

Terre Seconde

La Planète Fantôme

Encyclopédie Physique et Métaphysique de J à L

*Οὐκέτι μοι τόδε
λαμπάδος ἱερὸν ὄμμα
θέμις ὄραν ταλαίνα.*



*Plus jamais je ne verrai
l'œil sacré du Soleil.*

Antigone - Sophocle

JOETENREICH

Nom de la deuxième racine d'Yggdrasil (UMI), appelé aussi Pays des Géants de la Rosée. Cf. Reifthurzen.

KABBALE (La)

Voir aussi Dieu Unique, Satan, Anges, Langue Angélique, Kabbale chrétienne, Soufisme, Midrashim

La Kabbale de Terre Seconde est une réminiscence de la Kabbale de Prime Terre, qui correspond à un mysticisme gnostique du judaïsme. La Kabbale de Terre Seconde est une partie des pouvoirs de l'extension hiérarchie de l'affinité divine du Dieu Unique. Elle rejoint la langue angélique dans la mesure où elle permet de contrôler les anges du Dieu Unique. Mais si la magie angélique est la création, la transformation et l'invocation des Xoas créées en général, la Kabbale correspond essentiellement à l'invocation des anges du dieu unique, nés des Dix premières Xoas créées par le Dieu Unique, équivalentes chacune à un Titan majeur : les Dix Séphirot, et à l'évocation des pouvoirs de ces séfirot. La magie angélique peut être considérée de ce point de vue comme une amélioration de la Kabbale, c'est pourquoi on utilise l'hébreu pour représenter la langue angélique.

Le Dieu Unique est adoré sous maintes formes, mais la Kabbale est unique. Très liée à la religion des Hassidim, elle est enseignée selon ce formalisme aux théologiens des trois religions du Livre. La Kabbale présentée ici est donc une sorte de tronc commun, appelée Kabbale des *Geonim* ('Excellences'), c'est-à-dire des recteurs deux grandes académies rabbiniques de Babylone (Prime Terre). Les mysticismes chrétien et musulman rejoignent donc la tradition rabbinique et s'en inspirent. Cependant il existe également une Kabbale proprement chrétienne et une Kabbale proprement musulmane (désignée ici sous le terme de Soufisme).

La Kabbale ayant évolué par ailleurs au sein même du judaïsme, il existe un troisième courant pratiqué uniquement par les adeptes du Dieu Unique suivant la voie originelle, ceux qu'on choisira de désigner dans le contexte de ce jeu par le terme de 'Hassidim'

('pieux'). La religion juive étant cependant quasiment inexistante dans le monde de Terre Seconde, parce que réservée à la minorité des Hassidim, érudits dispersés à travers les contrées civilisées, cette troisième Kabbale sera désignée par le terme abusif de *Midrashim*, terme désignant en fait les écrits apocryphes.

La Kabbale est tout d'abord liée à la croyance d'un monde fondamentalement dominé par la Loi Divine, par une Loi Unique, émanant de la volonté du Créateur et de Sa sagesse. Cette Loi est inconcevable aux esprits mortels, mais certains peuvent transcender leur condition pour s'élever aux moyens des *Clefs* que le Monde leur donne, et détourner à leur usage une partie de la **Halakah**, c'est-à-dire la puissance créatrice de Dieu pour produire des effets magiques. Cette Loi Divine du Verbe fait Chair, de la pensée amenant l'existence, s'exprime par les dix Séfirot de l'Arbre de Vie (cf. figure 3). Selon la Kabbale, l'Arbre des Sephiroth, ilan ha-gadol ("le grand arbre"), représente la structure de l'homme et de l'univers. Il symbolise à la fois les forces à l'œuvre dans le manifesté - les voiles placés entre l'homme et la connaissance pure, et les interactions entre ces forces. Le but ultime du mystique devient alors la *devekut*, c'est-à-dire l'adhésion mystique à Dieu, le plus haut point que puisse atteindre la conscience humaine, au plus près de la *guf ha-shkinah*, c'est-à-dire "le corps de la divine présence". Cet état est celui de certains élus, à qui est alors accordée l'immortalité même de leur vivant.

Dans le contexte de Terre Seconde, l'Arbre de Vie - appelé aussi Adam Kadmon, l'homme primordial - constitue la base de la création des anges pour les angélistes du dieu unique. C'est donc une matrice de création. Il ne s'agit cependant plus de créer la vie à proprement parler, mais c'était à l'origine la volonté du Dieu Unique (cf. *La Chute du Royaume de Dieu*) : l'Arbre de Vie devait donner naissance à des lignées successives d'anges devant se rapprocher de plus en plus de la vie jusqu'à recréer un être mortel, en l'occurrence Maÿn et Bethmen, qui furent l'aboutissement de Son œuvre. Aujourd'hui cependant, suite à la trahison de Maÿn et Bethmen qui Lui a tant coûté, le Dieu Unique a renoncé à recréer la vie afin d'en être véritablement le créateur et l'Arbre de Vie ne sert qu'à créer de puissants vecteurs de Sa puissance.

Les Séfirot, littéralement "émanations", sont en fait les aspects successifs du Verbe créateur de Dieu, qui parcourt l'Arbre de Vie de sa racine (Kéter) à sa cime (Malkhut), où il se manifeste sous une forme concrète et perceptible à l'homme. La perception de l'homme est limitée à la cime de l'arbre, mais la gnostique kabbalistique lui permet de "remonter" vers la racine pour manipuler à son tour le Verbe divin.

Étapes de cette progression et "filtres" successifs de la puissance divine jusqu'à la réalité, les séfirot sont aussi appelées ma'amarot ou dibburim (paroles), shemot (noms), orot (lumières), kohot (puissances), kétarim (couronnes, car elles sont "les couronnes célestes du Saint Roi"), middot (qualités), madregot (étapes), levushim (vêtements), marot (miroirs), neti'ot (rejetons), mekorot (sources), yamim elyonim ou yemei kedem (jours célestes ou primordiaux), ha-panim ha-penimiyyot (les visages intérieurs de Dieu).

Les séfirot sont aussi considérées comme la manifestation progressive des noms de Dieu. Le tétragramme יהוה qu'on ne doit pas prononcer, noté YHWH en transcription latine, est considéré comme le nom de Dieu, mais il en existe d'autres, dont la correspondance aux séfirot est donnée ci-dessous.

Les sentiers qui relient les séfirot représentent leurs interactions. Elles peuvent être perçues comme des combinaisons de forces, des zones de transition, des canaux ou encore des chemins. Il n'y a pas de discontinuité entre les chemins qui sillonnent l'Arbre. Ainsi les Séfiroth elles-mêmes font partie du parcours initiatique de l'Arbre. En ce sens, la Kabbale considère qu'il existe 32 sentiers : les 10 Séfiroth et les 22 voies qui les relient. À chaque voie entre séfirot est associée une lettre de l'alphabet hébreu et un nombre (cf. *Anges*, la Gématrie).

Da'at, la Connaissance, est une sefirah inachevée, que les angélistes kabbalistes contribuent à élever dans l'arbre de Vie, à laquelle les kabbalistes purs, c'est-à-dire qui ne sont pas aussi angélistes, n'ont pas accès. C'est la onzième Xoa créée de l'Arbre, mais créée par les mortels et non par le Dieu Unique, produite par la transcendance et non par la magie antique. Elle n'est liée aux autres par aucun chemin et de ce fait n'intervient dans la nature d'aucun ange du Dieu Unique. Dans la vraie vie c'est en fait une sefirah complémentaire apparue au XIII^{ème} siècle suite à l'influence de la pensée néo-platonicienne sur les kabbalistes. Da'at est censée représenter l'harmonie retrouvée entre Binah et Hokhmah, en quelque sorte entre l'intellect et la sagesse, entre le Beau et le Bon, le kallos k'agathos de Platon.

Pour plus d'informations sur la nature des Séfiroth voir *les Anges*. Notez que dans le contexte de Terre Seconde, il existe d'autres Séfiroth que celles de l'Arbre de Vie. Il existe également celles de l'Arbre de la Connaissance (cf. *Satan > la Kabbale noire*), appelées les **Kelippoth** ("écorces" impures), mais aussi des Séfiroth que les kabbalistes appelleront "profanes", comme le sont les anges créés autrement que par le Dieu Unique ou ses prêtres-mages. Les Séfiroth de l'Arbre de Vie présentées ici sont cependant les premières, les plus anciennes. Ce sont aussi les seules qui furent créées par la magie antique et non par la magie angélique. Ce sont donc les Séfiroth par excellence.

Voici donc les Séfiroth de l'Arbre de Vie par leur ordre d'importance, ou leur proximité de la racine de l'Arbre de Vie, et leur association aux différents nom de Dieu:

1. Keter Elyon: la Couronne suprême, associée au nom de Dieu Ehyeh
2. Hokhmah: la Sagesse, associée à Yah
3. Binah: la Compréhension ou l'Intelligence, associée à YHWH, vocalisé comme Elohim
4. Gedulah: la Grandeur ou Hesed: la Miséricorde, l'Amour, associée à El
5. Gevurah: la Puissance ou Din: le Jugement, la Rigueur, associée à Elohim
6. Tiferet: la Beauté ou Rahamim: la Compassion, associée à YHWH
7. Nezah: la Victoire, la Persévérance, la Longanimité, associée à YHWH Zeva'ot
8. Hod: la Gloire, la Majesté, associée à Elohim Zeva'ot

9. Yesod Olam: le Fondement du Monde, associée à El Hai ou Shaddai
 10. Malkuth: le Royaume ou Atarah: le Diadème, associée à Adonai

Kéter est la racine de l'Arbre et Malkuth sa cime. L'éclair fulgurant de la volonté divine parcourt l'arbre de sa racine, qui est le mystère non-révéler absolu, à sa cime, qui est le monde révéler, ainsi se fait la création, de l'idée à la matière. Au-dessus de Kéter, trois voiles protègent encore la Loi Divine. Ces voiles montrent l'audace et l'ambition de la Kabbale limitent la connaissance mais sont eux-mêmes des miroirs de la Loi Divine. La Loi Divine est voilée, mais on peut avoir une idée sinon de ses attributs du moins de ses reflets. Ces voiles sont communément appelés "Aïn soph aor" (la lumière sans limites), pour le plus proche de Kéter, "Aïn Soph" (le sans-limites, l'infini), pour le deuxième et enfin "Aïn" (le non-être) pour le troisième voile. Au-delà d'Aïn-sof se trouve le Mah she-ein ha-mahshavah massegot ("ce que la pensée ne peut atteindre"), ou encore ha-or ha-mit'allem ("la lumière cachée"), seter ha-ta'alumah ("la dissimulation sous le secret"), yitron ("surabondance"), ha-mahut ("l'essence"), ha-hadut ha-shavah (l'unité indifférenciée)... bref, l'Ineffable.

Les dix Séfirot sont ensuite séparées selon différentes subdivisions qui correspondent à des approches concurrentes et complémentaires de leur mystère.

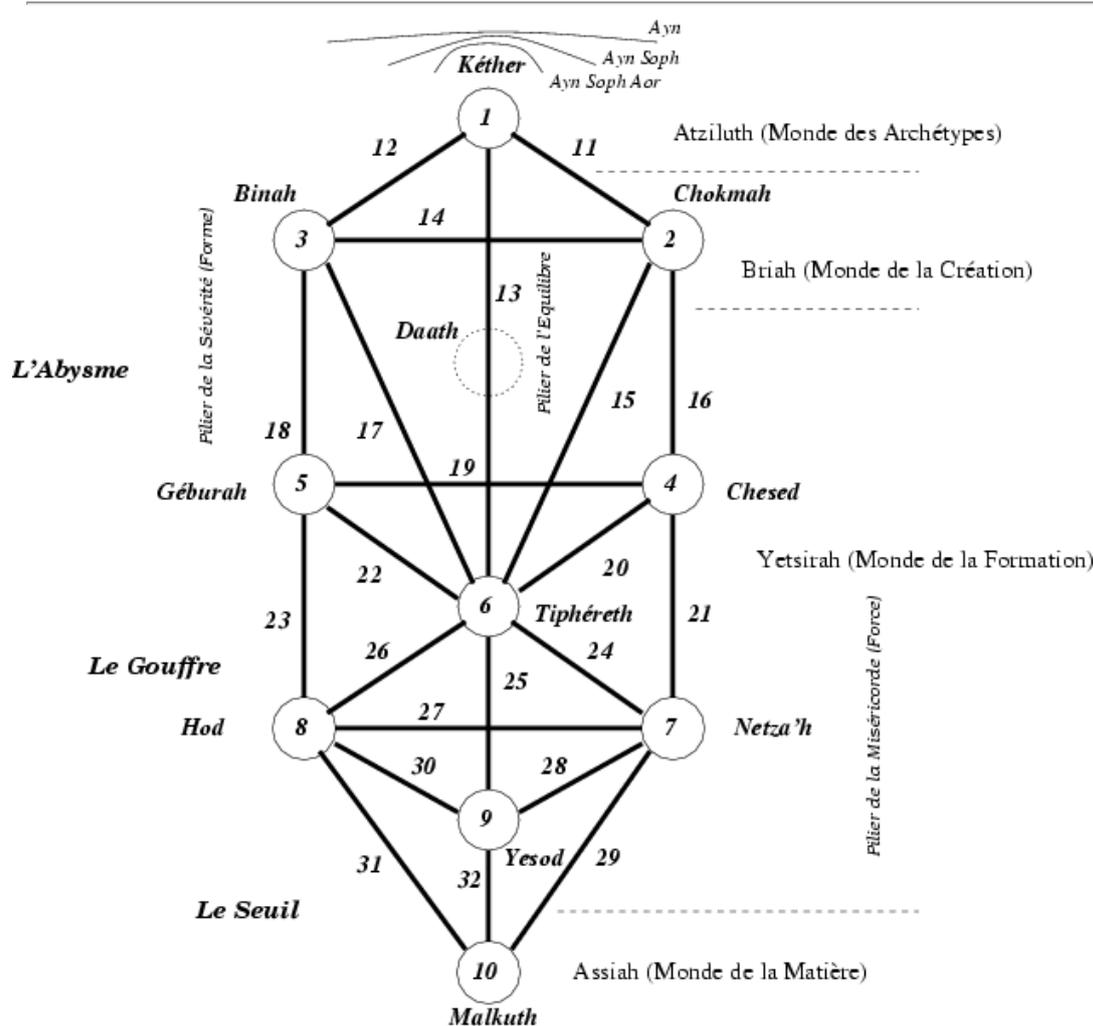


Figure 3: L'Arbre de Vie.

La première subdivision correspond à l'élévation progressive de la Cime vers la Racine de la conscience du kabbaliste. Les quatre étapes sont constituées de Malkuth, qui est la première étape, la compréhension du monde révéler, et de trois triangles. Le triangle le plus haut, qui contient Kéter, Hokhmah et Binah, est appelé "triangle spirituel". Ces trois sephiroth sont les moins accessibles à l'esprit humain, elles sont de pures abstractions vivantes. Le deuxième triangle qui regroupe Hesed, Gevurah et Tiféret est appelé "triangle éthique". Elles sont plus proches de l'homme en ce sens qu'elle se cristallisent sous forme d'idéaux, de dogmes, d'institutions dans la société. Nezah, Hod et Yesod forment le troisième triangle appelé "triangle magique".

On distingue également quatre mondes de Kabbale: Olam ha-azilut, Olam ha-beriah, Olam ha-yezirah et Olam ha-assiyyah. Ce n'est pas le cas dans la véritable Kabbale, mais on choisit ici d'établir ces mondes comme une autre subdivision des séfirot.

Le premier monde contient seulement Kether. Il est appelé Monde des Emanations ou encore Monde des Archétypes. C'est le lieu du tout indivisible, de l'ensemble des potentialités, la racine des mondes. Le deuxième monde comprend Hokhmah et Binah. Il est

appelé Monde de la Création . C'est le lieu de la première scission, de la complémentarité, des outils primordiaux. Le troisième monde regroupe six sephirot : Hesed, Gevurah, Tiferet, Nezah, Hod et Yesod. Il est appelé Monde de la Formation ou de la Création. C'est le lieu de la construction, de l'architecte et du terrassier. Le quatrième monde contient uniquement Malkuth. Il est appelé Monde de la Matière. C'est le lieu où les éléments prennent forme, c'est en fait le monde matériel et concret tel qu'il est accessible à la perception humaine.

Ces différents mondes et triangles correspondent à différents niveaux de maîtrise de la Loi divine pour les kabbalistes. Plus ils se rapprochent d'Olam ha-azilut, du triangle spirituel, c'est-à-dire de Keter, et donc des trois voiles qui séparent la conscience humaine de la **Halakah**, plus ils peuvent influencer sur les effets de leurs sortilèges.

Triangles et Mondes différentes étapes dans l'éveil de la conscience vers la racine de l'Arbre de Vie qu'est Kéter. L'enseignement de l'extension Hiérarchie du Dieu Unique se fait selon une progression qui combine des deux échelles. Le disciple franchit 4 étapes successives, appelées le Seuil, le Gouffre, l'Abîme et le Métatron, selon les rangs donnés dans l'article *Dieu Unique*. Le Seuil se situe juste au-dessus de Malkhut, il délimite en fait la frontière entre Olam ha-assyiah et Olam ha-yezirah. Lorsque le disciple maîtrise le pouvoir du Seuil, cela signifie qu'il "se tient au seuil", c'est-à-dire qu'il a accès à ce qui est en-deça du Seuil, en l'occurrence Malkhut et Olam ha-assyiah. Ensuite le Gouffre sépare le triangle magique et le triangle éthique à l'intérieur d'Olam ha-yezirah: il se situe juste en-deçà de Tiféret. Un kabbaliste parvenu au seuil du Gouffre maîtrise Malkhut et les trois séfirot du triangle magique. L'Abîme délimite ensuite la frontière entre Olam ha-yezirah et Olam ha-beriah, et le Métatron sépare Olam ha-beriah et Olam ha-azilut. Arrivé au Métatron, le disciple maîtrise toutes les séfirot à l'exception de Kéter. Maîtriser Kéter relève des pouvoirs des Midrashim.

Le nom Métatron en lui-même vient peut-être du grec μεταθρονιος ("celui qui sert derrière le trône") ou de l'hébreu matara ("sentinelle"). Métatron est donc aussi le nom d'un puissant archange appelé parfois le "petit YHWH", mentionné dans l'Exode (23 - 21): **Et écoute sa voix, ne lui sois pas rebelle, car mon Nom est en lui**. Métatron est donc en quelque sorte la Voix du Dieu Unique, comme Bethmen fut jadis la voix de Maÿn (cf. *La chute du Royaume de Dieu*). Le séfer de Métatron est absolument inconnu de tous les kabbalistes ou angélistes, et pour les kabbalistes il symbolise également l'accès à tous les anges et la possibilité de les invoquer.

Une dernière subdivision de l'Arbre, horizontale cette fois, est celle des trois Piliers. Elle n'est pas initiatique mais a son importance pour mieux appréhender la logique de la Loi Divine. Le pilier de gauche qui comprend Binah, Gevurah et Hod est appelé pilier de la Sévérité. Il est associé à la notion de Forme. Le pilier de droite qui comprend Hokhmah, Hesed et Nezah est appelé pilier de la Miséricorde. Il est associé à la notion de Force. Le pilier central qui comprend Kether, Tiferet, Yesod et Malkhut est appelé pilier de l'Equilibre. Il est associé à la notion de conscience, d'harmonie entre force et forme. Ce que nous appelons ici Force et Forme ne sont pas deux principes distincts mais un seul principe (la Vie) qui apparaît tantôt indivisible, en mouvement, sans entraves (la Force) et tantôt multiple, ralenti et contraint (la Forme). Cette division de l'Arbre en trois colonnes permet de regrouper les sephirot en fonction de polarités et de qualités similaires bien que s'exprimant à différents niveaux.

Pratique de la Kabbale (hokhmat ha-shimmush)

Il existe (dans la vraie vie) deux sortes de kabbale: la kabbale spéculative, ou philosophique, dite *kabbalah ma'asit*, et la kabbale pratique, dite *kabbalah iyyunit*. La kabbale de Terre Seconde emprunte donc essentiellement à la seconde, puisqu'elle rassemble les utilisations magiques de la kabbale. Mais rien n'empêche les joueurs personnifiant des personnages kabbalistes de se référer à la première d'un point de vue moral et philosophique, afin de donner corps au personnage.

Dans le contexte de Terre Seconde, la Kabbale est une partie des pouvoirs de l'extension Hiérarchie de l'affinité divine du Dieu Unique (cf. l'article éponyme). **Mais tout prêtre kabbaliste du Dieu Unique doit maîtriser nécessairement la langue angélique**. Il possède donc l'affinité du verbe associée, même si elle restera inactive dans la plupart des cas. Il ne suffit donc pas d'avoir le rang nécessaire dans l'extension Hiérarchie, il faut aussi avoir appris la langue angélique. C'est pourquoi les prêtres kabbalistes sont appelés en hébreu les **Ba'alei sefirot** (maîtres des sefirot) ou les **Ba'alei shemot** (maîtres des noms). Un Ba'al shem est plus qu'un simple prêtre.

Golem

cf. l'article éponyme

Le Seuil, le Gouffre, l'Abîme: cf. les Clefs

Le Métatron: cf. les Clefs

Les Clefs: Zimzum et Tikkun

Zimzum, la "contraction" de la volonté divine, et Tikkun, le rétablissement de l'ordre cosmique, constituent la dialectique entre métaphysique et physique, magie et loi naturelle, selon laquelle fonctionne la Kabbale. En pratique la manipulation de cette dialectique permet au kabbaliste d'agir sur les séfirot pour modifier leur action sur l'influx de magie divine lorsque celui-ci les traverse. C'est la base du pouvoir kabbalistique.

Chaque zimzum correspond en fait à un itinéraire de la Halakah - la puissance divine - de sa source: la racine invisible de l'Arbre de Vie, au-delà de l'Ain-Sof, jusqu'à sa réalisation concrète dans le monde. Cet itinéraire commence nécessairement par Kéter et finit

toujours par Malkhut, ne se recoupe jamais et va toujours en descendant (ce qui signifie que les sentiers transvers Binah-Hokhmah, Gevurah-Hesed et Hod-Nezah ne sont pas utilisables par ce pouvoir, ils sont en effet réservés aux Anges). Il y en a donc un nombre limité et à chacun d'entre eux correspond un ensemble de sortilèges particuliers.

Chacun de ces sortilèges est créé à partir des effets successifs des séfirot, qui agissent comme des filtres de la Halakah, et la façonnent peu à peu jusqu'à sa concrétisation en Malkhut. Malkhut elle-même n'agit pas sur la Halakah, mais lui donne sa réalité matérielle, lui permet de se réaliser. Chacune des 8 séfirot entre Kéter et Malkhut a une action spécifique par défaut sur la Halakah, mais pourra aussi être "réglée" par le kabbaliste de manière à créer un autre changement de la Halakah. C'est cette idée de "réglage" que symbolise le terme de "Clef".

Hormis Yesod et Malkhut, qui n'ont pas de clef, les séfirot ont trois clefs qui correspondent aux trois niveaux de l'âme selon la tradition kabbaliste:

Nefesh est la clef par défaut des séfirot, elle représente l'âme vitale, animale. *C'est la clef active par défaut.* Cela signifie que l'action par défaut d'une séfira se fera sur la partie animale et simplement vivante des hommes.

Ruah représente l'âme intellectuelle et morale, l'esprit pensant.

Neshamah représente l'âme spirituelle, la cognition mystique.

Les effets de l'utilisation de telle ou telle clef sont donnés ci-dessous pour illustrer ce principe.

Les clefs sont ensuite liées aux différents niveaux d'initiation. Si par exemple le disciple a franchi le Seuil et se trouve devant le Gouffre, il possède les clefs de Hod et Nezah. Il peut donc modifier l'action de ces deux séfirot sur la Halakah, et ainsi modifier les effets des sortilèges qui passent par ces séfirot au niveau de celles-ci. En revanche, pour toutes les séfirot qui se situent au-delà du gouffre, il doit se contenter de leur effet par défaut sur la Halakah. Ainsi un kabbaliste qui se trouve au Seuil n'a aucune possibilité d'action sur les effets des différents zimzum (c'est-à-dire les différents itinéraires) qu'il peut invoquer, tandis qu'un kabbaliste arrivé au Métatron disposera des clefs de toutes les séfirot (sauf Kéter évidemment) et pourra obtenir une variété d'effets beaucoup plus grande.

Une fois le zimzum invoqué, le tikkun vient "refermer la plaie dans le tissu de la réalité" - comme diraient les mages-géomètres - et l'harmonie naturelle des choses reprend son cours. Cela signifie que la magie kabbalistique agit par défaut à la manière de miracles et ne peut perdurer indéfiniment en tant qu'évanescence. Seule l'utilisation de la séfira Yesod permet de donner une permanence à l'effet du sortilège.

En résumé, le fonctionnement de ce pouvoir est assez simple: le Ba'al shem choisit un itinéraire, en règle éventuellement les clefs s'il le souhaite, et **choisit lui-même le niveau auquel il lance le sortilège (qui ne peut dépasser son niveau en hiérarchie). L'effet du sort sera d'autant plus puissant que le niveau d'exécution sera élevé. Le coût sera calculé normalement selon le niveau d'exécution.**

Les 29 parcours possibles, sans tenir compte des clefs, sont les suivants (n désigne ci-dessous par défaut le niveau du prêtre):

Remarque : Les sortilèges de Kabbale, lorsqu'ils s'appliquent ci-dessous aux Anges, ne s'appliquent par défaut qu'aux Anges du Dieu Unique, et non aux Anges profanes (cf. Anges).

Keter-Hokhmah-Tiferet-Nezah-Malkhut

C'est un éclair destructeur qui représente la colère divine, frappant à vue une cible désignée par le prêtre. Il s'agit d'une décharge d'énergie magique pure similaire en apparence à un décharge électrique. Dans le tableau suivant, montrant les effets selon les clefs utilisées on note k le niveau de lancement choisi par le Ba'al Shem.

Pour Hokhmah et Nezah dont les clefs doivent être coordonnées, l'utilisation de Nefesh autorise à la cible un jet de rapidité, qui s'il est réussi divisera les dégâts par 2, mais pas pour Ruah ni Neshamah. En revanche la résistance à la magie s'applique pour les 3..

De plus, Neshamah à Hokhmah et Nezah ne s'applique que si la clef de Tiferet est aussi Neshamah et en ce cas les dégâts sont variables selon les immortels visés (anges, diables, démons, morts-vivants, ténébrides, titanides etc...).

	Nefesh	Ruah	Neshamah
Hokhmah et Nezah coordonnées	3k dégâts globaux	2k dégâts globaux	variable
Tiferet (cible)	animaux et monstres primitifs	mortels évolués	immortels

Keter-Hokhmah-Tiferet-Nezah-Yesod-Malkhut

Ce sortilège déclenche la colère divine sous une forme destructrice comme le précédent mais son effet est permanent: il fait perdre définitivement à une personne mortelle un ou plusieurs points de caractéristiques actives et à une créature immortelle un pouvoir quelconque. Pour un mortel la caractéristique active concernée est tirée au hasard sur 1d12, pour un immortel en revanche le Ba'al Shem peut essayer de viser un pouvoir particulier. Paradoxalement ce sort est plus efficace contre les immortels. Le jet de volonté se fait contre un seuil égal à 10+k où k est le niveau de lancement.

	Nefesh	Ruah	Neshamah
Hokhmah et Nezah coordonnées	-E(k/6) sur une carac. active	-E(k/6) sur une carac. active	variable
Tiferet (cible)	animaux et monstres primitifs	mortels évolués	immortels

Keter-Hokhmah-Tiferet-Yesod-Malkhut

Ce sort permet de guérir les affections physiques d'un être mortel. Le tableau suivant indique les effets selon les clefs utilisés et exceptionnellement les niveaux de lancement associés, car ils sont cette fois fixés.

	Nefesh (niv. 3)	Ruah (niv. 6)	Neshamah (niv. 9)
Hokhmah et Tiféret coordonnées	blessure localisée	régénération d'un membre	maladie, infection ou empoisonnement

Keter-Binah-Tiferet-Nezah-Malkhut

Ce sort est un envoûtement (comme tous les envoûtements il ne peut être utilisé qu'une fois par un Ba'al Shem donné sur une victime donnée) qui rend la victime folle (jet de volonté) en l'écartant de son équilibre naturel et en soumettant son esprit à des visions que son esprit est incapable de maîtriser. La folie ainsi inspirée est donc toujours liée aux fragilités psychologiques de la victime.

Le tableau suivant indique les paramètres contrôlés par les clefs des Séfirot:

	Nefesh	Ruah	Neshamah
Binah (intensité de la folie)	douce	violente	furieuse
Tiféret (cible)	animaux et monstres primitifs	mortels évolués	immortels
Nezah (durée)	1 round	1 heure	n jours

Keter-Binah-Tiferet-Nezah-Yesod-Malkhut

Ce sort rend a les mêmes effets que le précédent mais est hélas définitif. Il ne s'agit pas d'un envoûtement mais de visions si intenses qu'elles en deviennent traumatiques. La folie ainsi induite de manière permanente n'a rien de magique. Seul un Akud (un homme inspiré directement par Dieu) peut conserver toute sa raison après ce genre de vision. Le jet de volonté pour résister à ce sort est fait contre un seuil égal à 10+niveau de lancement du Ba'al Shem, sans l'ego cette fois-ci.

Keter-Binah-Tiferet-Yesod-Malkhut

Ce sort permet de guérir les affections mentales non-magiques comme les folies. Les clefs de Binah et Tiféret doivent être coordonnées et contrôlent la profondeur de la guérison. Seule Neshamah permet d'arracher le mal à la racine.

Keter-Hokhmah-Hesed-Tiferet-Hod-Malkhut

La beauté est le lien permettant de passer du Pilier de la Miséricorde à celui de la Sévérité, de la Force à la Forme. Ce pouvoir extrêmement redouté (lancé obligatoirement au niveau 11) permet au Ba'al Shem de déplacer son esprit de son corps vers un autre réceptacle, un objet, une créature magique ou même un autre mortel, qui soit à portée de vue. Le corps d'origine du Ba'al Shem est alors maintenu pendant toute la durée du sort suspendu hors du temps. Bien que privé de vie, il ne se décompose pas. En revanche il peut être endommagé. S'il est détruit ou si pour toute autre raison l'esprit du Ba'al Shem ne peut réintégrer son corps d'origine à la fin du sortilège, le Ba'al Shem est alors considéré comme mort.

Tant qu'il est sous cette forme désincarnée, le Ba'al Shem ne peut faire usage d'aucun de ses pouvoirs magiques, en revanche il peut passer indifféremment d'un vaisseau à un autre pendant toute la durée du sort sans dépense supplémentaire de grâce. Même lorsqu'il est incarné dans un objet, il ressent la présence d'autres vaisseaux potentiels dans un rayon de n mètres et peut passer librement de l'un à l'autre avec plus ou moins de facilité suivant les clefs de Hesed (cf. plus bas). Les cibles animées ou les objets magiques ont droit à un **jet de volonté contre cette possession contre un seuil fixe de 21**. À la première réussite d'une cible quelconque le sort est rompu et le Ba'al Shem réintègre obligatoirement son enveloppe charnelle d'origine. Si le réceptacle du sortilège est tué ou détruit, le Ba'al Shem meurt instantanément.

Lorsque la cible est animée, l'esprit du Ba'al Shem prend alors le contrôle de sa victime et peut même avoir accès à ses connaissances et pouvoirs (mais non pas à sa mémoire événementielle ou émotionnelle), et c'est bien là le caractère le plus terrifiant de ce pouvoir. Le sort est considéré comme un envoûtement. À la fin normale du sortilège ou suite à un désenvoûtement, l'esprit du Ba'al Shem réintègre son corps d'origine. Enfin, chaque "transfert" de l'esprit du Ba'al Shem prend une bonne heure, ce pouvoir est donc inutilisable en combat.

	Nefesh	Ruah	Neshamah
Hokhmah (intensité de la possession)	capacités physiques	connaissances et compétences	magie
Hesed (conditions du transfert)	contact	portée de vue	rayon de n mètres

Tiféret (cible)	objets	mortels	immortels
Hod (durée)	n rounds	n heures	n jours

Keter-Hokhmah-Hesed-Tiferet-Hod-Yesod-Malkhut

C'est la version définitive du sortilège, pour laquelle le corps d'origine s'éteint d'une manière identique à la mort. Lors du procès retentissant du Ba'al Shem Salomon Lévi tenu dans la cité orgète de Smaragdine, condamné pour avoir pratiqué cette magie sur un être mortel, des mages orgètes ont dit que le Ba'al Shem ne déplaçait ainsi que ce que son Dieu percevait de lui, et non la totalité de son esprit, et que cette métempsychose le laissait en réalité mentalement appauvri. Salomon aurait répondu à cela: "Cette question oiseuse est bien à l'image de l'infamie que représente votre nation de mécréants. Car rien en moi ne vaut la peine d'être préservé hors ce que Dieu perçoit!"

Ainsi le Ba'al Shem est-il transformé, purifié ou appauvri selon le point de vue, par l'utilisation de ce pouvoir, puisque dans ce cas aucun retour en arrière n'est possible. C'est ce qui a permis à certains Kabbalistes de vivre plusieurs siècles, étant peu à peu de plus en plus purs et proches de la divinité de leur point de vue. Attention: ce pouvoir ne peut être utilisé sous cette forme que vers un être mortel et conscient (la clef de Tiféret est nécessairement Ruah), mais aussi parfaitement VOLONTAIRE! Dans ce contexte le Ba'al Shem conserve ses compétences et affinités au cours du transfert, du moins celles que Dieu juge utiles... Hormis Tiféret, toutes les autres clefs sont forcément placées à Neshamah pour ce sort.

Ce rituel est en général pratiqué en secret au sein des familles comportant des Kabbalistes sous la forme d'une réincarnation. Le Ba'al Shem choisit toujours un nouveau-né (considéré comme "volontaire") né dans sa famille, et il se réincarne en lui. Du point de vue des non-initiés, cela s'apparente à une sorte de miracle voulu par Dieu directement. L'enfant est alors doté du même prénom que son "ancêtre" et est élevé dans l'idée qu'il est en effet sa réincarnation. Il n'en prend en général pleinement conscience que peu à peu en grandissant, avec une précocité qui croît avec l'âge réel du Ba'al Shem.

L'âme de la personne qui accueille le Ba'al Shem est alors morte et élue par le Dieu Unique. Plus rien ne trahira par la suite la métempsychose: il n'y a plus aucune magie à l'œuvre et tout se passe comme si l'esprit du Ba'al Shem était l'esprit d'origine du réceptacle mortel.

Keter-Binah-Tiferet-Hod-Malkhut

Ce pouvoir est un envoûtement qui permet au Ba'al Shem d'imposer sa volonté à sa victime (à portée de vue, jet de volonté), de manière similaire au pouvoir de Domination des draconistes (cf. *Empathie*), mais à ceci près que ce pouvoir établit aussi un lien télépathique permanent avec la victime par lequel le Kabbaliste transmet ses ordres. Si pour une raison ou une autre le lien télépathique est rompu, l'envoûtement est aussitôt dissipé. Comme tous les envoûtements ce sortilège est soumis à la cinquième loi de *Viviane* (Loi de l'Obligatoire Perfection). On note k le niveau de lancement du sort (k doit être au moins égal à 8).

	Nefesh	Ruah	Neshamah
Binah et Hod (durée)	k rounds	n rounds	k heures
Tiféret (cible)	animaux et monstres primitifs	mortels évolués	immortels

Keter-Binah-Tiferet-Hod-Yesod-Malkhut

Ce pouvoir n'est pas la version permanente du précédent. C'est un autre envoûtement (jet de volonté) qui s'applique non pas à une cible en particulier mais à toutes celles qui se trouvent à portée de vue du Ba'al Shem. Les cibles envoûtées ne peuvent attaquer le Ba'al Shem pour toute la durée du sort, et tant que celui-ci ne les attaque pas lui-même de manière évidente (auquel cas l'envoûtement est rompu). Là encore la cinquième loi de *Viviane* s'applique. On note k le niveau de lancement du sort.

	Nefesh	Ruah	Neshamah
Binah et Hod (durée)	n rounds	1 heure	k heures
Tiféret (cible)	animaux et monstres primitifs	mortels évolués	immortels

Keter-Hokhmah-Hesed-Tiferet-Yesod-Malkhut

De la forme vers l'équilibre, vers la permanence: ce pouvoir permet au Ba'al Shem d'extraire sa conscience de son corps physique pour la faire voyager sous la forme d'un corps astral, d'un reflet plutonien ou d'un double onirique, respectivement dans le Monde Spirituel, la Douat et le Monde des Rêves, les trois Univers Immatériels Imaginaires (UII).

Le Ba'al Shem peut ainsi avoir accès de manière consciente aux trois mondes et y agir d'une manière plus ou moins étendue selon la clef de Hokhmah en jeu. Notez que le terme "combat" reste très limité par rapport aux possibilités des formes de magie plus orientées vers les UII. On considère que le reflet plutonien du Ba'al Shem est équivalent à une créature de la Douat dont la force est k, ce qui le rend en pratique impuissant face à un nécromancien. De même on considèrera qu'ils dispose dans le Monde des Rêves de la faculté conscience onirique à un rang n. Pas de quoi fouetter un chat, donc. Le Kabbaliste est dans ces univers une sorte de

touriste.

	Nefesh	Ruah	Neshamah
Hokhmah (actions possibles)	déplacement et observation	communication	combat
Hesed (durée)	k rounds	k minutes	k heures
Tiféret (UII)	Monde Spirituel	Douat	Monde des Rêves

Keter-Tiferet-Nezah-Malkhut

Ce pouvoir envoie dans une zone de n mètres de rayon autour du Ba'al Shem une puissante évanescence dissipative qui détruit toutes les évanescences et les envoûtements en cours. Il doit impérativement être lancé au niveau 12 avec les clefs Neshamah sur Tiferet et Nezah.

Keter-Tiferet-Nezah-Yesod-Malkhut

Ce sortilège est identique dans ses effets au fameux Voile de Vritra des draconistes (cf. *Coercition*) en supposant que le Ba'al Shem peut lui donner une forme aussi complexe qu'il le souhaite. Ce sort doit être impérativement lancé au niveau 13 avec les clefs Neshamah sur Tiferet et Nezah.

Keter-Tiferet-Yesod-Malkhut

Le zimzum de l'équilibre: ce sort permet de rétablir un équilibre naturel. La clef de Tiféret permet d'agir sur la nature de cet équilibre: physique pour Nefesh, mental pour Ruah et magique pour Neshamah.

Keter-Binah-Gevurah-Hod-Malkhut

Ce pouvoir particulièrement redouté permet de lire en l'esprit d'une créature présente (jet de volonté). Durée et puissance sont à moduler suivant le niveau d'exécution choisi par le Ba'al shem. Les clefs de Binah et Gevurah doivent être coordonnées et contrôlent la nature de la créature en question: animaux et monstres primitifs pour Nefesh, mortels et monstres évolués pour Ruah et Anges et immortels pour Neshamah. Les clefs de Hod contrôlent ce qui sera lu dans l'esprit de la créature (rappel: les morts-vivants seront immunisés à ce pouvoir comme toutes les créatures immunisés à la magie affectant l'esprit): intention pour Nefesh, souvenir pour Ruah et connaissance pour Neshamah (ce sort permet de lire ou de parler une langue inconnue non-enchantée en présence d'une personne le pouvant, par exemple).

Keter-Binah-Gevurah-Hod-Yesod-Malkhut

Ce sort est similaire au précédent excepté qu'il permet d'apprendre de manière permanente ce qui est lu. On voit que ce sort n'a guère d'intérêt que pour Neshamah. Cet apprentissage définitif coûtera le sacrifice d'autant de points de Grâce que cinq fois le coût en points de facultés de la faculté correspondante si c'est une faculté, et le quotient euclidien du niveau pur (i.e. sans les bonus liés aux caractéristiques actives) de la compétence (sauf compétences de combat) par la somme des niveaux des caractéristiques mémoire, analyse et imagination du Ba'al shem (qui doit du coup au moins être égale à 1). Par ce pouvoir le prêtre peut s'attribuer une compétence ou une faculté normalement inaccessible à sa discipline. il peut en faire profiter une autre personne, s'il paie lui-même le sacrifice. En revanche la personne bénéficiant au final de cette nouvelle faculté doit remplir les autres pré-requis de celle-ci, notamment d'autres facultés ou des niveaux minimaux dans des compétences ou caractéristiques. Enfin, lorsque la faculté est normalement réservée à une discipline qui n'est pas maîtrisée par le bénéficiaire, un surcoût fixe de 10 points de grâce est ajouté, et dans le cas où un niveau minimal dans cette discipline est exigé, ce niveau minimal est encore ajouté au surcoût.

Keter-Hokhmah-Tiferet-Hod-Malkhut

Ce pouvoir permet au Ba'al Shem d'établir un lien entre la conscience divine et la sienne. Un fragment infime du savoir divin le traverse, le laissant aux prises avec une réponse en général fort énigmatique à une question qui le tarabustait.

Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une fois par semaine par le Ba'al Shem, au jour saint selon sa religion d'origine (vendredi pour l'islam, samedi pour le judaïsme et dimanche pour le christianisme). Il prend la forme d'une ou plusieurs questions que le Kabbaliste pose et auxquelles Dieu répond Lui-même. La réponse sera toujours complexe et énigmatique, mais toujours vraie aussi, du moins pour qui sait l'interpréter.

Voici les paramètres d'utilisation de ce sortilège (k est le niveau de lancement):

	Nefesh	Ruah	Neshamah
Hokhmah (nb de questions)	1	2	4
Tiferet (nb de mots par question)	k	2k	3k

Hod (nb de mots par réponse)	k	k+7	k+14
------------------------------	---	-----	------

Keter-Hokhmah-Tiferet-Hod-Yesod-Malkhut

Une fois n'est pas coutume, ce pouvoir n'est pas la version permanente du précédent. Les Ba'al Shem utilisent très peu ce pouvoir car il est assez hasardeux et de plus tend à provoquer des réactions particulièrement violentes de leur entourage. Ce pouvoir permet de frapper une victime mortelle à vue d'une fulgurante vision de la majesté divine, pouvant potentiellement modifier de manière permanente les convictions spirituelles de la victime, l'amenant à une forme de conversion spectaculaire. C'est en quelque sorte la version magique et sur commande du fait d'être "touché par la Grâce".

Ce pouvoir ne peut bien entendu être utilisé qu'avec la clef neshamah sur toutes les sefirot. Les conséquences du fait d'être touché par la Grâce sont hautement imprévisibles. Cela peut aller d'un simple respect pour la foi du Ba'al Shem et ceux qui la pratiquent à une conversion en zélate fanatique. Quoi qu'il en soit le Ba'al Shem sacrifie la Grâce qu'il dépense pour ce sortilège. La victime a droit à un jet de volonté. En cas de réussite elle a droit à un nouveau jet de volonté. En cas de nouvelle réussite elle saura précisément de qui vient ce sortilège ainsi que la nature de celui-ci, ce qui entraînera en général une réaction particulièrement violente.

Une créature mortelle donnée ne peut être la cible de ce sortilège qu'une unique fois. Il ne s'agit pas d'un envoûtement: c'est seulement une évanescence qui montre un aperçu de la Majesté Divine dans toute sa puissance. Certaines personnes décidément réfractaires ne se convertiront pas pour autant, même si elles ont échoué à résister au sortilège. La réussite du sortilège signifie seulement que la victime sera atteinte par cette vision, mais n'a aucune influence sur ce qui en résultera spirituellement pour celle-ci. La vision est cependant si violente qu'elle rend la victime incapable d'agir (hormis la simple fuite) pour n rounds.

Keter-Hokhmah-Hesed-Nezah-Malkhut

Ce sortilège ne s'emploie qu'avec Neshamah dans toutes les sefirot. Il permet de bannir une créature issue d'un univers imaginaire en l'obligeant à y retourner et à y rester pour une durée de k^2 jours révolus. La faiblesse de ce sort est que la créature doit être capable de retourner par affusion sur son univers d'origine, sans quoi le sortilège est inefficace. Il ne fonctionnera par exemple pas contre un Gobelin.

Keter-Hokhmah-Hesed-Nezah-Yesod-Malkhut

Ce pouvoir permet de rendre une zone impénétrable aux créatures issues d'un Univers Matériel Imaginaire en particulier ou aux morts-vivants. Aucun jet de volonté ne sera autorisé (mais la résistance à la magie s'applique), en revanche si pour une raison ou une autre une créature interdite pénètre quand même la zone, elle cherchera seulement par tous les moyens à la quitter, mais rien de précis ne lui arrivera. La zone aura une forme quelconque et un volume au maximum égal à $nk \text{ m}^3$. La Grâce sera sacrifiée pour ce sortilège, qui sera considéré comme la création d'une source inanimée, pouvant donc éventuellement être détruite.

Keter-Tiferet-Hod-Malkhut

Ce pouvoir permet de détruire une source inanimée ciblée par le mage. Ce pouvoir peut être lancé à un niveau quelconque, et le jet de volonté pour y résister est celui du créateur de l'objet. S'il y a eu plusieurs créateurs, prendre le maximum de leurs volontés. En cas d'échec la source est définitivement dispersée. Si l'objet contient une créature enfermée, comme un démon, une âme morte etc... celle-ci sera également détruite par défaut. Ce sortilège ne peut être tenté qu'une seule fois par un Ba'al Shem donné sur un objet donné.

Si la source relève de la magie naturelle ou de l'Innommé Tiferet et Hod devront utiliser Nefesh, Ruah pour la magie transcendante et Neshamah pour la magie divine.

Keter-Tiferet-Hod-Yesod-Malkhut

Ce pouvoir permet de créer une puissante source de magie qui aura la particularité d'annuler toute forme de magie (sauf la magie divine du Dieu Unique cela va de soi) sur une zone déterminée comme par un Voile de Vritra draconique (cf. *Coercition*), et ce tant que la source elle-même n'a pas été dissipée. La zone d'effet doit être délimitée matériellement au moment du lancement du sort (un bâtiment etc...) et doit être contenue dans une sphère de n mètres de rayon, où n est le niveau du Ba'al Shem. Ce pouvoir peut être lancé à un niveau k quelconque, mais la Grâce correspondante sera sacrifiée. Le jet de résistance de la source contre une quelconque tentative de destruction ne sera pas celui du Ba'al Shem mais sera celui de la source elle-même, dont la volonté est égale à $3k$. Si Tiferet et Hod sont réglées sur Nefesh seule la magie provenant des objets sera atteinte, celle des mortels en plus pour Ruah et toute forme de magie pour Neshamah.

Keter-Hokhmah-Hesed-Tiferet-Nezah-Malkhut

Ce pouvoir ne s'utilise qu'avec Neshamah. Elle permet d'agir sur des âmes mortes qui ont été utilisées pour créer une entité immortelle comme un diable, un démon, un suppliant, un procureur ou même un ange. La cible concernée doit réussir un jet de volonté pour ne pas se retrouver privée du concours d'une âme en particulier, ce qui en pratique la privera d'une partie de ses

pouvoirs voire de tous si une seule âme a été utilisée pour la créer, et dans ce cas le réduire à l'état de rémanence absurde (cf. *Coercition*).

L'effet ne dure que n rounds et à le Ba'al Shem n'a aucun moyen de savoir quels pouvoirs en particulier seront affectés par ce sortilège. En cas de réussite il peut relancer le sortilège pour affecter une autre âme sur la même cible, et ainsi de proche en proche le réduire à l'état de rémanence absurde. Au premier échec cependant ce sortilège ne peut plus être lancé sur la même cible par le même kabbaliste.

Keter-Hokhmah-Hesed-Tiferet-Nezah-Yesod-Malkhut

Ce pouvoir est similaire au précédent mais il permet de détruire l'âme visée, et donc de détruire la victime (jet de volonté). Il ne s'utilise qu'avec Neshamah et nécessairement au niveau 9 au minimum. De même en cas d'échec ce sortilège ne peut plus être lancé sur la même cible par le même kabbaliste.

Keter-Binah-Gevurah-Tiferet-Hod-Malkhut

Ce pouvoir permet d'acquérir un contrôle passager sur l'esprit d'une cible en usant des ressorts qui peuvent le pousser à la soumission et de l'amener à obéir à un ordre formulé oralement (jet de volonté, impossible de réessayer au cas d'échec avant 24h). Pour ce sort les clefs de Tiferet contrôlent la nature de la créature influencée: Nefesh s'applique aux des animaux ou aux monstres primitifs, Ruah aux êtres conscients comme des mortels ou des monstres évolués, et Neshamah les immortels. Les clefs de Binah et de Gevurah doivent être coordonnées et permettent d'agir plus ou moins en profondeur sur les ressorts de la cible: Nefesh implique que l'ordre doit être en accord avec une pulsion animale probable, Ruah que l'ordre doit rester dans les limites d'une certaine logique et Neshamah permet d'imposer même un ordre absurde ou auto-destructeur, car il s'imposera à l'âme directement. Les clefs de Hod quant à elles contrôlent la durée de l'obéissance: Nefesh ne dure que le temps d'une unique action, Ruah permet d'étendre cette durée à 1 round, et Neshamah à n rounds. En cas d'échec, ce pouvoir ne peut être retenté sur la même cible par aucun Ba'al shem.

Keter-Binah-Gevurah-Tiferet-Hod-Yesod-Malkhut

Similaire au précédent, ce sort permet de modifier la mémoire d'une cible de manière définitive (jet de volonté, il ne s'agit pas d'un envoûtement mais en cas d'échec, ce pouvoir ne peut être retenté sur la même cible par aucun Ba'al shem) en y introduisant un élément plus ou moins complexe suivant là encore la clef de Hod: Nefesh permet de modifier un élément anecdotique, Ruah un élément important et Neshamah un élément fondamental. Les clefs de Binah et Gevurah, qui doivent encore être coordonnées, contrôlent le type de souvenir changé: purement émotionnel pour Nefesh, événementiel pour Ruah, et connaissance pour Neshamah. La clef de Tiferet contrôle la nature de la cible comme dans le zimzum précédent.

Keter-Binah-Gevurah-Tiferet-Nezah-Malkhut

Ce pouvoir ne dure qu'un instant. Il permet au Ba'al shem d'emprunter à une créature animale, consciente ou angélique un de ses pouvoirs l'espace d'un instant. Binah apporte la compréhension de la créature invoquée, laquelle doit néanmoins avoir été vue par le Ba'al shem, en tant qu'espèce pour un animal, personne pour une créature consciente, séfer pour un Ange. Gevurah permet en l'occurrence de lui imposer la volonté du Ba'al shem, ce qui signifie que la créature n'a pas de jet de volonté. Les clefs de ces deux séfirot doivent être coordonnées avec celles de Tiferet. Tiferet et ses clefs contrôlent la nature de la créature dont on duplique le pouvoir: animaux et monstres primitifs pour Nefesh, mortels et monstres évolués pour Ruah et Anges pour Neshamah. Les clefs de Nezah influent sur la nature du pouvoir dupliqué: purement physique pour Nefesh, connaissance pour Ruah et magique pour Neshamah. Notez que cet emprunt est passager, et dure le temps d'une action unique. S'il s'agit d'une connaissance elle est oubliée une fois le sort dissipé.

Keter-Binah-Gevurah-Tiferet-Nezah-Yesod-Malkhut

Ce sort correspond à la huitième plaie d'Égypte: *Moïse étendit son bâton sur le pays d'Égypte, et Yahvé fit lever sur le pays un vent d'est qui souffla tout ce jour-là et toute la nuit. Le matin venu, le vent d'est avait apporté les sauterelles. (Exode)*. Il permet d'invoquer de manière générale des créatures dont l'action sera dévastatrice sur un domaine donné. Binah apporte la compréhension de la créature invoquée et la connaissance de l'endroit où elle se trouve, Gevurah en assure l'obéissance, Tiferet fait venir concrètement la ou les créatures, et Nezah oriente cette création dans le sens d'une recherche de la victoire, afin que l'invocation donne lui à une force de frappe, enfin Yesod associe une permanence à ce pouvoir.

Les créatures invoquées ont droit à un jet de volonté. Elles ne sont pas créées, mais seulement soumises et invoquées. Elles doivent exister quelque part. Il faut de plus que le Ba'al shem ait vu l'espèce pour des animaux ou monstres primitifs, la personne pour des créatures conscientes, et lu le séfer pour les Anges. Le pouvoir n'a pas de durée déterminée, et prendra fin en général si la tâche est accomplie ou si les créatures ont échoué à l'accomplir, ou si le niveau d'utilisation de ce pouvoir est trop faible par rapport aux exigences du Ba'al shem. Lorsque le sort prend fin les créatures sont renvoyées là où le sort les a prises, libérées du contrôle du Ba'al shem.

Pour ce sort les clefs de Tiferet contrôlent la nature de la créature invoquée: Nefesh invoque des animaux ou des monstres primitifs, Ruah des êtres conscients comme des mortels ou des monstres évolués (notez qu'en général les Ba'alei shemot évitent d'invoquer des mortels par ce pouvoir, car le libre-arbitre est un don du Seigneur), et Neshamah des Anges. Les clefs de Binah et de Gevurah doivent être réglées en accord avec celles de Tiferet, sans quoi les effets risquent d'être assez chaotiques. Les clefs de Nezah

permettent de contrôler la nature des pouvoirs des créatures dans le contexte de cette invocation: Nefesh signifie que les créatures ne feront usage que de leur force de frappe purement physique, Ruah signifie que les créatures pourront faire usage de leur esprit si elles en ont un, enfin Neshamah permettra de les faire utiliser leurs pouvoirs magiques et mystiques.

Keter-Binah-Gevurah-Tiferet-Yesod-Malkhut

Ce sort permet de modifier physiquement et de manière définitive une créature, volontaire ou non (jet de volonté), en présence du Ba'al shem. Les clefs de Tiferet et Binah doivent être coordonnées et contrôlent la nature de la cible: animaux et monstres primitifs pour Nefesh, mortels et monstres évolués pour Ruah et Anges et autres immortels pour Neshamah. Les clefs de Gevurah contrôlent la nature de la transformation: physique et superficielle pour Nefesh (soin d'une blessure), physique en profondeur pour Ruah (régénération d'un membre) et sur la nature magique pour Neshamah (xoa d'un ange ou d'un dragon, khabit d'un mort-vivant...). Ce sort peut être utilisé pour détruire ou construire. Ce n'est pas un envoûtement: il permet par exemple de changer l'apparence d'une personne de manière définitive.

Bibliographie : Que sais-je? sur la Kabbale, La Kabbale (Gershom Sholem), le Zohar, le Sefer Yesirah

KABBALE CHRÉTIENNE (La)

Sur une idée de Stéphane Fortier

Voir aussi Dieu Unique, Satan, Anges, Langue Angélique, Kabbale, Soufisme, Midrashim

La Kabbale chrétienne est dérivée de la Kabbale originelle, issue du judaïsme. L'adoption par la religion chrétienne des textes sacrés et de la liturgie du judaïsme s'est étendue au mysticisme de cette religion, que l'on rassemble ici sous le terme générique de Kabbale.

La Kabbale chrétienne est donc une poursuite de l'enseignement originel de la Kabbale, dans un sens spécifiquement chrétien. On l'appelle aussi la "Kabbale des Saints" car elle repose essentiellement sur une particularité de la religion chrétienne originelle : le culte des Saints. Il ne s'agit plus ici d'utiliser les Séfirot de l'Arbre de Vie comme dans la Kabbale, mais de faire appel aux Saints.

Les Saints sont des *Procurateurs* particulier du Dieu Unique, mais ce ne sont pas des Anges (quoique certains Saints comme Saint Michel ou Saint Georges soient souvent assimilés dans l'iconographie chrétienne à l'Archange Michaël). Ils ont un rôle essentiel dans le culte quotidien à travers la vénération dont ils font l'objet : les icônes, les cierges etc... Ils trouvent leur origine dans les Martyrs des premiers âges du Christianisme, sur le sang desquels l'Église affirme s'être bâtie. C'est d'ailleurs une particularité remarquable du Christianisme : affirmer en fin de compte la grandeur de la défaite, et se reposer sur des victimes plutôt que sur des vainqueurs. Les Saints par la suite ne seront pas forcément des Martyrs, et certains comme Saint Louis seront bien loin d'être des victimes.

Quoiqu'il en soit l'historique de chaque Saint est fondamental, et l'hagiographie est une composante essentielle de la mystique chrétienne puisque le Saint représente une voie intermédiaire du salut pour les mortels, un exemple à suivre, un lien ténu entre ce bas-monde et l'inaccessible Paradis. Les circonstances de la vie de chaque Saint ont peu à peu amené une sorte de "spécialisation" des Saints, chacun étant associé à une activité humaine particulière. Ainsi les Chrétiens peuvent-ils s'adresser à Dieu par l'intermédiaire d'un Saint adapté. Si l'Église catholique actuelle reconnaît cet aspect "fonctionnel" des Saints, l'Église de Terre Seconde prenant exemple sur une forme beaucoup plus archaïque et moins codifiée du Christianisme, elle se borne à reconnaître l'existence des Saints et laisse aux fidèles le soin de leur attribuer une fonction particulière.

La Kabbale des Saints permet au prêtre de dépasser le stade de la simple vénération et de faire appel à eux en tant que Procurateurs du Seigneur. Un Saint est proche d'un Ange en ce qu'il est en quelque sorte avant toute chose une histoire édifiante pour les fidèles. En tant que Procurateur, un Saint est son hagiographie, son histoire devenue principe magique pouvant venir en aide à ceux dont la destinée personnelle se rapproche de leur histoire. La Kabbale des Saints retrouve ainsi ce que la langue angélique appelle la Voie Totalitaire (cf. *la langue angélique*). Si chaque être vivant a une destinée, les Saints sont des archétypes de destinées glorieuses pour un croyant.

Avant d'entamer la longue liste des Saints utilisables dans le contexte de Terre Seconde, précisons le mode opératoire de ce pouvoir. Sa dépense est celle qui est prévue par son niveau de maîtrise : 196 points de Grâce. On voit qu'il s'agit d'un pouvoir extrêmement puissant. Le joueur qui y fait appel doit tout d'abord expliquer précisément l'aide qu'il attend du Saint qu'il invoque et en quoi elle s'inscrit dans la logique de l'hagiographie du Saint, c'est-à-dire en quoi le parallèle entre la situation sur laquelle souhaite agir le prêtre et la destinée du Saint est justifié. C'est alors au MJ mais aussi à tous les joueurs présents de juger de la pertinence de cette invocation.

Si l'initiative du prêtre est jugée valide, alors le Saint apparaîtra, interviendra en tant que Procurateur et le miracle attendu par le prêtre se réalisera, avec les restrictions suivantes :

- le miracle ne peut jamais entraîner la mort d'un chrétien (sauf d'un hérétique),
- le miracle doit s'inscrire dans les limites associées au Saint concerné (cf. plus bas),
- le miracle ne peut jamais se faire contre un autre miracle, ce qui implique que la Kabbale des Saints ne puisse être utilisée contre elle-même, même lorsque deux prêtres s'affrontent,
- le miracle ne peut jamais s'opposer au libre-arbitre des mortels, il peut éventuellement entraîner une conversion d'un païen ou d'un

infidèle mais par la majesté du Saint apparaissant et non par une quelconque influence mentale,

- le Saint en tant que Procureur ne pouvant être présent qu'en un seul lieu à la fois, il ne saurait être invoqué simultanément par deux prêtres,
- lorsque le miracle a un effet ciblé sur des êtres conscients, ceux-ci ont droit à un jet de volonté pour s'y opposer et le faire échouer, dont le seuil est calculé normalement en fonction du niveau de maîtrise du pouvoir, si la cible réussit son jet de volonté le pouvoir n'aura pas d'effet sur elle.

Parmi les saints de Prime Terre, certains sont postérieurs à l'An Mil mais possèdent cependant une réminiscence sur Terre Seconde. En tant que Procureurs, ces saints apparaissent en général sous leurs traits mortels, mais vêtus de longs vêtements clairs et lumineux, voire des stigmates de leur martyre lorsqu'ils sont également martyrs ou un vêtement symbolique de leur rôle social ou de leur historique, comme St Éloi ou St Nicolas souvent représentés en évêques, ou St Martin en centurion romain... Leur nature céleste apparaîtra de manière évidente par exemple sous la forme d'une aura lumineuse ou d'une prestance particulière indiquant clairement leur nature immortelle. **Il est évidemment fortement recommandé de s'inspirer des éventuels miracles réalisés par les Saints dans leur hagiographie pour décider de la nature de leurs interventions.** La liste des Saints ci-dessous n'est évidemment pas exhaustive au sens du christiannisme, mais on a retenu ceux qui peuvent présenter un intérêt dans le cadre de la Kabbale chrétienne.

Ste Blandine

Sainte patronne de l'Ordre du Sépulcre Inachevé, Ste Blandine de Lyon est une martyre chrétienne gauloise qui fut jadis livrée aux lions par le pouvoir gallo-romain mais en réchappa. Enfermée dans un filet on l'abandonna ensuite à la furie d'aurochs sauvages, mais comme elle s'obstinait encore à vivre après cette seconde épreuve elle fut finalement égorgée. Sorte de renouvellement chrétien de la légende de Daniel dans la fosse aux lions, Ste Blandine est dans Terre Seconde l'image d'une vie résistant contre toute attente à la mort et l'infamie en dépit de son extrême fragilité. C'est pourquoi elle fut prise comme sainte patronne par l'Ordre du Sépulcre Inachevé, qui se consacre à l'éradication des revenants et nécromanciens. Elle n'interviendra que de manière protectrice, pour protéger la vie d'une créature incapable de se défendre face à des morts-vivants, la magie nécromantique, l'énergie négative ou tout simplement la mort. Elle pourra par exemple sauver de la mort une personne normalement condamnée par la gravité de ses blessures ou la protéger de la violence tant qu'elle-même reste pacifique.

Ste Catherine d'Alexandrie

Cette sainte serait une jeune fille noble d'Alexandrie, ayant vécu entre le III^{ème} et IV^{ème} siècle après JC. Vierge martyre condamnée à mort pour avoir refusé d'épouser l'Empereur, elle est connue pour avoir été condamnée à être déchiquetée par une roue, mais un ange ayant réduit cette roue en miettes et tué au passage quatre mille païens, sera finalement décapitée. Personnage extrêmement docte, elle réussit à confondre et même convertir les érudits de son temps. Elle est à la fois associée à la connaissance et à la virginité, car elle affirme s'être donnée en épouse au Christ. Le folklore européen a ensuite fait de la Ste-Catherine la fête des jeunes femmes encore non mariées, une sorte de "bal de la dernière chance". On propose de mettre de côté cette interprétation assez triviale de cette sainte, pour privilégier son rôle docte. Elle peut ainsi veiller sur la connaissance en général et notamment sur les femmes ayant un désir d'étudier.

St Dominique

Référence de la Sainte Inquisition en tant qu'adversaire pugnace des hérésies cathare et vaudoise, Saint Dominique est représenté muni d'une croix, d'un livre et d'un globe terrestre. Une étoile lui pare le front tandis qu'un chien noir et blanc portant une torche enflammée dans sa gueule l'accompagne et que des lys l'entourent. Ce chien portant une torche vient selon la légende, d'un cauchemar que la mère de saint Dominique fit alors qu'elle était enceinte de lui. Dans ce cauchemar elle enfantait d'un chien portant une torche qui embrasait le monde entier. Saint Dominique se voyait comme ce chien qui embraserait le monde de la vérité.

St Dominique fut le fondateur de l'Ordre des Prêcheurs, ordre monastique régie par la règle des chanoines de St Augustin, qu'on appela par la suite ordre des Dominicains. Ordre mendiant comme celui des Franciscains, l'ordre des Dominicains se distingue cependant de celui-ci par le fait qu'il invite les Frères à s'instruire. De manière générale les Dominicains constituèrent au sein de l'Église un corps d'intellectuels et d'érudits protégés sur la prédication et la théologie. Si St Dominique lui-même ne fut jamais nommé Inquisiteur dans la mesure où cette charge apparut après sa mort, les Dominicains, ainsi que les Franciscains, prirent une part active à l'Inquisition de par leur rôle de théologiens et l'implication de St Dominique dans la persécution des hérésies.

Dans Terre Seconde l'Ordre des Prêcheurs existe et ses membres sont très actifs au sein de la Sainte Inquisition. Précisons ici que le rôle de la Sainte Inquisition n'est pas de s'en prendre aux païens ou aux infidèles mais de purger la Chrétienté de ses éléments rebelles. L'hérétique est celui qui s'écarte du dogme ecclésiastique pour décider lui-même de l'interprétation du mythe chrétien, mais c'est à l'origine un chrétien. Le fait que l'inquisition espagnole ait historiquement persécuté les Juifs a pu créer une confusion mais les Juifs d'Espagne furent persécutés en tant que chrétiens convertis. En effet, les communautés juives vivant sous la loi musulmane furent contraintes de se convertir ou de s'exiler après la Reconquista menée par les Rois Catholiques, ceux qui restèrent continuèrent souvent à pratiquer leur religion en secret, tombant ainsi sous le coup de l'hérésie puisque devenus chrétiens du point de vue de l'Église espagnole.

Dans le contexte de la Kabbale des Saints, St Dominique pourra aider à la prédication (sans manipulation cependant) en renforçant le charisme et l'éloquence de l'orateur, mais aussi intervenir magiquement pour lire dans les pensées, détecter le mensonge, ou la présence d'une magie autre que la magie divine issue de la fois chrétienne, et enfin éventuellement agir contre celle-ci à la manière

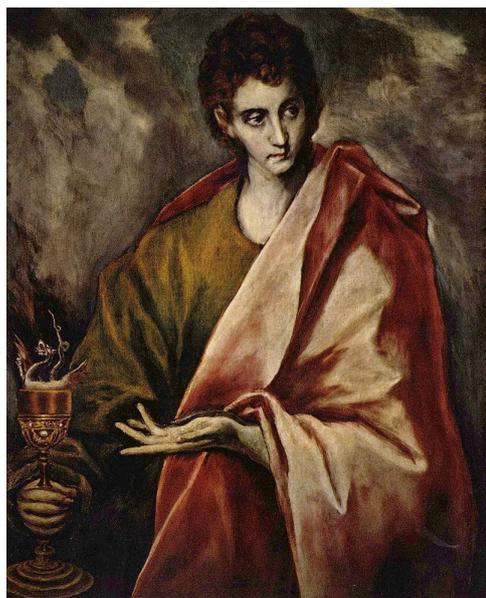
d'une dissipation, d'un désenvoûtement voire d'une dispersion d'une source inanimée (soit un objet magique). Certains affirment que St Dominique permettrait même de détecter la déviation sataniste au sein du Christianisme, qui normalement reste magiquement indétectable par le secret de l'Imposture Sacrée de Bérith (*cf. Satan*).

St François d'Assise

Jeune bourgeois du XII^{ème} siècle touché par la grâce après une vie dissipée et guerrière, St François d'Assise est à l'origine de l'ordre des franciscains, ou ordre des Frères Mineurs, dont il quittera pourtant la tête, afin d'échapper à la tentation du pouvoir mais aussi car l'orientation trop érudite de l'ordre lui déplaisait. Il incarne une image de piété très humble, professant la pauvreté totale, mais aussi une implication dans la vie courante des hommes par la prédication. Il professe également un amour de la nature et des animaux, jugés plus purs que les hommes et plus proches de Dieu. Dans ses textes religieux et poétiques, il s'adresse au Soleil comme à "Frère Soleil". Il est connu pour avoir parlé à un loup qui terrorisait les habitants de la ville de Gubbio, s'adressant à lui comme "Frère Loup", et le convainquant de partager la nourriture des hommes plutôt que de s'en prendre à eux (c'est-à-dire faisant un chien du loup en quelque sorte). Il est souvent représenté comme parlant aux oiseaux et de manière générale considère que la nature doit être vénérée comme preuve de la grandeur de Dieu, et non crainte ou haïe.

La figure de St François d'Assise peut donc être interprétée de deux manières : soit sous un angle de réconciliation du chrétien avec la nature, que le rejet de l'animisme des religions païennes a pu rendre suspecte, et de communion avec celle-ci dans le cadre d'une vie de dénuement et de simplicité, soit sous un angle plus politique et social, comme celle d'un homme renonçant à sa classe sociale pour vivre comme les plus pauvres, dénonçant ainsi l'injustice, mais aussi prêchant aux plus démunis, car St François n'est pas un ermite et professe au contraire l'implication parmi les hommes.

L'utilisation de cette figure dans le cadre de la Kabbale chrétienne permet d'accéder à un premier volet évident : obtenir l'amitié et l'aide des animaux (comme par **empathie animale**), et à un autre, plus vague : créer en quelque sorte le "dialogue social". De par son historique, St François d'Assise représente un lien entre les plus riches et les plus pauvres. Il symbolise aussi le dialogue avec les autres religions, suite à son voyage en Égypte musulmane. Il peut donc venir en aide à un prêtre visant à promouvoir plus de justice sociale et d'entente entre les couches de la population ou plus de tolérance religieuse, souvent sous des formes discrètes cependant, car l'humilité est une qualité essentielle du personnage.



St Jean l'apôtre et l'évangéliste

On reprendra ici la tradition catholique qui veut que Jean l'apôtre et Jean l'évangéliste soient la même personne. St Jean est censé être le disciple aimé par Jésus, l'un des apôtres et l'auteur d'un évangile, de trois épîtres et de l'Apocalypse. Ayant contribué à organiser les premières églises chrétiennes en Palestine, il aurait été exilé sur l'île de Patmos, où il aurait reçu la vision lui permettant de rédiger l'Apocalypse, et aurait ensuite fini sa vie à Éphèse, grâce à la clémence de l'Empereur Nerva. Par l'Apocalypse, Jean incarne le courant profondément judéo-chrétien du christianisme, s'opposant au courant pagano-chrétien, qui a fini par l'emporter. "Apocalypse" signifie littéralement "révélation" et l'association de ce terme à une idée de fin du monde vient de celle qui est décrite dans le texte. Le texte est un avertissement aux églises chrétiennes existantes, qui s'éloignent de l'intention initiale du Christ. On peut replacer cet ouvrage dans le combat interne entre ceux qui considèrent que le christianisme est une religion réservée aux juifs et ceux qui au contraire veulent la rendre universelle.

En tant qu'évangéliste, il est associé à l'aigle, auprès duquel il est souvent représenté. Nombre de miracles lui sont attribués, souvent pour prouver la puissance de la foi chrétienne : il boit du poison sans être incommodé, ressuscite une femme, crée un tremblement de terre pour engloutir une foule païenne déterminée à le lapider, vainc le mage démoniaque Kynopse (à qui les prêtres d'Apollon avaient demandé de supprimer

le Saint) en invoquant le pouvoir de la mer pour l'engloutir, et enfin guérit un jeune homme de la possession par un "esprit impur" et les soldats de son escorte d'un mal beaucoup plus trivial : la dysenterie. Si on souhaite mettre de côté l'appartenance de Jean au courant judaïste du christianisme, et se référer à son hagiographie qui fait au contraire de lui un grand prédicateur convertissant nombre de païens à la foi chrétienne, on peut faire de St Jean une entité qui aidera à la conversion et protégera les chrétiens des persécutions. On peut aussi reprendre ses miracles pour imaginer son action dans le cadre de la Kabbale chrétienne.

St Luc l'évangéliste

Juif hellénisé ou grec proche des milieux judaïques originaire d'Antioche, Luc est traditionnellement considéré comme un érudit à la fois médecin, juriste et peintre. L'animal qui lui est associé est le taureau, et son hagiographie est très lacunaire. L'aspect le plus intéressant de Luc est qu'il est considéré comme "le bon médecin" et son évangile fait une part importante à la miséricorde divine pour les humbles, les pauvres et les pécheurs. Elle dénonce les abus des riches et des puissants et renforce une lecture "révolutionnaire" du christiannisme. Dans le contexte du jeu, il peut être invoqué pour redresser les torts, dans le sens de plus de justice sociale.

St Marc l'évangéliste

Selon l'hagiographie, Marc serait le surnom romain d'un juif lybien, peut-être prêtre lévite à l'origine. Compagnon de Paul et Pierre, et même intendant des Noces de Cana selon certaines traditions, il serait mort en martyr dans son pays natal, après avoir été tiré par le cou et finalement broyé. Il a aidé Pierre et Paul dans leur ouvrage de conversion et de direction des premières communautés chrétienne et voyagé dans tout le monde romain et moyen-oriental. Ses reliques seront dérobées par les Vénitiens dans le but de faire de St Marc leur patron, en concurrence avec Rome et St Pierre. L'animal qui lui est associé dans l'iconographie est un lion ailé. La plus courte et peut-être la plus ancienne des quatre évangiles, celle de Marc insiste sur la souffrance du Christ, en opposition avec son rôle messianique et thaumaturge, afin de proposer une plus grande identification du croyant à sa personne.

Ste Marie mère du Christ

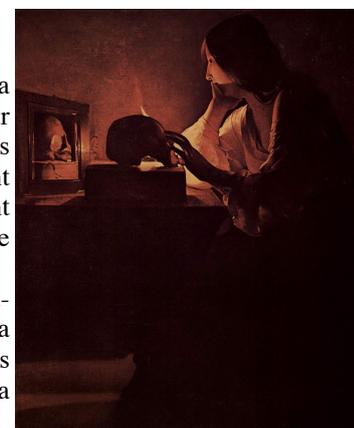
La virginité perpétuelle de la mère du Christ est un point qui n'est pas encore fixé avant le Concile de Trente, de même que la place du culte marial dans la religion chrétienne. On insistera dans le cadre de Terre seconde surtout sur son rôle de mère du Christ. Outre qu'elle a enfanté le Christ sans rapport sexuel et épousé St Joseph, alors veuf, son rôle dans la passion chrétienne se limite à la douleur d'avoir perdu ensuite son fils. Elle est à la fois très importante et complètement secondaire. Son culte a été essentiel car il réunit deux thèmes fondamentaux : la nativité et le deuil d'un enfant, mais elle n'a d'importance que dans son lien à Jésus. Lorsqu'on la prie, c'est pour la demander d'intercéder auprès de Dieu, dont elle est plus proche que toutes les femmes. Cette vision est d'ailleurs présente dans le Coran, qui la montre comme une femme ayant atteint un degré de perfection et d'élévation spirituelle exceptionnel. Mais aucun miracle individuel ne lui est attribué et sa vie se résume à deux événements : engendrer le Christ puis le pleurer.

Réminiscence des cultes païens à la fertilité, l'adoration de la "mère de Dieu" est une constante du christianisme, mais dans le cadre de la Kabbale Chrétienne, un prêtre évitera de faire appel à elle, car son action implique de faire directement intervenir la puissance divine, sans aucun voile ni limite. C'est donc une option polyvalente, mais radicale.

Ste Marie de Magdala ou Marie-Madeleine

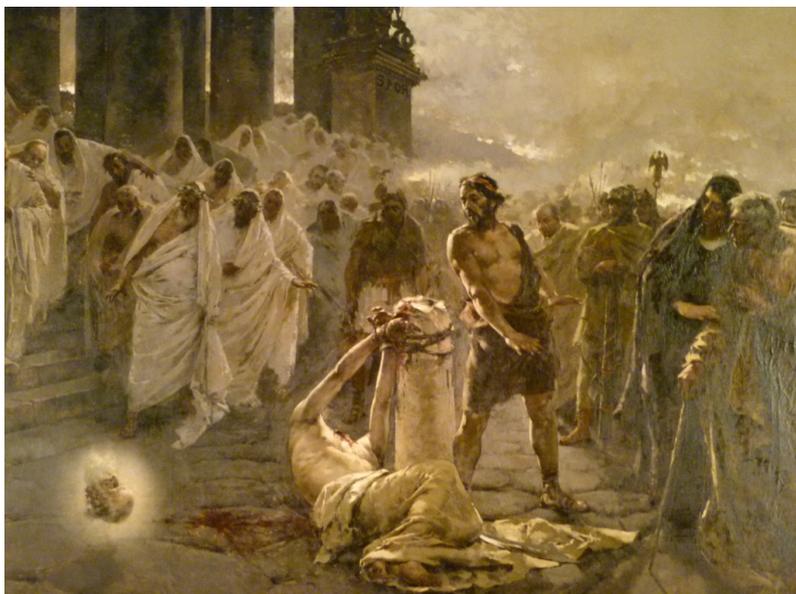
Premier témoin de la résurrection du Christ, elle est sa disciple féminine la plus importante après sa propre mère. Épouse spirituelle (ou charnelle selon certaines versions) de Jésus, elle incarne pour certains la pécheresse repentie, pour d'autre la féminité réconciliée avec l'église, qui s'est toujours montrée très répressive vis-à-vis de la sexualité féminine. Plus qu'une repentie, certains la désignent comme une femme que Jésus aurait exorcisée de sept démons. Dans un monde globalement misogyne, elle a incarné aussi pour certains courants de pensée gnostiques la nécessaire complémentarité du féminin par rapport au masculin.

Dans le contexte de Terre Seconde, Marie-Madeleine peut incarner la protectrice des femmes au-delà de leur simple rôle de mère dans la société. Elle est parfois associée à la recherche de la connaissance. Elle peut aussi représenter la dualité masculin-féminin chez certains chrétiens influencés par le mysticisme païen. Elle est très vénérée aux Vermili, car elle représente aussi la dialectique, la résolution et le dépassement des contradictions.



St Mathieu l'évangéliste et apôtre

On reprend la tradition chrétienne qui assimile l'apôtre et l'évangéliste, même si les faits historiques tendent à prouver que l'évangéliste aurait vécu plus tardivement que l'apôtre. Juif à l'origine percepteur d'impôts, il est souvent représenté avec des sacs d'or, une balance, ainsi que ses attributs d'avangéliste : livre et plume. On représente souvent un homme ailé à ses côtés, en référence à la manière dont son évangile commence. Selon son hagiographie, il est à l'origine de l'évangélisation de l'Éthiopie, où il est mort en martyr, transpercé par une épée, alors qu'il avait accompli le miracle de ressusciter le fils du roi. En tant qu'évangéliste, Mathieu insiste sur l'extension du message christique à l'ensemble des hommes, et non seulement les juifs. En tant que saint, il est censé protéger les métiers d'argent en général, de par son apostolat d'origine.

*St Paul de Tarse*

Quoique se désignant lui-même comme un apôtre, c'est-à-dire littéralement un envoyé, St Paul de Tarse n'est pas l'un des douze compagnons du Christ. Il est en général appelé St Paul tout court et est l'un des penseurs fondateurs de l'église chrétienne, car il interprète l'enseignement du Christ pour en faire une doctrine religieuse et l'inscrire dans la société romaine. Il est notamment celui qui l'émancipe de ses racines juives, afin d'en faire une religion prosélyte et universelle, et non une secte du judaïsme. Il est aussi celui qui précise le rapport avec le pouvoir politique, et justifie ce dernier. Dans l'épître aux Romains, figurant parmi les textes qui lui sont attribués, il explique très clairement **qu'il n'existe de pouvoir qui ne vienne de Dieu**. Se rebeller contre l'autorité politique revient donc à se rebeller contre Dieu. Il est donc l'artisan fondamental de la normalisation du christianisme qui va lui permettre de devenir plus tard une religion d'état pour l'Empire Romain. La pensée paulinienne est à la base du

christianisme ecclésiastique et celle qui éloigne la pensée initiale de ses résonnances anarchisantes qu'on peut percevoir dans certains évangiles. Paul sera finalement décapité, dans le courant des persécutions anti-chrétiennes épisodiques au sein de l'Empire Romain.

Dans le contexte du jeu, Paul incarne l'orthodoxie au sens de la fidélité au dogme. Il peut intervenir dans tout problème d'hérésie, comme St Dominique, mais aussi pour unifier les Chrétiens ou garantir leur adéquation au pouvoir en place.

St Pierre l'apôtre

L'un des apôtres, St Pierre, dont le nom était initialement Simon et qui devint "Pierre" sur l'injonction du Christ qui lui dit : "Sur cette pierre je bâtirai mon église", est avec Paul le fondateur de l'église chrétienne, mais il est aussi celui qui a renié le Christ lors de son procès. Il demandera à être crucifié à l'envers, car il ne méritait pas de son point de vue le même sort que Jésus. La figure de Pierre est fondamentale, même si les écrits qui lui sont attribués, comme l'épître de Pierre, sont considérés comme apocryphes. Il est en général présenté comme une figure politique, dirigeant les premiers chrétiens, alors que Paul est une figure plus théorique, s'occupant d'unifier et d'ordonner la pensée chrétienne.

Dans le contexte du jeu, Pierre peut être invoqué pour protéger l'église et la communauté chrétienne en tant que telle. Il n'interviendra pas au secours d'un individu, mais de l'"ékklésia", soit le groupe des chrétiens. Il aidera à la formation des communautés et aura une influence sur les actions collectives de celle-ci, pour sa pérennité et son influence politique.

Ste Sophie de Rome

Martyre chrétienne du IIème siècle, Ste Sophie a été suppliciée par l'Empereur Hadrien, pour son refus de renoncer à la foi chrétienne, en compagnie de ses trois filles, baptisées respectivement Foi, Espérance et Charité. Dans le christianisme byzantin, Ste Sophie est très vénérée et représente la parabole de ces trois vertus fondamentales du chrétien, inspirées par la sagesse divine. Aucun miracle ne lui est attribué, mais elle était connue pour les conversions de femmes qu'elle obtint, et le rôle symbolique de ses trois filles en fait l'incarnation du lien établi entre Dieu et ses fidèles à travers ces trois vertus. L'importance de son culte la rend intéressante dans le contexte de Terre Seconde et son intervention dans le cadre de la Kabbale Chrétienne devrait se faire autour de ces trois vertus, pour les soutenir ou les inspirer chez les croyants.

Ste Varvara

Appelée aussi Ste Barbara ou Ste Barbe, cette sainte anatolienne est la patronne des artificiers, mineurs, pompiers... soit de tous ceux qui ont un rapport avec le feu ou les explosifs, mais aussi des architectes. Jeune fille cloîtrée par son père, édile romain, dans une tour pour son refus de se marier et torturée par le feu pour avoir refusé d'abjurer sa foi chrétienne, elle est associée à la chasteté aussi bien qu'à la foudre, car le bourreau qui la décapita fut ensuite frappé par un éclair. De nombreux couvents lui sont dédiés. Souvent représentée avec une tour miniature et une plume de paon ou un éclair, elle est présente en statuette dans les tunnels des mines, afin de protéger les mineurs. Sa fête, célébrée le 4 décembre, est un jour de congé pour les mineurs. Aucun mineur chrétien n'acceptera de travailler ce jour-là.

Dans le contexte de la Kabbale des Saints, Ste Varvara pourra aider à la prévention des accidents dans les mines, sur les chantiers de construction terrestre, dans les laboratoires d'alchimie ou les forges, ou à la guérison des blessures liées au feu, la foudre et les effondrements. Certains affirment avoir pu invoquer son pouvoir pour foudroyer quelqu'un de manière offensive, mais c'était à chaque fois pour protéger l'innocence en danger (enfants, vierges etc...) ou pour détruire un obstacle empêchant quelqu'un de fuir.

KALEVALA et POHJALA (ou SARIOLA)

Voir aussi Totems et Chamanisme

Le Kalevala est une contrée mythologique qui apparaît dans l'ouvrage éponyme d'Elias Lönnrot, qui est une compilation de légendes caréliennes et finnoises de tradition orale, rédigée au XIX^{ème} siècle sous la forme d'un ensemble de chansons de geste. Le but de l'auteur était de créer un équivalent nordique de l'Illiade et l'Odyssée, tout en portant à la connaissance du monde la culture finnoise et carélienne, dans le contexte d'un nationalisme naissant. Le Kalevala est donc un pays mythique, très proche de l'actuelle Finlande, avec au nord le Pohjola (appelé aussi souvent le Sariola), terre froide et obscure, dont les peuples sont rivaux de ceux du Kalevala. Le Kalevala a inspiré de nombreux auteurs, notamment Tolkien pour le Seigneur des Anneaux. Le vieux ménestrel Väinämöinen qui y apparaît peut être rapproché de Gandalf, et tous les conflits autour du fameux Sampo, objet mythique et indescriptible suscitant la convoitise de tous, rappelle l'anneau unique de Sauron (Sauron-Sariola... ça se ressemble).

Dans le cadre de Terre Seconde, le Kalevala et le Pohjola deviennent des réminiscences réelles, et les héros du récit des *Totems*. Les habitants du Kalevala et du Pohjola (ou Sariola), les Ihminen ("hommes" dans leur langue), ont donc l'ouvrage d'Elias Lönnrot comme religion et référentiel culturel. Pour les Ihminen et pour Terre Seconde, les personnages du récit sont d'anciens Héros, qui ont habité le Kalevala et le Sariola lors du **Temps des Héros**, époque mythique qui coïncide avec la période que les Cosmogonistes appellent "l'Ère de la Transcendance et de la Grâce" (cf. *Cosmogonie*), soit une période peu après la fin de l'Âge d'Or. Ces Héros sont depuis devenus des Totems en trouvant refuge dans le Monde Spirituel (cf. *Chamanisme, Cosmogonie*), et y connaissent une seconde vie en compagnie des Esprits, appelés par les Ihminen **Haltiat**. La religion des Ihminen a pris alors sa forme actuelle : une forme de chamanisme, pratiquée par des chamans appelés **Taikurit**,

et surnommés **Ménéstrels** par les colons, car la musique a un rôle essentiel dans la pratique de leurs pouvoirs. Dans le contexte de Terre Seconde, le Kalevala est l'une des terres où le souvenir de l'Âge d'Or est encore vivace ("Les Titans ont oublié d'y mourir" dit un récit de voyage) et le pouvoir des anciennes forces encore présent. De plus, c'est par excellence la terre où le Monde Spirituel s'est éveillé et où le chamanisme, religion intermédiaire entre le culte des Titans et celui des Dieux, a pu s'épanouir pleinement.

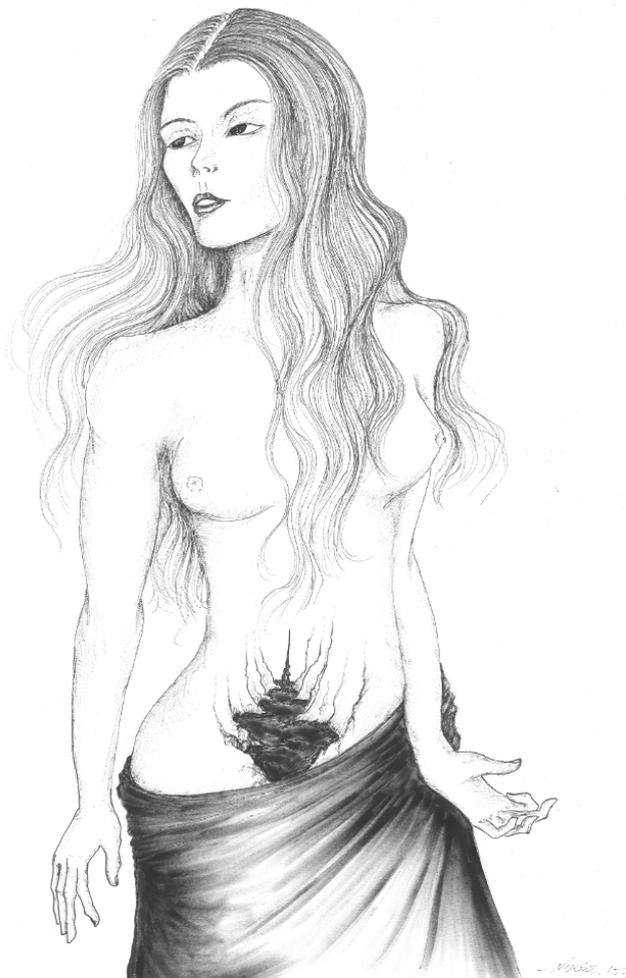
Le Kalevala est un pays très peu peuplé, partagé entre 7 clans d'Ihminen et deux colonies, situées sur la côte sud. L'une est Porte-Neyre, colonie orgète (cf. *Orgia*) appartenant à la famille noble orgète des Falconeri, l'autre Naamari, colonie arse (cf. *Arseterre*) appartenant à la famille noble arse des Alvendis. Les deux colonies ont été installées sur l'ancien territoire du clan Kyllikki, et Porte-Neyre sur le lieu de leur principale bourgade. Le clan Kylliki est de ce fait le seul qui ait été vaincu et soumis par les colons ars ou orgètes. Les six autres clans sont appelés les "clans libres" et sont pour la plupart en conflit larvé avec les colons.

Description physique

La carte du Kalevala et du Sariola est consultable [ici](#). Il s'agit d'un pays froid, tout au nord de la planète, couvert de neige quatre mois sur douze. Au nord, la péninsule du Sariola est plongée dans une nuit complète la moitié de l'année, phénomène partiellement naturel, en raison de la position très septentrionale du pays, mais également lié à la présence du fameux **Dragon du Sariola**, dont la Xoa épanouie est présente partout dans le Kalevala, du nord au sud, de manière plus ou moins forte.

Si on excepte les deux colonies du sud : Porte-Neyre et Naamari, où les colons ont défriché et imposé aux indigènes de travailler la terre de manière extensive ou (dans le cas de Porte-Neyre) de travailler dans une mine, ainsi qu'à des esclaves venus d'ailleurs, l'essentiel du Kalevala est recouvert de forêts aux arbres immenses et colossaux, interrompues par quelques rares clairières ainsi que de grands étangs ou lacs, évidemment gelés en hiver, qui de ce fait peuvent alors être traversés ou sur lesquels on peut pratiquer la pêche blanche (i.e. en perçant un trou dans la glace). Les montagnes sont relativement peu hautes, mais nombre d'entre elles sont en fait des volcans encore actifs, et le sous-sol regorge de sources chaudes et de geysers. Lorsque la roche devient vraiment volcanique, la végétation dense du pays cède la place à des étendues rocailleuses désolées, où la terre peut être faite d'un sable noir, parfois partiellement vitrifié. Les **pistes éoliennes** qui apparaissent sur la carte sont en fait de longues trouées dégagées de tout arbre et au relief aplani, que les indigènes utilisent pour faire avancer leurs chars éoliens. L'origine de ces étranges routes se perd dans les brumes du Temps des Héros.

La nature volcanique du pays n'est pas anodine : elle provient de la Xoa du Dragon du Sariola. Elle a également des effets particuliers sur la magie : **à mesure qu'on va vers le nord, les dimensions démoniaques ou non-euclidiennes ou sentiers torves y sont racornis**, presque absents, ce qui rend impossible les pouvoirs comme l'*affusion*, l'invocation de démons et même le "Regard Oblique" des mages démonistes... Les sentiers torves cessent très vite au voisinage du Dragon. De même, les pouvoirs permettant



de localiser une personne ou même de type *Empathie* y sont également très perturbés. Cette perturbation augmente à mesure qu'on va vers le nord. Hormis au voisinage de la côte sud, on ne peut plus guère compter sur tous ces pouvoirs. Les Ihminen disent que "le Dragon préfère être seul avec nous". Seul le Monde Spirituel peut s'épanouir pleinement : les pouvoirs issus du chamanisme en général sont exempts de ces limitations et fonctionnent normalement.

Une autre conséquence de l'existence du Dragon est que les forêts regorgent de pierres enchantées ou de simples magiques (cf. *Alchimie, Simples*). Le pays regorge de manière générale de matériaux magiques, d'où l'intérêt que lui portent *Orgia* et *Arseterre*. Le *Peuple-Fée* y est très discret en revanche, car on dit que le Dragon a jadis dévoré la majorité des créatures féériques de son domaine, avant que sa Xoa ne s'épanouisse.

Le Temps des Héros

Le Temps des Héros correspond à l'histoire décrite dans le Kalevala d'Elias Lönnrot. Dans le contexte de Terre Seconde, cette histoire s'est "animée" et les personnages en ont réellement existé. C'est une période où la magie antique (ou *Innommé*) n'a pas encore tout-à-fait disparu et le culte des Titans est encore vivace. Aujourd'hui encore, outre les noms des Héros devenus Totems, les Ihminen invoquent les noms de trois Titans primordiaux : Jumala, Ukko et Hiisi, alias respectivement Gaïa, Hypérion et Chaos (cf. *Titans et Titanides*). Fait intrigant, les Ihminen ne considèrent pas Hiisi comme le créateur de toute chose, mais comme une force maléfique qu'il faut combattre, sauf dans le clan de Louhi la Sorcière.

Les personnages humains de la geste du Kalevala sont les fameux Héros qui donnèrent leur noms aux clans des Ihminen. Ils étaient alors des démiurges particuliers (cf. *Innommé*), que les cosmogonistes appellent "chamans antiques", parce que leurs pouvoirs leur ont permis d'appréhender le Monde Spirituel, et d'y renaître sous la forme de totems. D'un point de vue technique, leurs daÿmonia sont devenus des totems. Ils sont les précurseurs du *Chamanisme* de Terre Seconde. Dans l'un des passages du Kalevala, Väinö le Ménestrel arrache au ventre du gant Antero Vipunen les runes de pouvoir. Cette légende prend corps de manière particulière dans Terre Seconde, car **Antero Vipunen n'est autre que le Dragon du Sariola**, et dans ce vol symbolique il y a l'image du mortel prenant le pas sur les Titans, et le symbole de la fin de l'Âge d'Or, même si celui-ci reste très vivace au Kalevala.

Le Kalevala, en tant qu'épopée, se décline en plusieurs récits, mettant en scène des thèmes et des personnages différents. On a choisi d'en retenir huit figures principales : Ilmar, Väinämö, Lemminkä, Aïno, Jouka, Kyllikki, Kullervo, appartenant au Kalevala, et Louhi, appartenant au Pohjola ou Sariola, dont elle est censée être la Reine-Sorcière maléfique.

*Remarque : Dans le récit original du Kalevala, les héros Ilmarinen, Väinämöinen, Lemminkäinen et Joukahainen sont souvent désignés par les diminutifs suivants : **Ilmari, Väinö, Lemminkä et Jouka**. On peut donc utiliser indifféremment le nom complet ou le diminutif. Cependant, dans le cadre de Terre Seconde, on utilisera souvent le nom complet pour désigner le clan qui tire son nom du Héros et son village, et le diminutif pour le Totem associé.*

L'ensemble de l'ouvrage est organisé par chants, qui se suivent et racontent une épopée centrée sur tel ou tel personnage, sans qu'il y ait forcément de cohérence narrative entre ces différentes parties. Un thème récurrent est celui du conflit entre le Kalevala proprement dit et le Pohjola, ou Sariola, territoire maléfique au nord, où vit la Sorcière Louhi. Les habitants du Pohjola sont souvent désignés dans le texte comme les rivaux de ceux du Kalevala, et comme des "Lapons". On peut retrouver ainsi une séparation entre les Finnois et les Sames, deux peuples de culture et langue différents, qui aujourd'hui encore constituent deux ethnies au sein de la Finlande moderne. L'ouvrage présentant le point de vue des Finnois, donc des gens du Kalevala proprement dit, les Lapons du Pohjola ou du Sariola sont toujours présentés comme les ennemis, même si en pratique l'histoire montre que les comportements des uns et des autres sont également immoraux, ou plutôt respectent une morale de clan, selon laquelle tout est autorisé, hors des limites du clan : rapt, vol, pillage, meurtre... Ainsi on voit se dessiner une société tribale, sans autorité centrale ni aucune loi en dehors du clan, voire de la famille, car les gens du Kalevala ne sont guère respectueux d'une famille à une autre.

On propose ici un survol très rapide des 50 chants du Kalevala.

Les 10 premiers chants sont concentrés sur Väinö et Jouka. Väinämö est étroitement associé à une description de la création du monde : il naît d'Ilmatar, déesse créatrice engrossée par le vent. Dès le début de l'épopée, Väinö est présenté comme un vieil homme. Il est alors mis au défi par Jouka de vaincre une joute oratoire qui s'apparente plutôt à un duel magique, dans la mesure où les paroles des deux personnages ont des effets surnaturels. Jouka perd le duel et se trouve obligé de donner sa soeur Aïno en mariage au vieux barbon, mais Aïno se noie pour préserver sa liberté.

Déterminé à assouvir sa libido, Väinö se fixe comme objectif d'obtenir "la vierge de Pohjola", soit une fille de Louhi, censée être d'une beauté sublime. C'est le désir de Väinö pour cette jeune fille qui n'est pas nommée pour l'amène à demander au fabre Ilmari de forger le fameux Sampo, qu'il est censé donner à Louhi en échange de la demoiselle. Mais rien ne se passe comme prévu : jaloux, Jouka tue son cheval d'une flèche et Väinö est obligé de poursuivre son périple vers le nord sur le dos d'un aigle (ça ne vous rappelle pas Gandalf?). De plus, Louhi n'honore pas sa promesse et il repart bredouille, après avoir donné le Sampo.

Les chants 11 à 15 mettent en scène Lemminkä, guerrier intrépide et infatigable coureur de jupons. Cependant, il apparaît plus comme un séducteur au sens désuet de ce terme, c'est-à-dire comme un violeur. Il enlève Kyllikki, venant du pays de Saari, qui est décrite comme provenant d'un clan plus riche et plus prestigieux que le sien. Il finit par l'épouser en échange de la paix entre les deux clans. Les termes de l'accord stipulent que Lemminkä cessera de guerroyer, en échange de quoi Kyllikki restera terrée dans la demeure de son mari. Mais Kyllikki part danser à un bal, et Lemminkä repart en guerre, point contre les gens de Saari cependant, mais contre le Pohjola lui aussi, décidé comme Väinö à obtenir l'une des filles de Louhi.

Une fois arrivé là-bas et confronté aux pouvoirs des sorciers du Sariola, "qui chantent les runes de Hiisi", il est mis en demeure

d'accomplir des exploits, afin d'obtenir la jeune fille qu'il convoite. Il doit capturer d'abord une sorte de renne infernal, qui détruit les cultures, puis un cheval également infernal, et enfin le cygne de la rivière Tuoni, ou rivière des morts. Cette dernière mission lui est fatale : le berber du Tuonela, le pays des morts, le tue avec la morsure d'un serpent d'eau.

C'est là qu'intervient l'élément essentiel de l'histoire de Lemminkä : sa mère comprend, grâce sang qui apparaît sur le peigne laissé par son fils, au moment de son départ, qu'il est mort, et part pour retrouver son corps. Elle fait plus : à force de magie et de pommades, elle le ressuscite! C'est le mythe fondateur du Clan Lemminkäinen. Lemminkä se lamente ensuite d'avoir échoué dans son entreprise, mais sa mère le convainc de renoncer aux "filles du Pohjola".

Les chants 16 et 25 reviennent alors à Väinämö et Ilmar, qui s'engagent à leur tour dans la rude tâche de conquérir "la vierge du Pohjola". Au début c'est Väinö qui se rend au Pohjola, cherchant à obtenir paiement en échange du Sampo dûment livré. Il décide alors de s'y rendre en bateau.

Mais la construction du bateau nécessite l'emploi de runes magiques, qui manquent au vieil homme. Il part d'abord les chercher au Tuonela, le pays des morts ou l'enfer, mais échoue et en réchappe de peu. Il part ensuite trouver ses fameuses runes dans le ventre d'un géant disparu : Antero Vipunen. Dans le contexte de Terre Seconde, on associe ce personnage au fameux dragon du Kalevala. Väinö est avalé par le géant, mais le torture tant et si bien une fois dans son ventre, qu'il le contraint à le libérer et lui révéler les fameuses runes, qui décrivent les génèses du monde et les secrets des soins des maladies.

Väinö peut enfin partir, mais Ilmari le Fabre apprend la raison de son départ. Ils arrivent tous les deux en rivaux au Pohjola et décident de s'en remettre au choix de la future épouse, plutôt que de la contraindre. Finalement, la jeune fille choisit Ilmari pour sa jeunesse, malgré les conseils de sa mère. Néanmoins, la mère de la jeune fille n'accorde celle-ci qu'après qu'Ilmarinen a effectué des travaux : labourer le champ de vipères, capturer le loup et l'ours de Tuoni, le pays des morts, et capturer le brochet qui nage dans le Tuonela. Les épousailles d'Ilmari le Fabre sont ensuite l'occasion de mettre à mort un boeuf si grand qu'il touche le ciel de ses cornes et de brasser un véritable océan de bière. Détail notable : Lemminkä demande à participer au banquet, mais on refuse sa présence, car il est jugé trop bagarreur. En revanche, on demande à Väinö de venir chanter pour les noces de son rival, ce qu'il fait volontiers, malgré son désespoir de n'avoir trouvé femme. Le vieux barde fustige finalement sa jeunesse dissolue, qui l'a empêché de se marier lorsqu'il était encore désirable pour une jeune fille. Ilmari et sa fiancée quittent finalement le Pohjola après force festins et lamentations.

Les chants 26 à 30 racontent comment Lemminkä, furieux d'avoir été exclu des banquets du Pohjola, décide d'y retourner pour raviver la flamme de la guerre. Sa mère tente de l'en dissuader en lui prédisant trois morts différentes, auxquelles il a à chaque fois une parade magique. Il n'en fait évidemment qu'à sa tête et déboule comme un rustre chez les gens du Pohjola, exigeant qu'on le traite bien. Mais il ne reçoit que de la bière où grouillent des vers et autres vexations. S'ensuit un duel magique entre lui et le "Patron du Pohjola", au terme duquel celui-ci meurt. Lemminkä doit alors fuir pour échapper à la levée d'armes des guerriers du Pohjola, désireux de venger leur chef, et se réfugie sur une île.

Une fois sur l'île, Lemminkä passe son temps à lutiner les pucelles et consoler les veuves, mais lorsque le mal du pays se fait trop prégnant, il retourne chez lui pour retrouver sa famille encore en vie, mais ses terres dévastées par les guerriers du Pohjola. Furieux, il retourne porter la guerre au nord, cette fois avec l'aide de son ami Teria. Lemminkä et Ahti vainquent Pakkanen, le "maugel", le froid invoqué par Louhi, mais ne parviennent finalement pas à retrouver le chemin du Pohjola, et finissent par renoncer.

Les chants 31 à 36 racontent l'histoire de Kullervo, qui est assez indépendante du reste. L'histoire de Kullervo, particulièrement sinistre, commence par l'extermination de sa famille. Kalervo et Untamo, deux frères voisins et rivaux, nés de la même portée de cygnes (si, si, c'est une sorte de métaphore), se font mille vexations jusqu'à ce qu'Untamo lève son armée et massacre toute la famille de Kalervo, sauf une fille enceinte, qui accouche de Kullervo, lequel devient l'esclave de sa famille adoptive. C'est donc un enfant qui n'a jamais connu que brimades et servitude.

À trois mois à peine, Kullervo, fils né des amours ancillaires de Kalervo, se fait remarquer par sa force et sa propension à la destruction. Il parle déjà et souhaite devenir grand et fort, car il sait à qui il doit son état d'orphelin réduit en esclavage : "j'irais venger la mort du père et payer les pleurs de ma mère!". Craignant le sang vengeur de Kalervo, Untamo tente de tuer l'enfant par trois fois, en le noyant, le brûlant... à chaque fois en vain. Kullervo l'enfançon survit, et Untamo finit par le garder, en lui promettant de bien le traiter s'il accomplit ses tâches d'esclave correctement.

Las! Kullervo se montre incapable de bien faire. Plus tard, on lui confie un bébé et il le tue par inadvertance. Pour chaque tâche agricole que lui confie Untamo, Kullervo répond de manière désastreuse. Il déploie à chaque fois des efforts immenses, et fait usage de sa force, qui est prodigieuse, mais détruit plus qu'il ne crée. Finalement, désespérant d'en faire quelque chose, Untamo le vend pour une misère à Ilmari le Fabre. Allant de Charybde en Scylla, l'infortuné Kullervo devient le souffre-douleur de l'épouse du Fabre.

Lorsqu'il doit faire paître les troupeaux d'Ilmar, la femme de celui-ci lui cuit un pain dans lequel elle cache une pierre. Le couteau de l'orphelin, seul souvenir de son père, se brise dessus. Kullervo jure alors de se venger. Il offre le bétail aux loups et aux ours, puis change ceux-ci en vaches pour les ramener auprès de l'épouse d'Ilmar, qui est dévorée séance tenante, lorsqu'elle essaie de les traire. Fuyant la vengeance d'Ilmari dans la forêt, Kullervo y rencontre une vieille femme qui lui révèle que ses parents sont encore vivants. Il les retrouve et apprend que sa sœur a disparu. Les retrouvailles sont cependant de courte durée. Kullervo, toujours incapable d'accomplir aucun travail correctement car il aurait pris les mauvaises manières "depuis le berceau" à cause d'une "nourrice nigande", est envoyé payer l'impôt par son père, qui l'insulte comme le faisait Untamo. Humilié, Kullervo part et sur le retour rencontre trois filles, à qui il fait des avances, à chaque fois repoussées. Il enlève la dernière, comme si la succession des rebuffades le rendait mauvais. Il impressionne la jeune fille par son or et abuse d'elle, avant de découvrir que c'est sa propre sœur, disparue jadis. La malheureuse se noie de désespoir. Désespéré, il retourne chez sa mère, qui lui conseille de d'exiler neuf ans, afin d'expier sa faute, mais il choisit d'entrer en guerre contre Untamo, afin d'y trouver sa mort.

Il part en guerre avec les malédictions de sa famille. Tous, hormis sa mère, lui disent qu'ils ne pleureront pas la mort d'un tel incapable, ce à quoi il répond par des bravades et des imprécations. En chemin, il apprend justement que toute sa famille est trépassée. Arrivé sur les terres du clan d'Untamo, il massacre à tour de bras, puis retourne chez lui, où il trouve les cadavres de toute

sa famille. Sa mère, toujours aimante malgré tout, lui parle de l'intérieur de sa tombe pour lui conseiller à nouveau l'exil, mais Kullervo finit par se donner la mort sur sa propre épée.

*Lors l'épée songe à ses paroles,
elle pense aux mots du gaillard.
Puis elle entame sa réponse :
"Pourquoi n'aurais-je guère envie"
de croquer dans la chair fautive
et laper le sang du méchef?
Je croque bien la chair naïve,
le sang pur à pleines lamées."*

Kalevala - Chant 36

Les chants 37 à 50, qui achèvent l'ouvrage, reviennent alors sur nos trois larrons : Ilmarinen, Väinämöinen et Lemminkäinen. Ayant perdu par la faute de Kullervo son épouse venue du Pohjola/Sariola, Ilmar le Fabre, après avoir forgé une épouse d'or et d'argent en substitut sa défunte compagne, s'en lasse et décide finalement qu'il lui faut une vraie femme reprend le chemin du pays de Louhi pour demander une nouvelle épouse, mais Louhi, apprenant la fin tragique de sa fille, refuse. Il enlève alors l'autre fille de Louhi. Elle l'implore de la laisser partir, évoquant nombre d'animaux en lequel elle pourrait se métamorphoser, mais à chaque fois le Fabre lui répond qu'il se métamorphosera à son tour en un animal prédateur de celui qu'elle choisit. Finalement, alors qu'elle se lamente et dit qu'elle préférerait être l'épouse du lièvre, du loup, du renard etc... plutôt que la sienne, il la change en mouette. Mais ce voyage inutile l'amène à rapporter à Väinämöinen que le Sampo rend le Pohjola extrêmement prospère, éveillant ainsi l'envie du vieux chaman.

Ilmarinen, Väinämöinen et Lemminkäinen décident alors de retourner au Pohjola pour reprendre le Sampo à Louhi. En chemin, leur barque s'échoue sur le corps d'un grand brochet, qu'ils tuent et dont la mâchoire est récupérée par Väinö pour faire le **kantélé**, sorte de cithare (c'est encore le nom d'un instrument folklorique finlandais aujourd'hui). Le Ménestrel constate alors que la musique du kantélé attire les animaux, fait naître la joie et la paix dans le coeur des hommes. Mais, arrivés chez Louhi, lorsque celle-ci refuse de partager le Sampo avec eux, Väinö utilise le pouvoir du kantélé pour endormir les gens du clan de Louhi et leur voler le Sampo. Mais Lemminkä s'entêtant à chanter lui aussi, malgré les conseils de Väinö, il chante si mal qu'il réveille Louhi et ses guerriers. Une course-poursuite à bateau s'engage alors, dont les gens du Kalevala sortent vainqueurs. Mais le Kantélé et le Sampo sont l'un et l'autre perdus dans la mer. Les rivages sur lesquelles se sont échoués les débris du Sampo deviennent cependant un pays riche et prospère. Väinö se refait un kantélé en bois de bouleau, et les cithares des Taikurit sont en général faites dans ce bois.

De manière assez comique, Väinö décide de prendre le bois du bouleau parce que celui-ci se plaint des multiples usages que les hommes font de son bois, en lui donnant ainsi un usage plus noble. Il prend pour les cordes des cheveux d'une jeune fille en train de chanter. Si évidemment ce n'est pas le cas pour les kantélé des Taikurit, il n'est pas rare d'y trouver une mèche de cheveux féminins accrochée au bois. Ce nouveau kantélé fait aussitôt des merveilles.

Mais Louhi n'a pas dit son dernier mot. Furieuse de la prospérité acquise par le Kalevala grâce au Sampo, elle invoque l'aide des puissances du Tuonela pour déchaîner neuf maladies sur le Kalevala, puis l'ours Otso pour s'en prendre au bétail, mais Väinö repousse chacune de ses attaques. Louhi va même jusqu'à cacher le Soleil et la Lune, venus écouter la musique de Väinö. Ilmari tente d'en forger de nouveaux, mais finalement Louhi replace d'elle-même les astres dans le ciel. Le récit du Kalevala s'achève sur la naissance du Roi de Carélie, né comme Jésus d'une pucelle nommée Marjatta. Dépité par ce personnage qui lui vole la vedette, Väinö se retire alors, et comme Merlin annonce son retour, le jour où les gens auront à nouveau besoin de ses sortilèges.

Le Temps des colons

Le Temps des Héros se perd dans le passé mythique du pays. Il fut suivi par une époque correspondant à l'époque où les Clans des Ihminen vivaient de manière indépendante et libre, et ont façonné une culture évoluant très peu, en raison de l'isolement de leur pays, sous la protection des Haltiat et des Héros tutélaires.

Cette ère indéfinissable, où rien ne semble évoluer, prend brutalement fin en l'an 516 de la Chute, date à laquelle deux corps expéditionnaires, l'un orgète, armé par la famille princière Falconeri (cf. *Orgia*), et l'autre ars, armé par la famille noble des Alvendis (cf. *Arseterre*), accostent à peu près simultanément sur la côte sud du Kalevala, pour entamer une colonisation rapide et brutale, qui conduira à la soumission du clan Kyllikki, vivant sur ces rivages. Les deux colonies vont s'étendre rapidement et se partager l'essentiel des terres cultivables et des ressources minières. L'élan rapide de la colonisation prendra fin cependant devant les immenses forêts, situées au nord des actuelles colonies orgète et arse.

En 563, Orlando Falconeri, frère du Prince Falconeri en titre et gouverneur de la colonie, lancera une expédition contre le clan Ilmarinen, traversant les forêts obscures qui conduisent aux terres de ce clan. Cette campagne, longue et meurtrière, échouera à soumettre les Ilmarinen, mais mettra un terme aux raids lancés depuis leur village sur la colonie orgète, car Toivo Ilmarinen, le chef du clan, devra prêter serment pour son peuple de ne jamais prendre les armes contre les intérêts orgètes. En gage de respect de cet accord, conclu en 565, Orlando Falconeri exigera de Toivo qu'il lui confie son jeune fils Armas, âgé de 5 ans à l'époque, afin de l'élever à la cour de Nettuno, en Orgia, en tant qu'otage et invité des Falconeri. L'idée d'Orlando était de faire d'Armas un véritable

orgète, afin d'implanter durablement l'influence d'Orgia dans le Kalevala. Cette stratégie aura des conséquences inattendues sur la suite des événements.

En effet, en 587, Salveggia Falconeri, sœur et amante du Prince Andrea Falconeri, alors au pouvoir, lance une opération de conquête vers Ilmarinen, aidée par Armas Ilmarinen, son ami d'enfance et celui de son frère Andrea, et de supplétifs ihmminen. Le but est la soumission des clans du nord, mais surtout de retrouver le Legs-Triple, ou Sampo, mythique trésor du Kalevala, dont Armas avait parlé à ses amis d'enfance et frère et sœur adoptifs. Mais Armas Ilmarinen avait en fait préparé un piège à l'intention des Orgètes : l'expédition se trouva cernée par une importante force armée d'Ihminen de clans libres coalisés (sauf celui de Louhi) et les supplétifs à l'intérieur de l'armée orgète se retournèrent alors contre ceux-ci. La déroute fut complète pour les forces coloniales, qui laissèrent neuf hommes sur dix à terre. Salveggia Falconeri y laissa la vie.

Armas Ilmarinen avait donc trahi son pays d'adoption pour repousser l'envahisseur. Il avait même fait appel à des troupes arsées à cet effet, qui avaient combattu sous des accoutrements locaux, afin de ne point trahir leur origine. Il avait en effet fait mine de s'allier à Arseterre, mais n'hésita pas à supprimer par la suite les mercenaires arsés de son côté et leurs officiers, en les empoisonnant. Parmi les morts, il y eut un aristocrate arsé : Landogar Alvendis, fils de Gyrin Alvendis, alors chef de la famille Alvendis et seigneur de la colonie de Naamari. Ainsi Armas avait-il réduit à néant les espoirs coloniaux des deux puissances et réussi l'impensable : une brève mais effective coalition des clans libres du Kalevala.

Cependant, ni Arseterre ni Orgia n'allaient en rester là. Un an plus tard, Andrea Falconeri d'une part, et Gyrin Alvendis d'autre part, l'un et l'autre animés d'un désir de vengeance contre les Ihminen et rendus fous par la malédiction du Legs-Triple, ou Sampo, qui éveille encore parfois chez ceux qui en entendent parler une convoitise démentielle, entraînent les deux nations dans une guerre brève, mais qui eût aisément pu dégénérer en un conflit particulièrement long et terrible. Cf. plus bas à ce sujet.

Peuplement et société

Le peuple autochtone du Kalevala se désigne lui-même sous le nom d'Ihminen. Les Ihminen ne parlent pas la langue commune. Les colons les surnomment "Kûl" en raison de l'expression "Kuulin Äänen", qui signifie dans leur langue : "J'ai entendu la voix". C'est une expression couramment utilisée par les Ihminen, symbolisant leur lien aux Haltiat, car la voix qu'ils entendent est celle de leur Totem. Eux-mêmes surnomment les étrangers "Kuuro", qui signifie "sourd", car ils sont selon eux sourds aux voix des Esprits.

Le mode de vie des Ihminen est assez peu agraire : chasse, pêche et un peu d'élevage constituent leurs principaux moyens de subsistance. Seul le bourg d'Ilmarinen avait des champs dignes de ce nom, avant le déclenchement de la Guerre des Deux Empires. Les Ihminen sont en général vêtus de peaux, ornées de motifs et de pierres aux couleurs vives. Leurs armes sont souvent des outils de pêche ou de chasse : arcs, harpons, couteau à poisson... Ils vivent dans des maisons aux murs épais, chauffées et éclairées par un foyer central, avec une cheminée étroite permettant d'évacuer la fumée. Il y a des exceptions à ce mode de vie : ceux du clan Lemminkäinen sont armés d'épée et ceux du clan Aïno vivent dans de grandes barques. Chaque clan possède en général une maison commune, où les gens du clan se réunissent pour prendre des décisions ou seulement bavarder, chanter ou danser. La culture des Ihminen est surtout centrée sur le chant, la danse, la sculpture sur bois et la poésie. C'est à travers ces arts, souvent liés aux Haltiat, qu'on transmet aux enfants le savoir des anciens. Si les maisons sont de pierre, elles sont souvent lambrissées de planches sculptées en bas-relief, racontant les mythes du Temps des Héros ou le passé de la famille à qui appartient la demeure.

Les Ihminen sont partagés en 7 clans, dont chacun porte le nom d'un Héros, ou personnage de l'épopée du Kalevala. Chaque Héros totémique a ses caractéristiques, son historique, et chaque clan a sa propre culture, qui en découle. On compte d'abord les cinq figures suivantes : **Ilmari le Fabre**, **Väinö le Ménestrel**, **Lemminkä le Guerrier**, **Aïno la Noyée** et **Jouka le Chasseur**. Ce sont les cinq clans libres du Kalevala. Dans le cadre de Terre Seconde, on utilise pour certains clans une variante de chacun de ces noms (variante apparaissant dans l'ouvrage de Lönnrot) pour désigner les gens du clan eux-mêmes et les distinguer du totem. On parlera ainsi des Ilmarinen, des Väinämöinen, des Lemminkäinen et des Joukainen. En pratique cependant, le clan Ilmarinen a quasiment disparu. Sa population a été presque entièrement exterminée en l'an 588, lors de la Guerre des Deux Empires (cf. plus bas). Seuls quelques enfants recueillis par les autres clans et vivant parmi eux se réclament du clan d'Ilmari le Fabre. Les Ilmarinen ayant jadis été les meilleurs artisans et forgerons du Kalevala, ce tragique événement a privé les Ihminen d'armes et d'outils de qualité.

Les Väinämöinen constituent le clan le plus lié au Monde Spirituel. C'est dans leurs rangs qu'on trouve le plus de Ménestrels, ou Taikurit. Ils sont les gardiens de la loi, du savoir humain, médical, politique et spirituel, comme les Ilmarinen l'étaient du savoir technique. Les Lemminkäinen forment le clan guerrier par excellence, et sont redoutés pour leurs prouesses dans ce domaine. Lemminkä, leur esprit tutélaire, fut ressuscité par sa mère, et de ce fait les gens de ce clan disposent d'un pouvoir considérable : s'ils meurent en combat, ils ressuscitent immédiatement, se relevant sans aucune blessure, indépendamment de l'état de leur cadavre. Chacun d'entre eux ne bénéficiera de cette seconde chance qu'une seule fois, mais cela fait des guerriers de ce clan de téméraires trompe-la-Mort, dont la férocité n'a d'égale que la peur qu'ils inspirent, même parmi les autres Ihminen. Le clan d'Aïno la Noyée est le clan maritime par excellence : ses membres habitent dans de grands bateaux sur lesquels ils pêchent et vivent l'essentiel de leur existence. La bourgade portuaire d'Aïno elle-même ne comprend que les bâtiments qui ne peuvent exister qu'à terre : les bâtiments communs, les entrepôts et les ateliers d'artisanat. Connus pour être capables, par la puissance de leurs Taikurit, de briser la glace de la banquise durant l'hiver, en faisant appel aux créatures marines telles que les épaulards, ils ne craignent pas le gel de la mer sur leurs rivages et peuvent même commercer. Le clan de Jouka est un clan semi-nomade, qui suit les hardes de rennes qu'il élève, et a

acquis une triste renommée auprès des colons en fournissant aux autres clans les secrets des poisons dont ils enduisent leurs flèches.

Chacun de ces clans domine (ou dominait, dans le cas des Ilmarinen) une petite ville et une partie des terres du Kalevala. Une sixième localité existe cependant : Kullervo, du nom de l'un des personnages du temps des Héros, être maudit ayant d'abord été réduit à la servitude avant de se venger de manière abominable, et finalement de se suicider, après avoir violé sa propre sœur, sans savoir qu'il s'agissait de celle-ci. Kullervo est un personnage sinistre de l'épopée du Kalevala, à la fois victime et bourreau, et damné dès sa naissance, car né dans l'opprobre de la servitude. Les Ihminen choisirent ainsi de baptiser de son nom une île désolée, mais dont le sous-sol regorge de minéraux, à l'ouest du Kalevala. C'est là que vit une population d'esclaves, composée de captifs faits prisonniers durant des raids au sud ou suite au naufrage d'un navire sur les rivages du Kalevala, de criminels indigènes déchus de leur statut, et de leurs descendants. Ces esclaves sont chargés d'extraire du sol divers métaux pour leurs maîtres. Ils vivent en quasi-autonomie sur cette île, surveillés et ravitaillés par une garnison de Lemminkäinen. La bourgade de Kullervo est sur le continent, en face de l'île éponyme, et sous le contrôle des autres clans, mais surtout de celui du Guerrier.

À ces clans s'ajoute le clan de **Louhi la Sorcière**, l'unique clan du Sariola/Pohjola. C'est un clan dont la base ethnique originelle est différente de celle du Kalevala. Les gens du Kalevala sont en général de peau claire, blonds et aux yeux clairs également. Leurs arcades sourcilières sont un peu plus prononcées (cela proviendrait du fait que les Finnois sont les hommes modernes les plus proches de l'homme de Cro-Magnon). Le peuple originel du Sariola, assimilé traditionnellement aux Lapons, est d'un teint plus mat, avec des yeux en amande, souvent noirs, et les cheveux raides et sombres des asiatiques. Cependant, le clan de la Sorcière ayant accueilli les parias des clans du Kalevala, sa base ethnique s'est beaucoup métissée, et l'écart avec les autres Ihminen s'est réduit. Pour des raisons de simplicité, on ne considère cependant pas, dans le cadre de Terre Seconde, que les Ihminen du Sariola parlent une langue différente de celle des Ihminen du Kalevala ou aient une culture différente. On ne pousse donc pas l'analogie Finnois/Lapons jusqu'au bout. Il s'agit seulement d'une branche un peu différente d'un même peuple, pratiquant la même religion. La différence culturelle la plus importante réside dans le fait que le clan de Louhi ne considère pas Hiisi comme une force maléfique mais lui accorde le même rôle ambivalent que les cosmogonistes : force créatrice primordiale, mais également destructrice. De plus, leur rapport au Dragon et la nature particulière de leur environnement conditionne évidemment leur fonctionnement.

Fait inconnu des Mages, au cours de sa vie humaine, en tant que chaman antique, Louhi créa le premier familier. Paradoxalement ce pouvoir, relevant aujourd'hui de la magie naturelle fut perdu par les Chamans eux-mêmes. Ce fut en poursuivant son ennemi Väinämöinen, qui lui avait volé le fabuleux Sampo, qu'elle créa une sorte d'aigle monstrueux pour le rattraper. Dans le contexte de Terre seconde, on considère qu'elle ne s'est pas transformée mais a créé une entité séparée d'elle-même, à partir de son propre pouvoir, en scindant son Daymonion (cf. *Innommé*) pour créer ce monstre, simple extension d'elle-même et de son pouvoir, en lien avec le Totem animal de l'Aigle.

Le dernier clan porte le nom de **Kyllikki la Devineresse**. Ce n'est plus un clan à proprement parler, puisque sa structure sociale et ses traditions culturelles ont été mises à mal par la colonisation. Les terres de ce clan étaient réparties sur le rivage le plus méridional du Kalevala et Porte-Neyre a été fondée sur le lieu de l'ancien village des Kyllikki. Les terres du clan étaient étendues et remontaient loin vers le nord. Les colons les ayant déportés, puis concentrés sur le rivage sud pour les servir, décimant ainsi les rangs de ce clan jadis puissant et peuplé, un désert de forêts s'est de fait créé entre les colonies et les terres du clan libre Ilmarinen. Aujourd'hui les gens du clan Kyllikki sont pour la plupart sous le joug des colons, à qui ils servent d'esclaves, de serfs ou de domestiques. Clan vaincu et humilié, ayant perdu sa propre histoire, il est considéré par les autres comme définitivement perdu. Kyllikki est un personnage secondaire de l'épopée du Kalevala. Épouse délaissée de Lemminkä le guerrier, elle voit cependant sa mort au fait que du sang coule de son peigne. C'est l'événement qui va déclencher la quête de la mère de Lemminkä pour le corps de son fils et conduire à sa résurrection. Kyllikki la Devineresse est finalement celle qui voit la vérité et amorce le changement. Rôle secondaire en apparence, mais fondamental en réalité. De fait les bouleversements du Kalevala ont toujours pris naissance au sein de ce clan, comme la colonisation, dont ils furent les premières victimes.

Aux côtés de ce clan, et régissant son existence, se trouve la société des colons, ou plus exactement deux sociétés : celle des colons orgètes, centrée autour de Porte-Neyre, et celle des colons ars, centrée autour de Naamari. Autour de ces deux cités se trouvent d'autres localités coloniales, villages fortifiés parfois abandonnés, suite à un hiver particulièrement rigoureux, des raids des Ihminen libres, ou des escarmouches entre les deux puissances coloniales. La frontière entre les deux colonies n'a cessé de bouger, jusqu'à créer une sorte de no man's land, où seules des ruines indiquent les efforts de colons ou de militaires pour installer un avant-poste. En un sens, la rivalité entre Orgia et Arseterre a jusqu'à présent empêché aucun des deux empires de s'étendre plus au nord, et permis aux Ihminen libres de le rester.

Naamari et Porte-Neyre sont avant tout des villes de garnison, où une forte présence militaire, composée essentiellement de mercenaires sous l'autorité du Gouverneur orgète ou du Préfet impérial ars, côtoie des colons vivant de l'exploitation des terres à l'entour, des mines ou de la collecte de matériaux magiques et alchimiques dans les terres du nord, non loin de la cité fantôme d'Ilmarinen, ravagée en l'an 588 par la Guerre des Deux Empires. Lieux mal famés où la vie humaine n'a que peu de valeur, ces deux cités attirent de nombreux aventuriers, car on peut y faire aisément fortune. N'importe quel vagant y trouvera de l'ouvrage et, s'il survit à une expédition dans les terres du nord, jadis celles du clan Ilmarinen, contrée désolée et hantée par les esprits des Ihminen morts, maudite par les Taikurit et le Totem d'Ilmari le Fabre, il pourra revenir enrichi par nombre de matériaux magiques, car ces forêts en regorgent. Toute personne peu ou prou capable de porter les armes pourra aisément se faire engager dans les troupes du Gouverneur de Porte-Neyre ou du Préfet de Naamari. La solde est élevée et l'avancement rapide. Ceux qui le souhaitent

peuvent devenir métayers pour les Falconeri ou les Alvendis, et louer pour un prix dérisoire de grandes étendues de terre, sur lesquelles ils peuvent faire travailler les locaux en tant qu'esclaves. Peaux et métaux constituent les dernières richesses de ces deux colonies.

Le Legs-Triple

Le Legs-Triple est le nom sous lequel les étrangers connaissent le Sampo. Objet mythique issu de l'Ère des Héros, il est censé apporter prospérité et puissance à qui le possède. De plus, c'est un objet datant d'avant la Sanction d'*Épersonai*. Il a la réputation d'exciter, par la simple évocation de son existence, une convoitise qui peut conduire à la folie. Il a failli être à l'origine d'une guerre entre Orgia et Arseterre dans les années 580, en ayant rendu fou le Prince Andrea Falconeri et Gyrin Alvendis, un noble mondalbe très proche du roi ars d'alors : Agrion IV.

Le Sampo est en fait l'écriture. C'est un rouleau de métal sur lequel sont gravées les lettres d'un alphabet sous la forme d'une phrase rassemblant tous les sons de la langue chamanique du Kalevala-Pohjola (le vieux finnois donc). Cette langue n'est pas une langue enchantée, c'est en fait une simple langue liturgique, mais en revanche c'est la magie de l'écrit que représente le Sampo, c'est-à-dire l'invention de l'écriture et les services que cela peut rendre. Le nom même du Sampo est secret : les Ihminen utilisent le terme "Legs-Triple" en présence d'étrangers. Mais si l'alphabet du Sampo n'est pas enchanté, il a cependant une valeur qui le rendrait inestimable aux yeux des cosmogonistes, car le véritable secret du Sampo est que cet alphabet extrêmement ancien servit de base à celui qu'*Épersonai* créa pour la Langue Véritable, source des neuf langues enchantées. Certains mages à la recherche de cette langue, comme Clarenzia de Valois, la Didascale de l'école de *Serpent-Azur*, utilisèrent le Sampo comme point de départ de leur recherche, mais c'est un secret très bien gardé. En tant qu'objet, le Sampo est imbu d'un certain nombre de propriétés magiques liées aux Daymonia des différents démiurges qui se le disputèrent jadis. Il apparaîtra donc comme un objet magique associé à l'*Innommé*, quoiqu'il ne fut conçu au départ que comme un objet imputrescible et indestructible. Sa propriété magique majeure aujourd'hui est d'éveiller, même dans le coeur de qui en a seulement entendu parler, une convoitise confinant à la démence.



*Représentation traditionnelle du Sampo
pour les Ihminen de Terre Seconde*

La Guerre des Deux Empires (an 588 de la Chute)

La Guerre des Deux Empires opposa *Arseterre* et *Orgia*, mais fut fort brève. Elle se déroula au printemps de l'an 588 et fut marquée par une sanglante bataille à Ilmarinen, au terme de laquelle la population entière de ce clan fut exterminée, et le siège de Porte-Neyre par les troupes impériales arsées. Des maisons de pierre d'Ilmarinen et de la colossale effigie du Fabre il ne reste plus aujourd'hui que des tas de pierres délavées par la neige et la pluie. La position des deux pouvoirs coloniaux n'a en revanche guère évoluée, ni celle des Ihminen sous leur domination. Les espoirs de conquérir l'ensemble du Kalevala semblent avoir disparu de part et d'autre, et les clans libres sont plus que jamais isolés derrière les forêts qui jadis appartenaient au clan d'Ilmari le Fabre, lequel a payé de son existence leur indépendance. Si brève qu'elle fut, cette guerre fut marquée par l'emploi de créatures immortelles : *Démons* du côté ars et Itstik (guerriers du Grand Ancien Seüilok, cf. *Diables*) du côté orgète, par l'entremise de la famille patricienne Thadei, connue pour ses accointances infernales (cf. *Orgia*).

Côté orgète, la guerre était menée par Andrea Falconeri, qui était parvenu précédemment à faire annexer la colonie à l'empire colonial orgète, créant de fait une obligation de soutien de la part des autres familles orgètes en cas d'attaque extérieure. Côté ars, il y avait l'Empereur ars Lyctus Mauperthuis, obéissant aux ordres du roi Agrion IV, lequel était manipulé par Gyrin Alvendis. Ce n'est pas un hasard si la guerre prit fin lorsqu'Andrea Falconeri et Gyrin Alvendis périrent, à quelques jours à peine l'un de l'autre, juste après la victoire orgète à Ilmarinen. Le Prince Andrea est officiellement mort d'un accident de chasse survenu le lendemain de sa victoire, mais l'hypothèse d'un assassinat par la *Garde Républicaine* d'Orgia est assez populaire, d'autant que Valerio Mattinatae, un Procer vassal du Prince Andrea, a disparu le même jour. Le meurtre de Gyrin Alvendis est en revanche attesté par les chroniques

royales d'Arseterre : un mystérieux sorcier Feuralbe (cf. *Elfes Rouges*) et Roxane Contrecœur, la fille d'Axan Contrecœur, sont les coupables. Ni l'un ni l'autre ne furent jamais capturés cependant.

Les Ars semblaient avoir l'avantage, par la puissance considérable de l'armée impériale arse, face aux troupes des Flaconeri et divers mercenaires et supplétifs, recrutés grâce à la contribution des autres familles patriciennes orgètes. De plus, les Ars avaient fait appel à des démons. Très vite, Porte-Neyre fut assiégée tandis que les forces orgètes affrontaient le reste de l'armée impériale à Ilmarinen. Les Ihminen du clan, seuls cette fois, furent pris en tenaille et bien peu réchappèrent du combat. Cependant, l'apparition des fameux Itstik permit aux Orgètes de remporter cette étrange bataille à trois, où démons, guerriers infernaux et esprits s'engagèrent dans la mêlée aux côtés des mortels. L'aide de la famille Thadei fut donc déterminante. Les Ars durent battre en retraite, et le Prince Andrea entra à Ilmarinen avec quelques rares prisonniers Ihminen. Lorsqu'il vit qu'Armas Ilmarinen, loin de se rendre avait préféré s'immoler dans sa maison familiale, il entra dans une rage telle qu'il fit enfermer ses prisonniers dans la maison commune d'Ilmarinen avant d'y bouter le feu, et de les voir brûler vif en hommage aux mânes de sa défunte sœur et amante.

Mais Armas Ilmarinen n'était pas mort. Il rejoignit Väinö avec les enfants et les personnes malades du clan. Depuis, les survivants sont restés à Väinö et Armas Ilmarinen, rendu fou par le désespoir, a disparu dans le Sariola. Côté ars, la nouvelle de la cinglante défaite d'Ilmarinen incita l'Empereur à lever le siège de Porte-Neyre, ce qui marqua de fait la fin des hostilités. Il fallut encore attendre quelques mois avant qu'une paix véritable fut reconstruite, sur des bases nouvelles, mais la guerre proprement dite s'arrêta là. Le dernier élément essentiel de cette guerre fut que l'annonce de la mort d'Armas Ilmarinen déclencha une révolte parmi les Ihminen du clan Kylliki, aussi bien à Porte-Neyre qu'à Naamari. Les rebelles furent très près de rendre au clan de la Devineresse sa liberté, mais les forces coloniales, orgètes et arses, écrasèrent ce soulèvement dans le sang en regagnant leurs pénates respectives. De fait, les Ihminen vivant sous le joug colonial sont aujourd'hui fort peu nombreux et les esclaves morts ont été remplacés par des étrangers. Quant aux Haltiat... ils se sont définitivement tus au sud de Väinämöinen.

Les pouvoirs des Taikurit

*Vais-je tirer mes chants du froid,
puiser mes runes fors le gel,
(...)*

*Je déclots le coffre des mots
clenche lâche, l'arche des runes,
je tire le bout du lisseau,
j'ouvre le noeud de l'écheveau?*

Kalevala - Chant 1

Les pouvoirs des Taikurit sont de type chamanique (cf. *Chamanisme, Totems*). On va décrire ici les huit totems associés aux différents Héros et les esprits (ou "Haltiat") qui leur sont liés. Chaque membre des différents clans acquiert lors de son initiation une affinité Totem correspondant au Héros tutélaire de son clan. De ce fait, Kullervo l'Orphelin n'est en principe jamais associé à l'affinité Totem d'aucun Ihminen. Cela arrive cependant, car certains chamans natifs naissent ainsi. Ils sont en général tués à la naissance, mais qui sait si l'un d'entre eux a jamais échappé à ce terrible destin? Certains n'hésitent pas à expliquer les révoltes des esclaves de l'île de Kullervo par l'intervention de Taikurit liés à l'Orphelin. Par ailleurs, le clan de la Devineresse ayant perdu ses connaissances mystiques sous l'effet du jour colonial, les derniers Ihminen du clan Kylliki n'ont de lien totémique à celle-ci que s'ils sont chamans natifs. Les Ménestrels ou Taikurit de la Devineresse sont donc rares. De manière générale, il arrive que des chamans natifs naissent dans un clan lié à autre Totem que le leur. S'ils ne sont pas liés à l'Orphelin, la Sorcière ou la Devineresse, ils seront en général confiés au clan correspondant. Sinon, leur destin est on ne peut plus précaire... et variera beaucoup selon leur famille d'origine.

Comme leur surnom de "Ménestrels" que leur donnèrent les Orgètes l'indique, les Taikurit sont avant tout des musiciens. Chants, musique et danse sont pour les Ihminen une manière de transmettre leur savoir et leur Histoire aux générations futures. C'est la mémoire de ce peuple qui a perdu son écriture avec le Sampo. De nombreux chants contiennent dans leur récit nombre d'informations sur une grande variété de sujets : médecine, herboristerie, artisanat, Histoire etc... Les Taikurit sont donc des musiciens. Ils jouent de divers instruments, parmi lesquels le kantélé : une sorte de cithare particulière. Le Kantélé mythique de Väinö était en fait une mâchoire de brochet et certains font usage de cet instrument préhistorique. Il faut noter que la plupart des Taikurit des clans libres du Kalevala passent un certain temps à Väinämöinen pour y apprendre justement la musique et la danse, ainsi que les arcanes de leur art, car le clan du Ménestrel est par excellence celui qui préserve tout le savoir du peuple des Ihminen, mystique ou non.

n désigne ci-dessous le niveau du Taikurit. Les Taikurit sont à la fois très puissants et très spécialisés. N'ayant qu'un seul totem, ils ne partagent aucun esprit d'un clan à un autre et sont chacun efficace dans un domaine. C'est ce qui explique que les gens fassent parfois appel aux Taikurit d'autres clans, ce qui permet d'entretenir des relations régulières entre les clans. C'est aussi ce qui explique qu'unis, les Ihminen soient si redoutables.

Outre les Haltiat décrits ci-dessous, chaque totem est également associés aux **Esprits des Ancêtres**, constitués des âmes des membres défunts du clan. Nombreux quoique peu puissants, ils hantent le Monde Spirituel aux abords des terres de leur clan et en protègent et guident les vivants. On les assimilera dans chaque cas à **un seul esprit, de force variable k, d'origine chthonienne et de comportement éveillé, dont le tabou absolu sera de nuire au clan**. Son incarnat est la protection du clan, ce qui reste extrêmement vague, de ce fait on laisse le Meujeuh décider des pouvoirs possibles. Seul l'incarnat sera une limitation dans ce cas (avec la valeur de k) : les ancêtres n'interviennent que pour protéger et servir le clan dans son ensemble, et éventuellement sauver la vie de l'un de ses membres. En réalité cet esprit est une foule d'esprits, ainsi le chaman invoquera véritablement un esprit ancestral correspondant à un défunt particulier, qu'il pourra nommer et dont il connaîtra brièvement l'historique.

Les différents Totems sont ordonnés ci-dessous en fonction du nombre actuel de Taikurit qui leur sont liés. Väinö est sans surprise celui qui possède le plus de Taikurit à son "service". Sans surprise, les clans décimés d'Ilmari le Fabre et de Kylliki la Devineresse ne comptent guère de Taikurit.

De plus, chaque Totem peut conférer, par le biais d'un Taikurit, à une personne initiée, c'est-à-dire possédant l'affinité Totem correspondante, un **pouvoir de Clan**, même si elle n'est pas chaman. Cela se fait en général lors de l'initiation de la personne, moment où l'affinité Totem est alors éveillée chez celle-ci. Le pouvoir de Clan coûte à chaque fois le sacrifice un point de Transcendance vive, **pris sur le potentiel de l'initié**. Il faut évidemment que celui-ci soit sensible à la magie et ait un potentiel au moins égal à 1. Ce sont ces pouvoirs de Clan qui permettent aux Ihminen de prospérer sur leur terre hostile. Techniquement, ces pouvoirs relèvent d'un don permanent de magie naturelle.

1. Väinö le Ménestrel

Väinö est le Taikurit par excellence. Souvent représenté avec son fameux kantélé, sa cithare faite avec une mâchoire de brochet, il a l'apparence d'un vieil homme aux cheveux blancs, souvent d'aspect assez revêché. Il incarne le savoir et la sagesse, mais n'est pas exempt de passions et pulsions, comme dans l'épisode avec la jeune Aïno, qu'il est prêt à tout pour soumettre à son désir. C'est lui qui ramène le Sampo du Sariola, après l'avoir volé à Louhi, trahissant ainsi la parole donnée, puisque le Sampo avait été donné à Louhi en paiement de l'une de ses filles pour Ilmari le Fabre. C'est un personnage ombrageux et puissant, n'hésitant pas à utiliser son pouvoir magique pour obtenir l'ascendant sur autrui. Il ne recule devant rien pour accéder à plus de connaissances et de pouvoir magique, comme lorsqu'il va chercher les runes magiques dans le ventre d'Antero Vipunen.



En tant qu'esprit, Väinö sera considéré comme d'origine primordiale pour le Taikurit qui l'invoque, sans tabous ni effets secondaires. De plus, c'est le Taikurit qui choisit à quel niveau il l'invoque. Les pouvoirs de Väinö en tant qu'esprit concernent essentiellement la révélation de la véritable nature des choses, ainsi que les savoirs qui relèveraient partout ailleurs de l'écrit, mais qui doivent se transmettre au Kalevala par la parole, le chant et les danses. Il préserve les savoirs intellectuels accumulés par le clan. Ilmari le Fabre préserve quant à lui les compétences manuelles.

Väinö peut conférer au choix l'un des avantages suivants, lorsqu'il est invoqué au niveau k par un chaman de niveau n :

- accorder un bonus de +2n dans k compétences deductives correspondant à des savoirs intellectuels et non manuels (même si ce sont des compétences non-ouvertes), pour une durée de n jours (non-cumulable); ces savoirs proviennent de la mémoire des Ihminen mais également du souvenir de l'Âge d'Or et des connaissances accumulées par les hôtes du Monde Spirituel en général; cela recouvre donc presque tout, hormis les savoirs scientifiques et techniques les plus avancés (par exemple les secrets des *Nibelungen* ou des mages-géomètres),
- évaluer la sincérité d'une cible ou établir un contact télépathique comme par *Empathie* (n rounds, jet de volonté pour résister contre un seuil de 10+2k),
- *Double-Vue* (n rounds, jet de volonté pour résister contre un seuil de 10+2k);
- *Dissipation* ou *Désenvoûtement* (s'il est invoqué au niveau 6).

Pouvoir de Clan : La personne initiée gagne un +1 permanent en tolérance et en intuition.

- **L'aigle-mémoire** [9] : Invoqué par Lemminkä, cet esprit est jugé par le Guerrier comme étant "de piètre mémoire". Cela s'explique par le fait qu'il appartient à d'autres Totems, comme celui de Väinämö. L'aigle-mémoire est la mémoire du Monde Spirituel, qui permet de visualiser une situation passée, en n'importe quel moment du passé et n'importe quel lieu, pourvu que le Monde Spirituel ait été "présent" et que les événements ne s'y soient pas déroulés de manière à être

imperceptibles du Monde Spirituel (via des sortilèges dédiés). En général, donc, l'aigle-mémoire verra et entendra tout, dès lors qu'il s'agit d'un lieu terrestre, sauf dans les contrées où le Monde Spirituel est absent. Dans les UMI (Univers Matériels Imaginaires, cf. *Cosmogonie*) en revanche, cela sera évidemment plus compliqué, car certains UMI sont hors de portée du Monde Spirituel. Mais un Taikurit y sera bien démuné de toute manière.

*"Aigle, grand aigle, mon oiseau!
Sauras-tu dire en ta mémoire,
où s'est perdue ma mère vieille (...)"*

Kalevala - Chant 29

Incarnat : passé

Niveau : 9

Pouvoirs : Le Taikurit acquiert une vision d'un ou plusieurs moments du passé d'un lieu où il se trouve. Il doit définir le ou les moments qu'il cherche à voir par une phrase contenant au plus n mots. Aucune forme de jet de résistance n'est autorisé, puisqu'il s'agit d'une vision du passé tel que l'aigle-mémoire l'a "enregistré". Le souvenir transmis par l'aigle-mémoire est celui d'une personne qui voit tout et entend tout, mais n'est doué d'aucun pouvoir magique. Une personne invisible restera donc invisible.

Origine : primordiale

Comportement : éveillé

- **Barbe-en-givre** [7] : Il s'agit d'un esprit fondamentalement bienveillant, qui apporte une aide considérable au clan du Ménestrel, et explique que les Ihminen des autres clans envoient souvent leurs blessés et malades se soigner auprès d'eux. Cet esprit est en quelque sorte un dédoublement de Väinämöinen.

Incarnat : soins des blessures et des maladies

Niveau : 3

Pouvoirs : De manière très simple et très efficace, cet esprit peut soigner toutes les blessures d'une cible ET reconstituer un membre perdu ET simultanément la guérir de toute maladie non-magique.

Origine : primordiale

Comportement : éveillé

- **Le Bouleau, reposoir des oiseaux** [4] : Après avoir défriché la terre pour l'agriculture, Väinämöinen décide d'épargner le bouleau, car il est un reposoir pour les oiseaux. Pour les Ihminen, l'esprit du bouleau est donc fortement lié à la gent aviaire. C'est lui qui est le vecteur du lien sacré de ce peuple avec les oiseaux qui vivent dans son pays. Le Kalevala est une région de grands lacs, sur lesquels viennent vivre notamment de grands échassiers comme les grues cendrées ou les cigognes, mais également des cygnes, canards etc... Ces oiseaux étant migrateurs, leur retour est très important, car il annonce la fin de l'hiver, outre que certains peuvent également être mangés.

Incarnat : oiseaux

Niveau : 4

Pouvoirs : Le Taikurit peut invoquer à lui jusqu'à n oiseaux différents, à condition qu'ils soient dans les parages, et leur confier des tâches simples, en utilisant sa compétence "empathie animale". Les oiseaux ne se mettront pas en danger pour lui mais lui obéiront jusqu'à n jours révolus. La complexité des tâches qu'ils pourront accomplir sera déterminée par les jets de compétence du Taikurit. Des oiseaux pêcheurs pourront notamment le nourrir aisément.

Origine : céleste

Comportement : actif

Tabou absolu : aucun

Tabou provisoire : ne pas avoir mangé de chair ou d'oeuf d'un oiseau sauvage depuis une semaine et tenir une branche de bouleau

Sacrifice : aucun

Effets secondaires : incapacité de parler à un être mortel durant 24h

- **Ilmatar, la mère du monde** [2] : Ilmatar est la mère de Väinämöinen. Engrossée par le vent, elle lui donne naissance après plusieurs années de souffrance. Ilmatar incarne la force vitale, la maternité, la résilience des femmes enceintes dans l'environnement hostile du Kalevala. Elle protège les mères, leurs enfants et la vie en général.

Incarnat : naissance, vie, maternité, soins

Niveau : 2

Pouvoirs : Ilmatar permet au Chaman de :

- soigner complètement une blessure locale et régénérer un membre perdu ;
- soigner globalement n points de vie et faire cesser une éventuelle hémorragie ;
- soigner n enfants de toute maladie non-magique ou empoisonnement ;

- protéger une femme enceinte de toute fausse couche, maladie ou accouchement prématuré pendant n jours.

Origine : primordiale

Comportement : éveillé

Tabou absolu : aucun

Tabou provisoire : aucun

Sacrifice : un peu de semence masculine ou de sang menstruel

Effets secondaires : 15% de chances que le chaman ressente de fortes pulsions sexuelles durant 1d6 heures après l'invocation d'Ilmatar, charge au Meujeuh d'imaginer, selon les circonstances, quels effets ce rut soudain peut avoir!

• **Le Kantélé** [10] : C'est la cithare mythique du Ménestrel. On désigne aussi de ce nom le défilé rocheux des environs du village de Väinämöinen comprend d'étranges piliers de pierre en enfilade, qui constituent comme les cordes d'une harpe et font "chanter le vent". C'est un lieu spirituel essentiel pour tous les Ihminen et tous les Taikurit y passent du temps, car le Monde Spirituel affleure au Monde Réel à cet endroit. L'esprit qui hante ce lieu, bien que céleste, est ici très présent. Très actif, il agira volontiers pour donner même à des personnes non initiées une vision du Monde Spirituel et aidera à la transmission du savoir.

Incarnat : musique, paix, enseignement

Niveau : 10

Pouvoirs : Pour invoquer cet esprit, le Taikurit doit jouer d'une cithare lui-même et seules les cibles en mesure de l'entendre jouer seront affectées. En invoquant cet esprit, le Taikurit peut au choix :

- endormir profondément jusqu'à n^2 personnes (1 seul jet de volonté : celui de la victime de volonté maximale) pour une durée de n rounds;

- apaiser tout animal hostile à la ronde et en faire venir, qui seront pacifiques et amicaux (peut être combiné avec "empathie animale");

- libérer **automatiquement** (comme par *Dissipation* ou *Désenvoûtement*) tous ceux qui l'écoutent de tout sentiment de peur, magique ou non, et même créer une ambiance conviviale et gaie dans une assemblée, sans toutefois influencer magiquement sur l'état d'esprit ou l'humeur des gens : si les cibles peuvent naturellement se calmer et se réjouir dans les circonstances courantes, elles le feront.

Origine : céleste

Comportement : actif

Tabou absolu : ne peut être utilisé par une personne animée d'intentions meurtrières ou dans le but de tuer

Tabou provisoire : ne s'en prendre physiquement ni verbalement à personne pendant 3 jours

• **Kave, grande aïeule du monde** [11] : Cf. Louhi. Cet esprit est d'un niveau plus élevé pour Väinö.

Niveau : 11

• **Magie ancienne** [11] : Invoquée par Väinö pour créer un récif à l'intention du navire poursuivant de Louhi à partir d'un simple éclat de silex, cet esprit permet de manière générale d'invoquer un objet ou un élément naturel à partir d'une contrepartie symbolique minime ; un rocher ou un bâtiment de pierre à partir d'un caillou, un étang à partir d'un gobelet d'eau, une table à partir d'un morceau de bois etc...

Le barde bientôt dit ces mots :

*"Il me souvient bien d'une ruse,
un retour de magie ancienne."*

*(...) il tire un éclat de silex,
une lichette d'amadou;*

*céans les balance à la mer,
par-dessus son épaule gauche.*

*Puis il dit les mots de magie,
le vieux parle ainsi vers la mer :*

"Que s'en dresse un roc en écueil,

l'île mussée, qu'elle surgisse où la proue de Pohja s'étrave (...)"

Kalevala - Chant 43

Incarnat : invocation inanimée

Niveau : 11

Pouvoirs : Lorsqu'il invoque cet esprit, le Taikurit peut invoquer un élément naturel ou objet construit non-magique **permanent**. Dans le cas d'un élément naturel, cela peut être un récif, comme dans le récit du Kalevala, une étendue d'eau, un arbre etc... Le joueur devra lancer 2d4 et le résultat de ce dé mis en puissance de son rang en initiation représentera le volume maximal en mètres cube de l'élément naturel ainsi créé. Dans le cas d'un objet créé, il correspondra au travail d'au plus n personnes pendant n jours (une maison est envisageable, un château pas vraiment, sauf en y allant morceau par morceau). De plus, les compétences de ces n personnes virtuelles seront celles du chaman.

Origine : céleste
Comportement : éveillé

- **Les mains du vent** [1] : Väinö invoque le pouvoir du vent pour conduire Ilmari jusqu'en Sariola, afin d'y chercher femme.

*"Vent, harpe-le dans ta voile,
 bise, empoigne-le dans ta barque,
 vite rafté dans tes rafales
 jusqu'aux ombres de Pohjola!"*

Kalevala - Chant 10

Cet esprit, utilisé surtout pour les chars à voile, rend les déplacements des Väinämöinen particulièrement aisés, ce qui explique que ce clan soit celui qui voyage le plus le long des pistes éoliennes du Kalevala.

Incarnat : vent

Niveau : 1

Pouvoirs : En invoquant le pouvoir de cet esprit, le Taikurit invoque un vent favorable sur une cible volontaire. De ce fait, que cette cible soit en bateau ou en char à voiles, elle disposera d'un vent qui le guidera jusqu'à une destination prédéfinie, ou le Taikurit devra déjà avoir été. Il n'y a pas de limite de temps à cela, et l'esprit cessera son action dès lors que la cible aura atteint sa destination (ou si le Taikurit meurt).

Origine : primordiale

Comportement : éveillé

Tabou absolu : n'aidera jamais à perturber le vol d'un oiseau ni à le capturer

Effets secondaires : 30% de chances que le Taikurit perde l'usage de la parole pour 1d6 heures

- **Murrikki la noire** [1]: Murrikki la noire est, dans le conte du Kalevala, tout simplement la vache de Väinämöinen.

Incarnat : animaux domestiques, élevage, nourriture

Niveau : 1

Pouvoirs : Murrikki la noire est un esprit associé aux bovins. Il permet au choix de :

- guérir un animal domestique de toute blessure ou maladie, même d'origine magique (réussite automatique);
- communiquer et se faire obéir d'un troupeau d'animaux domestiques;
- générer n jours de vivres.

Origine : Primordiale

Comportement : Éveillé

Tabou absolu : Aucun

Tabou provisoire : Aucun

Sacrifice : Aucun

Effets secondaires : Aucun

- **L'Œuf de fer** [6] : L'œuf de fer apparaît dans le chant de la naissance de Väinämö, ainsi que des œufs d'or pur. Dans le contexte de Terre Seconde, on choisit de l'interpréter comme une image de la Terre en tant que planète. C'est un esprit qui représente ce qui est terrestre, par opposition à ce qui est imaginaire, au sens de la *Cosmogonie*, c'est-à-dire issu d'un univers imaginaire, donc autre que l'UMR (Univers Matériel Réel).

Incarnat : vie terrestre, par opposition aux créatures imaginaires

Niveau : 6

Pouvoirs : Le Taikurit peut au choix, en invoquant le pouvoir de cet esprit :

- bannir de la Terre une créature imaginaire (démon, diable, ange, revenant, ténébride, procureur, créature de la Douat) à vue (pas de jet de volonté, mais la résistance à la magie s'applique) ;
- dissiper automatiquement dans un rayon de n m à l'entour du chaman tout sortilège issu de magie divine ou naturelle (hormis celle des Titanides ou des Esprits d'origine primordiale, même si ces derniers sont techniquement imaginaires, puisque relevant du Monde Spirituel; la magie des Esprits d'origine céleste ou chtonienne est en revanche concernée) ;
- conférer à n personnes consentantes une résistance à la magie égale à $i*n$ %, où i est le rang en initiation du mage, contre la magie dissipée par le pouvoir précédent, pour une durée de n jours;
- conférer à des armes quelconques à vue le pouvoir de toucher n'importe quelle créature imaginaire matérielle, indépendamment de ses immunités (dure n jours);
- créer une zone de rayon n m au maximum, au sein de laquelle aucune créature imaginaire (démon, diable, ange, revenant, ténébride, procureur, créature de la Douat) ne peut entrer volontairement (comme pour une *Inhibition*), pour une durée de n jours.

Origine : primordiale

Comportement : passif

Tabou absolu : aucun

Tabou provisoire : avoir eu des relations sexuelles dans les dernières 24h

Sacrifice : une goutte de sang d'une créature imaginaire

Effets secondaires : le chaman ne peut plus faire appel aux Esprits d'origine céleste ou chthonienne durant 1d4 jours

• **Pellervo le Semeur** [3] : Pellervo est un personnage qui apparaît lors de la création du monde, il est le gardien des semences qui permettent à l'homme de vivre.

Incarnat : agriculture

Niveau : 3

Pouvoirs : Le Taikurit peut, par ce pouvoir, favoriser la croissance d'un champ ou d'un verger de manière à garantir une récolte maximale ou à le protéger du mauvais temps. Il permet également au Taikurit de revoir tout événement passé s'étant déroulé dans le champ ou verger, à condition que cet événement ait été "vu" par les végétaux présents, c'est-à-dire avant la récolte de ceux-ci, ou leur abattage si c'est un arbre.

Origine : primordiale

Comportement : actif

Tabou absolu : aucun

Tabou provisoire : aucun

Sacrifice : aucun

Effets secondaires : aucun

• **Les runes de Sampsä** [8] : Sampsä est à l'origine un bûcheron que Väinö envoie couper de bois pour sa barque. À partir du bois rapporté, il utilise des runes pour lier les planches entre elles et fabriquer l'embarcation.

Incarnat : construction de bateaux

Niveau : 8

Pouvoirs : Lorsqu'il invoque cet esprit, le chaman peut assembler magiquement la matière première nécessaire à la construction d'un bateau pour créer celui-ci en quelques instants. Le bateau sera aussi bien fait que s'il avait été conçu par des artisans de premier ordre.

Origine : primordiale

Comportement : éveillé

• **Les souliers de pierre** [5] : Cet esprit est lié à toute la part minérale de chaque être vivant. Lors d'une confrontation avec Jouka, Väinö lui inflige un sortilège qui transforme ses souliers en pierre, et l'immobilise. Cet esprit va en pratique bien plus loin que cela, il incarne la survivance du minéral au sein du vivant.

Incarnat : minéraux, fossilisation

Niveau : 5

Pouvoirs : Lorsqu'il est invoqué, cet esprit permet de réaliser l'un des effets suivants :

- pétrifier une cible (jet de volonté si non-volontaire) durant n heures; tant qu'elle est sous cette forme, la victime est invulnérable;

- "faire parler les pierres", c'est-à-dire avoir vision et audience d'un événement déroulé par le passé en présence des pierres touchées par le chaman;

- nourrir jusqu'à n personnes pendant n jours en leur faisant sucer des cailloux qu'il aura touchés, au lieu de boire et manger.

Origine : primordiale

Comportement : passif

Sacrifice : une pincée de sel gemme

Effets secondaires : 20% de chances pour le chaman de perdre la voix pendant 1d4 jours

• **Untamo, le géant vautre dans la mer** [3] : Untamo est le nom que Väinö donne aux Titans associés à la mer : Océan, Téthys et Céto. Mais il est plus généralement associé à la gent titanide en général (cf. *Titans et Titanides*).

Incarnat : Titanides

Niveau : 3

Pouvoirs : En tant qu'esprit, Untamo peut être invoqué pour l'un des effets suivants :

- conférer à n personnes un bonus de +n contre la magie naturelle;

- donner à n personnes pour n jours le pouvoir de toucher un Titanide matériel, indépendamment de ses immunités;

- parler la langue faërique ou le parler-dragon pendant n jours.

Origine : primordiale

Comportement : passif

Tabou provisoire : le chaman boit du sang de dragon ou de créature féérique (cf. *Peuple-Fée*)

Effets secondaires : le chaman est incapable de se servir de Transcendance durant 1d4 jours

2. Aïno la Noyée

La belle Aïno est la soeur de Jouka, et celui-ci la promet au vieux Väinö à la suite d'une joute oratoire perdue. La joute oratoire est cependant plus que cela, puisque le chant et la parole sont les vecteurs de la magie.

Désespérée d'être promise au vieux barbon, la belle Aïno se noie pour préserver sa liberté. Aïno la Noyée est donc associée à

l'élément liquide, surtout la mer, car elle est comme elle libre et indomptable, mais aussi à la liberté. Les membres de ce clan sont les plus farouchement attachés à leur liberté individuelle, à tel point qu'on peut parfois se demander en quoi ils constituent un clan.

Les Aïno sont les seuls navigateurs des Ihminen. Ils vivent de la mer et sur la mer. Chaque famille a en effet une grande barque-maison, dans laquelle elle vit, mange, dort, travaille... Aïno en tant que lieu, soit le village de leur clan, ne contient que des ateliers qui nécessairement doivent se trouver sur terre, une maison commune et quelques rares fermes, tenues en général par des transfuges d'autres clans. Mais Aïno-village est essentiellement une grève aménagée pour empêcher les éventuelles tempêtes de ravager la flotte du clan. De par leur tradition maritime, les Ihminen du clan Aïno sont sans doute les seuls à échanger régulièrement avec des marchands étrangers. Pendant l'hiver, l'accès à Aïno par la mer est rendu impossible par les glaces, mais on dit qu'ils utilisent la puissance des orques et des baleines pour rompre la glace et passer quand même, lorsqu'ils en ont besoin.



*L'eau de mer, l'eau sur le rivage,
c'est le sang de mon cœur écrasé;
pêche vive, poisson de mer,
c'est ma chair un jour déchirée;
les brindilles rendues aux rives,
ce sont les os de la pauvrete;
chaumes dressés sur le rivage,
mes cheveux griffés par les vagues.*

Kalevala - Chant 4

Aïno peut conférer au choix l'un des avantages suivants, lorsqu'elle est invoquée au niveau k par un chaman de niveau n :

- permettre à n personnes consentantes de respirer sous l'eau pendant k jours + leur conférer une parfaite résistance au froid ;
- faire rouiller instantanément à vue jusqu'à n kgs de métal (jet de résistance si objet magique);
- Double-Vue* (n rounds, jet de volonté pour résister contre un seuil de 10+2k).

Pouvoir de Clan : La personne initiée bénéficie de la même immunité qui peut être conférée à un sorcier hydromancien (cf. *Élémentalistes* > pouvoir καθαροι τήν πόλιν (Purifier la cité)) : être immunisé à toute forme de dégât impliquant une matière sous forme liquide. De plus, il peut boire de l'eau de mer avec le même bénéfice que de de l'eau douce, et dispose d'un bonus de +20 en nage.

- **L'aigle-mémoire** [8] : Cf. Väinämö. Il est d'un niveau plus faible pour Aïno.

Niveau : 8

- **Gent de garenne** [2/4] : Aïno fait appel à la gent de garenne, soit lapins et lièvres, pour transmettre un message.

Incarnat : lapins, lièvres, communication

Niveau : 2/4

Pouvoirs : Cet esprit peut être invoqué au niveau 2 par le Chaman pour attirer à soit un lièvre ou lapin, et lui confier un message (ou lui faire confier un message par une personne présente), que le lièvre s'empressera d'aller remettre à qui de droit, personne que le Chaman doit avoir déjà vue. Le récipiendaire verra le lièvre s'adresser à lui avec la voix de l'expéditeur du message, et lui répéter mot pour mot celui-ci. Le lièvre trouvera la personne automatiquement, mais devra

accomplir le chemin sur ses petites pattes fourrées. Si le Chaman ou quelqu'un d'autre suit le lièvre pour retrouver le récipiendaire, le sortilège sera rompu. De plus, le sortilège durera au plus n jours. Le Chaman peut aussi invoquer cet esprit au niveau 4 pour parler avec une cible qu'il ait déjà vue par *Empathie*, durant une heure au plus, si la personne accepte le contact.

Origine : primordiale

Comportement : actif

Tabou absolu : être utilisé, d'une manière ou d'une autre, pour la chasse en général

Tabou provisoire : ne pas manger de viande de lapin ou de lièvre pendant un mois

Effets secondaires : incapacité de parler durant 1d12 heures

• **La Grande Ourse** [1] : Peu après sa naissance, Väinämöinen est guidé par la Grande Ourse, qui lui permet de gagner la terre. C'est néanmoins à Aïno la Noyée que cet esprit est associé, car il vient en aide aux gens de ce clan, seuls navigateurs parmi les Ihminen. Tous les Ihminen savent évidemment repérer la Grande Ourse pour pouvoir se repérer, mais l'esprit est plus puissant que ça.

Incarnat : orientation, navigation

Niveau : 1

Pouvoirs : Cet esprit permet au Chaman de :

- retrouver son chemin sans risque d'erreur;

- calmer une tempête en mer;

- localiser une personne déjà vue (ou si le Chaman est en présence d'une personne l'ayant déjà vue et souhaitant la retrouver) et savoir comment la rejoindre (jet de volonté pour résistance à la magie si la cible n'est pas volontaire); ce pouvoir est la **seule manière de contrer l'effet du Dragon sur les sortilèges de localisation**.

Origine : céleste

Comportement : actif

Tabou absolu : aucun

Tabou provisoire : ne se nourrir que de poisson pendant une semaine

Sacrifice : libation d'un peu d'eau de mer

Effets secondaires : aucun

• **Imatra le très-cruel** [9] : Invoqué dans le Kalevala par Lemminkä pour défaire les enchantements de Louhi, on associe Imatra à d'autres Totems. Très puissante force anti-magique, Imatra incarne l'avènement de la Sanction Seconde, censée faire suite à la Sanction d'*Épersonai* et détruire à jamais toute forme de surnaturel ou de magie.

Incarnat : anti-magie, Seconde Sanction

Niveau : 9

Pouvoirs : Imatra permet au Taikurit au choix de :

- réussir **automatiquement** une *Dissipation* ou un *Désenvoûtement*;

- bannir une créature imaginaire (sans jet de volonté, seule la résistance à la magie s'appliquant) dans son UMI d'origine (cf. *Cosmogonie*) pour n jours;

- créer une zone anti-magique pour n heures; cela fonctionne comme le Voile de Vritra des mages draconistes (cf.

Coercition), à ceci près que la zone concernée est plus grande : c'est un volume connexe de forme quelconque d'au plus n^3 m³. Une utilisation fréquente de ce pouvoir est de donner au volume la forme d'une barrière entourant un lieu précis, qui de ce fait interdit le passage à toute créature magique, sans toutefois interdire la magie ni la présence de ces créatures à l'intérieur du volume délimité.

Origine : céleste

Comportement : actif

Tabou provisoire : ne pas avoir pratiqué de magie pendant les dernières 24h

Effets secondaires : être incapable de toute magie pour 1d6 h

• **Katajatar, belle aux genièvres** [2] : Quoiqu'associée à l'épouse d'Ilmari le Fabre, qui l'invoque pour protéger son bétail, ainsi que d'autres "Filles de Nature", elle est commune à de nombreux clans. Elle protège les aumailles, soit le bétail à cornes (vaches, rennes et chèvres).

Incarnat : bétail à cornes

Niveau : 2

Pouvoirs : Katajatar permet, lorsqu'elle est invoquée sur un troupeau d'aumailles, de les faire paître seules, c'est-à-dire sans protection humaine, et de les faire rentrer le soir. Elles iront naturellement là où se trouvent les meilleurs pâturages et seront protégées des attaques des animaux sauvages, mais aussi des voleurs, qui ne les trouveront pas.

Origine : primordiale

Comportement : actif

Effets secondaires : 15% de chances que le bétail s'éloigne tant pour trouver un bon lieu de pâturage qu'il ne revienne pas le soir même, à l'aube suivante; la vertu du sort sera perdue, et le fermier devra les chercher toute la nuit.

• **Kuutar la blanche** [5] : Esprit invoqué le plus souvent par les jeunes filles, il protège, avec un autre esprit appelé

Päivätar, les activités de tissage et de couture. Il a néanmoins une action moins connue, sur la magie en général, qui procède elle aussi d'une forme de "tissage". Si les draconistes étaient amenés à percer les secrets de l'art chamanique des Taikurit, ils seraient sans doute ravis de constater qu'à leur manière ceux-ci perçoivent la magie dans son unité, et de la même manière qu'eux.

Incarnat : tissage et couture

Niveau : 5

Pouvoirs : En invoquant cet esprit, le Taikurit peut apporter à toute personne consentante à vue un bonus de +20 en couture et tissage, pour une durée de 30 jours. Il peut également exercer une *Dissipation* ou un *Désenvoûtement*.

Origine : céleste

Comportement : éveillé

Sacrifice : un fil de lin

• **Magie ancienne** [11] : Cf. Väinö

• **Les mots de brûlure** [1] : Cf. Ilmari

• **Les mots de charaude** [7] : Cet esprit est essentiel, car il apparaît à plusieurs reprises, permettant à Lemminkä d'échapper à l'aigle de feu, en faisant un double factice de lui-même pour servir d'appât ou en créant de fausses brebis pour attirer le Loup d'Untamo. Il intervient aussi durant le duel entre Lemminkä et le Patron du Pohjola, où ils s'affrontent par des animaux qu'ils "chantent" et "sculptent". On l'associe cependant aussi à Aïno et son clan, dans le contexte de Terre Seconde, car il permet entre autres d'échapper à un poursuivant.

*il sort la toison d'un agneau,
brouas de laine, il la caresse
au creux de ses paumes serrées, (...)
Il souffle une fois dans ses paumes,
les brebis s'ébrouent à courir,
un troupeau de moutons frisés,
la flopée grande des agneaux.*

Kalevala - Chant 26

Incarnat : illusion, copies factices

Niveau : 7

Pouvoirs : Invoquer cet esprit permet au chaman de créer jusqu'à n doubles factices d'un original vivant, qui auront une durée de vie maximale de n heures. Ces copies obéiront au chaman, seront matérielles et impossibles à distinguer de l'original par la simple vue. Un pouvoir de type *Double-vue* révélera qu'il s'agit de sortilèges de magie naturelle ayant pris corps, mais sinon, les copies singeront très bien l'original, tant qu'il s'agira d'actions simples, ne demandant aucune compétence particulière (magie, combat, utilisation d'une compétence...).

Origine : primordiale

Comportement : éveillé

Sacrifice : tout élément organique issu de la créature dont on cherche à faire une copie

• **Musti, le chien noir** [10] : Cf. Kullervo. Il est d'un niveau plus élevé pour Aïno.

Niveau : 10

• **Le Poisson Singulier** [3] : Cet esprit incarne le lien entre Aïno et l'élément liquide, notamment la manière dont elle a cherché refuge dans l'eau contre la privation de sa liberté. Il est donc à la fois lié à la mer et tout ce qui s'y rapporte, mais également à l'eau comme élément insaisissable, intrinsèquement libre, comme image de la jeune fille qui se préserve de la convoitise masculine et échappe à une union forcée. Le clan de la Noyée a comme principe de ne jamais forcer sa jeunesse (garçons et filles) à une union non-désirée. Ils sont en cela différents des autres clans, où il est fréquent que les parents choisissent le conjoint de chacun de leurs enfants. Les adolescents de ce clan jouissent de fait d'une liberté sexuelle inégalée dans le reste du pays.

Incarnat : poisson de mer et toutes créatures marines, métamorphose, liberté, virginité

Niveau : 3

Pouvoirs : L'esprit peut conférer au Taikurit au choix l'un des pouvoirs suivants :

- métamorphoser jusqu'à n personnes consentantes en animal marin pour une durée maximale de n jours;
- faire venir à soi et acquérir le contrôle de n animaux marins (sauf pour des actions suicidaires ou complètement contraires à leur instinct), pour une durée maximale de n heures;
- se métamorphoser soi-même en une étendue d'eau mouvante (de poids équivalent) pour une durée de n rounds (invulnérable sous cette forme mais magie impossible, sens réduits au toucher);

- ouvrir tout verrou, briser tout fer ou dénouer toute corde à vue ou de manière générale détruire tout élément ciblé restreignant la liberté de mouvement (jet de volonté si sortilège).

Origine : primordiale

Comportement : actif

Tabou absolu : entraîner la mort d'un animal marin ou aider au viol ou au mariage forcé

Tabou provisoire : se nourrir exclusivement de produits de la mer pendant 5 jours

Sacrifice : utiliser un instrument de musique et associer l'invocation à un chant, face à la mer

• **Les runes de Sampsa** [6] : Cet esprit est l'un des rares à être commun à deux totems : cf. Väinämö. Il est d'un niveau plus faible pour Aïno.

Niveau : 6

• **Le vent de l'île aux rives sans nom** [7] : Quoiqu'invoqué dans le chant 30 du Kalevala par Lemminkä pour fuir l'armée vengeresse du Pohjola, on l'associe à Aïno, pour son lien avec la navigation. Cet esprit donne un contrôle sur les vents, mais également permet d'accéder à une forme inférieure de pratique de la sorcellerie éomancienne ou sorcellerie élémentaire de l'air (cf. *Élémentalistes*).

Incarnat : vent, sorcellerie éomancienne

Niveau : 7

Pouvoirs :

Origine : primordiale

Comportement : éveillé

• **Uutar** [2] : Cf. Louhi. Cet esprit est d'un niveau plus élevé pour Aïno.

Niveau : 2

3. Jouka le Chasseur

Jouka est un personnage secondaire du Kalevala, présenté surtout comme un rival malheureux de Väinämö. Il n'apparaît que dans les premiers chants, consacrés aux aventures du ménestrel. Il défie d'abord Väinämö et perd contre lui lors d'une joute oratoire et magique. À la suite de quoi, pour sauver sa vie, il propose sa soeur Aïno en mariage au vieux barbon, mais la jeune fille se noie. Un peu plus tard, désireux de se venger du ménestrel et contre les conseils de sa mère, il tue finalement le cheval du vieil homme. Mesquin dans la vengeance comme il fut médiocre dans le duel, Jouka est une sorte de repoussoir. Il incarne l'envie du mauvais perdant.

Cependant, dans le contexte de Terre Seconde, on se propose de lui donner une nouvelle dimension. Jouka est avant tout le Chasseur. Il n'a ni l'arrogance du Ménestrel, ni l'honneur tapageur et belliqueux du Guerrier. Le clan a retenu la leçon de la défaite de Jouka : les

Joukahainen ne combattent pas pour la gloire, mais pour leur survie. Sans incarner le clan des parias, ils se sont repliés sur eux-mêmes et ont adopté une vie de nomades éleveurs de rennes et de chasseurs. Ayant perdu aux règles d'un jeu qu'il ne maîtrisait pas, Jouka guide les siens vers le fait de décider eux-mêmes des règles du jeu qu'ils jouent. Ils ont acquis ainsi une réputation de gens sans honneur, notamment par l'emploi du poison, qui s'est pourtant peu à peu généralisé et a permis aux Ihminen d'obtenir leur victoire en 588, contre un adversaire supérieur en matériel et en nombre.

Les Joukahainen jouent ainsi sur leur ambivalence : entre le clan de Louhi la sorcière et les ténèbres du Sariola, et les autres clans Ihminen, ils ont pris l'habitude de tracer leur propre voie, indépendante des lois des uns comme de la colère des autres. Jouka est devenu un symbole de liberté, et en un sens se trouve proche de Kullervo, même si lui s'adresse aux Ihminen.

Jouka peut conférer au choix l'un des avantages suivants, lorsqu'i est invoqué au niveau k par un chaman de niveau n :

- conférer à n personnes consentantes un bonus de +k aux dégâts pour la durée d'un combat;



- Double-Vue* (n rounds, jet de volonté pour résister contre un seuil de 10+2k);
- générer kn jours de vivres;
- permettre à n personnes consentantes de marcher à une vitesse k fois supérieure à la normale pendant 24h;
- Dissipation* ou *Désenvoûtement* (s'il est invoqué au niveau 7).

Pouvoir de Clan : La personne initiée bénéficie d'un bonus de +20 aux compétences "survie", "connaissance de la faune et flore" et "herboristerie", de la faculté "Chasseur" et de la compétence "empathie animale" avec un score de départ de 20. De plus, elle acquiert un bonus de +15 à tout jet de résistance contre la magie naturelle. Enfin, elle acquiert un bonus permanent de +5 en perception.

- **L'aigle-mémoire** [8] : Cf. Väinämö. Il est d'un niveau plus faible pour Jouka.

Niveau : 8

- **La corneille** [10] : Cf. Kullervo. Il est d'un niveau plus élevé pour Jouka.

Niveau : 10

- **L'homme sixième** [3]: Lors de sa joute oratoire avec Väinämö, Jouka affirme qu'il a été "l'homme sixième" et a participé à la création du monde. En pratique, cet esprit est invoqué pour la création d'arcs. Il peut modifier un arc pour le rendre plus efficace et plus résistant.

Incarnat : archerie

Niveau : 3

Pouvoirs : Lorsqu'il invoque cet esprit, le chaman peut modifier un arc en lui conférant un bonus de +i au toucher (+i étant le niveau d'initiation à Jouka du porteur). L'arc devient magique et voit sa robustesse multipliée par i. De plus, il s'adapte naturellement à la force de son porteur, s'il s'agit d'un initié à Jouka, à la manière d'un arc composite, donc l'utilisateur pourra appliquer son bonus de force aux dégâts qu'il fera avec l'arc.

Origine : primordiale

Comportement : éveillé

Sacrifice : un peu de sang de gibier

Effets secondaires : le chaman ne peut plus utiliser d'arme de contact durant 1d4 jours

- **Imatra le très-cruel** [9] : Cf. Aïno.

- **Katajatar, belle aux genévres** [1] : Cf. Aïno. Il est d'un niveau plus faible pour Jouka.

Niveau : 1

- **Le loup d'Untamo** [8] : Quoiqu'associé aux obstacles entre Lemminkä et le Pohjola, on lie cet esprit à Jouka, dont le clan garde l'entrée du Sariola. Il s'agit en fait d'une bête qui est à la fois ours et loup. On choisit délibérément de l'associer ici à la lycanthropie.

Incarnat : lycanthropie

Niveau : 8

Pouvoirs : En appliquant à cet esprit le rite du Masque Chamannique, le chaman peut lancer sur lui-même le pouvoir "Lycanthropie", comme s'il était un sorcier de la *Lune*, en considérant qu'il a une affinité Lune égale à son rang en initiation.

Origine : primordiale

Comportement : inactif

Tabou provisoire : ne manger que de la viande pendant 1 mois

Sacrifice : n'importe quelle vie humaine

Effets secondaires : 35% de chances que le chaman reste dans cet état

- **La main de souffrance** [8] : Quoiqu'intervenant dans les aventures de Lemminkä, on associe cet esprit à Jouka. Le Guerrier explique qu'il peut repousser la menace des serpents par la flamme. Il est lié à la protection de l'humanité et au rôle du feu dans l'évolution de l'homme, au mythe de Prométhée en somme, dont il est un reflet dans le Monde Spirituel.

*"Je sais les sorceries du feu,
la main de souffrance des flammes,
je sais déjurer les serpents,
je sais détourner les vipères."*

Kalevala - Chant 26

Incarnat : repousser les bêtes sauvages ou créatures immortelles, Prométhée

Niveau : 8

Pouvoirs : À l'invocation de cet esprit, un feu magique apparaît entre les mains du chaman. Ce feu peut prendre sur une arme ou un bâton, sans toutefois le consumer. Il durera le temps d'une scène et émettra une lumière similaire à celle d'une torche, qui forcera également toute créature immortelle ou tout revenant à faire un jet de volonté pour ne pas fuir cette flamme par tous les moyens (ceux qui en sont capables emprunteront les sentiers torves ou dimensions démoniaques pour ce faire). Les animaux sauvages fuiront automatiquement.

Origine : primordiale

Comportement : éveillé **Tabou provisoire** : s'abstenir de communiquer avec tout représentant d'une lignée non-humaine pendant 1 mois

- **Mielliki, mère des breuils** [4] : Cf. Lemminkä. Notez qu'il peut être invoqué à un niveau plus faible pour les Taikurit du clan de Jouka.

Niveau : 4

- **Les mots de brûlure** [1] : Cf. Ilmari

- **Naseaux de feu** [1] : Cet esprit est associé aux animaux de bât et de trait des Ihminen, soit essentiellement chiens, chevaux et rennes.

Incarnat : attelage et élevage

Niveau : 1

Pouvoirs : Cet esprit veille sur les troupeaux de rennes, chevaux ou chiens et les protège des maladies ou accidents. Il est invoqué régulièrement pour garantir la survie des troupeaux domestiques. Invoqué sur un animal ou un troupeau cohérent d'animaux, il permet également de **s'en assurer le contrôle absolu mais aussi de multiplier par deux ses performances** durant n heures. L'existence de cet esprit explique pourquoi les Joukahainen n'ont jamais été attaqués sur leurs terres, car il faudrait pour cela que les attaquants utilisent des animaux de bât ou de trait, lesquels seraient immédiatement retournés contre leurs maîtres par les Taikurit du clan.

Origine : primordiale

Comportement : éveillé

- **La supplique au tonnerre** [6] : Cf. Ilmar. Notez qu'il peut être invoqué à un niveau plus faible pour les Taikurit du clan de Jouka.

Niveau : 6

- **Terhenetär la fille des brumes** [7] : Cf. Ilmar. Notez qu'il peut être invoqué à un niveau plus faible pour les Taikurit du clan de Jouka.

Niveau : 7

- **Tuonetar** [5] : Il s'agit d'un esprit particulièrement funeste, associé au voyage que fait Väinö dans le Tuonela (ou Manala), ou pays des morts, et manque d'y rester à jamais, prisonnier d'un personnage étrange à la fois jeune fille, jeune homme et matrone, rassemblé sous le nom "Tuonetar". Il tente de se faire passer pour mort, en vain, puis se retrouve prisonnier d'un filet, dont il ne réchappe qu'en prenant forme de loutre.

*"On paie bien méchant tribut,
dans les logis de Manala :
le lit est fait pour les vilains,
une couche pour les mauvais,
un châlit de pierres brûlantes,
paillot rouge, dalle de flammes,
édredon fourchu, drap de guivre
tissé des larves de la Mort."*

Kalevala - Chant 16

Tuonetar exprime la peur de l'au-delà et le caractère implacable de la Mort, qui vainc même le pouvoir du vieux Väinämö. Comme Jouka est l'adversaire de celui-ci, on associe Tuonetar à ce totem.

Incarnat : Mort

Niveau : 5

Pouvoirs : Lorsqu'il invoque ce pouvoir, le Taikurit double systématiquement, pour le temps d'un combat, les dégâts infligés **et reçus** par n personnes volontaires. Cela est très efficace pour un clan accoutumé à tirer à l'arc. Lorsqu'il est associé au rite du masque chamannique, cet esprit permet au chaman de détruire à vue toute créature revenante (jet de volonté pour résister), pour le temps d'une scène.

Origine : chtonienne

Comportement : actif

Sacrifice : n'importe quelle vie humaine

Effets secondaires : 20% de chances de mourir si le Taikurit utilise le rite du Masque Chamannique sur Tuonetar

- **Vuoksi sans égal [2] :** Cet esprit est associé aux lacs, aux cours d'eaux, et surtout à la pêche en eau douce.

Incarnat : pêche et navigation en eau douce

Niveau : 2

Pouvoirs : Lorsqu'il est invoqué ce pouvoir permet de se faire obéir de l'eau des lacs ou torrents, rivières etc... soit pour faciliter la pêche, en modifiant le courant la température à cet effet, soit pour faciliter ou au contraire en gêner la navigation. Dans le premier cas, le Chaman pourra considérer qu'il rend une pêche automatiquement fructueuse, permettant ainsi de créer nd6 jours de vivres en poisson. Dans le second cas, on pourra considérer que le jet de navigation au lieu ciblé nécessaire pour ne pas chavirer sera modifié par + ou - n, et ce pour une durée de n heures.

Origine : primordiale

Comportement : éveillé

4. Lemminkä le Guerrier

Redoutable et impitoyable comme son héros tutélaire, ce clan rassemble sans nul doute les meilleurs guerriers du Kalevala. Sa culture est essentiellement orientée vers les prouesses guerrières et sans ce clan, il est probable que l'île de Kullervo ne serait pas peuplée de tant d'esclaves. Les autres clans se méfient de leur tempérament belliqueux et de leur habitudes de pillage et de rapt, qui pourraient bien se retourner contre eux à la première occasion. Il arrive encore que des filles d'autres clans soient enlevés, notamment. Mais paradoxalement, leur violence est l'une des choses qui ont jusqu'alors empêché la conquête du Kalevala tout entier, surtout après l'extermination du clan Ilmarinen, car les colons ont également peur d'eux.

Lemminkä peut conférer au choix l'un des avantages suivants, lorsqu'il est invoqué au niveau k par un chaman de niveau n :

- forcer une créature originaire d'un UMI (Univers Matériel Imaginaire, cf. *Cosmogonie*), telle que démon, diable, ténébride, ange ou procureur, à rejoindre son monde d'origine et à y rester pour k lunes;
- *Dissipation* ou *Désenvoûtement* (s'il est invoqué au niveau 8);
- donner à n personnes consentantes le pouvoir de toucher une créature matérielle indépendamment de ses immunités pour une durée de k rounds.

Pouvoir de Clan : Particulièrement redoutable, ce pouvoir permet de survivre une fois (et une seule) à la Mort, soit d'être ressuscité une fois. La première fois qu'un Lemminkäinen meurt, il se relève indemne 1d10 rounds plus tard.

- **Ainikki [3] :** Il s'agit de la soeur de Lemminkä. Lorsque Killyki, contrairement à la promesse faite à son époux, quitte le logis conjugal pour aller danser, elle la dénonce, ce qui entraîne une guerre. Elle est donc l'incarnation de la famille et des devoirs traditionnels s'imposant à l'épouse, ainsi que de la solidarité clanique et de la méfiance à l'égard des femmes étrangères au clan, devenues des épouses.

Incarnat : famille, tradition, soumission à l'époux, délation

Niveau : 3

Pouvoirs : Lorsqu'il invoque ce pouvoir, le chaman peut connaître les détails des actions d'une personne quelconque (qui ait déjà été vue par le chaman), jusqu'à n jours auparavant. La victime n'a pas de jet de résistance, cependant, elle doit avoir été visible du Monde Spirituel. Par exemple, si la personne est dans un lieu dont le Monde Spirituel est absent ou dispose d'une protection qui le rend invisible à celui-ci, alors le sortilège échouera. Par exemple, si un nécromant envoie son double plutonien dans la *Douat*, rien de ce voyage ne pourra être perçu.

Origine : primordiale

Comportement : éveillé

Tabou absolu : être utilisé dans le but de transgresser aux lois et coutumes de l'endroit



- **Le chant de sauvegarde** [5] : Il est entonné pour invoquer l'aide de la nature au cours d'un combat. Ce pouvoir participe de la peur qu'inspire le clan des Lemminkäinen, car les éléments naturels leur viennent en aide à chaque affrontement.

*"Forêt, viens-t'en lever tes hommes,
hallier dru, ton peuple à foison
vieux des collines, sors tes forces
génie des eaux, lâche ta harde..."*

Kalevala - Chant 12

Incarnat : éléments combattants

Niveau : 5

Pouvoirs : Ce pouvoir s'applique à une zone naturelle connexe, telle qu'une forêt, un lac, une montagne... Les personnes présentes auprès du Taikurit lorsqu'il entonne ce chant seront aidées par les éléments naturels en principe passifs et neutres. Une brume pourra se lever pour cacher leur fuite ou au contraire leur approche. Un arbre pourra s'effondrer pour barrer un chemin, une avalanche emporter une troupe, une ornière s'ouvrir sous le pas d'un cheval, une pluie tomber pour éteindre un incendie, une rivière grossir ou s'assécher ou encore emporter un pont etc... Le chaman ne contrôle pas les actions de cet esprit, en revanche elles iront toujours dans le sens d'avantager les alliés du chaman.

Origine : primordiale

Comportement : actif

Tabou absolu : invoquer cet esprit à l'avantage d'étrangers contre des Ihminen

Tabou provisoire : cesser de parler pendant une semaine

- **Les grêlons de fer** [10] : L'esprit de la grêle peut être très dangereux. Lemminkä l'utilise pour capturer "l'étalon d'enfer". Il est en général invoqué par ce clan lorsqu'il s'agit de détruire une troupe en progression, et plusieurs patrouilles coloniales ont été réduites à néant par d'étranges ouragans de grêlons assez durs pour tuer hommes et bêtes, sitôt qu'elles s'aventuraient sur les terres du clan Lemminkäinen.

*"Ô Ukko, dieu dessus les dieux,
Ukko, cocher des grands nuages,
main de maître sur les traînes blanches!
Ouvre les trouées dans le ciel,
fraye les fenêtres de l'air!
Décroche les grêlons de fer (...)"*

Kalevala - Chant 14

Incarnat : grêle

Niveau : 10

Pouvoirs : Le Taikurit invoque une pluie de grêlons terrible, sur une zone de son choix. Il doit avoir cependant parcouru le périmètre de cette zone à pied la veille du jour où il invoque cet esprit, et ce en moins de n heures. La grêle durera autant de minutes que le rang en initiation du chaman, et toute personne prise dans la grêle subira 1d4 chocs de grêlons par round d'exposition (un jet de rapidité réussi divisera ce nombre par deux, en arrondissant à l'entier supérieur). Chaque choc de grêlon fera n points de dégâts.

Origine : céleste

Comportement : éveillé

Tabou absolu : utiliser ce pouvoir contre d'autres Ihminen

Tabou provisoire : n'invoquer cet esprit qu'en hiver

Sacrifice : le sang d'un ennemi vaincu

Effets secondaires : 5% de chances que l'ouragan se maintienne et se déplace selon les vents, apportant une pluie de grêlons ailleurs; les effets sont définis par le Meujeuh, sadique ou non

- **Le guerrier de la nève** [1] : Cet esprit est invoqué par Lemminkä pour vaincre le piège de la fosse ardente, qui est prédit par sa mère. C'est un esprit mineur, mais qui permet de contrôler le froid et peut se montrer très efficace pour éteindre un feu ou compliquer l'action d'une armée.

Incarnat : froid

Niveau : 1

Pouvoirs : En invoquant cet esprit, le Taikurit peut faire tomber une neige épaisse sur une zone de n kilomètres carrés ou geler une étendue d'eau de n mètres carrés.

Origine : primordiale

Comportement : éveillé

• **Kauko le berger** [4]: Il s'agit d'un surnom de Lemminkä. Lorsqu'il arrive sur la terre de Saari, afin d'y séduire la belle Kylliki, la plus belle fille du coin, il se présente sous ce nom et séduit toutes les filles, sauf Kylliki elle-même, qu'il finit par enlever. Kauko incarne l'assimilation qui est faite dans la pensée traditionnelle entre rapt, viol et séduction. Kauko séduit celles qu'il peut séduire, mais viole celle qui lui résiste. Dans le contexte d'une société phallocrate, où la propriété est essentiellement contrôlée par les hommes, la sexualité féminine est contrôlée, et n'est envisagée que sous l'angle du désir masculin. Dans ce contexte, la femme est objet, et son consentement secondaire. Kauko le berger, en tant qu'esprit, incarne cette notion. Il s'agit de la séduction vue sous un angle machiste et violent, et l'affirmation de la domination sur la femme.

Incarnat : patriarcat

Niveau : 4

Pouvoirs : Invoquer Kauko accorde au Taikurit ou à toute cible volontaire (pas forcément masculine) un pouvoir de domination sur toute personne du sexe féminin (jet de volonté pour résister). Ce sortilège durera autant d'heures que le rang en initiation du Taikurit. Il ne permettra pas de faire obéir à des demandes dangereuses ou inhabituelles, mais garantira la suprématie du point de vue de la personne sur les femmes en général. Dans une discussion, son point de vue primera toujours et la personne pourra exiger des femmes les services traditionnellement associés au statut de la femme dans la culture de la victime (par exemple cuisine, disponibilité sexuelle, abandon des activités guerrières), même si celle-ci ne les applique pas. De ce fait, Kauko sera inefficace si la femme ciblée vient d'une culture très égalitariste voire matriarcale, et ne fonctionnera que dans la mesure où la culture d'origine de la victime sera misogyne.

Origine : céleste

Comportement : actif

Tabou absolu : aider d'une manière ou d'une autre une femme à échapper au pouvoir d'un homme ou à contrarier sa volonté

Tabou provisoire : traiter systématiquement toute femme comme une inférieure pendant 7 jours

Sacrifice : avoir frappé une femme ou lui avoir imposé sa volonté dans les 24h précédentes

Effets secondaires : 30% de chances pour le bénéficiaire du sort de rester à vie incapable d'obéir à une consigne donnée par une femme, ou même de suivre son conseil (forme d'*envoûtement* auto-infligé, dont le bénéficiaire ne pourra vouloir se défaire)

• **Kauppi, forgeron très-sage** [8] : Cet esprit peut sembler redondant avec ceux qui sont associés à Ilmari le Fabre. De fait, bien qu'étant lié à la forge et l'artisanat, il n'est qu'une pâle comparaison des esprits liés à Ilmar, car rien de ce qu'il crée n'est pérenne. Néanmoins, il peut rendre bien des services, essentiellement dans l'urgence.

Incarnat : fabrication éphémère

Niveau : 8

Pouvoirs : En invoquant cet esprit, le Taikurit peut créer un objet quelconque, d'au plus n kgs, qui n'existera que pendant n heures. L'objet sera identique à celui qu'un bon artisan aurait créé, sans propriétés exceptionnelles. La nourriture et l'eau ne sont pas considérées comme des objets (même des biscuits).

Origine : primordiale

Comportement : actif

Tabou absolu : utiliser Kauppi pour tromper quelqu'un sur la nature éphémère de l'objet (par exemple pour le vendre ou en offrant des pièces d'or pour acheter quelque chose) : si cela arrive, l'objet disparaîtra prématurément

• **Le Maître d'Escient** [7] : Ce puissant esprit du clan Lemminkäinen a une fonction particulière, qui peut faire de chaque personne du clan une sorte de mini-Taikurit, à condition qu'elle dispose de Transcendance. Il ne peut être atteint que par le rituel du Contrat Spirituel (cf. *Chamanisme*). Ce rite doit être établi au premier anniversaire d'un enfant : le Contrat est établi entre l'esprit et l'enfant par le Taikurit. La personne bénéficiant de ce Contrat avec le Maître d'Escient acquiert une connaissance rudimentaire de certains esprits et peut invoquer leur pouvoir avec sa propre Transcendance.

"Ma mère m'a lavé jadis,

(...)

trois fois par une nuit d'été,

neuf fois par une nuit d'automne"

que je sois mage en tout chemin"

Kalevala - Chant 12

Incarnat : lien à un ou plusieurs esprits particuliers et possibilité de faire appel à leurs pouvoirs

Niveau : 7

Pouvoirs : Lors de l'établissement du Contrat, le Taikurit choisit un certain nombre d'esprits associés au clan Lemminkäinen (sauf le Guerrier lui-même, et évidemment le Maître d'Escient lui-même), qui seront liés par ce Contrat.

Il sacrifie alors autant de points de Transcendance que le carré de la somme des niveaux des esprits qu'il a choisis. Par la suite, et jusqu'à sa mort, la personne bénéficie d'un contrat permanent avec le Maître d'Escient, qui lui permet de faire appel au pouvoir de ces esprits comme s'il était un chaman de niveau égal à son rang en Initiation (la personne doit être initiée), en dépensant sa propre Transcendance exactement comme un chaman, avec les mêmes éventuels surcoûts. La force du Maître d'Escient est que les limitations liées au rang de l'extension Initiation par rapport au niveau des esprits concernés ne s'appliquent pas. Si le faux-chaman peut dépenser la Transcendance nécessaire, il n'a besoin de rien de plus.

Origine : primordiale

Comportement : actif

Tabou absolu : faire profiter un non-Lemminkäinen de ce Contrat

- **Mielliki, mère des breuils** [9] : Cet esprit est en quelque sorte l'esprit adverse du Rangier à Goglins de Louhi, car c'est en y faisant appel que Lemminkä parvient à capturer celui-ci. Un breuil est un enclos à gibier.

Incarnat : chasse, enclos à gibier

Niveau : 9

Pouvoirs : Cet esprit a un pouvoir très simple : il permet au Taikurit de contraindre une espèce particulière de gibier dans une zone qu'il choisit. Cette zone peut être jusqu'à n kms à la ronde autour de l'endroit où il se trouve. Le gibier de la nature choisie ne peut alors s'échapper de cette zone durant n jours.

Origine : primordiale

Comportement : actif

- **La mort d'une maison vide** [1] : Lorsque sa mère l'avertit des dangers de se confronter aux sortilèges de la Sorcière Louhi, Lemminkä lui répond qu'il leur opposera "la mort d'une maison vide", c'est-à-dire que les malédictions du Sariola seront inefficaces, comme si elles s'abattaient sur une maison vidée de ses occupants. Cet esprit représente l'assurance du guerrier face au sorcier, et rend plus difficile les maléfices de celui-ci. Il protège ceux qui affrontent le monde sans avoir recours à la magie.

Incarnat : anti-magie

Niveau : 1

Pouvoirs : Invoquer cet esprit sur une personne consentante à portée de vue, de toucher ou d'ouïe, permet de conférer à cette personne durant n heures une résistance à la magie égale à 50+2n%.

Origine : céleste

Comportement : éveillé

Tabou absolu : Cet esprit ne peut être invoqué sur une personne douée de pouvoirs magiques.

- **Les mots de charaude** [11] : Cf. Aïno. **Niveau** : 11

- **Les mots de brûlure** [1] : Cf. Ilmari

- **La promesse d'Ahti** [3] : Conclu devant Jumala, cet accord a permis d'achever le conflit entre la famille de Lemminkä (alias Ahti) et celle de Kylliki. Quoique rompu par la suite, ce serment est resté sous la forme d'un esprit censé garantir le respect d'un accord de paix.

Incarnat : accord de paix, engagement solennel devant Jumala

Niveau : 3

Pouvoirs : Ce esprit peut être invoqué sur la base d'un accord unissant un groupe de personnes consentantes, en présence du chaman. Il garantit que toute personne rompant les termes de l'accord par la suite aura n% de chances de mourir sur le coup, lors de chaque coup reçu par la suite, et ce jusqu'à sa mort. C'est une sorte d'*Envoûtement* de magie naturelle, qui est lancé par l'esprit sur les contrevenants, à condition qu'ils soient à porte du Monde Spirituel.

Origine : céleste

Comportement : éveillé

Tabou absolu : ne peut être invoqué dans un but belliqueux

Sacrifice : un peu de sang de chaque personne concernée par l'accord

- **Tursas** [6] : Tursas surgit de la mer pour mettre le feu aux récoltes. C'est un esprit extrêmement belliqueux, invoqué dans le contexte de la guerre contre des clans ennemis, voire des étrangers. Il s'agit non seulement de vaincre l'autre, mais de détruire ses ressources, de l'affamer, et même de l'exterminer. Tursas est un esprit dangereux, car il exprime toute la furie guerrière et la joie de la destruction pour elle-même.

Incarnat : guerre clanique, destruction

Niveau : 6

Pouvoirs : Tursas permet au Taikurit d'investir jusqu'à n personnes volontaires (éventuellement lui-même) des facultés suivantes pour une durée de n heures : Régénération, Astarojne, Anticipation, Vif-argent, Souffle du revenant, et d'avoir

un bonus de +3 en force.

Origine : primordiale

Comportement : actif

Tabou absolu : aucun

Tabou provisoire : aucun

Sacrifice : du sang d'un mortel étranger au clan

Effets secondaires : 20% de chances que le Taikurit soit animé d'un désir irrésistible de tuer quelqu'un, n'importe qui. C'est une forme d'*envoûtement* auto-infligé, qui ne prend fin que si le meurtre est accompli ou jusqu'à désenvoûtement.

• **Le venin du serpent noir [2] :** Avant de partir en guerre pour le Pohjola, Lemminkä enduit sa chemise du venin d'un serpent noir, censé le protéger et le rendre plus fort. Cet esprit incarne le tempérament belliqueux et aventureux de Lemminkä, ainsi que son goût immodéré de la mort. Il part pour le Pohjola sans autre raison que le plaisir du pillage et du viol. Le serpent incarne sa méchanceté, et peut être compris comme une prévision de sa propre mort.

Incarnat : méchanceté, poison

Niveau : 2

Pouvoirs : Toute personne consentante à portée de vue, de toucher ou d'ouïe, sur laquelle cet esprit est invoqué devient immunisé à toute forme de venin ou de poison (même magique) et de plus disposera pendant le temps de son prochain combat (qui peut arriver bien plus tard) de la faculté suivante : chacune des attaques qu'il portera sera considéré comme empoisonnée et de virulence égale à 10 + le quintuple de son ego. Ceux qui échoueront à leur jet d'encaissement (ou leur résistance à la magie) perdront autant de points de vie supplémentaires que l'ego de l'attaquant.

Origine : primordiale

Comportement : passif

Tabou absolu : Cet esprit ne peut être invoqué dans un but purement défensif.

Sacrifice : Tuer un serpent venimeux et enduire en effet ses vêtements avec son venin.

Effets secondaires : La langue de toute personne bénéficiant de ce pouvoir a 1 chance sur 2 de devenir bífide.

5. Louhi la Sorcière

Louhi n'est pas décrite de manière exhaustive dans l'ouvrage du Kalevala. On sait qu'elle a les cheveux écarlates et peut se transformer en aigle, ce qui a incité certains illustrateurs à lui donner l'aspect d'une harpie (cf. ci-contre). Elle est la Reine-Sorcière du Sariola et pratique la sorcellerie de Hiisi, qu'on a choisi d'associer à Chaos l'Ancien, dans le contexte de Terre Seconde. Elle est décrite comme maléfique, mais la narration la présente essentiellement comme une reine décidée à défendre ses prérogatives et à se châtier les pillards venus du Kalevala.

Outre son lien au Chaos, Louhi est aussi la reine du pays des ténèbres : le Pohjola ou Sariola, soit la contrée hyperboréenne ou le Soleil reste absent la moitié de l'année. Comme le loup Fenrir des peuples scandinaves (cf. *Asgard*), elle est aussi celle qui plonge le monde dans une nuit et un hiver permanent, en enfouissant le Soleil et la Lune. On peut rapprocher cette légende de celle du Ragnarok des peuples germaniques. Le clan de Louhi est le seul à savoir survivre dans les ténèbres, de fait ils ne redoutent pas l'absence de lumière solaire ou lunaire.

les Taikurit n'ont évidemment pas de pouvoir de reproduire ce genre d'exploits de Louhi, mais on peut leur ajouter une mystique eschatologique où le Chaos refond le monde pour en créer un nouveau, les ténèbres effaçant le Cinquième Soleil (cf. *Tir Nan ogg > Taliesin*). Libre à un Taikurit de Louhi d'utiliser cet aspect de la légende ou non, voire de la lier à celle du Ragnarok ou de la succession des soleils chez les peuples mésoaméricains (cf. *Tonantzin*). Notez que ce nouvel effacement du Soleil amènera Väinö à quitter sa torpeur spirituelle et se réincarner parmi les hommes.

Enfin, certains cosmogonistes audacieux supposent que si Louhi a caché le Soleil et la Lune, avant de les restituer, elle a peut-être en fait vécu non pas sous l'*Âge d'Or*, mais avant sous la lumière du "quatrième Soleil", et que son geste a créé la transition entre le quatrième et le cinquième Soleil. Elle et les autres Héros devenus entre-temps les Haltiat auraient donc vécu en fait dans le troisième des "univers ébauchés" entre Prime Terre et Terre Seconde et auraient inexplicablement survécu à la transition. Hypothèse fascinante mais non-vérifiée et sans doute invérifiable.



Les enfants de Pohja ricanent,

*la flopée mauvaise lui crie :
 "Là-bas, le Soleil est perdu,
 Soleil perdu, Lune égarée,
 dans la pierre au poitrail diapré,
 la rocaille carnée de fer.
 Ils n'en fuiront sans délivrance, sans magie n'en seront point saufs."*

Kalevala - Chant 49

Louhi peut conférer au choix l'un des avantages suivants, lorsqu'elle est invoquée au niveau k par un chaman de niveau n :

- acquérir ou conférer à une cible volontaire une immunité totale au froid (y compris magique) pour une durée de k jours;
- *Dissipation* qui aura max(30, kn) % de chances de réussir, indépendamment du lanceur du sortilège en question.

Pouvoir de Clan : La personne initiée bénéficie de la faculté "ascétisme", d'un bonus de +20 à la compétence "survie" et d'une résistance à la magie de 90%.

- **L'aigle de feu** [10] : C'est la première mort que la mère de Lemminkä lui prédit, lorsqu'il prévoit de retourner au Sariola. On peut le rapprocher de la forme d'aigle que prend Louhi pour poursuivre Väinämö. Esprit très puissant, il est particulièrement dangereux

*"Dans la rivière, un torrent brûle,(...)
 sur la butte, un aigle brûlant :
 nuit et lune il émoud sa dent,
 jour et jour affûte sa serre
 pour l'homme venu d'autres terres"*

Kalevala - Chant 26

Incarnat : feu

Niveau : 10

Pouvoirs : Cet esprit ne peut être associé qu'au rituel du Masque Chamanique. Le chaman devient alors un aigle de feu pour une durée maximale de n heures, qui acquiert les pouvoirs suivants :

- voler ou se déplacer comme une flamme vivante jusqu'à une vitesse de 50 km/h;
- immunité aux armes et aux attaques matérielles en général : même l'eau ou la terre ne pourront étouffer ce feu-là;
- le chaman peut utiliser son bec et ses serres pour attaquer, à la manière d'une arme naturelle (comme s'il se battait à mains nues), cela fait donc trois attaques par round (sans malus) et chaque attaque fera 1d10+n dégâts par le feu;
- bouter le feu à une matière inflammable non-vivante par simple contact.

Origine : primordiale

Comportement : éveillé

Tabou absolu : ne peut être invoqué contre une personne du clan de Louhi

Sacrifice : le sang d'une personne extérieure au clan de Louhi

Effets secondaires : 5% de chances pour le chaman de ne pas arriver à retrouver forme humaine et de se consumer dans l'esprit

- **Le berger de Tuoni** [7] : C'est un esprit particulièrement funeste et puissant. Tuoni est le fleuve des morts, qui peut être assimilé au Styx. Le berger de Tuoni est le mystérieux personnage qui tue Lemminkä, lorsque celui-ci tente d'entrer dans le Tuonela, ou le monde des morts (assimilé dans le cadre de Terre Seconde à la Douat). Il tue le présomptueux guerrier avec la morsure d'un serpent d'eau. Cet esprit symbolise la Mort, lorsqu'elle vient rappeler aux gens vaniteux ou téméraires leur fragilité.

Incarnat : Mort, Douat, Poison

Niveau : 7

Pouvoirs : Invoqué par un chaman, cet esprit peut lui conférer au choix l'un des pouvoirs suivants :

- guérir toute personne de la prise de poison, magique ou non ;
- empoisonner à vue jusqu'à n armes d'un poison magique mortel instantané, de virulence 10+n;
- détruire à vue un revenant (jet de volonté);

- tuer instantanément une personne mortelle à vue (jet de volonté), à condition que le lien entre le Monde Matériel et la Douat ne soit pas rompu, à l'endroit ou se trouve la victime; un seul essai par chaman et par cible est possible.

Origine : chtonienne

Comportement : inactif

Tabou provisoire : s'imposer un jeûne de 3 jours

Effets secondaires : si la victime du chaman meurt, il y a 15% de chances que le Taikurit meure lui aussi

• **La corneille** [12] : Cf. Kullervo. Il est d'un niveau plus élevé pour Louhi.

Niveau : 12

• **Le fils de Turja** [3] : Le peuple de Louhi a toujours eu un lien étroit avec le feu et la lave, considérées dans le Kalevala (en tant que contrée de Terre Seconde) comme étant le sang du dragon Antero Vipunen. De ce fait, cet esprit symbolise le lien à la terre volcanique du Sariola, et la force qu'on peut en tirer.

*"Là-bas le Lapon chante et raille,
fils de Turja, te bouterà
bouche en charbon, tête en glaisière,
brasse et coude sous la cendrée,
le poing dans les braises brûlantes,
un monceau de caillasse ardente."*

Kalevala - Chant 12

Incarnat : activité volcanique, feu, lave

Niveau : 3

Pouvoirs : Cet esprit turbulent et dangereux représente l'imprévisibilité de l'activité sismique et volcanique. Quoique de niveau relativement faible, il permet au chaman de créer localement un affleurement de lave, la résurgence brusque d'un geyser, un tremblement de terre, une pluie de cendres ou de pierres brûlantes... La force de son intervention sera d'autant plus forte que le lieu sera fortement volcanique ou sismique. En fait, cet esprit a toujours permis au clan de Louhi de repousser quiconque chercherait à envahir leur terre si volcanique. Il est difficile à contrôler cependant, et n'offrira jamais d'effet très précis. Tout est laissé à la guide du Meujeuh, quant aux conséquences de l'action de l'esprit. Tout dépend de la situation des personnes ciblées et de leur proximité avec un lieu volcanique ou sismique.

Origine : primordiale

Comportement : actif

Tabou absolu : ne peut être utilisé contre une personne du clan de Louhi

• **La fosse ardente** [k] : C'est l'un des pièges contre lesquels que la mère de Lemminkä le met en garde, avant sa seconde expédition au Pohjola. On l'associe ici à Louhi et Kylliki.

Incarnat : pièges

Niveau : k

Pouvoirs : C'est un esprit qui permet au Taikurit de piéger une zone d'au plus k kilomètres carrés, dont il doit faire le tour à pied pendant qu'il invoque l'esprit. Il doit ensuite désigner en au plus k mots un ennemi. Durant k jours, la zone déclenche des pièges magiques contre les ennemis désignés : des fosses apparaîtront brusquement, des arbres s'effondreront ou des avalanches se déchaîneront... laissons le sadisme proverbial du Meujeuh s'exprimer, car la configuration des lieux est évidemment essentielle. Attention : les pièges seront magiques dans la mesure où ils modifieront magiquement la nature du terrain (en faisant apparaître soudainement une fosse par exemple), mais ils ne seront pas magiques dans leurs conséquences. On n'aura pas de boules de feu par exemple ou d'éclairs de foudre ou de pluie de pierres ou de grenouilles... Les pièges devront correspondre à des possibilités du terrain : sables mouvants en marais ou en désert, avalanches en montagne, arbres qui tombent en forêt, débâcle sur un lac gelé, inondations ou raz-de-marée en présence d'un lac, de la mer ou d'un fleuve, geysers en terrain volcanique, fosses ou tremblements de terre un peu partout etc... Enfin, ces pièges n'impliqueront ni animaux ni monstres.

Origine : primordiale

Comportement : éveillé

• **Kauppi, forgeron très-sage** [6] : Cf. Lemminkä. Notez qu'il est peut être invoqué à un niveau plus faible pour les Taikurit du clan de Louhi.

Niveau : 6

• **Kave, grande aïeule du monde** [8] : Kave est mentionnée lorsque Väinö vole à Antero Vipunen les runes de guérison des maladies, qui lui permettent aussi de finaliser son bateau, pour aller au Pohjola. Dans le contexte de Terre Seconde,

Louhi est finalement dépositaire de cet esprit, car elle est la Totem le plus proche du Dragon.

Incarnat : soin des maladies, relier ce qui est délié, réparation

Niveau : 8

Pouvoirs : Invoquer Kave permet au chaman au choix de :

- guérir à vue toute personne consentante d'une maladie magique ou non;
- soigner à vue toutes les blessures d'une cible vivante consentante en reconstituant éventuellement un membre perdu;
- réparer à vue n'importe quel objet non-magique abîmé ou détruit, faisant au plus n kgs;
- établir un lien empathique entre n personnes toutes connues du chaman et se connaissant entre elles.

Origine : primordiale

Comportement : inactif

Sacrifice : un nœud de cordes jeté dans le feu

• **Lempo, le diable noir** [5]:

Lempo est un esprit malfaisant, invoqué pour attirer la malchance sur une victime. Ses effets peuvent être dévastateurs, et il est redouté dans tout le Kalevala. Il peut être dangereux pour le Taikurit lui-même de faire appel à un esprit autant voué à la perte du genre humain.

Incarnat : haine, malédiction

Niveau : 5

Pouvoirs : Tant que le Taikurit le souhaite, l'esprit suivra une victime désignée par le Taikurit (que celui-ci doit au moins avoir vu une fois). Si la victime échoue à son jet de volonté, elle sera considérée comme victime d'un *Envoûtement* et, tant que l'envoûtement sera présent, la victime devra faire deux jets à chaque fois qu'elle devra lancer un dé et prendre systématiquement le pire des deux résultats.

Origine : primordiale

Comportement : actif

Effets secondaires : 10% de chances que Lempo affecte le Taikurit lui-même, **au lieu de sa victime**

• **Loviatar** [13] : Invoquée par Louhi pour se venger du vl du Sampo par Väinö, cet esprit issu du Tuonela est extrêmement puissant et dangereux. Il incarne une violente peste, qui peut se transmettre à tout un pays.

Incarnat : maladies

Niveau : 13

Pouvoirs : Invoquer Loviatar permet d'infecter à vue une cible quelconque (jet d'encaissement pour résister). Si elle est infectée, la cible perd toute défense immunitaire pendant n jours, ce qui est assez pour la faire mourir ou du moins l'incapaciter grandement. De plus, elle contaminera toute personne à l'entour d'un simple contact ou en partageant nourriture ou habits, qui devra alors elle-même tenter de résister à l'infection, comme si le Taikurit lançait lui-même le sortilège. Invoquer Loviatar sur les cuisiniers d'une armée en campagne peut être redoutable.

Origine : chtonienne

Comportement : inactif

Tabou absolu : être lancé sur une personne du clan de Louhi; Loviatar sera inefficace sur les gens du clan de Louhi, qui ne craindront pas la contagion

Effets secondaires : 35% de chances de mourir pour le Taikurit qui l'invoque

• **La marmite à cuire le sang** [4] : Väinö menace le fer de cette entité étrange, pour le forcer à obéir à Ilmari le Fabre, lors de la fabrication de l'acier. Elle recèle le pouvoir de Hiisi et représente le lien profond qui unit Louhi à Chaos l'Ancien, en tant que Titan. C'est un esprit très profondément lié à la création du monde et qui ouvre au Taikurit la porte de la sorcellerie du *Chaos*. Comme son nom l'indique, la marmite à cuire le sang est également considérée comme funeste. *En réalité, il s'agit d'un Daÿmonion, porteur d'une chaomancie originelle, et réfugié dans le Monde Spirituel (cf. Innommé).*

Incarnat : Hiisi, Chaos, Chaomancie

Niveau : 4

Pouvoirs : Lorsqu'elle est invoquée, la marmite à cuire le sang permet au Taikurit de faire usage, pendant n heures, de pouvoirs de sorcellerie du *Chaos*, comme s'il avait un rang égal à celui de son extension Initiation dans l'extension Sortilège de l'affinité Chaos et à un niveau de sorcier équivalent n. Chaque pouvoir ainsi utilisé lui coûtera la même chose en Transcendance qu'à un sorcier du Chaos, même si les effets magiques finalement réalisés relèveront de la magie naturelle, comme pour tous les pouvoirs chamaniques.

Origine : céleste

Comportement : éveillé

Tabou provisoire : ne pas faire usage de magie pendant 3 jours révolus

Sacrifice : un cristal de roche

Effets secondaires : 5% de chances de devenir le réceptacle du Daÿmonion, et donc en un sens praticien de magie antique.

• **Les mots de sauvegarde** [9] : Esprit essentiel à ce clan, il symbolise l'attachement à la liberté individuelle. Dans le chant 22 du Kalevala, on fait parler une jeune fille qui explique son refus de se marier, et invoque contre des galants les "mots de sauvegarde". La liberté individuelle ne signifie pas la licence de faire n'importe quoi. Il s'agit essentiellement de protéger le droit à chacun de mener sa vie librement, la liberté de l'un s'arrêtant là où commence celle de l'autre.

*"Une fille de mon minois
ne sait vivre la vie d'esclave,
toute pliée, toute soumise,
sous les ongles de la besogne."*

Kalevala - Chant 22

Incarnat : liberté individuelle

Niveau : 9

Pouvoirs : Lorsqu'il utilise sur cet esprit le rite du Masque Chamanique, le Taikurit passe durant n heures sous la protection de ce puissant esprit. Durant cette période, il garde toute liberté d'agir et bénéficie alors des avantages suivants :

- se libérer de toute forme d'entrave et passer toute forme de verrou (même magique);
- être immunisé à toutes les formes d'illusion et de magie permettant de contrôler l'esprit ou de localiser la personne;
- emprunter à volonté les sentiers torves comme pour une *Affusion*, de manière à se déplacer d'au plus n² mètres dans une direction quelconque, sans forcément avoir vu auparavant le lieu ciblé;
- un bonus de +n aux jets de volonté et de rapidité.

Le rite d'invocation sur cet esprit permet de réaliser un *Désenvoûtement* sur une cible à vue, qui réussit alors automatiquement.

Origine : céleste

Comportement : éveillé

Tabou absolu : être employé contre la liberté individuelle d'une autre personne du clan

• **Pakkanen, fils de l'hiver aux yeux de givre** [11] : Invoqué par Louhi contre Lemminkä, Pakkanen incarne le gel terrible de l'hiver, qui empêche les armées d'avancer.

Incarnat : gel

Niveau : 11

Pouvoirs : Une fois invoqué, Pakkanen permet de geler complètement toute une région où il se trouve, d'au plus n² km², et ce durant n jours. La température pourra chuter en-dessous de -40-n°C. En général, cela provoquera un exode massif des animaux. À cela il peut ajouter un brouillard si épais qu'on ne voit pas à plus de 3 m devant soi et un vent allant jusqu'à 100+10n km/h, dans la direction de son choix. Pakkanen rend une région si inhospitalière que ceux qui l'occupent devront sans doute en partir assez vite.

Origine : primordiale

Comportement : inactif

Tabou provisoire : ne pas allumer de feu durant 3 jours complets

Sacrifice : un bloc de glace

• **Le rangier des Goglines** [1] : Il s'agit de l'élan (ou renne) infernal que Lemminkä doit capturer sur les ordres de Louhi. On l'appelle le "rangier des Goglines", ce qui est une forme obsolète de "l'élan des Gobelins", où le mot "Gobelin" est ici à prendre dans son sens originel : des lutins espiègles ou malfaisants. Cet esprit permet de contrôler les animaux sauvages en général.

Incarnat : contrôle des animaux sauvages

Niveau : 1

Pouvoirs : Le Taikurit peut faire venir à lui des animaux sauvages présents à n km à la ronde. Plus il attendra, plus des animaux pourront venir en nombre. Il doit choisir une catégorie générale d'animaux (rongeurs, carnassiers, mammifères herbivores, rapaces, corvidés...etc). Ensuite, il pourra acquérir un contrôle limité de ces animaux invoqués, utilisant pour cela sa compétence "empathie animale", avec un bonus de +20. La durée de l'emprise est variable et sera en général associée à l'accomplissement d'une tâche précise, demandée par le Taikurit, comme dans le cadre de l'utilisation normale de cette compétence.

Origine : primordiale

Comportement : éveillé

Tabou provisoire : ne pas tuer ni manger aucun animal de la catégorie invoquée pendant trois jours

Effets secondaires : 80% de chances de se retrouver incapable de parler aucune langue articulée pendant 10 jours

• **Les runes lapones** [2] : Il s'agit du savoir ancien de Louhi, associé en général à Hiisi par les personnes extérieures à son clan, mais qui en fait sont héritées d'*Épersonai*, le Premier Mage. *Épersonai* ayant fait appel au Sampo pour élaborer

l'écriture de la Langue Véritable à partir justement des "runes lapones", à l'origine des neuf langues enchantées de la magie du Verbe, il a passé du temps au Kalevala, et cet esprit est en quelque sorte le legs spirituel de ce séjour. Il procure au Taikurit une vision partielle de la langue Véritable, et de ses résonances dans le Monde Spirituel, sans pour autant faire de lui un Sorcier Logomancien (cf. *Dame Voilée*).

Incarnat : Langue Véritable

Niveau : 2

Pouvoirs : Par ce pouvoir le Taikurit peut tenter d'identifier le nom véritable d'une personne, au sens des "Couleurs" (cf. *Dame Voilée*). La personne dispose d'un jet de volonté pour résister. En cas d'échec de celui-ci, le Taikurit acquiert ce nom. N'étant pas logomancien, il ne peut s'en servir, cependant il l'ajoute à une sorte de "bibliothèque" de noms, **auquel seul l'esprit a accès**. Par défaut, ce pouvoir ne sert pas à grand-chose : si on se contente de l'invoquer, il ne fait qu'enrichir cette bibliothèque. Cependant, si un Chaman établit un Contrat Spirituel (cf. *Chamanisme*) avec l'esprit des "runes lapones", il peut négocier d'avoir à volonté un accès à tous ces noms, ce qui lui confère ensuite le pouvoir suivant sur les personnes concernées : **ils ne peuvent plus opposer leur volonté aux pouvoirs de ce chaman** (la résistance à la magie s'applique toujours en revanche). On comprend que les "runes lapones" soit un nom qui effraie beaucoup les autres clans et contribue à la terrible réputation du clan de Louhi.

Origine : céleste

Comportement : passif

Sacrifice : immoler un objet appartenant à la personne

Effets secondaires : le Taikurit est incapable d'utiliser ses pouvoirs pendant 1d6 jours

• **Le sorbier** [1] : Lorsque Väinö et Ilmari arrivent au Pohjola, les gens jettent dans le feu des brins de sorbier pour savoir s'ils viennent ou non en paix, selon l'effet du feu sur le sorbier. Cet esprit permet au chaman d'avoir accès à une forme de prescience limitée, qui agit comme une forme de chance permanente.

*"Si le sang suinte au bois grillé,
c'est la guerre qui vient morfondre;
si l'eau chante aux brindilles rouges,
nous vivrons la paix de toujours."*

Kalevala - Chant 18

Incarnat : chance

Niveau : 1

Pouvoirs : Lorsqu'il invoque cet esprit, le chaman peut faire disposer n'importe quelle cible consentante pendant n rounds de la faculté surnaturelle suivante : à chaque jet de dés effectué par le joueur lié à cette cible, le joueur peut lancer deux dés et garder le meilleur résultat.

Origine : primordiale

Comportement : inactif

Sacrifice : mettre des brins de sorbier au feu

• **Uutar** [1] : Invoquée par Louhi pour rattraper Väinö après le vol du Sampo, Uutar est la "vierge de brouillard" : elle égare les voleurs et manque de les faire chavirer.

Incarnat : brouillard

Niveau : 1

Pouvoirs : Uutar agit comme un *Envoûtement* (cible à vue, jet de volonté pour résister) qui plonge la victime dans un épais brouillard, qui se déplace avec lui et s'étend sur n mètres à la ronde. Tout jet d'orientation sera fait par la victime, ou toute personne dans la même purée, avec un malus de -20.

Origine : primordiale

Comportement : éveillé

6. Ilmari le Fabre

Ilmari le Fabre est avant tout celui qui forge le fameux Sampo, l'artefact miraculeux qui n'est jamais précisément décrit dans le Kalevala, laissant toute latitude à l'imagination. En tant que personnage du Kalevala, il est relativement secondaire. En tant qu'esprit tutélaire, il protégeait un peuple industriel et habile, pour qui bâtir, construire et fabriquer était la plus haute expression du génie humain. Les Ilmarinen survivants du massacre de l'an 588 ont préservé cette mémoire de l'éternel artisan. Là où Väinö le Ménestrel incarne la spiritualité, la contemplation et le chant magique, Ilmari est l'ouvrier, l'ingénieur, l'architecte, l'orfèvre...

Jadis le plus riche et sans doute le plus peuplé des clans libres Ihminen, Ilmarinen n'existe plus aujourd'hui qu'à travers des

orphelins recueillis par les autres clans et quelques communautés de survivants qui ont trouvé refuge dans les anciennes forêts du clan. Les Taikurit d'Ilmari sont rares, mais il en existe encore. Néanmoins, le talent du clan, qui prospère dans un contexte de paix, s'exprime mal dans un pays ravagé par la guerre. Cependant, Ilmarinen est également le clan d'Armas Ilmarinen, celui qui parvint jadis à rassembler les clans libres. De fait, une obscure prophétie raconte qu'un autre enfant du même clan reproduira l'exploit, et cette fois pour chasser définitivement les colons.



Ilmari peut conférer au choix l'un des avantages suivants, lorsqu'il est invoqué au niveau k par un chaman de niveau n :

- acquérir ou conférer à une cible volontaire un bonus de +kn en toute compétence d'artisanat (métallurgie, travail du bois, du cuir, optique, mécanique...) pour une durée de n heures;
- une forme de *Métonymie* (comme la trame de base des mages draconistes) supérieure, dans la qualité des matières invoquées : l'invoquer au niveau 1 sera équivalent à la métonymie d'un mage draconiste, et l'invoquer au niveau k sera une manière d'accroître linéairement la qualité de la matière invoquée, k=10 correspondant à une qualité maximale envisageable (selon la décision meujesque).

Pouvoir de Clan : La personne initiée gagne un +1 permanent en constitution et en intuition.

- **L'aigle d'arcanes** [10] : Forgé par Ilmari pour attraper le brochet du Tuonela, l'aigle est une sorte de créature mécanique. C'est un esprit difficile à utiliser, qui garde l'un des plus grands secrets de ce clan : la fabrication d'automates magiques semblables à des golems.

Incarnat : automates

Niveau : 10

Pouvoirs : Invoquer cet esprit n'a rien à voir avec la création de fétiche. Lorsqu'il invoque cet esprit sur un automate, le chaman permet à l'esprit de posséder l'automate, comme s'il s'agissait d'un être vivant, et de le faire bouger selon son désir. Il peut même accorder à l'automate certains pouvoirs, comme celui de voler, de parler, de tuer... allant au-delà des possibilités offertes par l'automate en lui-même. La possession durera n heures et l'esprit pourra investir l'automate de 1d6 capacités, à choisir parmi les suivantes :

- voir et entendre;
- parler une langue non magique quelconque;
- voler;
- nager;
- combattre (n points à répartir entre force (armes naturelles : seuil 10), mouvement, chiffre du dé de dégâts, endurance et points de "vie");
- creuser et couper du bois;
- construire;
- chasser.

Origine : primordiale

Comportement : inactif

- **Annikki fille des nuits** [6] : Annikki est la sœur d'Ilmari le Fabre. Elle voit Väinö partir pour le Pohjola, chercher la jeune fille que Louhi lui a promise en échange du Sampo, l'interroge et finit par lui faire avouer le but de son voyage, alors que Väinö tente de lui faire croire mille billevesées. Elle vend ensuite la mèche à son frère, qui part à son tour pour récupérer le paiement du Sampo, qu'il a forgé lui-même. En tant qu'esprit, elle s'oppose au mensonge et aux illusions.

Incarnat : révélation de la vérité

Niveau : 6

Pouvoirs : En invoquant Annikki, le chaman dispose d'un pouvoir de *Double-Vue* pour la durée d'une scène, de plus, toute personne non-sincère devra réussir un jet de volonté pour pouvoir mentir en présence du chaman sans que celui-ci le sache.

Origine : primordiale

Comportement : actif

- **La corneille** [11] : Cf. Kullervo. Il est d'un niveau plus élevé pour Ilmar.

Niveau : 11

• **Le fauchet de fer** [1] : Il s'agit du râteau qu'utilise la mère de Lemminkä pour repêcher le corps de son fils des eaux sombres du Tuoni, ou fleuve des morts. C'est Ilmari qui le fabrique pour elle. De manière générale, ce pouvoir étrange permet au Taikurit d'entrer dans l'un des trois univers matériels imaginaires (UMI, cf. *Cosmogonie*) : Monde Spirituel (ou Astral), *Douat* et *Monde des Rêves* et de créer des objets qui puissent lui rendre service là-bas. Ainsi, non seulement il acquiert un double immatériel de lui-même, il peut créer des doubles immatériels d'objets existants, dont l'usage se trouve transposé dans le monde immatériel choisi. C'est une sorte d'extension du pouvoir chamannique du Fétiche.

Incarnat : univers immatériels

Niveau : 1

Pouvoirs : Utiliser le rituel d'invocation sur cet esprit permet au chaman de créer un reflet spirituel/plutonien/onirique d'un objet quelconque (valable respectivement dans le Monde Spirituel/Douat/Monde des Rêves), comme par le rite de Fétiche. Là encore, on se reposera sur l'imagination du Meujeuh pour évaluer les effets de ce pouvoir. Evidemment, le reflet immatériel d'une arme permettra aura un effet offensif et/ou défensif, par exemple. L'utilité originelle de l'objet sera en quelque sorte transposée.

La force de cet esprit est que le rite s'applique à un objet matériel, qui acquiert alors son reflet immatériel pendant n jours. Cela signifie que toute personne prenant l'objet matériellement en main, qui envoie ensuite un reflet immatériel dans l'UMI correspondant au reflet de l'objet, en disposera également dans l'UMI en question. Par exemple, si une personne s'apprête à envoyer un reflet plutonien d'elle-même dans la Douat, et prend en main juste avant une épée modifiée par ce rituel de manière à disposer justement d'un reflet plutonien elle-même, son reflet plutonien sera armé du reflet de l'épée. Si en revanche l'épée a un reflet spirituel ou onirique, et non plutonien, alors le reflet de l'épée n'accompagnera pas le reflet plutonien de la personne dans la Douat. **Le rite peut être accompli plusieurs fois sur un même objet, de manière à lui conférer plusieurs reflets, et les éventuelles propriétés magiques de l'objet seront reflétées selon le caprice du Meujeuh.** Il est essentiel que l'appel à cet esprit induise une notion d'aléatoire et d'incertitude relatifs.

Utilisé avec le rituel de cercle chamannique, cet esprit permet au chaman d'envoyer un reflet onirique ou plutonien (pour le Monde Spirituel il n'est pas nécessaire d'invoquer cet esprit) de lui et des personnes présentes dans le cercle. Ces reflets seront par défaut sans défense et capables seulement de communiquer et se déplacer (dans le cas de la Douat au sein de la même région seulement). Dans le cas du Monde des Rêves, le chaman sera considéré comme l'hôte du rêve commun.

Origine : primordiale

Comportement : éveillé

Effets secondaires : Si cet esprit est utilisé en lien avec la Douat, il y a 7% de chances que le chaman meure sur le coup.

• **Katajatar, belle aux genièvres** [1] : Cf. Aïno. Il est d'un niveau plus faible pour Ilmar.

Niveau : 1

• **Mehilä** [9] : Mehilä est l'abeille (quoiqu'appelée parfois oiseau) qui est envoyée par la mère de Lemminkä pour aller jusqu'au "neuvième ciel" ou "cellier de Dieu" pour y quérir une pommade (ou un miel) permettant de ressusciter Lemminkä, après qu'il ait été reconstruit par Suonetar. On associe cet esprit à Ilmari à nouveau. Le neuvième ciel est le lieu d'où procède toute la création. Dans le contexte de Terre Seconde, on l'associe à Gaïa Deutéra, la mystérieuse affinité des sorciers thaumaturges (cf. *Élémentalises*). Cet esprit permet donc au Taikurit de faire appel aux pouvoirs d'un sorcier thaumaturge, comme s'il en était un lui-même.

*"Mehilä, mon oiseau de l'air!
Vole là-haut en quête tierce,
vole haut dans le creux du ciel,
voyage jusqu'au ciel neuvième!"*

Kalevala - Chant 15

Incarnat : lien à Gaïa Deutéra (cf. *Élémentalistes*)

Niveau : 9

Pouvoirs : Lorsqu'il invoque cet esprit, le Taikurit peut être considéré pendant n heures comme un sorcier thaumaturge de niveau n, dont l'affinité Gaïa Deutéra a la valeur de sa propre extension Initiation, qui n'aurait accès qu'à l'extension Génèse de cette affinité.

Origine : céleste

Comportement : inactif

Effets secondaires : Le Taikurit a 20% de chances de perdre dans le processus son affinité Totem, au profit d'une affinité Gaïa Deutéra permanente, son niveau de chaman étant alors converti en niveau de sorcier.

• **Les mots de brûlure** [1] : Invoqué par Ilmari pour se guérir de brûlures, cet esprit soigne les dégâts du feu et permet d'éteindre les incendies ainsi que de protéger contre le feu d'origine magique.

Incarnat : soin des brûlures, maîtrise du feu

Niveau : 1

Pouvoirs : En invoquant cet esprit le chaman peut au choix :

- soigner à vue n'importe quelle blessure liée à un feu (magique ou non) et même régénérer un membre brûlé;
- dissiper automatiquement n'importe quelle magie fondée sur le feu;
- arrêter à vue un incendie en cours.

Origine : primordiale

Comportement : éveillé

- **Les mots en vacarme** [5] : Lorsque Väinö part à la recherche d'Antero Vipunen, Ilmari lui dit que celui-ci a disparu, et lui déconseille d'y aller. Le vieux barde s'entête, et les avanies qui s'ensuivent semblent lui donner raison. En pratique, cet esprit protégeait traditionnellement les Ilmarinen contre le vol. Étant les artisans des Ihminen, ils étaient régulièrement victimes de vol. Comme Väinö part en l'occurrence avec un objet forgé par Ilmar, on peut imaginer que les "mots en vacarme" prononcés par Ilmari sont une sorte de malédiction qui rend l'objet au final inutile, car le barde se fait avaler alors qu'il tente d'enfoncer la perche dans la gueule du géant.

Incarnat : malédiction contre le vol

Niveau : 5

Pouvoirs : Lorsqu'il invoque cet esprit sur n objets, le chaman leur confère la propriété d'attirer la malchance sur toute personne qui utilise l'objet après l'avoir volé. Jusqu'à ce que l'objet soit restitué à son propriétaire ou correctement payé, tout porteur ou utilisateur de celui-ci devra doubler tous ses jets de dés et devra prendre **le plus mauvais résultat des deux**.

Origine : primordiale

Comportement : actif

Tabou provisoire : le chaman ne doit rien voler lui-même pendant un mois

- **La perche de fer** [4] : Il s'agit d'une arme forgée par Ilmari pour Väinämö, afin de vaincre Antero Vipunen. L'esprit associé est voué au combat contre les Titanides.

Incarnat : combat contre les Titanides et immortels en général

Niveau : 4

Pouvoirs : Ce pouvoir permet, si le Taikurit crée lui-même une arme, de lui conférer un pouvoir permanent, **sans sacrifice de Transcendance vive**, car c'est l'esprit lui-même qui crée la source inanimée de magie naturelle. Ce pouvoir peut être au choix :

- toucher une catégorie d'immortel (Titanide, Démon, Diable, Ténébride, Procureur) matériel indépendamment de ses immunités;
- inhiber à volonté un pouvoir particulier d'un immortel en particulier, qui ait déjà été vu par le chaman.

Origine : primordiale

Comportement : éveillé

- **La plume du cygne** [k] : Cet esprit est aussi fondamental que les Trois Pucelles pour le clan Ilmarinen. Là où les Trois Pucelles permettent de manipuler la matière solide, éventuellement vivante, la plume du cygne permet de manipuler la matière en général, et même l'immatériel, comme l'énergie et la magie. Là se trouvent les secrets qui permirent jadis de forger le fameux Sampo.

*"Je sais bien forger le Sampo,
chamarrer la charnière d'or,
juste par la plume d'un cygne,
le lait de la vache brehaigne,
par le grain de l'orge petit,
la toison frêle d'un raguïn,
car j'ai forgé l'arche du ciel,
martelé la voûte de l'air,
sans la moindre ébauche d'entame,
sans filoché ni fil de fer."*

Kalevala - Chant 10

Incarnat : énergie et magie

Niveau : k

Pouvoirs : Là encore nous ferons appel sans vergogne à l'imagination meujeuquesque, en fonction du niveau d'invocation k choisi par le Taikurit. Façonner et créer de l'énergie permet entre autres de modifier la lumière, soit de créer des illusions, ou de créer des ondes acoustiques, voire de déclencher des éclairs ou d'engendrer des variations de température... Manipuler la magie peut potentiellement conduire à n'importe quoi, y compris à l'*Innommé*. Il est évident

que ce pouvoir devra être surveillé de très près par le Meujeuh. Il est en réalité issu de la Langue Véritable d'*Épersonai* et à ce titre potentiellement très puissant. Une première application simple à la magie de ce pouvoir est de fonctionner de manière analogue à une *Dissipation* ou à un *Désenvoûtement*, voire à la Dispersion d'une source inanimée des mages draconistes (cf. *Métamorphose*). Tout le reste devrait être soumis à de forts aléas, et donner au PJ la sensation d'un pouvoir immense, mais nécessitant prudence et apprentissage. Si le PJ se spécialise dans certains effets, augmentant graduellement la puissance, il pourra être autorisé à jouir d'un certain degré de fiabilité, comme pour un sorcier dracomancien (cf. *Io*).

Origine : céleste

Comportement : éveillé

Effets secondaires : 5% de chances que la Transcendance dépensée pour le rite soit définitivement perdue

- **Suonetar, la dame des veines** [3] : Quoiqu'invoquée par la mère de Lemminkä pour ravauder les veines de son fils, et reconstituer en quelque sorte son corps, mais sans encore parvenir à lui rendre la vie, on considère que Suonetar relève du Fabre, plutôt que du Guerrier. Il s'agit là d'une reconstruction mécanique, qui ne donne cependant pas l'impulsion de la vie.

Incarnat : caractère mécanique de la biologie

Niveau : 3

Pouvoirs : En invoquant Suonetar, le Taikurit peut soigner à vue une personne vivante de la perte d'un membre en lui en reconstituant un OU la sauver des effets d'un poison magique ou non OU restituer 10+n points de dommages globaux à n personnes vivantes.

Origine : primordiale

Comportement : éveillé

- **La supplique au tonnerre** [7] : Il s'agit de la prière d'Ilmar, juste avant de se lancer sur les traces de Väinämö. Il prie pour un temps clément, afin que la neige ne vienne pas recouvrir les traces du vieux barde.

Incarnat : météo

Niveau : 7

Pouvoirs : Cet esprit est dangereux et puissant. Il permet au chaman de contrôler la météorologie pendant n jours, dans un rayon de 5n km autour du chaman, qui se déplacera avec lui.

Origine : céleste

Comportement : éveillé

Tabou provisoire : rester nu dehors pendant une nuit entière

- **Terhenetär la fille des brumes** [8] : Invoquée par Ilmari lorsqu'on lui demande de chasser le loup et l'ours du Tuoni, il lui permet d'approcher sans être vu ni entendu de ses proies.

Incarnat : furtivité

Niveau : 8

Pouvoirs : Lorsqu'il invoque cet esprit, le chaman peut conférer à n cibles consentantes pendant n heures le pouvoir de se convertir à volonté en évanescence magique immatérielle, et de reprendre chair à volonté. Sous cette forme immatérielle, ils peuvent se déplacer sans tenir compte des obstacles matériel, à une vitesse de marche normale.

Origine : primordiale

Comportement : éveillé

- **Les trois pucelles** [2] : Cet esprit est fondamental pour ce clan. Les trois pucelles incarnent les états successifs du fer, le processus de progression vers un fer de plus en plus pur, et de maîtrise du feu pour créer l'acier. Ilmari est avant tout un fabre, un forgeron, un artisan dans tous les sens du terme, et la forge est chantée dans le Kalevala comme l'union du feu et du fer, mais Ilmari le Fabre préside aussi à l'artisanat en général.

Incarnat : le fer et le feu, la forge

Niveau : 2

Pouvoirs : Les pouvoirs de cet esprit sont considérables. L'invoquer permet au Taikurit d'avoir accès à l'UN des pouvoirs suivants :

- éteindre n'importe quelle flamme non-magique à vue, ou au contraire en élever la température d'au plus 100n °C (permet par exemple de créer de l'acier similaire à l'acier nibelung, cf. *Alchimie*);
- modeler à vue jusqu'à n kgs de n'importe quelle matière non-magique ou modifier sa composition chimique en séparant ses différentes composantes (permet de purifier un métal ou de créer une lame d'épée avec un simple morceau de fer); la qualité de la réalisation finale sera cependant conditionnée par les compétences du Taikurit ou d'une personne volontaire présente;
- améliorer à vue une arme non magique en lui conférant un bonus de +3 aux dégâts et en multipliant sa robustesse par 2;
- rendre n personnes volontaires insensibles au feu non-magique pendant n rounds;
- procurer à n personnes volontaires un bonus de +3 en endurance;
- guérir une blessure locale entièrement, éventuellement en recréant un membre perdu.

Origine : primordiale

Comportement : actif

7. Kylliki la Devineresse

Personnage secondaire du Kalevala, Kylliki est la première épouse de Lemminkä, délaissée par celui-ci. Elle révèle sa mort en voyant son peigne se teinter de sang. C'est ce qui permet à la mère du Guerrier de rechercher son cadavre pour le ramener à la vie. C'est l'essentiel de la contribution de Kylliki au récit du Kalevala, mais ce détail n'en est pas un : sans cette révélation la résurrection de Lemminkä, soit l'un des épisodes les plus importants du Kalevala, ne peut avoir lieu. Kylliki annonce les bouleversements, et est en fait liée à Hiisi (ou *Chaos*) presque autant que Louhi. Le clan de la Devineresse a perdu sa mémoire et sa liberté, et les rares Taikurit natifs qu'elle inspire encore meurent sous les coups des colons ou se retrouvent fugitifs, les plus fortunés trouvant refuge auprès des clans libres. Mais les Taikurit avaient un rôle essentiel dans l'ancienne société kalevienne, avant la colonisation : ils anticipaient les grandes évolutions et en un sens guidaient et encourageaient les innovations dans tous les domaines. Ils



préservent la société des Ihminen d'un périlleux immobilisme, mais dans la continuité de son identité et de sa cohésion. Depuis la chute de ce clan, les Ihminen sont de fait plus repliés que jamais sur leurs traditions, et en sont devenus incapables d'évoluer. Le fait qu'Armas Ilmarinen ait échoué à unir durablement les Ihminen pour chasser les colons illustre cet immobilisme qui condamne les Ihminen à une lente mais inexorable extinction.

Kylliki la Devineresse confère, en tant qu'esprit, une vision du passé et de l'avenir. Invoquée au niveau k, elle permet au chaman de :

- bénéficier d'un pouvoir de *Prescience* au même niveau,
- voir un moment quelconque du passé d'un lieu où il se trouve, en revenant jusqu'à nk^2 années en arrière,
- savoir si une cible ment au sujet d'un événement passé dont elle est censée avoir été témoin direct (jet de volonté contre un seuil de $10+2k$),
- conférer à une cible volontaire durant k jours un bonus de +n aux compétences suivantes : vigilance, psychologie, survie.

Pouvoir de Clan : Le pouvoir natif des gens de ce clan (bien peu présent aujourd'hui) est de pouvoir lire le passé d'une personne en croisant son regard (aucun jet de volonté autorisé mais la résistance à la magie fonctionne). On ne perçoit pas tout le passé de la cible, mais on en a une vision parcellaire, liée en général à l'état d'esprit de la personne visée mais aussi à ce que la personne visant cherche éventuellement à savoir. Un atavisme des colons ars ou orgètes lié à l'existence de ce pouvoir chez les premiers Ihminen qu'ils rencontrèrent fait qu'aujourd'hui encore ils évitent de croiser leur regard, sans forcément connaître l'origine de cette précaution.

- **L'aigle-mémoire [7] :** Cet esprit est l'un des rares à être commun à plusieurs totems : cf. Väinämö. Il est d'un niveau plus faible pour Kylliki.

Niveau : 7

- **L'eau sans âge de Manala [4] :** Cet esprit est associé à la recherche que fait la mère de Lemminkä (l'époux de Kylliki) pour retrouver le corps de son fils. Elle interroge arbres, sentiers, Lune et Soleil... et seul celui-ci finit par lui répondre que son fils a été emporté par l'eau du Tuoni, le fleuve des morts ou "l'eau sans âge de Manala", Manala étant un autre nom du Tuonela, le pays des morts.

Incarnat : trace spirituelle liée à la localisation

Niveau : 4

Pouvoirs : Lorsque le Taikurit invoque cet esprit, il peut localiser une personne déjà vue par lui, ou de la même famille qu'une personne se trouvant près de lui, à condition qu'elle soit dans un endroit visible depuis le Monde Spirituel (jet de volonté pour résister, si non-volontaire). En cas de réussite, le Taikurit saura plus ou moins précisément où se trouve la personne cherchée (cela dépend de ses compétences en Géographie) et en tous cas saura exactement quelle direction prendre pour la retrouver.

Origine : primordiale

Comportement : éveillé

- **La fosse ardente** [k] : Cf. Louhi.
- **Imatra le très-cruel** [9] : Cf. Aïno.
- **Katajatar, belle aux genévres** [2] : Cf. Aïno.
- **Magie ancienne** [11] : Cf. Väinö
- **Les mots de brûlure** [1] : Cf. Ilmari
- **Musti, le chien noir** [10] : Cf. Kullervo. Il est d'un niveau plus élevé pour Kylliki.
Niveau : 10
- **Pakkanen, fils de l'hiver aux yeux de givre** [8] : Cf. Louhi. Notez qu'il est d'un niveau différent pour Kylliki.
Niveau : 8
- **La promesse d'Ahti** [3] : Cf. Lemminkä.

• **Le sang sur le peigne** [2] : Ce pouvoir est lié au fameux peigne de Kylliki, qui se teinte de sang lorsque meurt Lemminkä, ce qui permet à la mère de celui-ci de le retrouver et le ressusciter. Si on suit le texte du Kalevala, le peigne acquiert cette vertu divinatoire parce que Lemminkä l'utilise juste avant de partir. Cet esprit permet ainsi d'établir un lien entre une personne consentante et un objet, de manière à ce que la personne puisse être retrouvée et en un sens surveillée à travers cet objet.

Incarnat : divination, surveillance, lien familial

*"La mort viendra pour Lemminkä,
le naufrage du fils vaillant,
quand le sang coulera du peigne..."*

Kalevala - Chant 12

Niveau : 2

Pouvoirs : En invoquant cet esprit, le chaman peut créer un lien permanent entre une personne consentante et un objet quelconque. Ce lien magique (via le Monde Spirituel) permet de définir un certain nombre de transformations de l'objet, qui révéleront elle ou telle situation de la personne liée. Le Taikurit choisit jusqu'à un nombre i (égal à son rang en initiation) situations et i signes surnaturels. Par exemple, si la personne meurt, du sang apparaît sur l'objet, si elle est en danger l'objet noircit etc... De plus, toute personne tenant l'objet saura instinctivement dans quelle direction aller pour retrouver la personne, vivante ou morte. Si le Monde Spirituel n'est pas présent au niveau de l'objet ET de la personne liée, alors le lien est suspendu et ne peut être utilisé. L'esprit doit pouvoir être en contact avec les deux pour établir le lien.

Origine : céleste

Comportement : éveillé

• **Le serpent noir** [k] : Cet esprit est associé à une menace de serpents venimeux qui s'abat sur Lemminkä, lorsqu'il tente de retourner au Pohjola. On a choisi de l'associer à Kylliki plutôt que Louhi, puisque celle-ci a tout intérêt à ce que son époux meure une seconde fois.

Incarnat : serpents

Niveau : k

Pouvoirs : En invoquant cet esprit, le Taikurit invoque jusqu'à n^2 serpents venimeux (type vipère), qui lui obéiront le temps d'une scène, avant de disparaître. Ces serpents auront k segments d'actions par round et pourront placer une morsure par segment (difficulté d'attaque 10, compétence armes naturelles k , ne pourront attaquer que ce qui sera à portée d'eux, comme les jambes si leur adversaire est debout). Chaque morsure fera $1dk$ points de dégâts. Si la victime est blessée, elle devra aussi réussir un jet d'encaissement contre un venin de virulence $10+k$, pour ne pas mourir.

Origine : primordiale

Comportement : éveillé

Effets secondaires : 15% de chances que les serpents ne disparaissent pas et échappent complètement au contrôle du chaman à l'issue de la scène

• **Le sorbier** [5] : Cf. Louhi. Notez qu'il est d'un niveau différent pour Kylliki.

Niveau : 5

• **Les souliers d'acier** [6] : Cet esprit est associé au chant 23 du Kalevala, qui évoque la triste destinée de la jeune mariée,

sans cesse brimée et battue par son époux et sa belle-famille. On l'associe dans le cadre de Terre Seconde à Kylliki, qui est l'image de la jeune fille mal mariée. Il incarne donc un désir de liberté individuelle, une possibilité de fuite mais également une protection des mortels contre les immortels.

Incarnat : liberté, fuite

*"J'ai sanglé mes souliers d'acier,
j'ai bouclé les lacets de bronze, (...)
Je ne suis point fille à souffrir
longtemps les affres de la haine,
regards de loin, l'œil de mépris,
dans cette horde de malins,
gîte maudit, ce nid des diables."*

Kalevala - Chant 23

Niveau : 6

Pouvoirs : Lorsque le chaman invoque cet esprit, il peut accorder à une personne consentante la protection de l'esprit, ce qui se traduit par les pouvoirs suivants, auxquels la personne protégée peut faire appel durant n jours à volonté :

- se déplacer à pied sans laisser aucune trace et à une vitesse de 60 km/h;
- devenir invisible et inaudible par détournement des ondes lumineuses et acoustiques;
- bannir à vue toute créature issue d'un UMI (univers matériel imaginaire, cf. *Cosmogonie*), telle que diable, démon, ténébride, procutateur, ange... de manière à la renvoyer sur son univers d'origine, sans possibilité de le quitter durant n mois.

Origine : primordiale

Comportement : éveillé

Tabou absolu : cet esprit ne peut être utilisé en faveur d'un être immortel contre un mortel

- **La vierge de Saari** [1] : Cet esprit est essentiel aux Kylliki. Leur terre s'appelait jadis Saari et parfois on peut entendre des gens du clan se désigner eux-mêmes comme "les gens de Saari". Les Kylliki se considéraient jadis comme une sorte de noblesse parmi les Ihminen, car ils étaient les plus riches et les plus puissants. Dans le chant du Kalevala, Kylliki refuse tous les prétendants, avant d'être finalement enlevée par Lemminkä. La vierge de Saari est donc une sorte de personnification de sa fierté, de son indépendance, et de son caractère indomptable.

Incarnat : noblesse, fierté

Niveau : 1

Pouvoirs : Lorsqu'il invoque ce pouvoir, le Taikurit peut rendre jusqu'à n personnes volontaires immunisées pendant n jours à toute forme de peur, magique ou non, de localisation magique, de manipulation ou lecture de l'esprit et leur confère un bonus égal à son rang en Initiation à tout jet de volonté.

Origine : céleste

Comportement : actif

Tabou absolu : cet esprit ne peut aider en aucun cas au viol ou à l'enlèvement d'une personne

Tabou provisoire : s'abstenir de tout rapport sexuel pendant 10 jours

Sacrifice : un peu de sang menstruel

Effets secondaires : 10% de chances pour le ou la Taikurit d'être impuissant ou frigide pendant 1d10 jours

8. Kullervo l'Orphelin

En tant qu'esprit tutélaire, Kullervo symbolise la souffrance des hors-caste. Orphelin en butte aux brimades systématiques de sa mère adoptive, il décide de se venger de manière abominable, lorsque celle-ci lui donne une pierre au lieu d'un pain, sur laquelle il rompt son couteau. Il choisit de perdre le troupeau dont il avait la charge et d'invoquer l'aide de fauves qui viennent dévorer la matrone. Sa destinée n'est ensuite qu'une désespérante suite d'horreurs : il viole une jeune femme sans savoir qu'elle est sa soeur, celle-ci se suicide et à la suite d'un combat contre le clan Untamo, dont il sort pourtant vainqueur, il s'empale sur sa propre épée. À la fois victime et bourreau, Kullervo incarne un message ambigu : on peut comprendre son histoire comme une illustration de l'idée selon laquelle orphelins et apatrides en général n'apportent que le malheur (une longue harangue de sa famille adoptive explique que rien ne fructifie entre ses mains, tout ce qu'il entreprend échoue et tourne au désastre), ou au contraire comme une dénonciation des humiliations que subissent les exclus, dans une société très clanique, et de la violence désespérée qui peut en naître.

Cette ambiguïté du personnage se retrouve à travers le fait que les esclaves des Ihminen soient retenus prisonniers sur l'Île qui porte son nom mais aussi que les esclaves rebelles se réclament souvent de lui. Il existe en effet dans le Kalevala des petites communautés d'esclaves insoumis, appelés **Karkureita**, qui ont trouvé refuge dans ce pays immense et vide, à la fois hors de portée des Ihminen et des colons. Parmi ces communautés on trouve parfois des Taikurit natifs, liés à l'Orphelin, et une structure de clan se développe ainsi. Ces communautés sont cependant souvent amenées à disparaître, car les esclaves sont

majoritairement des étrangers, imperméables aux traditions du Kalevala et sourds aux Haltiat, mais aussi parce que les clans libres font tout pour les faire disparaître. On ne peut donc vraiment parler de clan, mais dans les communautés de Karkureita pourvues d'un Taikurit et comprenant une forte proportion d'Ihminen réduits en esclavage en châtimement d'un crime ou suite à une dette impayée, on retrouve une structure s'en rapprochant et une forme d'initiation peut substituer à l'affinité Totem initialement présente chez les Ihminen celle de Kullervo, voire la susciter chez des étrangers assimilés.

Kullervo peut conférer au choix l'un des avantages suivants, lorsqu'il est invoqué au niveau k par un chaman de niveau n :

- tel Kullervo enfant, être invulnérable aux attaques physiques pour k rounds, ainsi qu'au feu, au froid ou à la mort par noyade et de manière générale toute mort par les éléments naturels;
- accorder un +k en force et en endurance à n personnes volontaires et présentes, pour une durée de n heures.

Pouvoir de Clan : La personne initiée gagne un +2 en constitution.

- **L'aigle-mémoire [1]** : Cf. Väinämö. Il est d'un niveau plus faible pour Kullervo.
Niveau : 1

- **La corneille [5]** : C'est l'esprit qui conseille à Kullervo sa vengeance et lui recommande de changer ours et loups en vaches, pour tuer l'épouse d'Ilmar, qui lui a donné un pain farci de pierre et brisé son couteau.

*"Patiente un peu, putain d'enfer!
J'ai pleuré le couteau du père
mais c'est ton tour de pleurnicher,
tu vas les pleurer, tes laitières!"*

Kalevala - Chant 33

Incarnat : métamorphose, vengeance

Niveau : 5

Pouvoirs : Invoquer cet esprit permet au Taikurit d'avoir accès au même pouvoir que celui de "Métamorphose animale" d'un mage draconiste (cf. *Métamorphose*). Le coût d'une métamorphose amnésique ou en souvenance sera le même, et le "bestaire" du chaman correspondra aux animaux de forestiers.

Origine : primordiale

Comportement : actif

- **L'épée de faveur [7]** : Kullervo n'est doué que pour une chose : le malheur et la destruction, et lorsqu'il demande à Ukko de lui donner une épée propre à tuer, elle lui est aussitôt donnée.

Incarnat : destruction

Niveau : 7

Pouvoirs : En invoquant cet esprit sur une arme quelconque, le Taikurit donne à cette épée pour une durée de n rounds un bonus de +n aux dégâts, et lui permet d'enflammer ou de réduire en poussière au contact toute matière inanimée (jet de volonté si objet magique). Toute créature immortelle ou revenante, matérielle ou non, qui se trouve en présence de l'arme, devra réussir un jet de volonté pour ne pas être aussitôt détruite.

Origine : chthonienne

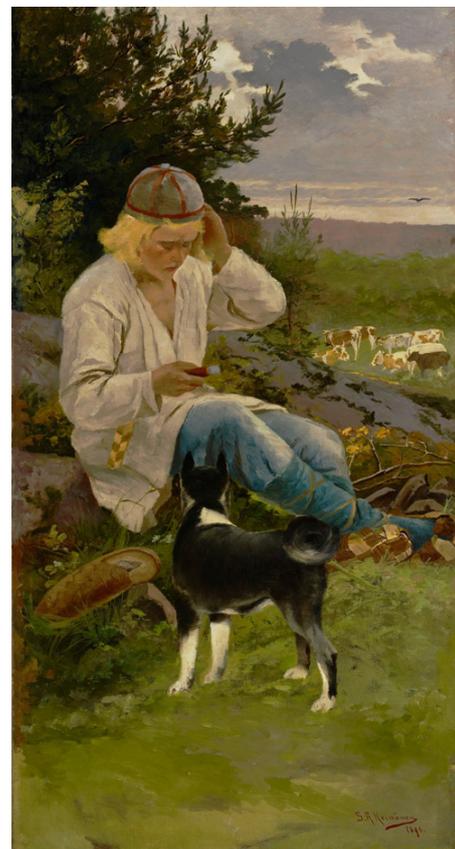
Comportement : éveillé

Sacrifice : une vie humaine

Effets secondaires : le Taikurit a p% de chances de mourir lui-même, où p est le nombre de cibles tuées ou détruites de cette manière lors de la dernière invocation

- **Imatra le très-cruel [7]** : Cf. Aïno. Cet esprit est d'un niveau plus faible pour Kullervo.

Niveau : 7



- **Kave, grande aïeule du monde** [4] : Cf. Louhi. Il est d'un niveau différent pour Kullervo.

Niveau : 4

- **Katajatar, belle aux genièvres** [1] : Cf. Aino. Il est d'un niveau plus faible pour Kullervo.

Niveau : 1

- **Magie ancienne** [10] : Cf. Väinö. Cet esprit est d'un niveau plus faible pour Kullervo.

Niveau : 10

- **La malemort des gens de guigne** [9] : C'est la terrible malchance qui poursuit Kullervo toute sa vie, et viendrait du fait qu'il n'aurait pas été élevé par ses parents. Cet esprit peut également s'en prendre à d'autres personnes.

Incarnat : malédiction, malchance, suicide

Niveau : 9

Pouvoirs : Invoquer cet esprit permet au Taikurit de lancer un *Envoûtement* sur une victime à vue (jet de volonté pour résister). Si l'envoûtement prend, la personne devra chaque jour affronter sa malchance. Pour un PJ, cela signifie qu'il devra jeter 2d6 chaque. Si le résultat est 7, on considérera qu'il lui arrive quelque chose de grave dans la journée, soit à lui, soit à ses proches ou à son patrimoine. Notez que cet esprit ne tue jamais sa victime, il la désespère seulement, pour la pousser au suicide.

Origine : céleste

Comportement : actif

Tabou absolu : ne peut être invoqué sur une personne du clan de Kullervo

Tabou provisoire : ne pas rire ou sourire pendant 6 jours

- **Les mots de brûlure** [1] : Cf. Ilmari

- **Musti, le chien noir** [8] : C'est tout ce qui reste de la famille de Kullervo, après qu'elle ait été massacrée. La voix de sa mère, lui parlant d'outre-tombe, lui conseille de prendre le chien pour guide sur les chemins de l'exil, mais il préfère suivre le conseil de son épée, qui accepte de prendre sa vie. Cet esprit permet au Taikurit d'entrer en contact avec les esprits des ancêtres, mais aussi les âmes mortes présentes dans la *Douat*.

Incarnat : basse-nécromancie, contact avec les défunts

Niveau : 8

Pouvoirs : En invoquant cet esprit, le Taikurit peut au choix :

- entrer en contact avec un esprit ancestral ou une âme morte présente dans la Douat, qu'il puisse désigner précisément (par son nom ou des caractéristiques précises, comme "celui qui est mort de telle manière à tel moment..."), on considérera qu'il peut alors parler et comprendre la langue nécromantique; le contact sera automatiquement établi, si aucune autre force ne s'y oppose (havre de la Douat etc...) et l'âme ou l'esprit ancestral devra répondre avec sincérité;
- brûler l'âme d'une personne en présence de son cadavre, à condition qu'elle n'ait pas été arrachée à la Douat (cf. *l'âme immortelle*);
- contrôler un revenant existant pendant n heures (jet de volonté pour résister si le revenant n'est pas contrôlé, sinon jet de volonté en opposition entre le maître du revenant et le Taikurit).

Origine : chtonienne

Comportement : inactif

Tabou provisoire : s'abstenir de relations sexuelle pour un mois

Sacrifice : une vie humaine ou animale

- **Pakkanen, fils de l'hiver aux yeux de givre** [2] : Cf. Louhi. Il est d'un niveau plus faible pour Kullervo.

Niveau : 2

- **Savo** [6] : Lorsque Kullervo annonce à sa mère qu'il a abusé de sa sœur, qui s'est suicidée ensuite, elle lui conseille d'aller aux "confins de Savo" se cacher et vivre un exil de neuf années. Cet esprit est censé sauver le criminel en lui accordant le pardon, mais surtout en le faisant oublier de ceux qui pourraient lui en vouloir.

Incarnat : oubli

Niveau : 6

Pouvoirs : Lorsqu'il invoque ce pouvoir, le Taikurit peut influencer sur les souvenirs de toute une communauté, indépendamment du nombre de personnes. Il peut faire qu'une personne (volontaire) disparaisse **définitivement** de la mémoire de toute la communauté concernée. L'effacement est permanent. Un seul jet de volonté permettra d'y résister, en prenant le score de volonté maximal, parmi les gens de ladite communauté.

Origine : primordiale

Comportement : éveillé

Effets secondaires : 30% de chances que le Taikurit oublie lui aussi la personne (sauf s'il s'agit de lui-même)

- **Uutar** [2] : Cf. Louhi. Cet esprit est d'un niveau plus élevé pour Kullervo.

Niveau : 2

- **Le ver de haine** [1] : Ce pouvoir est associé à la chope de bière imbuvable que reçoit Lemminkä lors de son arrivée au Pohjola... de la main d'une esclave! Il incarne le pouvoir paradoxal de l'esclave domestique : celui d'empoisonner son maître par exemple.

*Lemminkäinen le coeur fol
jette un oeil au fond de la chope :
une larve frétille au fond,
à mi-bord, les vipères grouillent,
un ver est lové sur la lèvre,
un lézard gigote au rebord.*

Kalevala - Chant 27

Incarnat : pouvoir de l'esclave

Niveau : 1

Pouvoirs : Invoquer cet esprit permet au Taikurit d'empoisonner à vue toute nourriture ou boisson (virulence 10+n) de manière définitive, ou au contraire de soigner toute personne consentante ou inanimée des effets d'un poison quelconque non-magique.

Origine : chtonienne

Comportement : actif

Tabou absolu : être utilisé pour nuire à un esclave

**"Laisse aller le torrent du temps,
qu'un jour s'en aille, un autre vienne,
ils auront grand besoin de moi,
me chercheront, me languiront,
pour tailler le Sampo nouveau,
jouer l'arpège en cithare neuve,
pour guider la lune nouvelle,
et délivrer le soleil neuf,
quand ils n'auront soleil ni lune,
ni aucun chant de joie sur la terre."**

Kalevala - Les adieux de Väinö - Chant 50

Bibliographie : Kalevala

KAZAKY (КАЗАКЫ)

Voir aussi la Langue Démoniaque, la Transcendante Énnéade, Démons, Baba Jaga, Iermolaï, Maïgora

Les Kazaky (appelés en français Cosaques), sont à l'origine des peuples d'hommes libres, fuyant souvent le servage, vivant au cœur des steppes russes, là où l'autorité du Tsar ne pouvait guère se faire sentir. Au XVIIIème siècle ce terme désigna un corps spécial de l'armée russe.

Dans le contexte de Terre Seconde, on a préféré revenir à la signification première des Kazaky: un peuple libre, vivant aux confins du monde européen. Les Kazaky de Terre Seconde sont donc une réminiscence de cette culture (bien qu'elle soit en réalité postérieure à l'An Mil). Cette réminiscence est apparue sur des terres qui disparurent lors du cataclysme de la Chute du Royaume de Dieu, et que les Kazaky appelaient eux-mêmes Граница Тмы, Granitsa Tmy: la frontière des ténèbres, dans la langue démoniaque. Ils sont en effet à la langue démoniaque ce que les Emberek sont à la langue diabolique: de leur dialecte fut créée la langue démoniaque, par le créateur de l'art ténébreux: *Iermolaï*, l'un des membres de la Transcendante Énnéade, qui fut l'un des leurs. En effet, Granitsa Tmy était une steppe hostile de type sibérien, sans cesse disputée aux hommes par les démons, qui s'y introduisaient par un portail permanent protégé par les glaces du grand nord. De ces terres maudites il ne reste aujourd'hui que la *Maïgora*, aux confins nordiques encore habitables de Terre Seconde.

Jaloux de leur liberté, les Kazaky avaient résolu de s'établir en ce lieu où *nul roi, nul empereur, n'oserait jamais les suivre*. Ils furent ainsi les premiers des Mortels à affronter les démons, à l'époque où ceux-ci ne savaient pas encore parler. Il est naturel que ce fut parmi eux qu'apparut le premier démonologue, Iermolaï, puis plus tard, la première démoniste, qui fut appelée Baba Yaga (Баба Яга), en référence à la sorcière du folklore slave de Prime Terre.

Le conflit entre démonologues et démonistes remonte donc à ce peuple ombrageux et téméraire. Baba Yaga, la vieille sorcière terrifiante des contes folkloriques russes, est dans le contexte de Terre Seconde une magicienne démonologue ayant créé le fameux pouvoir démoniaque "Pacte" (cf. *la langue démoniaque*) permettant à un mage de porter en lui un démon-reflet. Elle fut ainsi la première démoniste de l'histoire de Terre Seconde. Iermolaï refusa tout d'abord cette transformation et fit enfermer celle qui ne s'appelait pas encore Baba Yaga. Elle passa de longues années en prison et se flétrit anormalement vite, sans doute parce qu'ayant été rendue incapable de pratiquer aucune magie, le démon en elle (particulièrement puissant, notamment dans la branche Namtarou) ne pouvait s'alimenter que sur elle-même. Iermolaï était conscient de cela et considérait que ce vieillissement prématuré était partie du châtement. En l'an 242 avant la Chute, une nuit de janvier, le Portail vers les Abysses dans les steppes de Granitsa Tmy s'ouvrit complètement et ses gardiens en furent débordés. Une horde démoniaque se répandit dans toutes les directions et commença à exterminer les populations humaines à l'entour, sans que les démonologues parvinssent à les repousser. Ce bain de sang dura dix jours : c'est le fameux "Massacre des Dix jours" au terme duquel Iermolaï fit libérer Baba Yaga afin d'adopter sa tactique, susceptible de décupler les pouvoirs des mages kazaky. Ayant alors l'apparence hideuse qui allait désormais être la sienne, Baba Yaga sortit de la prison pour transformer de nombreux démonologues en démonistes, prêts à sacrifier leur âme pour sauver leur peuple. La menace démoniaque put ainsi être jugulée. Mais Iermolaï lui-même refusa de devenir démoniste et par la suite regretta de l'avoir laissée répandre cette hybridation. Mais Baba Yaga était dorénavant libre et soutenue par une foule de disciples. Ce fut le début d'une rivalité qui existe encore.



Des Kazaky il ne reste aujourd'hui que peu de choses. Étant un peuple mi-nomade, leur culture aurait pu disparaître totalement si l'une de leurs tribus n'avait choisi de se sédentariser et de fonder une ville sur Granitsa Tmy : Krov' ou Znakhark-Krov' (знахарк кровь : "le sang des sorcières"). Glorieuse cité aujourd'hui engoutie, elle fut la capitale du puissant Empire Krovien, bâti sur le principe d'une étrange et contre-nature alliance entre démons et humains (cf. *Démons > la Sublime Porte*). Leur histoire héroïque et leur tragique destinée fut soigneusement préservée par la Main Gauche de l'Ordre de la Vie (cf. *la Chute du Royaume de Dieu*), qui fixa l'art ténébreux sous la forme qu'on lui connaît aujourd'hui. Afin de se rendre indispensables, ces mages qui avaient fait le choix d'être démonistes, préférèrent ne pas ébruiter le fait qu'on pût être démonologue, et ne pas accueillir en soi un démon-reflet (cf. *la Langue démoniaque*). Ainsi leur choix semblait un mal nécessaire dans la lutte contre le Démiurge.

Seules les populations de culture slave de Terre Seconde se souviennent encore des Kazaky et de leur glorieuse témérité, comme les Istinniens de *Maïgora*. C'est d'ailleurs dans leurs rangs qu'apparaissent le plus souvent encore les rares démonologues. Certaines familles de culture slave pratiquant l'art ténébreux sous une forme ou une autre prétendent descendre des Kazaky, comme les familles de la région orgète de Severgorod (cf. *Orgia*).

KERIDWENN

Voir aussi Tir Nan Ogg, Io, Merlin, Épersonai

Démiurge à l'origine, puis Sorcière d'Io et Druidesse à la fois, Keridwenn est une sorcière redoutée, qui est peut-être la deuxième plus puissante des Sorciers d'Io après Merlin, dont elle est contemporaine. Mais contrairement à Merlin elle n'a pas disparu. Personnage mystérieux et ambivalent, on l'appelle parfois "celle qui parle au Chaos" ou "hi sy'n siarad gyda Anhrefn" (en gallois), car elle est réputée, contrairement à Merlin, conserver des liens au passé et à l'Âge d'Or, et notamment aux Titans. Bien qu'elle rejette les anciennes hybridations entre Titanides et mortels (cf. plus bas), elle cherche à utiliser la puissance de Chaos l'Ancien plutôt que de restreindre son influence, comme le faisait Merlin. Certains la surnomment "la Joueuse", car elle est censée proposer à ses ennemis le règlement d'un conflit par le jeu plutôt que la force. De fait, dans les pays de culture celtique sur Terre Seconde, il n'est pas rare que les gens soufflent sur leurs dés en murmurant son nom avant de les lancer.

Très souvent présente sur Terre, elle ne cesse d'errer à travers le monde comme le Juif Errant, agit là où il lui plaît, sans que ses motivations profondes paraissent évidentes. Mère de Taliesin, elle est un personnage essentiel de la mystique celte, à la fois savante et monstrueuse, bieveillante et dangereuse. Certaines druidesses s'en remettent à elle, notamment celles qui souhaitent se mesurer à l'Esprit du Serpent, car elle est en quelque sorte une rivale du mythique Cathbad. Elle est de plus la gardienne traditionnelle du Chaudron de Dagda.

Elle est également la gardienne de la voie de sorcellerie d'Io la plus proche de celle de Merlin (cf. *Io*) Les Disciples de Keridwenn

constituent une fraternité informelle à travers le monde, dont les valeurs se transmettent de sorcier à sorcier, par l'intermédiaire de l'initiation de nouveaux élus, c'est-à-dire de nouvelles personnes naissant avec l'affinité Io. Les plus anciens de ces sorciers (qui vivent souvent très longtemps grâce au Secret des fous d'Orcanie (Cf. *Io*)) ont souvent été initiés par Keridwenn elle-même, qui, sans être immortelle, prolonge sa vie indéfiniment en rajeunissant périodiquement, et peuvent se rassembler en conclave lorsqu'ils l'estiment nécessaire. De plus Keridwenn convoque parfois l'ensemble de ses disciples, qui sont alors tenus de répondre à son appel.

Les valeurs traditionnelles des Disciples de Keridwenn sont les suivantes:

Les Xoas (cf. *Titans et Titanides*) sont liés aux forces primordiales qui ont permis à Terre Seconde d'exister. Les Dieux doivent être respectés, mais le Sorcier d'Io doit prévaloir sur le Prêtre ou le Druide. Il est un élu de l'Être Suprême d'où procède toute chose, y compris les Dieux et les Géants. Les Xoas ne sont pas bonnes dans leur ensemble, il ne faut pas hésiter à les détruire s'il le faut. Seule la Xoa d'Io importe vraiment. Les Thuata dé Danaan, les Ases et les dieux grecs n'ont pas tort de combattre les Géants, mais leurs adorateurs ont tort de ne pas reconnaître le rôle primordial et supérieur des Sorciers d'Io.

Le Sorcier est celui qui sait comprendre et écouter les Xoas, et il doit user de ces dons de manière honorable. Les disciples de Keridwenn sont de teinte spirituelle Honneur, même s'ils peuvent suivre différentes idées de l'honneur. En tant que druide, Keridwenn suit elle-même la voie de l'Honneur tel qu'il est conçu par les Thuata dé Danaan. Un disciple de Keridwenn n'initiera jamais un élu qui ne suive pas cette teinte spirituelle, et s'il en change ou se déshonore, il cherchera à le détruire.

Merlin, le plus grand des élus, celui qui était né sans père et qu'on disait fils d'Io lui-même, a trahi son don en créant la langue draconique. L'éternelle Keridwenn s'est d'ailleurs jadis alliée à la Fée Morgane pour l'abattre, et ce sont elles qui ont piégé l'Enchanteur en lui envoyant Viviane, une jeune fille inculte qui allait devenir la première Draconiste et leur a aussi échappé. Les Mages sont des usurpateurs, et ils galvaudent la Transcendance d'Epersonai. Ils parlent avant d'écouter, ils écrivent avant de lire, ils doivent savoir et prétendent plier l'univers aux lois de leur esprit étroit. Ce sont des ignorants guidés par l'envie que suscite en eux notre don, celui de la sorcellerie. Il faut nous garder de leur révéler nos secrets.

Les Xoas épanouies (comme celle du Dragon de Khôme) sont dangereuses et il appartient aux disciples de Keridwenn de les détruire lorsqu'elles œuvrent pour les forces des Ténèbres. Les Sorciers d'Io liés à une Xoa épanouie particulière (comme les Hiérarques ou les prêtres shintoïstes) n'ont qu'une vision partielle de leur art et de ce fait peuvent faire plus de mal que de bien. Seule une vision globale peut apporter la vérité. En pratique l'isolement de Khôme l'a préservée d'une action coordonnée des Disciples de Keridwenn.

On naît élu. Devenir un élu, c'est-à-dire acquérir après la naissance une affinité Io, est une transgression intolérable: si on ne naît pas doué de cette affinité, c'est qu'on ne la mérite pas. À ce titre entre autres, la voie de Grendel est une abomination qu'il faut réduire à néant, parce qu'elle prétend donner une affinité Io à des gens nés sans.

Les enfants-dragons sont des aberrations. Il s'agit en général d'êtres hybrides nés de l'union d'un dragon sous forme humanoïde avec un mortel. Ils possèdent en eux une Xoa dite "latente" et qui s'exprime sous la forme d'une affinité Io. Il arrive que leur Xoa s'éveille, sonnait ainsi le glas de leur humanité, qui se trouve réduite à l'état d'un souvenir de la Xoa. Pour les disciples de Keridwenn, les enfants-dragons sont au mieux de misérables créatures qu'il vaut mieux aider à libérer leur nature draconique, et qui doivent être écartés du savoir de la sorcellerie d'Io malgré la présence en eux de cette affinité, puisque selon eux **Io a donné aux hommes cette sorcellerie pour contrebalancer la puissance des Xoas.**

C'est d'ailleurs ce commandement précis qui est à l'origine du conflit entre la Fraternité des Disciples de Keridwenn et les *Barons Mestiviers* (cf. l'article éponyme). Et de même les tentatives de créer des hybrides entre hommes et dragons de l'*Ordre Sangdragon* (cf. l'article éponyme) suscitent une haine viscérale chez les Disciples de Keridwenn.

On le voit, les Disciples de Keridwenn se considèrent comme les gardiens de leur art (qu'ils appellent entre eux le *Grand Art*) même s'ils ne sont pas les seuls à le maîtriser, même sous la forme la plus pure. Mais nombre d'entre eux considèrent qu'ils ont une



mission plus globale de préservation de l'équilibre du monde matériel (qui est le seul qui compte véritablement pour eux).

On l'a déjà dit moult fois: on n'enseigne pas la sorcellerie, on guide un sorcier-né vers la découverte de ce qu'il sait déjà, vers l'appropriation de son pouvoir. C'est l'initiation.

Comme pour les Sorciers Élémentalistes, l'enseignement passe par l'entraînement des sens: un sorcier doit savoir écouter le pas d'une souris dans un champ, distinguer un nid de faucon sur l'immensité d'une falaise, sentir la chaleur d'un feu allumé dans la maison voisine etc... Cela ne signifie pas que ses sens soient en permanence particulièrement éveillés, mais que son apprentissage passe par ce genre d'états, qui correspondent à des utilisations brutes du pouvoir. La mort de Vortigern (cf. *Io*). Une fois que le pouvoir commence à se manifester, le maître guide peu à peu le disciple.

Son initiation proprement dite correspond à la première utilisation du pouvoir. Le Dragon rouge et le Dragon blanc (cf. *Io*), au cours de laquelle le Sorcier apprenti doit se laisser posséder par la Xoa d'Io lui-même. S'il y parvient et survit à cette expérience cela signifie qu'il est véritablement sorcier selon les critères de Keridwenn et qu'Io l'en a jugé digne. On lui donne alors un nom de disciple, lié aux visions qu'il a eues ou aux paroles qu'il a prononcées ou aux actes qu'il a réalisés (nul ne peut connaître à l'avance l'effet d'une initiation ni sa durée d'ailleurs). L'initiateur identifie également si le sorcier appartient au Dragon Rouge ou au Dragon Blanc, c'est-à-dire au maintien des traditions anciennes ou au renouvellement. Étant donné que les disciples des Keridwenn sont loin d'occuper aujourd'hui la place qui leur revient selon eux dans le monde, ils sont principalement attachés à la préservation de leur patrimoine, ce qui fait qu'il y a surtout des sorciers "rouges".

L'initiation est considérée par les Disciples de Keridwenn comme une épreuve qui justifie leur prétention au rôle de guide des mortels. En effet ils considèrent que c'est l'instant où la conscience d'Io lui-même les juge et les supprime s'ils sont indignes d'être ses élus. Une fois initié, le sorcier est l'un des Disciples de Keridwenn à vie, et il est connu de celle-ci par son nom de sorcier.

Les sorciers peuvent passer des années sans rencontrer d'autre sorcier que leur initiateur. L'initiateur est considéré comme responsable de ceux qu'il a initiés, et ceux-ci sont censés lui obéir pour tout ce qui relève de l'utilisation de la sorcellerie d'Io. Cette relation ne prend fin que lorsque le maître juge que son disciple a atteint un niveau de maîtrise suffisant et le libère solennellement de sa tutelle. Cette action se fait par simple déclaration orale, mais il est impossible de revenir dessus.

La soumission à un maître est transitive: on est également censé obéir au maître de son maître, de même pour la responsabilité. Naturellement rien en apparence ne permet de s'assurer du respect de ces règles, mais on dit que l'attribution d'un nom de sorcier à l'issue de l'initiation crée un lien extrêmement tenu (et de ce fait imperceptible magiquement) mais réel et indestructible à Keridwenn. C'est ce qui expliquerait que les Disciples de Keridwenn perçoivent son appel et qu'aucun d'entre eux ne soit jamais oublié lorsqu'elle souhaite ressembler tous ses disciples. On dit aussi qu'elle est au fait de chaque initiation, connaît par leur nom chacun de ses disciples, et les châtie parfois personnellement lorsqu'ils trahissent ses lois.

Pour en apprendre plus sur la manière dont la Fraternité a tenté, au cours de l'histoire récente de Terre Seconde, de faire vivre sa société idéale, on peut se référer aux articles *Arlidh* et *Barons Mestiviers*.

KHÔME

Voir aussi Douat, Nécromancie, Titans et Titanides

Appelée aussi la "Terre entremêlée", Khôme s'est fondue avec une autre terre *au moment de la Chute du Royaume de Dieu*: le Nagy Ország, le "Grand Pays" des *Emberék*. Depuis la Chute, Khôme a peu à peu corrompu tout le Grand Pays des nomades, dont il ne reste qu'une étendue relativement faible, comparée à ce qu'elle était jadis. Khôme était à l'origine la réminiscence dans Terre Seconde de l'Ancienne Égypte, avant que le dernier des Pharaons s'éteignît et que Seth chassât les enfants de l'Ogdoade (c'est-à-dire les Dieux égyptiens, cf. la *Douat*) de leur terre et de la mémoire de leur peuple. Ces dieux ne sont plus adorés que par les Rame n'Khoume, la diaspora qui vit dans l'espoir d'une reconquête de Khôme, et a préservé les voies nécromantiques et l'ancienne religion. Les Khôms (ie habitants de Khôme) actuels n'ont en général qu'une très vague idée de la culture qui a précédé la leur. Même les Prêtres-Mortifères de Seth, qui ont permis la chute de Khôme et sa corruption, en ont finalement été chassés par celui-là même auquel ils s'étaient alliés: le Dragon de Khôme.

Khôme est par ailleurs une terre unique en son genre par le fait qu'elle est imprégnée et transformée par la xoa (cf. *Titans et Titanides*) épanouie du Dragon de Khôme, laquelle s'étend peu à peu pour envahir et transformer Terre Seconde toute entière, voire même tout l'Univers. La xoa a ainsi fait de Khôme une terre enchantée et bouleversé jusqu'à son climat et son apparence.

[Description physique](#)

[Peuplement](#)

[Histoire et nature du Dragon de Khôme](#)

[SawHe](#)

[Société](#)

[Les nœuds de la xoa du Dragon](#)

[L'eau des Dieux-Rois](#)

[Hamthe](#)

[Ur](#)

[La Tribu-Fantôme](#)

[Le Peuple-Sable](#)

Description physique

Khôme n'apparaîtra tout d'abord que sous la forme d'un immense désert parcouru par endroits de rares zones irriguées permettant une agriculture vivrière limitée. Ce désert est composé d'un sable très particulier, d'essence magique, que les Khôms appellent "la poussière du dragon", et qu'un explorateur de culture arabe a appelé *waylhwah*, ce qui signifie "malheur à moi". Ce sable a la propriété d'inhiber totalement la récupération normale de la Transcendance, et impose de manière générale un malus de 1% cumulatif à toute pouvoir magique, même de magie naturelle, pour chaque jour passé à Khôme, **hormis pour la sorcellerie d'Io qui n'est pas soumise à ces limitations et s'effectue normalement**.

Ce pourcentage d'échec s'applique également aux objets magiques et à toutes les sources inanimées, qui de plus finiront par perdre définitivement leurs propriétés magiques avec le temps. On considérera qu'en moyenne un objet enchanté, ensorcelé ou consacré perdra définitivement l'équivalent d'un point de Transcendance ou de Grâce par mois passé à Khôme. Les sources animées en revanche voient leurs pouvoirs seulement suspendus, ce qui implique que les créatures magiques telles que les Revenants, les Démons, les Diables, les Anges, les Titanides, les Ténébrides etc... se retouveront peu à peu réduits à l'état de rémanence absurde (cf. *Coercition*>>*le Voile de Vritra*).

La connection aux Univers parallèles (UMI et UII) est particulièrement difficile, et même impossible pour les prêtres, chamanes, mages etc... de niveau inférieur à 10, ce qui implique notamment qu'un prêtre recevant sa Grâce de sa divinité, il ne pourra la récupérer que s'il est au moins de niveau 10. En ce qui concerne les prêtres, chaque prière ou action devant apporter un gain de Grâce et chaque sortilège aura une chance non-négligeable d'attirer la colère de certaines créatures du peuple-sable citées plus bas. On voit qu'il est difficile d'être prêtre de magie divine à Khôme: non seulement le sortilège peut échouer, mais son invocation peut attirer l'attention peu amène du Dragon sur soi.

Ce caractère clos de Khôme est désigné sous le terme de *Voile de Khôme*. Il s'oppose à toute forme de connection entre Khôme et tout autre univers parallèle, quel qu'il soit, mais témoigne également du désir d'isolement et de solitude du Dragon de Khôme. Même le Rêve est atteint: les Khôms n'ont en général que des rêves purement homogènes.

Comme on l'a dit plus haut, le Monde Spirituel ou Astral est également touché par le Voile de Khôme. Outre qu'un Chamane de niveau inférieur à 10 ne pourra faire appel à aucun esprit ou totem à moins qu'une faille apparaisse dans le Voile, il sera impossible pour quiconque de méditer dans Khôme, puisque la méditation correspond au détachement du corps spirituel ou astral.

Le contact avec la Douat est lui aussi affecté. Les âmes mourant dans Khôme par défaut rejoignent un lieu précis de la Douat : la Vallée des Tombeaux (cf. *Douat*), qui correspond à l'ancien havre de Seth et est occupée par une partie de la xoa du Dragon. Ces âmes mortes viennent ainsi alimenter le pouvoir du Dragon et sa capacité à engendrer des créatures du Peuple-Sable (cf. plus bas). De plus le Dragon a sur la Douat une influence particulièrement pernicieuse, et tout nécromancien parvenant à percer le voile (il doit être pour cela lui aussi de niveau au moins égal à 10) s'expose à voir sa magie œuvrer différemment dans Khôme, où des créatures de la Douat liées au Dragon de Khôme apparaître (cf. plus bas).

Les Dimensions Non Euclidiennes (DNE) sont présentes dans Khôme, mais dans un état atrophié, c'est-à-dire qu'elles ne quittent pas Khôme. De ce fait aucun démon ne peut être en principe invoqué, et toute forme de téléportation conduira celui qui l'utilise dans Khôme vers un autre point de Khôme, même s'il essaie de quitter Khôme par ce moyen. De plus la téléportation même au sein de Khôme est soumise à des variations aléatoires dépendantes de la volonté du Dragon, sauf lorsqu'elle est le fait de la sorcellerie d'Io. De même il est en principe impossible de se téléporter de l'extérieur de Khôme vers Khôme. Bien entendu ces limitations n'ont plus cours lorsqu'une faille est créée dans le Voile de Khôme.

Les effets de non récupération et le pourcentage d'échec se maintiennent hors de Khôme jusqu'à ce que la dernière trace du sable ait disparu, c'est-à-dire soit jusqu'à ce que le personnage reste totalement immergé dans l'eau au moins une dizaine d'heures, soit au bout d'une durée deux fois plus longue que le temps cumulé passé sur le sol maudit de Khôme.

Au milieu de ce désert existent cinq cités qui sont les loitaines descendantes des antiques cités sacrées d'Égypte, mais qui ne sont plus connues des Khôms sous leur ancien nom, hormis pour Thèbes. Thèbes se nomme toujours *Wize*, mais Iunu/Héliopolis est devenue *Khe* ('feu'), Khemenu/Hermopolis Magna est devenue *Hi Khaze* ('dans le désert'), Abydos *Ne Maw Em* ('il n'y a pas d'eau ici') et Nekhen/Hiérapopolis *Thi Snit* ('j'ai peur'), nommée ainsi car elle est la plus proche du Dragon. Khôme est toujours traversée par ce qui ressemble au cadavre du Nil, appelé le *Yare*, c'est-à-dire 'le Fleuve', mais qui n'est plus qu'une interminable faille dans le sol sec de Khôme, qui aboutit à une spirale au centre de laquelle se trouve le Dragon.

Le sable de Khôme n'affecte pas seulement la terre de Khôme, mais également la mer qui l'entoure, et même le sud des terres voisines du Nagy Ország des Emberek. Il transforme la mer en une étendue de sables mouvants dans lesquels on s'enfonce comme dans de l'eau, qu'on appelle la Mer Pulvérulente. Peu à peu le sable s'étend chaque année, reflétant l'expansion de la Xoa maudite du



Dragon de Khôme. Il est peu de spectacles plus étranges que la frontière entre l'océan et la mer Pulvérulente: c'est une sorte de marais blanchâtre qui s'assèche peu à peu, couleur de sel. La Mer Pulvérulente ne peut être naviguée, mais il existe des endroits où le sable mêlé au sel a formé des concrétions suffisamment solides pour pouvoir marcher dessus, pourvu qu'on sache quel chemin emprunter. Les Gondouk (cf. plus bas), seuls Emberek libres de Khôme, sont les seuls à connaître et à emprunter ces chemins, qui leur permettent de traverser la Mer Pulvérulente pour gagner aller de Khôme au Nagy Orsag. De ce fait le commerce entre Khôme et l'extérieur passe forcément par eux.

Outre les cités, on peut mentionner l'île d'[Ur](#), qui échappe au contrôle des cités, peuplée par justement par les Gondouk, l'unique clan ember libre de Khôme, et les Aptem (qui sont un clan particulier d'Elfes Blancs ou Sonnenalben), la ville de [Hamthe](#), qui échappe à la Xoa même du Dragon et est peuplée par les héritiers des prêtres-mortifères de Seth qui échouèrent à reprendre le contrôle de Khôme peu après sa chute, et le Labyrinthe.

Le **Labyrinthe** de Khôme se trouve à l'ouest de Khe, et est une enclave dans la Xoa du Dragon: le vent y apporte le waylwah mais celui-ci redevient peu à peu du sable ordinaire, et le Voile n'existe plus lorsqu'on se trouve aux abords du Labyrinthe. De l'extérieur le Labyrinthe apparaît comme une étrange plaine rocheuse, où parfois les souterrains affleurent au sol là où les ciels de carrière se sont effondrés. Le Labyrinthe est délimité par de simples murs (hauts jusqu'à 4 m environ) de la couleur ocre qui est celle du sable dans cette région. Entre ces murs qui ne soutiennent aucun toit se trouvent des ouvertures par lesquelles on peut s'engager dans le dédale. En continuant assez loin on finit par accéder aux niveaux inférieurs du Labyrinthe et on peut y errer des années durant sans retrouver les niveaux supérieurs et la lumière du Soleil.

Peu de gens s'y aventurent, car le Labyrinthe est censé être vivant. En réalité le Labyrinthe est le lieu où reposent les Innommables (cf. l'article éponyme). Les prêtres des Innommables (appelés aussi les guides du Labyrinthe) et les Chevaliers de la Lune Noire l'ont bâti jadis avec l'aide de Wenn Na Fre, le Dieu-Roi de Khe, sur le lieu où se trouvait jadis le Pays-Labyrinthe, avant la Chute du Royaume de Dieu, qui était le pays des Cighans, inspirateurs de la philosophie des Innommables.

Les Innommables et leurs initiés bénéficient ainsi d'une absolue tranquillité, cachés loin de leurs ennemis au cœur d'un pays on ne peut plus hostile. Paradoxalement les champions du libre-arbitre et de l'anarchie se cachent à l'ombre de l'une des sociétés les plus oppressantes qui soient. Telle est la nature complexe et contradictoire de Terre Seconde... Les guides du Labyrinthe n'interviennent dans la vie de Khôme que d'une seule manière: lorsque des esclaves en fuite arrivent au Labyrinthe, ils attendent devant l'une des entrées, et parfois un guide vient à leur rencontre, avec vivres et outils et un long bâton de fer, enchanté par leur magie: la langue aveugle. Ce bâton a le pouvoir de les guider vers d'autres communautés d'insoumis comme eux. À terme peut-être qu'ainsi de véritables communautés pourront survivre dans le désert et dépasser le stade du brigandage ou de l'extinction progressive due aux rigueurs du désert. Il arrive que des esclaves audacieux tentent leur chance dans le Labyrinthe, parviennent à obtenir la protection d'un Innommable, et en ressortent plus forts qu'avant, parfois même guides ou chevaliers de la Lune Noire, mais décidés à combattre les Dieux-Rois... Mais jusqu'à présent leur action a été négligeable.

Peuplement

La population de Khôme se compose du Peuple-Sable et du Peuple-Chair. Le Peuple-Chair désigne en fait les êtres vivants, qui dans le cas de Khôme sont essentiellement des Humains et des Sonnenalben, désignés dans le dialecte local par le terme d'Aptem ("oiseaux" en nécromantique). Le Peuple-Sable désigne les créatures liées à la Xoa du Dragon, qui ne sont pas vivantes, et sont l'expression de la Xoa épanouie, comme les entités qui peuplent toute Xoa, épanouie ou non.

Les Hommes sont principalement répartis dans les cinq cités, les ports du nord, les rares villages et les caravansérails. On distingue parmi eux les Khôms, descendants des Rame n'Khoume (c'est-à-dire la réminiscence dans Terre Seconde du peuple sémitique de l'ancienne Égypte) qui n'ont pas fui à l'avènement du Dragon et la chute de Pharaon, et les Emberek, descendants des peuplades nomades dont les terres ont été avalées par Khôme lors du Bouleversement (cf. plus bas).

Chacune des cités est dominée par un Dieu-Roi, qui est un Sorcier d'Io de niveau 20, et domine la noblesse, les citoyens et les esclaves rattachés à sa cité par l'intermédiaire des Hiérarques. Les Hiérarques sont tous des Sorciers d'Io mineurs, suivant la voie créée par leur Roi, et dont le pouvoir est étroitement lié à leur degré d'initiation et de grâce auprès de celui-ci. Les Dieux-Rois sont réputés être immortels, et n'ont jamais été renversés depuis que le Dragon a transformé Khôme.

Chaque Dieu-Roi et ses Hiérarques représentent une voie différente de sorcellerie d'Io, étroitement dépendante de la Xoa, qui si elle est très puissante dans Khôme, est en revanche extrêmement réduite à l'extérieur de ce pays maudit. Les Dieux-Rois se livrent une guerre permanente en vue de la domination de Khôme qui assure un équilibre entre leurs forces et empêche chacun d'entre eux d'acquiescer trop de puissance face au Dragon. Pour plus de détails consulter l'article *Io*.

Outre le pouvoir des Dieux-Rois il existe une société secrète d'assassins et d'espions, appelée la Tribu-Fantôme, ou plus simplement la Tribu, dont les membres disposent des seuls pouvoirs de magie naturelle qui résistent au *waylhwah*. Ces pouvoirs sont en fait des facultés de magie naturelle issus de la transformation de leurs affinités, et sont en fait issus de la Xoa du Dragon de Khôme, de la même manière que les pouvoirs des créatures du Peuple-Sable. En effet, tout enfant naissant avec une affinité est aussitôt repéré par les Hiérarques, qui le livrent alors à la Tribu. La Tribu prend en charge leur éducation et en fait d'obéissants éléments en tissant de très forts liens affectifs. L'affinité de l'enfant est alors transformée par un procédé dont ils ont le secret en un ou plusieurs pouvoirs de magie naturelle, très précis, qui utilisent ainsi leur potentiel tout en les empêchant de trop le développer. L'enlèvement de ces enfants est justifié par le fait que ce que la présence d'une affinité est considérée comme une maladie mortelle et contagieuse, une sorte de malédiction. Officiellement les enfants sont mis à mort. Il y a au sein de la population de Khôme nombre d'esclaves Emberek, et de ce fait le nom générique qu'utilisent les Hiérarques pour désigner cette "malédiction" est *gaumanek*, du nom que les Emberek libres attribuent au don de leurs Chamans-nés.

La population animale correspond à celle qu'on trouve dans les pays désertiques: chèvres, moutons, petits chevaux, dromadaires, fennecs, serpents, scarabées, quelques lions etc... Mais on peut y ajouter quelques créatures monstrueuses antérieures à la chute de Khôme: insectes et reptiles géants sont assez communs, et sont utilisés couramment. Quelques espèces de sauriens monstrueux du type vélociraptor (appelés yaz, 'rapide' en ancien égyptien) sont utilisés comme montures par les troupes des cités du nord. Des mantes religieuses géantes (appelées tchHezem, ce qui étrangement signifie 'chien' en ancien égyptien) sont assez courantes au sud, et constituent une sorte d'aviation assez redoutable. Enfin des scarabées (appelés khepra, du nom du dieu-scarabée de Khoume) et lézards géants (appelés 'bak': serviteurs) servent de bêtes de somme aux marchands. Les arènes utilisent des créatures bien plus monstrueuses. Laissez libre cours à votre imagination.

Histoire et nature du Dragon de Khôme

L'histoire de Khôme est d'abord celle d'une réminiscence, comme la plupart des mondes de Terre Seconde. Khôme est une très ancienne réminiscence de Terre Seconde, puisque son histoire date d'avant la Chute du Royaume de Dieu. On peut distinguer trois phases de son histoire: le temps des Sorciers, le temps des Pharaons, et le temps du Dragon.

Le temps des Sorciers fut fort bref (de 271 à 259 avant la Chute) et correspond en fait à l'apparition de Khôme, et à l'éveil progressif des Dieux de l'ancienne Khoume de Prime Terre sous leur forme actuelle. Ils naissent des Titanides qui composent l'Ogdoade, aujourd'hui disparus suite à la Chute de Khôme.

Le temps des Pharaons (de 259 avant la Chute à 17 après la Chute) correspond à l'apparition des premiers prêtres-rois de la Voie d'Amon et d'Osiris, qui alors étaient des Démiurges particuliers, puisque la Transcendance n'existait pas encore. Prenant alors pleinement conscience de leur glorieux passé, les Khômés se donnent leurs premiers pharaons. C'est à cette époque que le scribe Imhotep se joint à la Transcendance Énnéade pour créer la Voie du Scribe. Vénééré alors comme un Dieu par les Khômés, sa voie profane est admise par les Dieux descendants de l'Ogdoade, et les prêtres se mettent eux aussi à utiliser la Transcendance. Cette entente se délitera au moment de l'exode des Khômés qui deviendront les Rame n' Khoume pour conduire à l'opposition actuelle. Cette période est interrompue par les guerres contre l'Empire Hyrcan qui se soldent par la défaite de Khôme et la réduction en esclavage de nombreux Khômés. La Chute de l'Empire concomitante à celle de son adversaire: le Royaume de Dieu, libère de fait les Khômés du joug hyrcan en même temps qu'elle déplace Khôme vers le nord suite au gigantesque cataclysme qui a eu lieu au moment de la *Chute du Royaume de Dieu*, et lui fait rencontrer le Nagy Orszàg, le pays des Emberek.

Khôme connaît alors une brève renaissance, mais le fait d'avoir connu l'esclavage va modifier profondément la mentalité de certains Khômés. Une certaine Nahé, prêtresse de Toth née esclave à Adevàrat, la capitale de l'empire Hyrcan et ayant rejoint Khôme vers ses dix ans, en concevra une haine tenace de toute forme d'esclavage et une volonté bien ancrée de réformer la fameuse harmonie céleste de l'Ogdoade et de ses enfants.

Entretiens la dynastie des pharaons avait survécu aux vicissitudes de la guerre, car Thèbes était restée intouchée par l'ennemi. Maÿri ("aimé de Râ") Ier, le pharaon en date au moment de l'accession de Nahé au rang de prêtresse-juge, est aussi l'amant de la jeune fille. Influencé par ses idées ainsi que par l'histoire du Pharaon Akhénoton de Prime Terre (alias Aménophis IV) que la jeune fille lui a racontée, il décide d'abolir l'esclavage et de blasphémer contre l'harmonie céleste en affirmant que tous les hommes sont égaux. Il somme alors avec Nahé les Dieux de changer leur vision de l'harmonie céleste.

Preuve de la colère des dieux, le Yare, le fleuve sacré réminiscence du Nil, se tarit. Affolés par la disparition du fleuve, Maÿri et Nahé font alors appel à un autre pouvoir que celui de leurs dieux, qui les ont manifestement trahis. Ils feront appel à 5 esclaves qui sont alors des sorciers d'Io natifs, et le sont devenus sous l'influence du Dragon de Khôme, qui est né dans le Monde des Rêves. Ces 5 sorciers ont appris leur magie par les rêves, et ce sera par eux que la Xoa épanouie du Dragon pourra s'emparer de Khôme. Ce sont eux qui sont devenus les Dieux-Rois actuels de Khôme: Wenn Na Fre, Wezer Hou, Thiye, Phechate et Choure.

Il n'y a dans le Monde des Rêves aucune différence entre une Xoa épanouie et non-épanouie, le Dragon de Khôme est donc apparu dans le Monde des Rêves puis s'est incarné dans l'UMR (l'Univers Matériel Réel, cf. *Cosmogonie*) sous forme épanouie directement, dans le lieu qu'on appelle aujourd'hui l'Antre, là où l'ancien lit du Yare devient une spirale.

Le Dragon est en fait le Fils de l'Ogdoade, il est aussi celui qui a égaré à jamais les Titans de l'Ogdoade dans le Monde des Rêves, leur interdisant à jamais de revenir dans l'UMR sous une forme matérielle. Les Titans qui avaient fondé Khôme ont donc disparu à jamais, et ne survivent que par le Monde des Rêves, tandis que leur ultime fils a suivi le chemin inverse.

Le Dragon devait à l'origine permettre à l'Ogdoade de rendre à Khôme une place aussi prestigieuse que celle qu'occupait l'Ancienne Égypte au temps de sa splendeur dans Prime Terre. Il n'a d'abord été qu'une pensée dans l'esprit des huit Titans de l'Ogdoade, qui a pris forme dans le Monde des Rêves. C'est sans doute l'unique exemple de Xoa pure née dans le Monde des Rêves. Sous l'impulsion de l'Ogdoade, il a quitté partiellement le Monde des Rêves pour envahir le monde matériel sous la forme de la première créature du Peuple-Sable, le premier Gardien: le Serpent d'Eau. **Aujourd'hui encore la Xoa du Dragon est présente à la fois dans le Monde des Rêves et le monde matériel, épanouie dans les deux univers.**

Le Serpent d'Eau fut la source du Yare, le fleuve sacré qui permettait à Khôme d'exister, réminiscence du Nil de Prime Terre. La source du Yare n'avait rien de naturel, car le Yare était un fleuve mystique, jaillissant d'une montagne sacrée où les premiers Khômés avaient érigé huit statues monumentales des huit Titans de l'Ogdoade, seule représentation de ces entités d'ailleurs. Ces huit statues étaient construites en deux rangs formant une sorte de gigantesque couloir pénétrant dans la montagne elle-même et par lequel sortait le Yare. Remonter jusqu'à sa source était naturellement sacrilège, et réservé au Pharaon et aux Hiérophantes.

En remontant le Yare, Pharaons et Hiérophantes parvenaient à un majestueux lac souterrain, surmonté par une voûte de pierre, où bouillonnait sans cesse l'eau du Yare, et au fond de cette source se trouvait le Serpent d'Eau, et de sa bouche coulait éternellement l'eau sacrée du Yare.

La colère que les Titans de l'Ogdoade ont ressentie contre le Pharaon Maÿri l'a transformé de manière irréversible. Ainsi le Dragon était la bénédiction de l'Ogdoade, il est devenu la Colère de l'Ogdoade, la malédiction que Maÿri a attiré sur sa terre et son peuple et

à laquelle l'Ogdoade ne peut plus s'opposer désormais.

Le Dragon s'est véritablement éveillé, en tant qu'entité autonome, la nuit même où Maÿri a décrété l'abolition de l'esclavage et la Révolution de l'Harmonie Céleste. L'Ogdoade a alors interrompu la mission sacrée du Serpent d'Eau, lui donnant par ce geste une autonomie qu'il n'avait pas alors. Privé de sa mission sacrée et désormais inspiré par la Colère de l'Ogdoade, le Serpent s'est alors éveillé de son long sommeil.

Il a attiré les huit Titans de l'Ogdoade dans le Monde des Rêves pour les enfermer là où il avait été lui-même enfermé, et sa Xoa s'est alors étendue au Monde Matériel, sans perdre pour autant sa présence dans le Monde des Rêves. Alors que le Yare s'asséchait peu à peu au fil des mois, plongeant la population dans la panique, le Serpent, devenu premier Gardien d'une Xoa épanouie qui prenait racine sur la terre sacrée de Khôme, a instruit alors cinq esclaves qui travaillaient aux alentours de la Source, les futurs Dieux-Rois.

Pour eux, qui n'étaient alors que des esclaves travaillant dans le désert à ramasser le naphte, cet apprentissage a été une suite de rêves qui se sont adressés à eux parce que le Serpent, devenu le Gardien de la Xoa, avait décelé en eux la présence d'une affinité Io. Khôme faisait alors une grande consommation de naphte (c'est toujours le cas) et employait de nombreux esclaves pour le recueillir là où il affleure à la surface, travail difficile où l'on meurt jeune des suites de l'intoxication par les vapeurs de gaz hydrocarbures. Parmi la foule des esclaves employés aux environs de la source du Yare se trouvaient 5 hommes doués chacun d'une affinité Io. Influencés chacun par le Gardien, ils se sont alors simultanément enfuis et dirigés vers la Source du Yare, qui était désormais accessible à pied.

Nul encore n'avait osé violer l'interdit, aussi furent-ils les premiers à voir, au fond du lac vide, le gouffre où les attendait patiemment le Gardien. Conscients d'avoir été appelés par lui, ils sous-estimèrent la puissance de cette créature, qui leur semblait faible et dépendante d'eux, malgré le savoir qu'il leur avait transmis.

En effet c'est une caractéristique toujours vraie du Dragon: **il donne à ceux qu'il entend subvertir l'impression de les laisser maîtres de leurs actions.** C'est d'ailleurs partiellement vrai. Seuls le Peuple-Sable, et dans une moindre mesure la Tribu-Fantôme, sont l'expression de la volonté directe du Dragon. Les Dieux-Rois, les Khôms et les Emberek ne sont influencés par le Dragon que dans la mesure où votre environnement vous influence et vous façonne.

Ainsi ces 5 sorciers crurent pouvoir utiliser l'être qui les avait faits Sorciers. Leurs différents caractères ont façonné les 5 voies existantes. Wenn Na Fre, homme violent et volontaire, a tout de suite envisagé le Dragon comme un moyen de quitter sa condition servile. Le Dragon est pour lui une force à soumettre, et sa voie, celle de la Force, se construit sur une relation de conflit rituel avec le Dragon.

Wezer Hou était devenu esclave suite à une condamnation pour vol. Contrairement à Wenn Na Fre, descendant d'esclaves depuis plusieurs générations, il était issu d'une classe moyenne et devait devenir prêtre d'Isis. Ayant dérobé un bijou pour complaire à une courtisane, il a été condamné à l'esclavage. Il est parvenu à survivre grâce à sa fourberie et à ses talents d'orateur. Très habile manipulateur, il a utilisé à merveille tout ce qu'il a appris pour devenir une sorte de prêtre des esclaves, malgré l'aversion qu'il a d'abord suscitée chez eux. Sa voie, celle des Mots, utilise la puissance du Dragon en le cajolant, en l'envoûtant par des apparences de termes sacrés qui relie le Dragon à son origine.

Thiye est sans nul doute celui des 5 rois-sorciers qui a le plus souffert de sa condition d'esclave. Soumis à tous les abus imaginables au cours de son enfance et de son adolescence, il s'est appuyé pour survivre sur une haine féroce qui a cru en lui jusqu'à devenir une seconde nature. Il est aussi celui chez qui le pouvoir du Dragon s'est affirmé en premier. Sa particularité est qu'il est à moitié Aptem par son père, qu'il n'a jamais connu. Sa mère étant morte en couche, il n'a jamais su les circonstances de cette union, si elle était forcée ou consentie... mais son caractère métissé est apparu évident dès le début, ce qui a contribué à faire de lui le souffre-douleur des esclaves parmi lesquels il était né. Possédé par l'activation du pouvoir *le Dragon rouge et le Dragon blanc* (cf. *Io*), il a tué les gardiens et la plupart des esclaves sauf les 4 autres élus. Il les a tués en les étranglant ou les battant à mort de ses chaînes, rendu immortel par le pouvoir du Dragon. Sa voie est celle de la Haine, et elle est sans doute plus proche du sentiment dominant et fondateur du Dragon. Empli à la fois d'une haine féroce envers le Pharaon et les esclaves, il a utilisé à son profit la force destructrice du Dragon pour quitter sa condition tout en imposant des lois plus impitoyables encore. Il est aussi celui par qui les Aptem sont intervenus dans la chute du Pharaon Maÿri.

En effet, Maÿri était très curieux des Aptem, car ils n'appartenaient pas à la mythologie égyptienne et de ce fait constituaient pour lui une manifestation du fait que Khôme était destinée à être autre chose qu'une simple répétition de l'antique Khoume de Prime Terre. En revanche, la sorcellerie du Soleil qu'ils pratiquent lui semblait liée au culte solaire d'Aton de son inspirateur: le Pharaon hérétique Akhénaton de Prime Terre. Certains Aptem se sont liés à lui en toute sincérité, notamment un certain Rigmor, vieux sorcier des Aptem, enthousiasmé par les idées généreuses du Pharaon.

Mais les Aptem dans leur majorité se sont alliés aux prêtres de Seth. Ils étaient particulièrement liés à l'un d'entre eux, devenu ensuite Arpenteur de Khôme (cf. plus bas) : AmmanemHab Beterhi. Il est aujourd'hui leur prisonnier. AmmanemHab était le véritable cerveau de la rébellion contre Maÿri suite à son appel aux 5 sorciers. Thiye a alors utilisé son origine pour acquérir la confiance de certains Aptem et les a faits se retourner contre les prêtres de Seth peu après leur victoire, mettant ainsi un terme à la théocratie infernale que voulait mettre en place Seth. Tout cela est décrit plus en détail ci-dessous. Toujours est-il que Thiye est aujourd'hui le Dieu-Roi le plus haï des derniers Aptem.

Pechate était sans conteste le plus fort mentalement face au Dragon. Il a eu l'intelligence dès le début de chercher à établir un lien ambigu avec le Dragon, évitant toujours d'être confronté à lui, apprenant de lui sans jamais se soumettre totalement. Pechate était forgeron avant de travailler aux champs de naphthe, et sa voie est de ce fait très liée aux objets magiques. Pechate est sans doute celui qui a le plus anticipé ce qui allait se produire et il s'est attaché à construire minutieusement sa puissance, afin de se mettre à l'abri du Dragon plus que par réel désir de puissance. De fait sa cité, Hi Khaze, peut faire penser à une gigantesque forteresse construite comme un mur autour du Dieu-Roi.

Enfin vient Choure. Choure est à la fois le plus puissant et le plus faible des Dieux-Rois. Il est le seul des 5 esclaves qui ait ressenti pour le Dragon une vénération à la fois religieuse et sentimentale si forte qu'il ait désiré n'être que le reflet de sa volonté. Choure

était à l'origine un esclave considéré comme demeuré. Muet de naissance, il était considéré par les autres comme une sorte de simplet dont la présence portait chance. Son éveil vers le Dragon lui a rendu l'usage de la parole et a transformé son esprit simple en une redoutable machine à appliquer la volonté changeante du Dragon. Il est donc devenu un excellent sorcier, mais sans jamais rien perdre de sa benoîte adoration du Dragon. Sa voie est de ce fait l'expression d'une soumission absolue au Dragon.

Mais revenons à Maÿri et Nahé. Affolés par l'assèchement du Yare ils se rendent à la source du fleuve pour s'adresser aux Dieux et tâcher d'apaiser leur colère, en vain. Suivant les indications de Thiye, les 5 esclaves se sont alors faits remarquer par un acte qui a conduit à leur condamnation à mort: ils ont saccagé et pillé à la faveur du désordre un temple dédié à Amon-Râ, crime si abominable qu'ils encouraient l'écorchage public. Nahé étant prêtresse-juge, elle a été chargée de statuer sur leur sort et les a seulement condamnés à l'étranglement. Bien qu'étant elle-même en colère contre ses dieux, elle ne pouvait tolérer un tel blasphème. C'est alors que Maÿri est intervenu. Il a demandé à les rencontrer. Ils ont passé ainsi plusieurs jours à parler en prison, et le Pharaon reportait chaque matin d'un jour leur exécution.

Finalement, alors qu'ils étaient encore en prison, les 5 esclaves ont levé en apparence la malédiction de l'Ogdoade en faisant à nouveau jaillir l'eau du Yare. Entretemps l'Ogdoade avait été définitivement enfermée dans le monde des Rêves par le Dragon. Le rôle sacré du Pharaon a aidé le Dragon en cela: le temps passé avec les 5 sorciers a permis au Dragon de faire dire au Pharaon des secrets mystiques connus de lui seul, et de faciliter la chute de l'Ogdoade. En effet les 5 sorciers ont convaincu Maÿri de la nécessité d'abattre définitivement les Dieux nés de l'Ogdoade, ce qui n'était pas son projet initial et certainement pas celui de Nahé.

Maÿri a donc agi en relative connaissance de cause, du moins à court terme. Il a donc fait libérer les 5 sorciers et les a attachés à sa personne. Les Khôms et les Rame n'Khoume d'aujourd'hui qui connaissent l'histoire du Pharaon maudit ignorent ce fait fondamental: les sorciers ont d'abord été ses alliés. La version habituellement admise est que les prêtres de Seth sous sa forme négative ont renversé le Pharaon sous l'influence des 5 sorciers, avant d'être à leur tour vaincus par ceux-ci.

Cette version est également vraie, puisque Thiye a maintenu par les Aptem un lien étroit avec les prêtres de Seth, et plus particulièrement AmmanHab, dernier des Arpenteurs de Khôme encore vivants. AmmanHab pensait manipuler les 5 sorciers à son avantage. En effet ceux-ci entraînaient Maÿri de plus en plus vers le rejet de l'ancienne religion et l'établissement d'une nouvelle, afin de le rendre totalement impopulaire et de faciliter son renversement, tout en se débarrassant de l'ancienne caste religieuse.

Un premier exode aura alors lieu, principalement des prêtres fidèles à l'ancienne religion. Mais nombre d'entre eux resteront à Khôme malgré les persécutions, dont Nahé, définitivement séparée de son ancien amant. Les prêtres restés à Khôme se sont vite trouvés désorganisés et divisés. Seuls les sectataires de Seth et leurs alliés Aptem formaient un front uni. Nombre de prêtres se convertiront d'ailleurs au culte infernal par haine de Maÿri.

L'ironie veut que le jour même où Maÿri assistera à l'exécution de Nahé sera aussi celui de sa mort.

Face à la colère grandissante du peuple et sous l'influence des sorciers, Maÿri a en effet peu à peu évolué de son désir d'entente et d'harmonie reposant sur la dignité humaine de chacun vers une volonté agressive et violente de plier Khôme à sa volonté, faisant de lui un tyran pire que ses prédécesseurs par de nombreux aspects.

Ainsi Khôme a lentement mais sûrement marché vers sa perte: Maÿri s'est enfermé dans une folie solitaire et est devenu peu à peu le pantin des 5 Sorciers. Wenn Na Fre s'est cependant désolidarisé le premier du groupe, et a quitté le palais royal de Wize pour aller au nord, attiré par le Labyrinthe, qui existait déjà. Wezer Hou et Pechate eux sont partis la veille de la chute de Maÿri, sentant que le vent allait tourner. On peut dire que Choure et Thiye furent ceux qui accompagnèrent le Pharaon jusqu'à l'accomplissement de sa funeste destinée.

Parallèlement Le Grand-Prêtre de Seth, Sėti, prépare le renversement du Pharaon, de manière coordonnée avec Thiye en utilisant AmmanHab, intermédiaire entre les Aptem et les conspirateurs, et parmi les Aptem Thiye lui-même. Bien que connaissant l'ambivalence de Thiye et des autres Sorciers, Sėti ne s'imagine pas qu'il sera finalement victime lui aussi de la chute de Maÿri. En effet Thiye minimise les forces du Pharaon et parvient à faire croire à Sėti et les siens, notamment AmmanHab, que la victoire sera facile.

Sous l'influence de Choure et Thiye, Maÿri a finalement ordonné l'écartèlement de Nahé. Cette date fut aussi celle de sa mort. L'exécution de Nahé provoque en effet un fort mécontentement populaire -notamment parmi les anciens esclaves qui étaient le soutien le plus fidèle du Pharaon- qui tourne à l'émeute, réprimée violemment par le Pharaon. Profitant du chaos ainsi créé, Sėti et les Aptem menés par AmmanHab prennent d'assaut le Palais Royal.

Il faut s'imaginer une féroce bataille entre les murs du Palais entre les adorateurs de Seth, avec les morts-vivants qu'ils avaient relevés pour l'occasion, les Aptem qui étaient leurs alliés, et la Garde du Pharaon et les Aptem qui comme Rigmor lui étaient restés fidèles. Choure et Thiye eux sont restés et ont à chaque fois aidé le côté qui perdait, pour s'assurer que les deux camps s'entre-détruisaient. Le palais était inondé de sang et le Yare devenait rouge.

Finalement l'apparition de Seth en personne conclut l'affrontement.

Sėti assassine le jeune pharaon de sa propre main, acte symbolique répétant le meurtre d'Osiris par Seth. Il disperse les morceaux de sa dépouille comme cela fut le sort d'Osiris, autour de l'Antre. Seth n'est depuis ce temps plus vénéré sous sa forme positive par les Rame n' Khoume, et est considéré comme ennemi et déchu de sa fonction protectrice.

L'âme de Maÿri se trouve enfermée dans la Vallée des Tombeaux pour y être châtiée de son irrévérence. Elle ne sera jamais jugée par les dieux égyptiens : les cinq canopes contenant respectivement son cœur, ses poumons, ses intestins, son estomac et son foie, seront dispersés à travers Terre Seconde, sa momie sera prise par la Tribu et gardée dans l'ancien domaine du Serpent d'Eau, à l'embouchure du Yare. Ainsi les rituels funéraires n'ayant jamais été accomplis sur sa momie et les canopes, l'âme de Maÿri ne quittera pas la Vallée des Tombeaux et y restera, fondant ainsi le pouvoir maudit du Dragon sur la Vallée des Tombeaux à jamais.

Déchu par les autres divinités, Seth renonce à son aspect positif et décide de fonder à Khôme une théocratie infernale sous l'autorité de Sėti à qui il confie la mission de vaincre la Colère de l'Ogdoade, autrement dit le Dragon. Sėti fait alors capturer Choure et Thiye et cherche à les utiliser pour détruire le Dragon, lequel a déjà commencé à envahir Khôme par [les Vers](#).

On parle alors des Tempêtes venues de l'embouchure du Yare qui viennent ravager les cités, et répandent le waylwah partout dans

Khôme. De plus le Yare s'assèche à nouveau, créant une nouvelle panique dans la population. Le Voile a commencé à s'étendre comme une toile sur Khôme. Wenn Na Fre seul combat le Voile, il est d'ailleurs celui qui crée l'Enclave du Labyrinthe avec l'aide des Guides.

Choure et Thiye sont alors libérés par Pechate et Wezer Hou, qui réapparaissent à point nommé. Wenn Na Fre restera à part jusqu'à la fin, se contentant de profiter lui aussi de l'avènement futur du Dragon. Aidé par les 4 autres Sorciers la Colère de l'Ogdoade s'empare de Khôme et chasse à son tour les prêtres de Seth, qui seront condamnés par leur Dieu à devenir ceux qu'on appellera plus tard les Arpenteurs de Khôme: êtres immortels devant errer à jamais dans Khôme pour y être torturés à l'infini par le Dragon. Les sectataires de Seth sous sa forme négative sont à leur tour condamnés à l'exil. Pour y parvenir, la Colère de l'Ogdoade a chassé auparavant Seth de son havre dans la Douat: **la Vallée des Tombeaux**, lieu dont il s'est servi pour donner vie aux créatures du peuple-sable. N'ayant jamais pu reconquérir son bien, Seth s'est résigné à en bâtir un autre. Tel fut le pouvoir de la Colère de l'Ogdoade: suffisant pour chasser un dieu de la Mort de son havre.



Ainsi commence le **Temps du Dragon** (de 17 après la Chute à aujourd'hui) qui n'a guère d'histoire puisqu'il a figé Khôme dans une éternelle répétition d'une caricature de l'ancienne harmonie céleste. Les 5 Sorciers se partagent Khôme, tandis que le waylwah s'étend. Chacun prend possession de l'une des 5 grandes cités khôms encore debout au moment de l'avènement du Dragon. **Wezer Hou s'installe à Wize** en préservant son nom par respect pour l'histoire de Khôme et l'origine du Dragon, les 4 autres rebaptisent leur prise : **Khemenu/Hermopolis Magna devient Hi Khaze soumise à Pechate**, **Abydos devient Ne Maw Em soumise à Thiye**, **Nekhen/Hiérapopolis devient Thi Snit soumise à Choure** et plus tard **Wenn Na Fre s'emparera de Iunu/Héliopolis** à la suite d'un long conflit avec les Guides du Labyrinthe. **Khôme est imprégnée par la Xoa du Dragon, avec laquelle elle ne fait plus qu'un, sauf dans la péninsule de Hamthe ("cuivre") qui se trouve au sud.**

Hamthe a échappé au Dragon et parvient à faire reculer la Xoa par l'action des prêtres de Seth qui s'y trouvent. Ces prêtres ne sont pas des Arpenteurs de Khôme, mais des prêtres nés en exil, venus de la Géhenne pour reconquérir Khôme et qui ont été vaincus par les armées des Dieux-Rois. C'est un épisode peu connu des premiers âges du Temps du Dragon: moins d'un demi-siècle après la chute de Sėti et l'exil des adorateurs de Seth, les Hiérophantes de la cité infernale de Seth décident de venger l'affront en levant une formidable armée destinée à envahir Khôme. Comptant avoir affaire à un pays exsangue et désorganisé, ils ne doutent guère de leur victoire et attaquent par le Sud, qui alors n'était pas encore tombé sous le contrôle de la Xoa, sur le site des anciennes mines de cuivre.

Malheureusement pour eux leur armée avait perdu les neuf dixièmes de ses effectifs avant d'atteindre Thi Snit, car outre la faim et la soif, ils avaient à affronter les innombrables

créatures du Peuple-Sable la nuit, et le jour les Hiéarques des Dieux-Rois. Les prêtres-mages du Dieu Mortifère ne s'attendaient pas à ce que l'apparition du Dragon fit d'autant d'hommes des sorciers en à peine cinquante ans. Voyant de plus leurs pouvoirs s'étioler à mesure qu'ils avançaient, sentant tout contact avec la Douat rompu, ils eurent l'intelligence de battre en retraite après une défaite particulièrement humiliante aux portes de Thi Snit, où les troupes d'élite de Seth furent taillées en pièces par des soldats en guenilles. Privés de leurs pouvoirs par le waylwah, les Démon-Süi et les prêtres y furent décimés. Les survivants rejoignirent les mines de cuivre et s'y regroupèrent.

Déshonorés, les conquérants défaits ne pouvaient se présenter à nouveau à leur dieu dans la Géhenne, il ne leur restait plus qu'à s'établir dans ces mines de cuivre et d'espérer pouvoir résister au Dragon, et arrêter l'expansion de la Xoa. Voir ci-dessous [Hamthe](#).

SawHe

SawHe ("oeuf") est le coeur de la Xoa du Dragon dans le Monde des Rêves, c'est aussi la prison où sont détenus les huit Titans de l'Ogdoade, ou plutôt ce qu'il en reste. L'Ogdoade ne reviendra jamais sur Terre Seconde, l'Ogdoade est définitivement prisonnière du Monde des Rêves, et l'image de ces quatre hommes et quatre femmes enfermés dans quatre tours est plus un symbole de leur déchéance qu'une réalité concrète. Il s'agit du Monde des Rêves, ne l'oublions pas.

SawHe se présente sous la forme d'une cité perdue au coeur d'un infini désert, habitée par un peuple essentiellement constitué de

candidats malheureux à la fonction de Hiérarque de la voie de Wezer Hou, appelée Mate, ainsi que d'autres personnes égarées dans le la Xoa. Il est en effet en principe impossible au double onirique de quitter SawHe sans avoir acquis la connaissance qui pourrait faire de lui un Sorcier d'Io. Chaque fois qu'il se rendort, l'homme dont le double onirique est prisonnier de SawHe rêve à nouveau de cette cité maudite. A moins de disposer soi-même de puissants pouvoirs relatifs au Monde des Rêves, on ne peut quitter SawHe et on finit par ne plus pouvoir se réveiller. Le corps physique meurt et l'âme reste prisonnière du Monde des Rêves.

L'essentiel de la population de SawHe est donc constitué de ces êtres égarés à jamais dans le monde des rêves, et prisonniers de SawHe. Certains sont extérieurs à Khôme, et ont été attirés à SawHe par hasard ou par malice, d'autres ont été corrompus par certaines créatures du Peuple-Sable, qui ont le pouvoir d'attirer leurs victimes à SawHe, d'autres encore - et c'est la majorité - sont des apprentis Hiérarques de la voie Mate, qui ont échoué à devenir Hiérarques dans le temps qui leur était imparti. Certains y parviennent alors que leur corps est déjà mort et servent Wezer Hou, le Dieu-Roi de Wize qui a créé cette voie, uniquement dans le Monde des Rêves.

Wezer Hou forme ses Hiérarques par le Monde des Rêves, il est d'ailleurs de tous les Dieux-Rois de Khôme celui qui est le plus puissant dans la partie du Monde des Rêves habité par la Xoa du Dragon. Très peu actif dans le monde réel, il est en revanche très présent auprès de chacun de ses Hiérarques par le Monde des Rêves. Le fait que SawHe soit le lieu où ceux qui sont doués d'une affinité Io puissent devenir ses Hiérarques n'est qu'une répétition de ce que Wezer Hou et les 4 autres Dieux-Rois ont eux-mêmes vécu, puisque c'est à SawHe qu'ils ont eux-mêmes tout appris.

SawHe est faite de maisons blanches, dotées au maximum de deux étages, souvent misérables, surmontées de terrasses comme dans une ville arabe ou grecque. La ville est surplombée par un chemin aérien, suspendu à des cordes qui descendent du ciel. Ce chemin est composé de quatre branches qui conduisent chacune à quatre hautes tours où sont incarcérés les différents personnages de l'Ogdoade, deux par tour.

Outre les égarés, qui sont appelés les "Mémoires" (vous comprendrez vite pourquoi), on compte d'autres catégories de population à SawHe. Il y a tout d'abord les Marchands. Ce sont tous des créatures oniriques qui ne sont pas liées au Dragon mais sont en quelque sorte à SawHe pour affaires. En effet, si on ne ressent pas la nécessité de manger à SawHe, le double onirique ressent une forte sensation de soif qui devient une torture s'il ne boit pas. Hélas, SawHe n'a aucun puits. L'eau est donc apportée par ces Marchands qui arrivent en caravanes du désert, et la vendent à prix d'or. Et comment les Mémoires obtiennent-ils cet or? En vendant leurs souvenirs.

Chaque marchand tient boutique dans une maison en général riche et spacieuse, et lorsqu'une "Mémoire" y entre, celle-ci peut évoquer des souvenirs de son passé sous la forme d'objets plus ou moins burlesques, qu'elle peut alors vendre. Les marchands sont friands de ces souvenirs, qu'ils amassent pour des raisons obscures, extérieures à Khôme et au Dragon. Nombre de créatures oniriques se nourrissent de souvenirs, il n'y a là rien d'exceptionnel. Une fois suffisamment d'objets accumulés, le marchand et ses serviteurs quittent SawHe en caravane pour revenir plus tard... car eux peuvent franchir le désert. Certains de ces marchands ont cependant un autre négoce, ils sont appelés les Barbiers (cf. plus bas).

Il existe également une autre catégorie de créatures du monde des rêves, qui sont appelées les Pillards. Ils prennent souvent la forme de méharistes voilés, comme des Targui, et attaquent les caravanes, cherchant à empêcher le négoce de mémoires ou à en voler le profit. Certaines de ces créatures sont liées aux Guides du Labyrinthe, qui cherchent à affaiblir le Dragon, et d'autres même à Wenn Na Fre, Thiye ou Pechate, qui veulent empêcher Wezer Hou de former ses Hiérarques (et donc l'affaiblir, puisque les Dieux-Rois se livrent une guerre incessante), et ne craignent pas de s'attaquer au Dragon ce faisant. Seul Choure s'y refuse évidemment, de par sa complète allégeance au Dragon. Parmi eux se cachent aussi des prêtres-mortifères de Seth issus de Hawthe, dont la présence n'est certainement pas étrangère au mystérieux secret de leur résistance à l'expansion de la Xoa.

Le Dragon apprécie de voir ses futurs Sorciers privés au moins partiellement de leurs souvenirs et la partie onirique de sa Xoa se nourrit non pas de souvenirs, mais de la force vitale de ces Mémoires, une fois qu'elles ont tout oublié. Elles deviennent alors des créatures oniriques inféodées au Dragon, qui sont peut-être les seules créatures de Khôme à être directement l'expression de la volonté du Dragon. Ces créatures sont appelées les Gardiens. Ils ont la forme de guerriers proche-orientaux et sont masqués comme les Pillards. Certains gardent les Tours, d'autres la ville contre les Pillards. Les Gardiens assurent que SawHe reste une prison pour l'Ogdoade, car sa libération affaiblirait sa Xoa en lui faisant perdre en quelque sorte sa raison d'être initiale.

Le Dragon s'est construit en asservissant l'Ogdoade, il ne peut accepter sa disparition, bien que l'Ogdoade ne soit plus rien. L'Ogdoade n'est pas véritablement enfermée à SawHe, mais SawHe constitue le souvenir cuisant de son humiliation, et fonde la mémoire du Dragon. Sans cette mémoire, le Dragon serait susceptible d'être détruit, alors qu'il ne l'est guère par ailleurs. À SawHe donc, les huit membres de l'Ogdoade sont personnifiés par huit prisonniers maintenus enfermés dans les 4 tours.

Leur forme humaine est misérable et décharnée. Les Gardiens, qui leur ressemblent comme s'ils étaient leurs enfants, intervertissent régulièrement deux prisonniers, tout en prenant garde que jamais les couples originels ne se reforment, c'est-à-dire: Noun et Naunet (vie masculine et féminine), Kek et Keket (ténèbres masculines et féminines), Amon et Amaunet (le Monde Invisible masculin et féminin), et enfin Heh et Hehet (infinité masculine et féminine). En effet, l'Ogdoade est en fait un Titan unique composé de huit personnas différents, qu'on peut assimiler à huit Titans de moindre envergure, pour le maintenir affaibli, il est donc essentiel de le maintenir éloigné de son harmonie initiale. Si jamais les couples originaux venaient à être reformés, alors cette image de l'Ogdoade

disparaîtrait aussitôt de SawHe en un grand brasier lumineux ou toute autre manifestation spectaculaire de votre choix.

Si on oublie donc ces 4 couples originels, il reste 24 couples possibles, et à chaque couple correspond une force de la Xoa du Dragon. Chaque voie nécessite l'apprentissage d'une ou plusieurs forces de la Xoa, ce qui implique d'avoir accès à une ou plusieurs des Tours. De ce fait aucune voie ne maîtrise plus de 4 forces.

Les forces sont décrites dans cet article et l'article *Io*. On donne ici la correspondance avec les couples de l'Ogdoade. Il y a la flamme rouge, la flamme blanche, les neuf forces correspondant aux neuf piliers de Méthyl (cf. ci-dessous [Ur](#)), les dix forces maîtrisées par les 5 Dieux-Rois et les trois forces "libres". La dualité masculin-féminin peut être considérée comme positive, créatrice, ou négative, destructrice. Le couple Amon-Amaunet fait référence aux UII (Univers Immatériels Irréels : Douat, Monde Spirituel, Monde des Rêves, cf. *Cosmogonie*). Noun et Naunet sont associés à la vie ou à *ce qui lui ressemble*. Heh et Hehet représentent ce qui échappe à l'entendement humain, et souvent lié aux sentiments, et peut aussi être lié à l'âme. Kek-Keket peut représenter le côté négatif, la perversion, la destruction ou une idée en soi, liée au chaos. Les forces proches se distinguent en général par les choix d'éléments masculin-féminin, qui incluent des nuances.

Flamme rouge : Naunet et Heh

Flamme blanche : Noun et Hehet

Génération : Naunet et Hehet

Corruption : Kek et Amaunet (ténèbres+Douat(peuple-sable créé par la corruption))

Isolement : Amon et Heh

Manque : Keket et Noun

Origine : Naunet et Amaunet

Haine : Kek et Noun (lien à Manque)

Absence : Kek et Naunet (lien à Manque)

Oubli : Keket et Hehet

Illusion : Noun et Amon

Identité : Kek et Hehet (renoncement à son âme, donc son infinité individuelle)

Cauchemar : Kek et Amon

Chiffres : Heh et Keket

Larmes : Keket et Amon

Bâtons : Heh et Kek

Epées : Keket et Naunet

Roses : Noun et Heh

Silences : Keket et Amaunet

Chaînes : Amaunet et Hehet

Sang : Naunet et Amon (rôle royal du sang par les chamans, Méthyl a créé sa langue dans un contexte chamanique)

X : Amaunet et Heh

Y : Amon et Hehet

Z : Amaunet et Noun

On voit qu'on a les associations:

Vie/Ténèbres : Manque-Haine-Absence-Epées

Vie/Infini : Flamme rouge-Flamme blanche-Génération-Roses

Vie/Monde Invisible : Origine-Illusion-Sang-Z

Ténèbres/Monde Invisible : Corruption-Cauchemar-Silences-Larmes

Ténèbres/Infini : Oubli-Identité-Bâtons-Chiffres

Infini/Monde Invisible : Isolement-Chaînes-X-Y

X, Y et Z sont des forces encore en potentialité, qui peuvent éventuellement être développées et orientées par des étrangers cherchant à lever la malédiction de Khôme ou à en profiter.

Société

On décrit ici la société des cités cdominées par les Dieux-Rois. Le fondement économique, politique et social de Khôme est l'esclavage, et les cultes rendus aux Dieux-Rois. Chaque cité est indépendante, régie par ses propres règles, et la nature de la sorcellerie pratiquée par les Hiérarques façonne la société différemment dans chaque cité, mais il existe des aspects communs:

Le Dieu-Roi est à la fois le chef temporel absolu et un dieu vivant. Il ne sort à peu près jamais de son palais, entouré par ses Commensaux, c'est-à-dire les Hiérarques de rang le plus élevé. Il voit et agit par ses Hiérarques, tandis que lui-même n'est en général qu'une sorte de loque à peine vivante en apparence. Le peuple de sa cité le vénère et lui fait des offrandes comme à un dieu, dans des temples aménagées à cet effet, où les Hiérarques officient comme des prêtres. Par ses Hiérarques, le Dieu-Roi concentre tous les pouvoirs: exécutif, législatif et militaire.

Le culte des Dieux-Rois est une véritable religion dans la mesure où on lui associe une Teinte Spirituelle. La Teinte Spirituelle est en pratique la même que celle des Rame n'Khoume : la Tradition de l'Ogdoade (cf. *Douat*). Pour un prêtre des Rame n'Khoume cette Teinte Spirituelle n'en est une forme corrompue mais elle est néanmoins de même nature, puisque tournée vers le Dragon au final, qui est lui aussi issu de l'Ogdoade. C'est finalement comme une voie divine de plus de ce point de vue. De fait, même magiquement parlant, les Khôms suivant cette tradition peuvent pénétrer dans les lieux sacrés des Rame n'Khoume réservés aux fidèles.

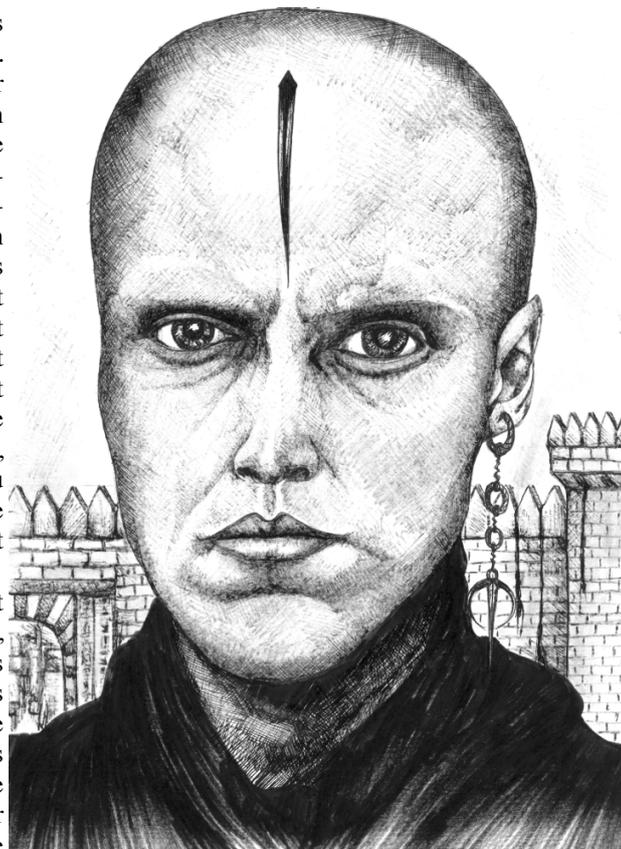
Les Hiérarques sont tous des sorciers d'Io dont l'affinité a été mutilée lors de leur ordination, de manière qu'ils n'aient plus de Transcendance vive. Leur potentiel de Transcendance journalier revient au Dieu-Roi, qui la leur retransmet régulièrement sous forme de Transcendance morte, selon son désir. Pour régénérer son pouvoir, le Hiérarque doit s'adresser à un autre Hiérarque, supérieur à lui dans la hiérarchie, ou à un Temple, car les Dieu-Roi est en empathie avec ces lieux, ou encore auprès du Dieu-Roi lui-même, par exemple pour les Commensaux. Les Hiérarques sont divisés en trois grades: au plus bas les Hiérarques proprement dits, qui sont les exécutants. Au-dessus viennent les Thuriféraires ("ceux qui portent l'encens"), qui ont sous leurs ordres plus ou moins de Hiérarques, et contrôlent chacun un lieu ou une activité concrète de la cité. Puis viennent les Commensaux, qui sont au maximum une vingtaine, et ne quittent quasiment jamais les Dieu-Roi. Les Commensaux ont en principe une autorité aussi directe sur les Thuriféraires que ceux-ci sur les Hiérarques, mais en pratique ils transmettent plus ou moins directement la volonté du Dieu-Roi et n'ont presque plus d'individualité. De ce fait il arrive que certains Thuriféraires refusent de devenir Commensaux, même si c'est considéré comme la plus haute distinction.

À Khe par exemple, les Hiérarques sont vêtus de longues robes blanches et sont souvent coiffés d'une tiare indiquant leur fonction. Les Thuriféraires, quant à eux, ont une sorte de manteau rouge par-dessus leur tunique. Les costumes religieux varient grandement d'une cité à l'autre, mais tous les Thuriféraires partagent le fait d'avoir la langue tranchée. Ils doivent de ce fait user de télépathie pour s'adresser aux autres ou utiliser d'autres personnes comme truchement de leurs paroles. Cette mutilation est vécue comme un honneur: ils sont de ce fait contraints de se faire servir ou d'user de magie. Ils sont au-delà de la vulgarité du Langage, et plus proche de l'Action pure. Les Thuriféraires sont ceux qui portent l'encens divin lors des processions sacrées en l'honneur du Dieu-Roi, d'où leur nom. Du point de vue du peuple, ils sont l'autorité religieuse la plus élevée, car il est rare de voir un Commensal, encore plus le Dieu-Roi lui-même.

Les Commensaux n'ont pas d'uniforme particulier, mais ils ont toujours le visage entièrement voilé dans toutes les cités, même celles où les Hiérarques et les Thuriféraires vont à visage découvert. De plus, outre leur mutilation de la langue (car tous ont été Thuriféraires), leurs deux pouces ont été coupés, afin que toute forme de travail manuel leur soit impossible. Là encore cette mutilation est un honneur: ils sont au-delà même de l'Action, et au plus proche de la Pensée, incarnée par les Dieu-Roi. Les Commensaux sont en général ceux qui répartissent la Transcendance morte entre les Thuriféraires, lesquels la rerépartissent entre leurs Hiérarques. Le système est complètement pyramidal, avec peu de court-circuits, hormis le fait que chaque ordination, de Novice à Hiérarque, de Hiérarque à Thuriféraire et de Thuriféraire à Commensal, se passe en présence du Dieu-Roi et par son pouvoir direct.

Si dans chaque cité les enfants doués de l'affinité Io sont très vite pris en charge par les Hiérarques, l'instruction des Novices suit en revanche une logique propre à chaque voie. On peut considérer en moyenne que chaque Commensal a sous ses ordres 5 Thuriféraires, lesquels commandent une dizaine de Hiérarques. On arrive donc à 1000 Hiérarques environ par cité, car chaque Dieu-Roi a une cour personnelle d'environ 20 Commensaux. Les Hiérarques représentent la puissance du Dieu-Roi. Moins de Hiérarques signifie moins de pouvoir, ne fût-ce que du point de vue de la Transcendance disponible.

La langue sacrée des Hiérarques est une langue pictogrammique, qui ne se parle pas. Les pictogrammes sont en effet des représentations schématiques des positions des mains et des quatre doigts à l'exception des pouces. L'utilisation des pouces correspond à une formule de politesse dont sont naturellement exempts les Commensaux, qui n'ont personne au-dessus d'eux hormis les Dieu-Roi avec lequel ils communiquent par télépathie. Cette langue est parlée par les Hiérarques mais également la noblesse et une partie non-négligeable des citoyens et esclaves. L'écriture utilisée est de plus uniquement celle-là. Toute autre forme de système d'écriture est interdit au sein de chaque cité. Les Dieux-Rois craignent la magie du verbe, notamment le nécromantique, qui pourrait ranimer les anciens dieux.



Parallèlement à la hiérarchie des Hiérarques les patriciens des cités ont leur propre ordre de préséance, qui date en fait du

Les doigts:

- doigt long
- doigt court
- doigt court lorsque la main contient un doigt long
- doigt court lorsque la main ne contient aucun doigt long

Les Ponces de déférence ne s'appliquent jamais aux noms
aux indicateurs grammaticaux ni aux nombres ni aux
noms phonétiques, par exemple:

-  Khôme
-  Le Dragon de Khôme
-  Nœud de la Koa du Dragon (considéré comme un nom propre)
-  Je

Utilisation des ponces sur le terme de salut:

1			ponces cachés: d'égal à égal
2			pouce droit levé: légère déférence, de Noble à Hiérarque
3			pouce gauche levé: déférence, de Citoyen à Noble ou à Hiérarque
4			deux ponces levés: déférence maximale, langue des esclaves ou si on s'adresse au Roi-Societ

1

Temps des Pharaons. La noblesse de Khôme est largement décadente, entretenue dans l'oisiveté par les Dieux-Rois qui étouffent ainsi toute velléité de fronde et toute tentation de retourner auprès des anciens dieux. En effet, de par leur accès à l'ancienne culture par leurs archives familiales, les patriciens de Khôme sont les seuls Khômés à connaître le passé de Khôme et à avoir gardé le souvenir des anciens dieux. Lorsque le pouvoir d'un RS faiblit, il arrive que des Patriciens se tournent vers leurs anciens dieux pour le renverser, voire fassent alliance avec les prêtres-mortifères de Hamthe, qui correspondent à cette culture. Les nobles sont donc d'une loyauté fragile, mais n'ont jamais été capables de renverser le pouvoir des Dieux-Rois. Le pouvoir des nobles est essentiellement foncier: terres et esclaves (dont troupes). Peu à peu les Dieux-Rois cherchent à limiter ce pouvoir mais n'ont jamais voulu s'en débarrasser d'un seul coup, car il ne dispose pas d'assez de Hiérarques pour tenir le rôle des nobles. De plus, lorsque le peuple gronde, il est aisé de faire tomber quelques têtes nobles pour apaiser les esprits. De confiscation en condamnation, les Dieux-Rois rongent le pouvoir des patriciens.

Il arrive que certains patriciens se détournent de leur passé pour devenir Hiérarques, mais ils sont rares: l'affinité apparaît rarement chez eux. De plus les Dieux-Rois se méfient de ces recrues et les soumettent à des épreuves supplémentaires. Combinant le pouvoir financier et commercial d'un noble et le pouvoir magique et religieux d'un Hiérarque, ils risquent de devenir de dangereux adversaires à terme. Mais certains y parviennent malgré tout: Ténait-en-Xor, patricien de Khé, est par exemple l'un des Thuriféraires les plus puissants de la cité.

Entre les esclaves et les patriciens se trouve un état instable: les citoyens libres. En effet, la justice des Dieux-Rois pratiquant punissant les contrevenants à la loi en les réduisant en esclavage (sauf les nobles qui sont en général acquittés ou exécutés), être libre est souvent dans Khôme un état de transition entre deux états d'esclave. L'affranchissement étant également une forme de promotion sociale assez fréquente, pour les esclaves jugés méritants ou qui parviennent à racheter leur liberté, certaines personnes ont connu plusieurs fois l'esclavage. D'ailleurs la liberté étant un bien relatif à Khôme, il est fréquent que des esclaves se contentent d'un statut élevé en tant qu'esclave plutôt que de briguer l'état d'homme libre.

Les hommes libres sont donc peu nombreux à Khôme. On les trouve essentiellement chez les marchands, car le fait de passer le plus clair de leur temps hors des cités les préserve de la justice expéditive des Hiérarques. Les artisans des cités sont souvent également des hommes libres, placés sous la protection d'un patricien en général, ce qui leur évite d'être à la merci des Hiérarques.

Les esclaves constituent le gros de la population des Khômés. Ils sont divisés en plusieurs castes dont les droits sont différents considérablement. Ils portent sur eux une marque magique, indiquant leur fonction et leur propriétaire, qui peut être lue par

n'importe quel Hiérarque, et qui peut éventuellement constituer un lien magique entre l'esclave et son maître, donnant à celui-ci un pouvoir permanent sur son esclave. C'est souvent le cas lorsque le Maître est un Hiérarque. Ces marques magiques sont créées par des Hiérarques, car eux seuls ont le pouvoir de les créer, à chaque fois d'une manière différente selon la voie qu'ils pratiquent.

L'esclave est le premier bien chez les Khôms. On mesure la richesse d'un homme au nombre d'esclaves qu'il possède. Le citoyen le plus riche de ce point de vue est le Dieu-Roi, naturellement.

Les lois des cités stipulent de plus que tout étranger pénétrant sur le territoire de Khôme doit adopter un statut d'esclave, de manière provisoire, et ce tant qu'il est présent à Khôme. On lui attribuera donc un propriétaire, un statut, et une marque qui disparaîtra sitôt qu'il quittera Khôme. Les marchands sont des habitués de ce genre de formalités... qui n'en sont pas! Provisoire ou non, ce statut est néanmoins bien effectif, et un étranger doit réfléchir aux implications du statut qu'il négociera avec les autorités. En effet, il faut dans ce cas *payer* pour ne pas devenir un esclave des castes les plus défavorisées. On se retrouve rapidement esclave-viande du Dieu-Roi, si l'on n'y prend garde.

Par défaut, les enfants d'un esclave ont le même propriétaire et le même statut que leurs parents. Il est fréquent néanmoins de récompenser les esclaves 'méritants' en accordant à leur progéniture un statut d'un cran plus élevé. C'est ainsi que des familles ont pu même accéder à l'affranchissement de génération en génération.

Les esclaves combattants constituent le gros des armées du Dieu-Roi et des Nobles. Ces esclaves ont en pratique tous les droits d'un homme libre, notamment celui de se déplacer librement en l'absence d'ordre contraire, de posséder objets, or et même esclaves, et de porter des armes. Ils ne peuvent être tués ni mutilés ni dégradés à un rang inférieur ni volés par simple volonté de leur maître. Le châtiment corporel est en revanche autorisé dans des limites très précises et n'est censé s'abattre qu'en cas d'incompétence ou de désobéissance. De plus ils sont censés être nourris et hébergés.

Les gladiateurs ont des droits équivalents aux esclaves combattants. Ils ont cependant des prérogatives particulières au sein de l'arène, notamment en ce qui concerne les châtiments corporels. En revanche ils n'ont pas le droit de posséder d'autres esclaves.

L'arène est un lieu essentiel à la vie de la cité dans Khôme. Comme dans la Rome Antique, elle sert à la fois de spectacle, de mode d'exécution des criminels d'une justice expéditive et d'événement sportif sur lequel faire des paris juteux. Les manifestations les plus appréciées sont des combats opposant gladiateurs ou gladiateurs et créatures monstrueuses (voire du Peuple-Sable dans les cités du nord) ou encore gladiateurs et criminels, avec de complexes jeux de handicap pour pimenter l'événement... Un gladiateur expérimenté et sans armes contre dix condamnés à mort armés, mais n'ayant jamais combattu etc...

Les patriciens et les Hiérarques les plus riches entretiennent à grands frais des équipes de gladiateurs dont les victoires leur confèrent un prestige absolu, et les défaites une opprobre totale. Les vainqueurs des jeux se partagent la recette du spectacle ainsi que des primes du Dieu-Roi, qui veille à ce que les jeux soient fréquents et toujours animés, histoire d'occuper la noblesse.

L'arène elle-même est gérée par des rétiaires, c'est-à-dire les geôliers des condamnés à mort et de tous ceux qui sont aux arènes contre leur gré (éventuellement des gladiateurs d'ailleurs), qui sont en général des esclaves combattants appartenant aux différentes maisons patriciennes impliquées dans la gestion des arènes, et des belluaires, qui s'occupent des animaux, monstres et créatures du peuple-sable censées pimenter le jeu. Les belluaires constituent une petite caste d'hommes libres, mélange d'artisans, de chasseurs et de commerçants, qui s'enorgueillissent de leur statut à part. ne dépendant d'aucune maison patricienne, ils sont payés directement par le Dieu-Roi et sont en quelque sorte ses yeux dans l'arène, où il est en pratique peu présent.



Les esclaves familiers ont des droits équivalents à ceux des esclaves-combattants, hormis qu'ils n'ont pas le droit de porter ni de manier d'armes. Ils constituent l'élite de la domesticité des patriciens.

Les esclaves domestiques ont les mêmes droits que les familiers, hormis qu'ils ne peuvent posséder d'autre esclave et peuvent être dégradés, mutilés, voire tués à discrétion de leur maître, moyennant le paiement d'une amende à chaque fois. Il est en revanche interdit de les voler: leurs possessions reviennent au Dieu-Roi. Ils constituent le reste de la domesticité. On notera que le statut de domestique est particulièrement envié à Khôme, car c'est un lieu où la famine est courante et le statut paysan particulièrement bas.

Les esclaves prolétaires ont les mêmes droits que les domestiques, hormis qu'ils n'ont le droit de rien posséder. Ils constituent une caste relativement instable, coïncée entre domestique et serf. En général ils servent les marchands dans leurs caravanes.

Les esclaves serfs sont le gros de la population esclave. Ils travaillent aux champs ou aux manufactures. Par rapport aux esclaves-prolétaires ils perdent leur liberté de déplacement: ils ne sont pas censé quitter une zone particulière de la cité. En-deçà de ce statut particulièrement commun se trouvent trois statuts de plus en plus dégradés, qui correspondent à des châtiments pour esclaves-serfs délinquants.

Les esclaves muets perdent tout simplement le droit de parler, ce qui rend du même coup toute forme de recours à la justice du Dieu-Roi absolument impossible.

Les esclaves immobiles perdent en plus le droit de sortir d'un lieu très précis où ils sont confinés, jamais plus vaste qu'une maison, souvent un atelier quelconque où encore une galerie de mine où ils sont enchaînés à vie.

Les esclaves-viande perdent toute forme de droit. Ils n'ont aucun statut légal et sont considérés comme des objets.

Les nœuds de la Xoa du Dragon

Comme toute Xoa, celle du Dragon est parcourue et animée par des forces indépendantes, et parfois contradictoires. Comme on l'a expliqué plus haut, certaines de ces forces sont utilisées par les Dieux-Rois et sont décrites dans l'article *Io*, d'autres leur échappent, mais toutes s'expriment entre autres par les "nœuds" de la Xoa.

Une Xoa épanouie n'a plus ni nœuds ni régions, pourtant il arrive que certaines forces soient plus intenses et plus présentes à certains endroits que d'autres. C'est par exemple le cas de l'Île des Gonduok, au nord de Khôme, qui a toujours échappé à l'autorité des Dieux-Rois, et abrite les Gonduok et les Aptem. Cette région possède une logique qui échappe aux Dieux-Rois car elle est issue de la collision entre Khôme et le Nagy Orszag. Cf. [Ur](#)

Il existe cependant des lieux névralgiques de la Xoa du Dragon, qui correspondraient à ses nœuds si la Xoa n'était pas *née épanouie*, caractéristique qui la rend unique, hormis peut-être celle d'Io (les Cosmogonistes se déchirent à ce sujet). Ces nœuds correspondent à ces lieux du désert où naissent les créatures du Peuple-Sable.

Un nœud se présente dans Khôme sous la forme en général d'une paroi rocheuse sur laquelle apparaît une spirale qui semble être le résultat d'un phénomène d'infiltration d'eau particulièrement improbable. Ces spirales ne sont manifestement pas l'ouvrage d'un mortel ni de la nature. Ils sont la manifestation de l'essence magique de Khôme. Ces spirales sont en général cachés au sein de grottes dans des concrétions rocheuses s'élevant du sable comme des îles à la surface d'un océan de dunes.

Chaque nœud est lié à une force en particulier (parfois plusieurs), et pour la plupart ils sont le lieu de naissance des créatures du Peuple-Sable, et par conséquent liés aux trois forces à l'origine de celui-ci : Génération et Corruption. De même quatre nœuds associés à "Isolement" entourent et cernent ainsi l'Enclave, comme une sorte de réaction de défense du Dragon qui cherche ainsi à refermer cette plaie ouverte. Hrou, la cité-poreuse des Aptem (cf. ci-après), est ainsi protégée des forces meurtrières d'Ur par les nœuds liés à la force "Flamme Blanche" qu'elle contient.

L'eau des Dieux-Rois

Le manque d'eau est une constante de Khôme. Khôme est à l'origine une région aride et désertique, où le Yare était la source principale d'eau. Même avant l'arrivée du Dragon, l'eau était essentiellement d'origine magique, même si parfois de rares pluies venait adoucir ce climat si ardu. L'avènement du Dragon n'a fait qu'aggraver les choses : désormais l'eau de Khôme est uniquement d'origine magique, et la pluie n'est plus qu'une légende.

Sans le Yare, l'eau provient essentiellement des Temples dédiés au culte des cinq Dieux-Rois, ainsi que de sources souterraines qui sont alimentées par le pouvoir de ces mêmes Dieux-Rois. Même les puits qu'on trouve dans des villages reculés et qui servent à nourrir hommes et bétail et à l'irrigation des cultures, et qui n'ont en apparence aucun lien avec les Dieux-Rois, sont en fait alimentées par leur pouvoir. Ce sont eux qui recrèent l'eau par magie dans leur région et alimentent d'importantes nappes phréatiques. Les habitants se constituent également des réserves d'eau dans des citernes, si bien que si le pouvoir des Dieux-Rois venait à s'éteindre, les gens de Khôme pourraient survivre sans doute encore quelques mois avant d'être confrontés à la sécheresse absolue.

En termes magiques, deux forces de la Xoa du Dragon permettent de créer de l'eau : Manque et Origine (cf. *Io : la voie des Dieux-Rois*). Ces deux forces sont utilisées par les voies Phathe et Mate, soit respectivement celle du Dieu-Roi Wenn Na Fre régnant sur Khé et celle du Dieu-Roi Wezer Hou régnant sur Wize. De ce fait les Hiérarques de ces deux voies peuvent individuellement créer de l'eau, ce qui n'est pas le cas des autres Hiérarques. En revanche tous les Dieux-Rois savent créer de l'eau, car **chacun d'entre eux maîtrise plus que sa propre voie** et les forces de la Xoa n'ont guère de secret pour aucun d'entre eux, même si chacun d'entre eux s'est plus particulièrement intéressé à telles ou telle force(s) en particulier. Tous les Temples de Khôme donnent donc de l'eau, sous forme de puits ou de fontaines, et à la manière de divinités les Dieux-Rois se nourrissent de la vénération des fidèles venus puiser de l'eau, qu'ils parviennent à **convertir en Transcendance morte** par un mystérieux procédé de sorcellerie dracomancienne, utilisant la force Identité de la Xoa (cf. *Io : la voie des Dieux-Rois*), proche du pouvoir que les mages démonistes appellent "Anima Mundi" (cf. *la langue démoniaque*). Là encore tous les Dieux-Rois savent employer cette force, mais le Dieu-Roi Choure qui règne sur Thi Snit, est sans doute celui qui sait se servir le plus efficacement de ce pouvoir, de même que les régions de Khe et de Wize sont les moins arides de Khôme et les plus peuplées.

Lorsque Paï franchit la grande porte du Temple Majeur, le plus haut de Khe, il eut l'impression que les deux statues colossales représentant Wenn Na Fre le regardaient avancer de son pas boitillant, tenant sur son dos la palanque à laquelle deux gourdes de peau vides étaient attachées. Le Maître avait à nouveau frappé, et cette fois assez fort pour le faire encore boiter. Il l'avait surpris en train de tirer de l'eau du puits pendant la nuit et l'avait corrigé aussitôt, juste avant qu'il eût eu le temps de rompre son jeûne.

-Pauvre imbécile! Si tu romps le jeûne, l'eau que tu tireras du Temple ne servira à rien!

Le Maître avait raison, Paï le savait... S'il rompait son jeûne, l'eau qu'il rapporterait ne pourrait rendre à nouveau fonctionnel le puits presque tari. Paï ne comprenait pas comment déverser quelques dizaines de litres d'eau prise au Temple pourrait rendre vie au puits presque épuisé. Mais comme disait le Maître :

-Tu n'as pas besoin de comprendre! C'est comme ça! C'est le Dieu qui décide!

Le Maître avait raison, comme toujours. Mais c'était Paï qui devait supporter le jeûne. Tous les dix jours le puits commençait à

s'épuiser, et tous les dix jours il devait s'abstenir de toute nourriture et de toute eau pendant une journée et une nuit entières, malgré la chaleur étouffante, avant de pouvoir enfin aller tirer l'eau qui signifierait pour lui la fin de son calvaire.

Les deux statues de Wenn Na Fre, disposées l'une face à l'autre et soutenant de leurs mains jointes la voûte de la porte principale du Temple, avaient des yeux grand ouverts aux sourcils froncés, et ce regard plein de colère rappelait à Paï celui du Maître. Wenn Na Fre était un dieu de la Force, de la Colère et de la Volonté face au Dragon. certains disaient qu'un jour Il vaincrait le Dragon. Paï regarda au loin la Ziggourat et ses jardins qui commençaient à apparaître à la faveur de l'aurore. On la voyait de toute la cité de Khe, et c'était là que le Dieu-Roi résidait. Le Dieu-Roi veillait sur eux et les protégeait du Dragon. Bousculé par la foule des puisatiers comme lui qui commençaient à arriver au Temple, il entra enfin dans la pénombre du Temple, éclairée seulement par quelques candélabres de bronze qui surgissaient des murs.

Paï regarda le premier sur sa droite, où le corps supplicé et putréfié d'une insoumise était toujours suspendu. Il la salua en pensée. Il lui avait donné un nom : Tanéténi, celui de sa mère qui avait disparu dans le désert, comme cette jeune inconnue. Mais sa mère, elle, n'avait jamais été rattrapée. Comme disait le Maître, le désert avait dû l'avalier. Et le Maître avait certainement raison, comme toujours. "Salut à toi, Tanéténi, toi qui es ici chaque jour, dis-moi quelle est l'humeur du Roi aujourd'hui?" adressa Paï mentalement à Tanéténi. Parfois le Temple ne donnait rien. Parfois la colère du Dieu était dirigée contre son peuple indigne autant que contre le Dragon.

Les suppliants se pressaient déjà autour de la grande colonne qui soutenait la voûte circulaire du Temple au-dessus d'eux. Les visages sculptés à la surface de la colonne étaient si nombreux que Paï avait toujours l'impression que d'une visite à l'autre leur expression ou même leur place changeait. De fait, un nouveau visage était ajouté à chaque fois qu'un nouveau Commensal était désigné par le Roi. Mais les plus récents étaient sculptés tout en haut, là où on ne pouvait plus rien distinguer quand on se trouvait comme Paï au pied de la colonne. Ceux qui étaient encore visibles pour les suppliants étaient les plus anciens. Durant des siècles, ils avaient regardé de leurs yeux perpétuellement ouverts le peuple de Khe venir faire ses dévotions pour ranimer ses puits et irriguer ses cultures. Ils étaient les Saints qui servaient le Dieu et méritaient d'être ainsi immortalisés. Dans leurs habits blancs recouverts de lettres hiératiques, les hiérarques de plus bas niveau canalisèrent la foule et l'ordonnèrent en usant de baguettes de fer.

Ils avaient beau n'être que des prêtres subalternes, Paï les craignait tout particulièrement, et s'écartait à chaque fois que la baguette s'approchait de lui. Un contact, un seul contact et sa sensation de soif en serait décuplée. Raffermissant l'équilibre de sa palanque, il se plaça dans la file et tâcha de se faire oublier du regard des hiérarques, qui paraissait d'autant plus perçant qu'ils étaient entièrement voilés de la tête aux pieds.

L'homélie commença, entamée par le chant des hiérarques que la foule reprenait en une cacophonie assoiffée : Maudits soient le Dragon et ceux qui le servent. Maudits soient le Dragon et ceux qui l'honorent. Maudit soient le Dragon et les faux dieux qu'il engendra. Par la force vaincrons les maléfices du désert. Là il fallait cracher, Paï racla sa gorge asséchée et parvint à cracher à terre. Il fallait mêler un peu de son eau au sable. À défaut de salive, il lui eût fallu faire libation de son sang. Le manque seul crée l'abondance. La puerté seule corrompt. L'isolement seul nous lie. La mort seule engendre. À mesure que les prières résonnaient dans la voûte, l'eau venait remplir les bassins situés le long de la paroi intérieure de l'enceinte circulaire du Temple. Quelques instants de patience, Paï, et tu pourras y puiser l'eau sacrée. Le Maître serait content et le Dieu satisfait.

Sitôt que les premières lumières apparaissaient en haut du Temple, il fallait se taire. C'était la nuit, et Hi Khaze était endormie. Plus qu'endormie, elle retenait son souffle, car c'était l'Heure du Roi. Le Temple était comme un phare érigé sur la plus haute colline de la ville. Lorsque les Hiérarques allumaient le brasier au sommet de cette tour qu'on voyait même des bas-fonds de la cité, c'était le commencement de l'Heure Sacrée. Au cours de cette heure, aucun mot ne serait prononcé dans la capitale. Deux hommes en train d'en découdre s'arrêteraient aussitôt, et resteraient immobiles et silencieux, osant à peine respirer. Une femme en train d'accoucher ou un enfant geignard seraient immédiatement étouffés. Toutes les autres lumières s'éteindraient également.

Car le Dieu exigeait chaque nuit une heure de silence complet, une heure où la cité de Hi Khaze semblerait morte et déserte. Une heure où les rues devaient être vidées de tout occupant. Une nuit où règnerait enfin l'Absence, où le Dieu pourrait se croire seul.

Seuls les Hiérarques, dans leur habit gris et montés sur des vélociraptors, circulaient dans la ville, comme autant d'yeux de Phechate, le Dieu-Roi de Hi Khaze. S'ils trouvaient quelqu'un enfreignant la règle de l'Heure Sacrée, ils n'auraient qu'à faire claquer dans sa direction l'un de leurs redoutables fouets. La manière ne toucherait pas la peau, ne ferait pas couler le sang, mais arracherait à la mémoire du malheureux jusqu'à son propre nom, pour en faire l'un de ces êtres sans passé qu'on appelait Shaïtebt. Sétni savait tout cela, et pourtant il continua à courir. Il savait que les fouets des Hiérarques pouvaient lui faire oublier la raison même de sa témérité. Ses pieds nus ne faisaient presque aucun bruit sur le sol poussiéreux de la cité. Il courait à un rythme régulier, sans respirer trop fort. Il avait sa chance. Et si l'un des Hiérarques apparaissait... il lui arracherait son fouet. Les prêtres du Dieu-Roi ne tiraient leur pouvoir que de ces objets ensorcelés qu'ils portaient sur eux, ces fameux "zastra". Leptah l'avait dit, et Leptah ne se trompait sans doute pas.

Le silence qui s'abattit sur la cité se purifia peu à peu de ses dernières scories, et même le vent du désert cessa de souffler. Ce silence était une prière au Dieu. En disparaissant à la fois de la vue du Dieu-Roi et de son ouïe, ainsi figé dans l'obscurité du ciel nocturne sans étoiles de Khôme, le peuple de Hi Khaze et de la région à l'entour affirmait sans dévotion à Phechate. C'était une heure où personne ne dormait, de crainte de parler dans son sommeil. Si l'illusion était parfaite, si le Dieu pouvait se croire seul dans la cité et s'assoupir enfin une heure, une heure seulement... alors, à l'issue de l'heure sacrée, les citernes du temple principal et de tous les autres de la cité se rempliraient à nouveau, pour que les porteurs d'eau puissent s'y ravitailler.

Mais Sétni n'avait cure de respecter le sommeil du Dieu qui devait se croire seul au monde pour pouvoir s'endormir. Il courait. Il courait dans la nuit, sans aucune lumière pour le guider. En avait-il besoin, depuis que les gardes royaux lui avaient crevé les yeux? Il courait sans hésitation, car le bracelet que lui avait donné Leptah le guidait. Après tout, n'était-ce pas aussi un zastra? N'était-il pas lui aussi devenu un peu un hiérarque?

Ce n'était qu'un petit temple de quartier, et pourtant nombreux étaient ceux qui étaient venus dès le matin, à la faveur de la fraîcheur toute relative de l'aube. Porteurs d'eau ou femmes trop pauvres pour acheter de l'eau remplissaient la salle ronde du temple.

Ce n'était qu'un temple mineur, aussi il ne contenait pas d'autre pièce réservée au culte que cette salle au centre de laquelle s'élevait la statue de Thiye. On appelait cette pièce la Roue, et les fidèles avaient commencé la Circumambulation. Il fallait tourner en ayant l'idole monumentale à sa gauche, toujours dans ce sens surtout, jamais dans l'autre. On pouvait mourir si on tournait dans l'autre sens. Le dieu était toujours là, il observait chacun à travers ses yeux d'or.

Le dieu était représenté la tête courbée et les mains liées, comme le dernier des esclaves, et pourtant c'était le Roi de Ne Maw Em. Ses armées venaient de remporter une grande victoire autour de Wize contre les impies, ceux qui osaient prétendre que l'âge du Dragon allait finissant. Quels fous pouvaient vouloir la fin du Dragon? Sans le Dragon que resterait-il du monde?

Le dieu portait sur ses traits les traces d'une souffrance incommensurable. Ceux qui tournaient en ce moment autour de l'idole échangeant des coups de fouet partout sur leur chair, surtout là où elle était plus fragile et plus sensible, ceux-là savaient bien que la souffrance qu'ils s'infligeaient n'était rien, comparée à celle qu'endurait chaque jour le dieu pour eux, bien qu'ils ne le méritassent point.

Un jeune garçon encore adolescent, qui prenait part à la Roue pour la première fois, voulut se flageller lui-même plutôt que de frapper quelqu'un d'autre, mais le regard impérieux d'une Hiérarque, immobile comme une statue plus petite aux pieds de l'idole, l'en dissuada. Tout le monde savait que la douleur d'un coup infligé à soi-même était moins vive que celle qu'on recevait d'autrui. Il fallait échanger, partager. Le dieu n'aimait pas les tricheurs.

Peu à peu, la Roue se mit ainsi en branle. Les Hiérarques qui entouraient l'idole, drapés dans le long habit noir qui recouvrait tout leur corps, à l'exception du visage, ils devaient souffrir abominablement de la chaleur, songea le jeune garçon, serrant les dents à chaque fois que le fouet touchait aléatoirement ses jambes, son dos, son entrejambe... Ils portaient le noir pour que la mesure de leur sacerdoce soit manifeste à tous, et pour cacher le sang qui coulait de leurs plaies qui jamais ne se refermaient. Leur chant grave et puissant accompagnait et rythmait la rotation de la Roue.

Le rythme du chant et des coups s'accéléra ainsi petit à petit jusqu'à atteindre ce pinacle que tous attendaient. L'eau se mit à couler des mains liées du dieu pour remplir les bassins qui entouraient l'idole. La Circumambulation s'arrêta. La Roue cessa de tourner, les fouets de lacérer la peau. Une eau froide et claire, vers laquelle chacun avait envie de se précipiter pour boire goulûment. Mais personne ne le ferait, car c'était un sacrilège. Il fallait d'abord venir chercher sa part, laisser les mains purifiées des prêtres remplir les récipients qu'on avait apportés avec soi, et seulement alors plonger ses lèvres impures dans l'eau et la souiller par sa soif indigne.

Une heure plus tard, la foule quittait peu à peu le temple, portant l'eau précieuse qui permettrait aux habitants du quartier de vivre une journée de plus sous le soleil de Khôme.

-Allez en paix, dirent les Hiérarques. Dans son infinie miséricorde, le dieu vous accorde un jour de plus. Chérissez et ne gaspillez pas cette eau, que vous n'êtes pas dignes de recevoir.

-Seigneur, nous ne sommes pas dignes de te recevoir, répondirent les fidèles en chœur avant de sortir.

De là où il était placé, Wezer Hou pouvait voir toute la cité étendue à ses pieds. Et au milieu de la cité serpentait le canal du fleuve sacré, sa surface réfléchissant la lumière du Soleil comme les écailles d'un serpent. C'était en hommage au Dragon qu'il lui avait donné cette forme. Chaque jour il venait se régaler de cette vue si douce à ses yeux. On ne pouvait voir cela qu'à Wize, sa capitale et la seule cité de Khôme qui portât un nom hérité de l'antique Khoume, le pays légendaire dont étaient issus les anciens dieux, ceux qui avaient maudit ce pays.

Mais Wize ne croyait pas à la pérennité de cette malédiction. Le peuple de Khôme avait peut-être oublié le passé, quand l'eau du Yare serpentait ainsi à travers le pays, irriguant ainsi sa terre comme le sang le corps des créatures vivantes. Le peuple de Khôme avait oublié ces anciens dieux à qui il devait de vivre en un pays brûlant et cruel. Mais Wezer Hou ne les avait pas oubliés. Jadis, il avait même voulu les servir, alors qu'il n'était encore qu'un simple mortel. Lui seul dans Khôme connaissait encore les mots de la langue sacrée, et il avait fait graver sur les murs des temples qui lui étaient consacrés que le Dieu-Roi Wezer Hou était le dernier enfant de l'Ogdoade, et qu'il murmurait à l'oreille du Dragon les paroles des anciens mythes. Ainsi avait-il pu recréer l'ancien fleuve sacré entre les remparts de Wize.

Un jour peut-être parviendrait-il à rendre au Dragon sa mémoire perdue et le sens de son origine. Alors ceux qui s'inclinaient devant son effigie sauraient qu'il était en réalité Osiris ressuscité. C'était sous cette forme déjà qu'on pouvait le voir dans ses temples, coiffé de la double couronne de l'antique Khoume. Il était Osiris revenu à la vie et sanglé dans les bandelettes qu'avait utilisés son épouse Isis pour reconstituer son corps éparpillé par son frère Seth.

Dans les temples, le peuple venait prier dans une langue qu'il ne comprenait pas. Leurs lèvres indignes écorchaient les mots sacrés comme des perroquets contrefaisant la voix humaine. Mais la dévotion était là, et par ce geste automatique, transmis de génération en génération depuis six siècles, le peuple entonnait à la suite des Hiérarques au torse nu et au crâne rasé, revêtus de la peau de léopard comme l'étaient jamais des prêtres de l'antique Khoume, les prières de l'ancienne langue, célébrant Wezer Hou comme le nouvel Osiris, et appelant celui-ci à la résurrection.

Cet appel résonnait dans la mémoire enfouie du Dragon, et lui donnait le plaisir d'un rêve heureux, avant l'Ère de la Colère. Même parmi les Hiérarques la langue sacrée n'était le plus souvent qu'imparfaitement maîtrisée. Et pourtant le pouvoir affluait entre les mains de Wezer Hou lorsque la force de l'Origine vibrerait ainsi au rythme des milliers de gorges qui prononçaient les mêmes mots au même instant. Et chaque jour, Khôme se souvenait. Chaque jour, le Dragon souriait dans son sommeil.

Quoiqu'il fût plus éloigné de sa maison, Ounnenefer préférait aller au Temple des Femmes-Serpents. Son mari Gouer lui disait souvent d'aller au Temple du Tourne-Visage, qui était au bout de leur rue. Mais Ounnenefer n'irait jamais. Le seul fait d'imaginer l'un des Sakaams venant à elle avec le visage de son mari, de ses enfants, de sa mère morte, voire le sien propre lui donnait la

nausée. Puisque chaque Temple voué au Dieu était habité par des Sakaams, elle pouvait au moins choisir ceux à qui elle irait faire acte de dévotion, et elle préférait les Femmes-Serpents.

Elles, au moins, étaient belles. Les voir surgir du sable qui recouvrait le sol du Temple était toujours étrange, mais la partie supérieure de leur corps, celle qui avait forme humaine, était toujours celle d'une femme jeune et accorte. Les Hiérarques disaient fallait être jeune pour espérer renaître sous la forme d'une Femme-Serpent. Héjad, la voisine, prétendait toujours que l'une de ses filles était devenue Sakaam, et avait eu l'honneur de renaître sous la forme d'une Femme-Serpent. Elle n'allait jamais à ce Temple, mais jurait sur le Père et le Fils que celle qui tressait ses longs cheveux uniquement du côté droit avait le visage et le sourire de sa fille. Ounnenefer la voyait à chaque fois, mais évidemment elle ne lui avait jamais demandé si elle était en effet la fille de Héjad. On ne parlait pas aux Sakaams. Seuls les hiérarques le pouvaient. Et même le jeune Bâqi, celui qui officiait en ce moment au Temple, n'oserait certainement pas poser une telle question à un Sakaam. C'était irrespectueux de les interroger sur leur passé humain, à présent qu'ils avaient rejoint le Père à travers la mort et la renaissance, et servaient le Fils.

Pour l'instant les deux outres étaient vides, mais au retour elles seraient pleines d'eau - loué soit le Père! loué soit le Fils! - et elle regretterait peut-être son entêtement. Tant pis! Il ferait sans doute moins chaud à ce moment, car la nuit serait proche de tomber. Thi Snit était pour l'heure assommée par la chaleur, et Ounnenefer avait bien du mal à avancer, même sans son chargement d'eau. Encore un petit effort et après la rue des tisserands elle pourrait marcher à l'ombre des arcades qui entouraient le Temple du Gardien.

En débouchant sur la rue des teinturiers, qui donnait directement sur le Temple du Gardien, elle cligna des yeux et détourna le regard aussitôt. L'immense statue de cristal représentant le Gardien reflétait les rayons du Soleil et agissait comme un second astre du jour. Il ne fallait pas la regarder de jour. Ounnenefer le savait, mais elle n'avait pu s'empêcher de la regarder cette fois, elle qui d'habitude veillait bien à ne pas tourner ses yeux dans sa direction, même de nuit. Sa fille avait raison : le Gardien ressemblait vraiment à un Dragon.

-Maman, lui avait demandé l'enfant, puisque les Hiérarques disent que le Gardien a la forme du Père, alors le Fils aussi ressemble à un dragon?

Gouer avait giflé la gamine en lui disant qu'il était péché de parler ainsi de Choure, le Fils, le Dieu-Roi de Thi Snit, le seul qui fût légitime dans Khôme. Peut-être n'était-ce pas un blasphème après tout? Choure résidait dans le Temple du Gardien, comme pouvait-il avoir une autre forme qu'humaine? Un dragon n'y serait pas entré, c'est pourquoi le Gardien jamais ne pénétrait dans ce temple, qui pourtant portait son nom. Mais ce n'était pas un temple voué à la dévotion des mortels. Seul le Fils, le Dieu-Roi de Thi Snit, avait le droit d'y vénérer le Père, accompagné de ses seuls Commensaux. Peut-être n'était-ce pas un blasphème... mais Gouer avait raison: on ne savait jamais, et il était si aisé de tomber dans le péché. Une vigilance de chaque instant était nécessaire.

En tous cas, l'effigie représentant le Fils dans le Temple des Femmes-Serpent avait bien forme humaine. Un homme nu, assis en tailleur, pourvu de bras innombrables dont les mains étaient ouvertes dans un geste de don. De chaque main coulaient un mince fil de sable sacré.

Le sol du Temple était une sorte de cuvette où venait s'amonceler le surplus de ce sable, dans lequel étaient assises trois Femmes-Serpents, l'une d'entre elles fumant, en un geste très humain, une petite pipe d'os. Le Temple était vide à cette heure-là, évidemment. Bâqi, dans la longue tunique écarlate des Hiérarques, la reconnut aussitôt et salua son courage. Pour venir faire dévotion à cette heure de la journée, il fallait du courage! Ounnenefer répondit en rougissant qu'elle attendrait que l'air se rafraîchisse avant de repartir.

-Comme tu voudras, répondit aimablement le Hiérarque. Et bien commençons : au nom du Père, au nom du du Fils!

-Au nom du Père, au nom du Fils! répéta Ounnenefer en plaçant ses outres sous deux minces fontaines de sable afin de les remplir.

Le Hiérarque lui fit signe de se placer sous l'une des fontaines tout en psalmodiant : -Le Fils vous l'a dit : Choure le Dieu-Roi de Khôme vous l'a dit! Ceci est la chair de Mon père, ceci est Ma chair!

Ounnenefer répéta ses paroles tout en laissant le sable couler sur son visage et ses yeux. Il ne fallait surtout pas laisser du sable entrer dans la bouche, car le recracher était péché.

-Père, que Ton règne arrive, que Ta volonté soit faite, sur la Terre comme en Khôme, poursuivit le Hiérarque. Et tandis que les outres se remplissaient lentement de sable, Ounnenefer répondit :

-L'origine de la souffrance est le désir. L'origine du désir est la vie. L'origine de la vie est la chair. Ô Père, que ma chair devienne Ta chair, affranchis-moi de la solitude de l'être et accorde-moi de renaître en Toi après ma mort.

Lorsqu'elle ressortit deux heures plus tard, après s'être assoupie contre ses outres pleines dans un recoin du Temple, elle fut heureuse d'entendre le bruit caractéristique du clapotis de l'eau. Le sable était devenu eau. La chair était devenue sang. Les autres cités ne buvaient que de l'eau commune, mais à This Snit et partout où régnait le Fils, on buvait le sang du Père.

Hamthe ou le secret de ceux qui parviennent à résister à l'avancée de la Xoa

Hamthe ("cuivre") est une cité au sud de Khôme qui se trouve sur une péninsule qui résiste depuis toujours à l'avancée du waylwah. Hamthe était dans l'ancienne Khôme une cité vivant de ses mines de cuivre. Lors de l'avènement du Dragon, Hamthe a été le lieu où a débarqué l'armée des prêtres-mortifères censée reconquérir Khôme, et qui s'est heurtée à la puissance du Dragon et des rois-sorciers.

S'ils échouèrent, ceux qui survécurent jurèrent de ne pas quitter Khôme et parvinrent à préserver Hamthe dans leur retraite, car eux connaissaient la Vallée des Tombeaux, l'ancien havre de Seth, et comprirent assez vite que ce lieu était le secret du peuple-sable, son origine. Ainsi une utilisation intelligente de la magie nécromantique, combinée avec une bonne connaissance de la Vallée des Tombeaux, leur permit d'utiliser cette résonance entre Douat et peuple-sable pour créer le sort nécromantique intitulé *le feu né du sang s'écoulant de l'œil arraché d'Horus*. Ce sort n'est pas connu des prêtres-mortifères extérieurs à Hamthe. Il permet de créer un feu particulier qui brûle le peuple-sable, et les transforme en verre, comme le feu du Gardien. Pour créer ce feu, le prêtre-mortifère a

besoin du sang recueilli par énucléation d'un être humain, ce qui explique que la punition basique appliquée aux esclaves des mines soit précisément l'énucléation.

Hamthe est donc une petite cité composée des prêtres-mortifères, de leurs hommes de mains et de leurs esclaves. Ils vendent le cuivre que leurs esclaves produisent, et sillonnent les mers à la recherche de navires à piller et de populations à réduire en esclavage. Marchands et pirates esclavagistes, c'est ce qui les définit le mieux. Au sommet de la hiérarchie se trouve le Grand Prêtre, à la fois diaboliste et nécromant, qui forme son propre successeur, et que la combinaison de ces deux pouvoirs rend particulièrement puissant. Si ces prêtres sont maudits, eux et leurs descendants, et condamnés à ne jamais quitter Khôme sans avoir rempli la mission à laquelle leurs ancêtres ont échoué, ils n'en sont pas moins aussi redoutables que les autres prêtres-mortifères. Un marchand a même écrit que Hamthe est une sorte de réduction de la société parfaite selon la philosophie si particulière de Seth.

Le Grand Prêtre est assisté par deux prêtres remplissant deux fonctions essentielles.

Primo le Bourreau, qui punit les esclaves jugés fautifs et est aussi celui qui veille à la frontière de verre entre la péninsule et le reste de Khôme. On la reconnaît aisément: le sable est noirci et vitrifié sur une bande faisant toute la largeur de la péninsule, et des statues de verre - dont un Gardien, magnifique statue gigantesque de cristal - témoignent des créatures du peuple-sable qui y furent détruites par le Bourreau. On appelle cette frontière la Barrière de Verre. Le Bourreau connaît très bien la Vallée des Tombeaux, et utilise la Douat pour vitrifier toute créature du peuple-sable qui s'approcherait trop de la frontière, et pour prévoir les attaques, car elles se déroulent par vagues, selon les pulsions qui traversent la Xoa du Dragon, et le Bourreau en quelques heures peut se rendre à la Barrière de Verre pour y faire son office.

Secondo l'Oniriste, chargé de surveiller l'autre front immatériel sur lequel le Dragon est vulnérable: le Monde des Rêves. Infiltré parmi les pillards (cf. SawHe) il surveille SawHe, et ce qui reste de l'Ogdoade, y cherchant un improbable talon d'Achille du Dragon, puisqu'après tout c'est son lieu de naissance.

Hamthe n'inquiète guère les Dieux-Rois, mais constitue la bête noire de la Tribu, qui s'emploie à l'infiltrer. De ce fait le Grand Prêtre est souvent un despote particulièrement méfiant et radical dans ses décisions. Le Grand Prêtre actuel se nomme Hékey ("magicien") Tii, le Bourreau Gemnikaï et l'Oniriste Séref Shabaka. Outre ces trois-là, il faut mentionner Tanéténi Sôthris ("celle qui m'appartient"), compagne de Hékey, intrigante cordialement haïe par Séref et trésorière de Hamthe. Ces quatre prêtres-mortifères sont les personnes les plus puissantes de Hamthe. Il y a en général une vingtaine de prêtres-mortifères en plus, soigneusement hiérarchisés de manière que chacun sache qui a préséance sur qui en permanence. La population de pirates sous leurs ordres n'excède jamais 500 combattants et ils n'ont jamais plus de 5000 esclaves travaillant pour eux.

Ur

Cette île, que les Aptem ont été les premiers à appeler Ur, cache un sanctuaire diabolique très ancien: les 9 totems de *Méthyl*. La présence de ces neuf totems a créé de fait neuf forces particulières à la Xoa, liées aux neuf couleurs diaboliques (cf. *la Langue Diabolique & la Géhenne*), du moins à leur nature première, telles que Méthyl les concevait. Les 9 totems se présentent sous la forme de 9 très hauts piliers de pierre sombre, sur la surface desquels Méthyl a de sa propre main gravé les 9 chapitres du **Dogme**, c'est-à-dire les fondations de son art (cf. *Méthyl*). C'est ce texte qui sera ensuite partiellement repris par l'Ordre de la Vie, et qui est connu de la plupart des chamans diabolistes mais beaucoup plus rarement des mages diabolistes.

Se prétendant plus proches de l'intention originelle de Méthyl, les Emberek ont longtemps considéré ce lieu comme le fondement de leur art, avant de l'oublier finalement. Même les Gonduok ignorent l'existence de ce lieu. Paradoxalement ceux qui le connaissent sont les Aptem.

Sans être parvenus à lire les inscriptions, ils ont compris l'existence de ces 9 forces et les utilisent de la même manière que les Gonduok pour survivre sur cette île pétrie de Maléfices.

En effet sur Ur plus qu'ailleurs les créatures du Peuple-Sable sont dangereuses et puissantes, et cette fois les Hiérarques sont tous désarmés face à elles. Sans manipuler la sorcellerie d'Io, Aptem et Gonduok sont parvenus à survivre en respectant la logique si particulière de ces forces.

Les neuf totems diaboliques sont ici très proches de l'intention originelle de Méthyl: créer un ensemble de références sociales permettant aux hommes de vivre sans les Dieux, car Méthyl était un athée, bien que ce fait soit systématiquement occulté par les cultes diaboliques. Aptem et Gonduok survivent non pas en utilisant de la magie mais en accomplissant un certain nombre de rituels dont on peut retrouver l'inspiration en lisant les textes des neuf piliers. Ils se les transmettent de génération en génération et les considèrent comme leur plus précieux secret. Ils appellent cela les rituels des neuf frères.

Quels sont ces rituels? On peut les classer selon les neuf couleurs. Les Gonduok désignent toujours parmi eux neuf personnes qui auront pour tâche d'effectuer les rituels pour la protection de la collectivité. De ce fait ils ne s'éloignent jamais de leurs villes à moins de neuf, car il s'agit d'honorer chaque force également, si on ne veut pas déclencher sa colère. Neuf frères sont donc désignés à chaque fois que le groupe se déplace, mais les rôles ne sont jamais permanents et chaque Aptem et chaque Gonduok apprend tous les rites car ils ont observé empiriquement que si une personne honore trop fréquemment une couleur en particulier, il finit par devenir une créature du Peuple-Sable liée à cette couleur.

Les Aptem quant à eux ont trouvé un moyen d'effectuer ces rituels sans avoir à être au moins 9. Ils parviennent même à se déplacer seuls, par le biais de leur sorcellerie (cf. Soleil).

Voici donc une liste abrégée des différents rituels ainsi que les conséquences d'un manquement du frère concerné et de la colère de la force correspondante contre lui et le reste de la caravane. **Ces rituels sont en effet valables essentiellement pour les déplacements en caravane. Les établissements permanents sont placés sous la protection d'une ou plusieurs forces par des rituels particuliers.** Cf. plus bas à ce sujet.

Rituels du premier frère (Sang, le Guide)

Il doit verser un peu du sang de son poignet droit sur le sol pour tracer le chemin qui doit être suivi par la troupe, c'est en effet la seule manière d'arriver en un lieu habité. Il est impossible de se repérer dans Ur, on finit toujours par se perdre, notamment à cause des vents de sable qui se lèvent. On pourrait penser qu'il suffit de suivre la côte, mais la côte est dangereuse à cause de ces mêmes vents et de fréquents effondrements de terrain. On ne peut donc que chercher en fait d'autres lieux habités, or dans Ur le sang coule toujours vers d'autres groupes d'êtres vivants, parfois vers d'autres caravanes, parfois vers la ville que l'on veut atteindre. De fait les lieux déserts comme les 9 piliers ne peuvent être atteints autrement que par hasard, c'est pour cela que les Gonduok ne les ont jamais vus. Autre chose: il doit aider à soigner les blessures ou soigner les maladies, sans quoi elles ne guériront pas.

Il arrive que les pas de celui qui s'égare le conduisent naturellement à **Nyugodt** ("lieu sûr" en diabolique), qui est une cité surgissant régulièrement du sable le matin, à différents endroits d'Ur. C'est dans cette cité que les créatures du Peuple-Sable liées aux 11 forces d'Ur (9 couleurs + flamme blanche + flamme rouge, cf. plus bas) se créent. Le nom de "lieu sûr" vient de ce qu'elles n'attaquent pas ceux qui s'y perdent. Nyugodt est donc un sursis pour celui qui s'y trouve, jusqu'à ce qu'elle disparaisse à nouveau dans le sable pour réapparaître ailleurs. Nyugodt est un nœud mobile de la Xoa.

Colère contre le premier frère

En fait elle est permanente: c'est l'impossibilité de suivre un quelconque cap et le fait qu'on tournera sans cesse en rond si on n'accomplit pas ce genre de rituel. C'est ainsi que se perdent ceux qui prétendent traverser Ur sans les Aptem ou les Gonduok.

Rituels du deuxième frère (Chiffres, le Faiseur)

Il doit créer de ses mains, par exemple coudre, tisser, filer, peindre, sculpter etc... et laisser ses créations pour marquer le trajet de la caravane. Il doit aussi parler au moins une fois par jour à chacun et vérifier le bon état du matériel. La pensée façonne la réalité, elle lui est étrangère mais elle est indispensable à la survie. Cette couleur est celle des outils matériels et conceptuels, celle qui distingue l'homme de l'animal.

Colère contre le deuxième frère

Perte de la parole et usure accélérée des objets, à commencer par les gourdes qui ne tardent pas à se percer...

Rituels du troisième frère (Roses, l'Empoisonneur)

Il doit veiller à ce que la caravane dispose toujours d'alcools et de stupéfiants divers, et en consommer ainsi qu'en faire consommer aux gens de la caravane. L'essentiel est d'éveiller les sensations par ces drogues et de voir ainsi certaines créatures qui sinon restent invisibles. Il doit également rechercher régulièrement dans le désert des herbes qui lui permettront de confectionner ses drogues.

Colère contre le troisième frère

Si ils se sentent en confiance, les Mirages d'Ur attaqueront la caravane, soit par de dangereuses hallucinations contre lesquelles il est difficile de résister (seuil du jet de volonté > 20), soit en prenant la forme de créatures invisibles ressemblant à des créatures humanoïdes et félines, aux griffes longues comme des poignards, qu'on ne peut voir à moins d'être drogué.

Rituels du quatrième frère (Epées, le Chasseur)

Le Chasseur n'a en principe rien à faire, hormis être prêt à tuer quiconque deviendra un poids pour la caravane. Il faut qu'il le soit véritablement, et c'est une responsabilité considérable, qui rend celui qui est désigné pour le rôle hargneux et agressif. Le Chasseur est opposé au septième frère, dont le rôle est justement au contraire de garantir la solidarité indéfectible du groupe en toutes circonstances. Il n'est pas nécessaire que le Chasseur tue, mais il doit être prêt à le faire et défendre sa cause face au septième frère quand celui-ci ne manquera pas de s'opposer à lui, quitte à perdre. Ces deux rôles constituent une dialectique fondamentale pour Méthyl entre la valeur de l'individu et celle du groupe. Le fait que le sort de la personne 'inutile' soit déterminé par l'issue de la rivalité entre le Chasseur et le Pourvoyeur est significatif de la philosophie pragmatique de Méthyl.

Colère contre le quatrième frère

Lorsque le Chasseur n'est pas véritablement sûr de son fait, l'un des membres de la caravane tombera gravement malade d'une fièvre faisant de lui un poids, et qui disparaîtra aussitôt que la caravane aura atteint son objectif.

Rituels du cinquième frère (Silences, le Secrétaire)

Le Secrétaire, c'est-à-dire le gardien des secrets, a un rôle particulièrement difficile à tenir. Il doit s'isoler, lors de chaque crépuscule et chaque aube, et écouter "les voix du désert". À Ur on dit que le désert parle. Il doit être le seul à les écouter, et nul ne doit chercher à l'accompagner. Ces voix vont l'avertir des dangers menaçant la caravane: tempêtes, effondrements de terrain, créatures du peuple-sable etc... Il devra ensuite s'adresser au chef pour lui transmettre ses conseils, mais sans jamais dire explicitement ce qu'il a entendu.

Colère contre le cinquième frère

Si jamais le Secrétaire trahit les voix en répétant leurs paroles, elles se tairont les jours suivants, privant ainsi la caravane de leurs précieux conseils.

Rituels du sixième frère (Bâtons, le Chef)

La caravane doit désigner un chef unique, qui décide de tout en dernier recours, et qui doit s'assurer d'être obéi parfaitement.

Colère contre le sixième frère

Si le chef fait preuve d'indécision ou si on lui désobéit, les membres de la caravane ne parviendront plus à communiquer: chacun aura la sensation que les autres parlent un incompréhensible charabia.

Rituels du septième frère (Chaînes, le Pourvoyeur)

Le Pourvoyeur est le contrepoint du Chasseur, il doit veiller à ce que nul ne manque de rien, à ce que nul ne s'affaiblisse trop. Il décide des arrêts et du rythme de marche, afin de garder tout le monde en bonne santé, afin que nul ne soit laissé en arrière. Il veille également aux vivres et à leur répartition. Il doit également parler à chacun chaque jour pour maintenir un lien entre tous. Il doit aussi lier les gens entre eux par des cordes en cas de tempête ou de situation similaire, afin de ne perdre personne.

Colère contre le septième frère

S'il manque à ses devoirs, soit une personne sera perdue, soit elle s'affaiblira et tombera malade, entraînant l'ire du Chasseur, comme pour la colère contre le quatrième frère. Il devra alors s'opposer au chasseur pour que cette personne soit épargnée et que la caravane ne l'abandonne pas. Quoi qu'il en soit ce sera au sixième frère de trancher au final.

Rituels du huitième frère (Larmes, l'Éclaireur)

L'éclaireur ici n'est pas celui qui part avant tout le monde, il est le gardien du feu dans la caravane. Il est responsable de la réserve de bois et d'huile, ou de tout autre moyen de faire de la lumière, et doit être le seul à l'allumer. Méthyl comparait la souffrance au feu: la souffrance est liée à la mémoire, à l'apprentissage, et est nécessaire au développement de l'intelligence, mais elle peut dévorer ceux qui se complaisent dedans, croyant se renforcer par la douleur. Comme le feu elle est utile si elle est circonscrite.

Colère contre le huitième frère

Si quelqu'un d'autre que l'éclaireur allume un feu, une torche, une lanterne etc... Tous les moyens, y compris magiques, de faire de la lumière, échoueront systématiquement. Les feux ne prendront jamais etc... Les Aptem peuvent se permettre d'éviter d'accomplir ce rituel du fait de leur pouvoir d'infravision, en revanche ils risquent d'avoir froid la nuit.

Rituels du neuvième frère (Cauchemar, la Sentinelle)

Il doit tout simplement dormir toute la journée, et rester éveillé la nuit. Il est la gardien de la Nuit.

Colère contre le neuvième frère

S'il manque à son devoir, la caravane sera attaquée pendant la nuit, ou bien les membres de la caravane seront assaillis durant leur sommeil par des cauchemars si abominables qu'ils s'éveilleront transis de peur, et en risqueront d'en perdre la raison. En général ces groupes s'entretuent tant la peur est forte. Ces cauchemars sont bien entendu des créatures du peuple-sable liées à la neuvième force d'Ur.

Une dixième force est présente sur Ur, liée non pas à Méthyl, mais à AmmanemHab et aux Aptem. Prisonnier des Aptem, AmmanemHab, dernier Arpenteur de Khôme, a fini par créer une Force de la Xoa, rassemblant d'autres forces trop faibles pour s'imposer. Il les a rassemblées avec l'aide d'un puissant Sorcier du Soleil des Aptem: Leimar, qui était jadis le disciple de Rigmor. Aidés également par une Sorcière d'Io très puissante (qu'ils connaissaient sous le nom de Scatach, et qui est effectivement Scatach l'Ombre, cf. *Tir Nan Ogg*), ils ont ainsi combiné la magie nécromantique, la sorcellerie du Soleil, la sorcellerie d'Io et une compréhension extérieure de la Xoa (liée notamment au pouvoir nécromantique: "l'histoire des enfants que Nout enfanta jadis") pour créer cette dixième force: **la Flamme Blanche**. C'est cette force, liée à la métaphore du Dragon Rouge et du Dragon Blanc, qui est censée détruire la Xoa du Dragon. AmmanemHab attend la venue de celui qui sera le vecteur de cette flamme blanche: un sorcier d'Io de Khôme qui ne soit pas devenu Hiérarque et qui soit guidé par un prêtre des anciens dieux.

En réplique à cette force le Dragon a créé **la Flamme Rouge**, en rapport avec la symbolique du dragon blanc et du dragon rouge (cf. Io): la flamme rouge. La flamme rouge est particulièrement active sur Ur car elle n'a d'autre sens que d'assurer la perpétuation du Dragon sous sa forme actuelle en détruisant la flamme blanche, et en soumettant les neuf autres forces à la volonté du sixième Dieu-Roi, qui soumettra les Gondouk et étendra la domination des Hiérarques sur Khôme.

La Tribu veille attentivement à l'avènement du sixième Dieu-Roi, par l'intermédiaire d'une de ces plus anciennes membres: une jeune femme nommée Morgiane, qui n'a d'autre pouvoir que celui d'être en empathie constante avec le Dragon et d'être également sa protégée. Elle ne souffre ainsi jamais de la faim ni de la soif et aucune des forces de la Xoa ne peut rien contre elle. Elle ne vieillit pas et vivra tant que le Dragon vivra. Morgiane s'habille en général de rouge, car elle attend la venue de celui qui sera le sixième Dieu-Roi, et le deviendra en tuant le vecteur de la flamme blanche, comme chaque Dieu-Roi l'est devenu par un acte symbolique consacrant sa maîtrise des forces qui composent sa voie. Le sixième Dieu-Roi devra soumettre les Gondouk, reprendre Hamthe et envahir le Nagy Orszag.

Outre Nyugodt et le site des 9 totems de Méthyl, Ur abrite quatre 'villes': Sodrong ('fil' en diabolique), Reve ('peau') et Kapu ('port') sont trois villes portuaires des Gondouk, car ceux-ci s'aventurent rarement vers l'intérieur des terres, et Hrou ('journée' en nécromantique) est la ville des Aptem, en plein cœur d'Ur.

Sodrong, Reve et Kapu sont les villes protégées chacune par une force en particulier, avec Nyugodt et Hrou, ce sont les seuls lieux d'Ur où l'on soit à l'abri de l'influence pernicieuse des neuf forces. Elles servent de comptoirs aux Gondouk dans leurs voyages entre Khôme et le Nagy Orszag, et de lieux de vie et de ravitaillement. On y trouve de l'eau et de la nourriture. Sodrong est située sur la côte nord d'Ur (cf. carte), Reve au sud-ouest et Kapu au sud-est. De Sodrong par un sós út, un "sentier de sel" (i.e. un chemin permettant de traverser la Mer Pulvérulente sans s'enfoncer dans le sable plus que jusqu'aux genoux), on peut atteindre le Nagy Orszag. De Reve on peut atteindre ainsi le continent par la péninsule de Sephet (lieu désert appelé le cimetière des fugitifs, car ceux qui essaient d'échapper à Khôme s'y perdent souvent, incapables de trouver le sós út), mais aussi le comptoir de Magány ('solitude' en diabolique), sous le contrôle de Wenn Na Fre, les Dieu-Roi de Khe. De Kapu enfin part un dernier sós út qui conduit à Mthy ('au nord' en nécromantique), autre comptoir de Wenn Na Fre.

Reve est sous la protection de la couleur des Larmes. Son nom lui vient de gigantesques peaux tendues sur des barres de fer ou des piliers de bois dans lesquelles vient s'engouffrer le vent venu du sud, qui chantent au rythme du vent en une plainte ressemblant à un cri lancinant de douleur. Leur disposition correspond à une sorte de rituel compliqué qui préserve la petite ville des maléfices d'Ur. Reve est essentiellement composée de tentes plus ou moins grandes, comme les yourtes des Emberek, avec quelques rares bâtiments de pierre protégeant essentiellement les puits, les vivres, et les marchandises.

Kapu est sous la protection de la couleur du Sang. Kapu est une sorte de forteresse bâtie en haut d'une falaise dominant la Mer Pulvérulente, protégée par de hautes murailles et flanquée de 9 tours carrées. En l'observant on pourrait croire qu'elle va s'effondrer d'un moment à l'autre dans la Mer Pulvérulente. Les remparts sont d'un blanc de sel et des créatures du Peuple-Sable y sont suspendues dans des cages, comme un défi à la puissance du Dragon, et aux maléfices des onze forces d'Ur. Sous la protection de la couleur du Sang, Kapu interdit dit-on aux immortels de franchir les limites de ses murs, en rapport avec le sens originel de cette

couleur décrit dans le Dogme de Méthyl.

Sodrong est une cité fortifiée similaire à Tahalkozohely, l'antique cité sacrée des Emberek qui se trouve dans le Nagy Orszàg, c'est-à-dire au nord de Khôme, au-delà de la Mer Pulvérulente. C'est une cité dont les bâtiments sont pour la plupart dépourvus de toit, et dont les murs servent à séparer les tentes des familles nomades les unes des autres, ainsi que leur bétail. Perchée comme Kapu au haut d'une falaise se perdant dans la Mer Pulvérulente, elle est remarquable notamment par l'existence d'une sorte de digue de pierre qui s'élance au-dessus de la Mer Pulvérulente pour ensuite toucher le sentier de sel par un escalier conçu pour pouvoir être emprunté par les animaux de bât (les marches sont très longues). On doit ainsi marcher entre deux et trois kilomètres le long de cet excalier avant de toucher le sentier de sel. En effet il n'existe pas d'accès aisé au sentier de sel au pied des falaises, comme c'est le cas à Kapu et Reve.

Sodrong est sous la protection de la couleur infernale des Chaînes, comme en témoignent les innombrables cordes colorées accrochées à ses murs, et qui servent accessoirement de moyen de communication au sein de la ville grâce à un ingénieux système de poulies et de clochettes. Sodrong est la plus grande et la plus peuplée des cités gondouk, et c'est en général celle que la plupart des familles de ce clan choisissent pour installer leurs quartiers d'hiver, lorsque l'hiver du Nagy Orszàg rend le commerce impossible, car Khôme ne connaît pas d'hiver.

Hrou est sous la protection de la Flamme Blanche, que les Aptem appellent la **Mort Blanche**. Elle se présente comme un gigantesque massif rocheux émergeant du désert aux formes tortueuses et labyrinthiques. La ville elle-même est en fait à l'intérieur même du massif, dans ses innombrables galeries creusées par l'érosion. Hrou n'est pas souterraine, dans la mesure où elle est essentiellement au-dessus du niveau de la Mer Pulvérulente, mais elle est troglodyte et à l'abri du Soleil de Khôme. C'est ce qui donna à Hrou le surnom de Cité-Poreuse.

De fait les Aptem parlent des zones de basse-porosité, c'est-à-dire de celles où le rapport entre le volume de vide et le volume total est bas et les zones de haute-porosité celles où ce rapport est élevé. La basse-porosité se trouve surtout à la périphérie de cette cité en trois dimensions, et la haute porosité à l'intérieur. Il faut donc traverser des passages très étroits pour arriver à des cavernes à peu près vivables en taille.

Outre ces passages fort étroits et tortueux, mais utilisables par un être humanoïde (quoique les Aptem soient naturellement souples et fins) il existe de nombreux passages beaucoup plus fins, appelés capillaires par les Aptem, et qui transmettent les sons de manière très efficace. Ainsi certains endroits servent-ils de "chambres d'écoute" : ce sont des lieux où arrivent de nombreux capillaires, qui permettent d'espionner en pratique de nombreux endroits de la Cité-Poreuse. À Hrou le son vous trahira bien avant la lumière...

Hrou contient quelques sources et il est fréquent d'y trouver de l'eau stagnante, mais gare à qui la boit! Les Aptem ne se hasardent jamais à boire ce qu'ils appellent l'eau-folle, car elle est réputée donner des visions (jet d'encaissement contre un seuil de 28) à qui la boit et à terme le rendre définitivement fou.

Comme tous les clans sonnenalbe, les Aptem ont un Prince des Colères (cf. *Elfes Blancs*), seul habilité à exercer la violence au sein du clan. Ce Prince, entouré d'une garde particulière, a de plus un rôle essentiel pour la survie de Hrou en tant que cité elfique : il est le maître du Taggaït (cf. *Soleil*), c'est-à-dire du rituel héliomantique (c'est-à-dire relevant de la sorcellerie du Soleil) qui permet aux Aptem d'utiliser le pouvoir de leur illustre prisonnier : AmmanemHab Beterhi, ancien Hiérophante de Seth et dernier Arpenteur de Khôme. Ils l'appellent l'Arpenteur et ils utilisent son pouvoir sur la Flamme Blanche (qu'ils appellent la Mort Blanche) qu'il contribua à créer afin de garantir que les Aptem ne seront pas la victime de cette force. Régulièrement le Prince inocule au malheureux prêtre maudit le venin du Taggaït et ravive le rituel en ces termes : *"Ainsi la Mort Blanche épargnera les Enfants-Miroirs, repoussera les Neuf Frères des Neuf Totems et leurs enchantements maléfiques, au sein de la Cité Poreuse et des Bornes de Sel."* Les "Enfants-Miroirs" sont le titre que les Aptem se donnent eux-mêmes car leur affinité Soleil est pour eux un reflet de la lumière solaire. Les Neuf Frères des Neuf Totems sont évidemment les neuf forces liées à Méthyl et tenus à distance par la Mort Blanche à Hrou. Les Bornes de Sel se présentent comme d'étranges bas-reliefs de sel, selon un dessin en spirale, qu'on trouve aux entrées de la cité. Les Aptem les appellent "les Yeux de la Mort Blanche" et s'y présentent avant d'entrer à Hrou en récitant cette prière dans leur dialecte elfique : *"Je viens libre de tout lien, mû par ma volonté seule, les pages de ma destinée vierges de toute écriture, sans peur de ce qui est écrit dans le livre de Toth."* Cette prière identifie l'arrivant comme devant être protégé par la Mort Blanche. Elle agit comme un charme faërique : une personne la récitant de mémoire sans la comprendre sera protégée. Le texte est inspiré de la nature profonde de la Mort Blanche ou Flamme Blanche : faire table rase des servitudes passées, telle qu'elle est comprise par les Aptem qui se considèrent libres de toute forme d'éthique ou de morale en-dehors de leur clan. Les Bornes de Sel sont en fait des nœuds de la Xoa associés à la Flamme/mort Blanche. Il faut aussi placer du sel de la Borne sur sa langue après avoir récité la prière. Ce sel est magique et permet à la Mort Blanche d'observer l'arrivant, et d'observer ses actions par la suite. La Mort Blanche protège ainsi la Cité-Poreuse et ses habitants des autres forces d'Ur : elles cessent d'exister au sein de Hrou, mais tuera aussi ceux qui entrèrent sans invoquer correctement sa protection (jet de volonté 25 pour résister pour chaque période de 24h, mort immédiate par une soudaine flamme blanche qui brûle la créature, même si elle est immatérielle). Il arrive que la Mort Blanche frappe quand même ceux qui se placent sous sa protection, notamment si le Prince des Colères utilise en ce sens le pouvoir d'AmmanemHab.

Le résultat du Taggaït est un étrange mélange de magie nécromantique et magie naturelle de la Mort Blanche en tant que force de la Xoa du Dragon, qui protège ceux qui se sont présentés aux Bornes de Sel. À défaut, des créatures du Peuple-Sable liées à la Mort Blanche s'en prendront aux intrus, notamment les Mnémophages et les Mauvais Juges. Ce rituel, physiquement très douloureux, est vécu par AmmanemHab comme un châtement infernal. On peut trouver parfois cette supplique écrite magiquement sur les parois de la cité en nécromantique, comme par un effet secondaire de la souffrance ressentie par l'Arpenteur : *"Que mon âme enfin soit jugée, que le temps reprenne son cours, que mon châtement prenne fin, qu'enfin cette éternité cesse."*

La Tribu-Fantôme

La Tribu-Fantôme est, avec le Peuple-Sable, l'expression la plus directe de la volonté du Dragon. Sous le couvert de leur activité d'assassins et d'espions professionnels, ils veillent en fait à la préservation des équilibres, notamment entre les Dieux-Rois, afin que jamais l'un d'entre eux ne prenne le pas sur les autres. La Tribu est dominée par quelques individus rendus immortels par le Dragon, comme Morgiane (cf. [SawHe](#)), et les Simulacres. Les Simulacres sont des Sorciers d'Io qui - contrairement aux Hiérarques ou aux Dieux-Rois - ne sont pas nés avec une affinité Io, mais l'ont reçue du Dragon, comme pour les prêtres-sorciers de Grendel. Du point de vue des "vrais" sorciers d'Io ce sont des aberrations, puisque cette affinité est absolue. Comme pour les prêtres-sorciers de Grendel une double-vue révèle d'ailleurs que leur affinité est teintée, anormale, mais pas forcément le lien au Dragon de Khôme. En petit nombre, les Simulacres sont les seuls membres de la Tribu qui ne soient pas nés avec une affinité particulière (autre que Vie) et transformée en pouvoir de magie naturelle. Ce sont en fait les enfants nés au sein de la Tribu, plus proches que tous les autres du Dragon.

Voici les pouvoirs les plus fréquents au sein de la Tribu:

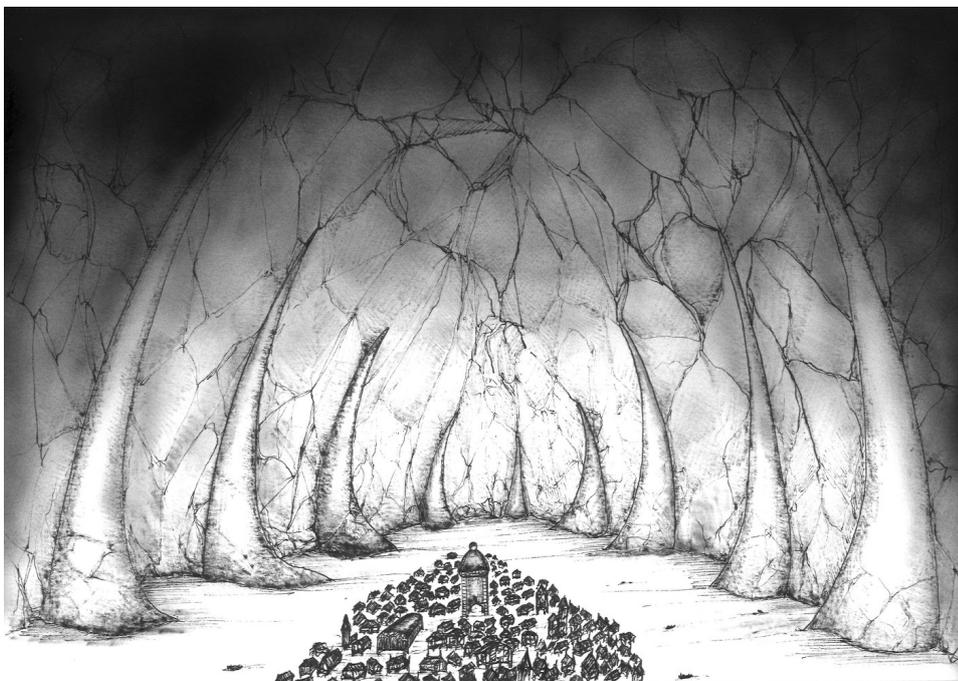
affinité transformée	titre	description du pouvoir
Dame Voilée	Mangesort	annule toute forme de pratique magique (sauf les pouvoirs de la Tribu) à 100m à la ronde
Chaos	Passe-muraille	se dématérialiser pour passer un obstacle quelconque ou se libérer de liens
Énergie positive	Guérisseur	guérir une blessure locale (prend 1rd complet)
Énergie négative	Fantôme	déclencher une décharge d'énergie négative à chaque coup porté
Lune	Métamorphe	changer de forme à volonté
Soleil	Nourricier	ceux de son entourage n'ont besoin de manger ni de boire ou dormir
Terre	Termite	déplacer le sable et créer des galeries souterraines
Air	Djinn	contrôler les vents
La Nef des Fous	Assassin	se rendre invisible et inaudible
Feu	Efrit	brûler de l'intérieur ceux qu'il touche : 1d12 dg de feu en plus
Eau	Affameur	tarir toutes les sources d'eau à 50 m à la ronde
Khthôn	Maître-Serpent	contrôler les reptiles
Téthys	Poisson	se déplacer librement et même nager dans la Mer Pulvérulente
Totem	Mage	peut rompre le voile, atteindre le Monde des Rêves, et y entraîner quelqu'un d'autre, pouvoir onirique variable

Ces pouvoirs sont issus de la transformation d'une affinité native en un pouvoir de magie naturelle compatible avec le Dragon, selon une technique dont la Tribu-Fantôme a le secret. Ce rituel d'initiation est appelé le **Naï-en-Nib-er-Der**, terme issu de la langue sacrée, qui peut se traduire ainsi : "le voyage (ou la transformation) vers le maître de tout". Les Simulacres gardent le secret de ce rituel que les membres de la Tribu appellent entre eux le Naï. Ceux-ci n'en ont en général aucun souvenir, mais il s'agit d'une véritable torture, à la fois physique et mentale.

Les Simulacres ont également d'étranges serviteurs, appelés les Ophidiens. Les Ophidiens sont à la limite du Peuple-Sable. Ils sont appelés ainsi parce qu'ils peuvent prendre la forme d'un reptile quelconque. Ils permettent aux Simulacres de contrôler les créatures du Peuple-Sable lorsque c'est nécessaire, et parfois agissent comme des belluaires au service de la Tribu.

La tribu possède un unique repaire, sorte de quartier-général où elle forme ses recrues, qui se trouve au cœur de l'Antre du Dragon, c'est-à-dire là où le Yaré s'achève en spirale (cf. la carte de Khôme). Il s'agit d'une cité souterraine et lacustre appelée **Ger-Nîout** ("la cité silencieuse" en nécromantique). Lacustre, avez-vous dit? Dans Khôme? Oui, car la spirale qui conclut le tracé sinueux du Yaré était jadis la source de ce fleuve, et accueillait le Dragon sous son ancienne forme. De l'eau s'y trouve encore, sous la forme d'un lac souterrain, sur lequel les premiers membres de la Tribu bâtirent cette cité inconnue de tous. **C'est dans cette cité que la Tribu veille sur la momie du Pharaon Maÿri.**

Si un voyageur imprudent cherche à remonter à pied la source du Yare, il s'engagera dans un défilé rocheux de plus en plus étroit et de plus en plus profond à mesure que la spirale s'enroulera. Le



chemin descend en effet peu à peu vers les profondeurs de la terre, et cinq portes symbolisées par 5 représentations d'animaux sous forme de statues gigantesques sont réparties le long du chemin. Ces cinq portes, représentées à chaque fois par deux statues zoomorphes identiques se faisant face, symbolisent en fait les 5 canopes contenant les organes du Pharaon Maÿri. En effet, chaque porte fut dressée sur le lieu où Sêti, le meurtrier du Pharaon, dispersa l'organe correspondant, par ceux-là même qui retrouvèrent l'organe et le préservèrent dans un canope, soient des prêtres-rois khômés fidèles au Pharaon et des membres de sa famille. Les quatre premières portes sont également associées chacune à l'un des quatre couples de l'Ogdoade, apparaissant chacun dans le texte d'une prière (en nécromantique) gravée sur les flancs de la statue, implorant à chaque fois l'Ogdoade de pardonner à Maÿri son impiété.

Chaque canope est associé à un animal et à un dieu mineur, fils d'Horus, représenté souvent sous la forme de cet animal. Le couvercle du canope est sculpté dans la forme de la tête de l'animal correspondant, afin d'en indiquer le contenu.

Dans l'ordre, le voyageur franchira la porte d'Atapi, dieu représenté sous forme de babouin. Le premier canope a en effet un couvercle en forme de tête de babouin et contient les poumons du Pharaon. Il symbolise la relation avec l'extérieur. La prière gravée sur les statues implore l'Ogdoade par le couple de Noun et Naunet, symbolisant la vie. La deuxième porte est celle de Douamoutef, dieu à tête de chien. Le canope correspondant contient l'estomac, symbolisant le désir de vivre. La prière implore le couple Kek et Keket, symbolisant les ténèbres. La troisième porte est celle de Québehénouf, dieu à tête de faucon comme son père. Le canope contient les intestins, représentant la pureté du défunt. La prière implore Amon et Amaunet, symbolisant le monde invisible. La quatrième porte est celle du dieu Amsset, représenté sous des traits humains et non animaux, une prière au couple Heh et Hehet, associé à l'infini, est gravée sur ses flancs. Le canope associé contient le foie du Pharaon, représentant la pureté intérieure du défunt. Enfin, la cinquième porte ne comporte aucune prière à l'Ogdoade mais représente le Dragon lui-même sous sa forme ancienne, celle du Serpent d'Eau. Le canope associé contient le cœur du Pharaon, symbolisant sa conscience, en rupture avec la tradition égyptienne, qui ne gardait pas le cœur. La présence du cœur est symbolique du fait que le Pharaon n'a jamais pu être jugé pour son impiété, puisque lors du procès posthume de l'âme, on pèse son cœur-conscience pour en évaluer la valeur, en le comparant au poids de la déesse Ma'at, déesse de vérité-justice souvent représentée sous la forme d'une plume. De fait, le couvercle de ce canope est en forme de plume et non de dragon. Le texte gravé sur les flancs du dragon résume le fait que le Dragon et Maÿri sont en fait la même entité d'un point de vue mystique. Pour que le Dragon puisse disparaître un jour et débarrasser Khôme de son emprise, il faut que Maÿri puisse mourir vraiment, c'est-à-dire que les rituels puissent être pratiqués sur sa momie réunie avec les canopes.

Une fois franchies ces cinq portes (qui ne représentent en elles-mêmes aucun obstacle), le voyageur se trouvera plongé dans une obscurité de plus en plus épaisse, le ciel n'étant plus qu'un filament de plus en plus fin au-dessus de lui. Lorsqu'enfin il sera plongé dans l'obscurité complète, il pourra parvenir au sommet d'une gigantesque caverne qui s'ouvrira sous ses pieds. Une épaisse grille de fer rouillé, placée là par les premiers membres de la Tribu, garde le passage et permet de ne pas tomber. La caverne elle-même, aux dimensions considérables, contient un lac souterrain, sur lequel est bâtie Ger-Nîout.

Le Peuple-Sable

Outre la Tribu les créatures du Peuple-Sable sont la seule expression directe de la volonté du Dragon et des intentions contradictoires qui le dominent. Comme un être humain, le Dragon est multiple et contradictoire. Mais comme une divinité, tous les termes de ces contradictions s'expriment. Comme le dit Wezer Hou à ses disciples: *Le Peuple-Sable est à la fois la mémoire et les paroles du Dragon.*

La nature du Dragon étant intimement liée à la chute de Seth, toutes les créatures du Peuple-Sable ont un lien à la Vallée des Tombeaux, l'ancien havre de Seth dans la Douat. Ce lien est une âme morte dans Khôme et enfermée dans la Vallée des Tombeaux par le pouvoir du Dragon. Ces âmes mortes sont en quelque sorte une réserve d'énergie permettant au Dragon, dont la xoa est à la fois présente dans le monde réel, la Douat (et le Monde des Rêves), de faire et défaire les créatures du Peuple-Sable. Mais il n'y a pas de lien direct entre les créatures du Peuple-Sable, et les âmes prisonnières de la Vallée des Tombeaux, c'est le Dragon qui représente ce lien.

Lorsqu'elle est détruite, une créature du Peuple-Sable redevient sable mais n'est pas "tuée", dans la mesure où elle peut aussitôt être recréée à l'identique si le Dragon souhaite y consacrer une partie de l'énergie disponible dans la Vallée des Tombeaux. De ce fait il y a une limite permanente à la puissance cumulée des créatures Peuple-Sable, qui est représentée par les sources magiques des âmes enfermées dans la Vallée des Tombeaux. Si ces sources augmentent ou diminuent, le Peuple-Sable s'affaiblit ou se renforce.

C'est ce lien qui permet à Gemnikai (cf. Hamthe) de contenir l'avancée du waylwh. Cette résonance magique qui existe entre la Vallées des Tombeaux et le Dragon entraîne parfois des manifestations physiques de créatures de la Douat - en principe cantonnées à la Douat - lorsqu'elles sont utilisées par l'intermédiaire de la magie nécromantique, et ce de manière parfaitement indépendante de la volonté du mage à l'œuvre. Gemnikai utilise cette résonance qu'AmmanemHab avait comprise jadis, alors qu'il était encore Prêtre de Seth sous sa forme protectrice. S'il ne peut l'utiliser pour détruire toute les créatures du peuple-sable, il parvient à contenir l'expansion de la Xoa laquelle se fait par les vers, qui sont la plus élémentaire créature du peuple-sable, et sont en correspondance avec le sable de la Vallée des Tombeaux. Le sable de la Vallée des Tombeaux est lui-même une créature se nourrissant des sentiments contenus dans les cœurs Hati et Ib des âmes qui s'y perdent.

La Vallée des Tombeaux de la Douat est donc un piège du Dragon qui l'aide à étendre et défendre sa Xoa, à l'intention des âmes esseulées ou des nécromants ou créatures de la Douat imprudents. Le fait qu'elle soit sous le contrôle du Dragon est un fait inconnu de la plupart des nécromants ou prêtres de la Mort. Même les Hiérophantes de Toth l'ignorent. Le Dragon de Khôme lui-même n'est qu'une vague et lointaine figure mythologique pour la plupart d'entre eux. Prendre d'assaut la Vallée des Tombeaux ne détruirait pas le Dragon, mais le priverait du peuple-sable (sauf les vers, car la Vallée des Tombeaux doit bien avoir un sol), et endiguerait net la progression de la Xoa.

Du point de vue de la structure interne de la Xoa, les créatures du peuple-sable correspondent aux créatures "gardiennes" des différentes régions de la Xoa, même si celles-ci sont entremêlées par le fait de la Xoa est épanouie et est née ainsi, seule Xoa à être née épanouie, hormis celle d'Io, ce qui peut inciter à penser que le Dragon cherche à se répandre jusqu'à supplanter Io lui-même, à devenir un nouveau monde... Qui sait? La force **Origine** de la Xoa est à l'origine de cette ressemblance entre certaines créatures du Peuple-Sable et certaines créatures de la Douat.

La Bienveillante: Réminiscence de *Neterduai le Génie de l'étoile du matin*, c'est l'une des rares créatures bienveillantes du Peuple-Sable, d'où son nom. Elle intervient parfois pour guider les voyageurs égarés. Le ciel nocturne de Khôme est sans étoile et sans Lune en principe, mais lorsque la Bienveillante apparaît dans le ciel, les Khômés savent que c'est un excellent présage.

Les cavaliers de l'oubli: Réminiscences d'*Am-Aau celui qui rompt les tablettes d'écriture*, les cavaliers de l'oubli apparaissent sous la forme de cavaliers masqués comme les Targui, montés sur des chevaux blancs décharnés et cauchemardesques. Leur simple présence peut induire une amnésie totale chez ceux qui sont en position de les voir (jet de volonté contre un seuil de 20). Cette amnésie dure tant qu'ils sont présents et rend la victime incapable d'agir, sauf pour se défendre.

L'Ermite: L'Ermite est un cas unique en son genre. C'est l'une des rares créatures du Peuple-Sable qui soit bienveillante. On le



trouve surtout dans le sud du pays, dans les parages de la cité Ne Maw Em. Il est apprécié des voyageurs, caravaniers et des Aptem qui vivent dans cette région comme un bon génie, qui peut apporter aide et réconfort aux égarés. L'Ermite est en fait à l'origine un Djinn (cf. *Peuple-Fée*) originaire de la contrée désertique de Dahya (cf. *Ximénia et Dahya*). Son nom était Nahar-al-Dîn ("feu de la foi"), mais il était lié de ces Djins associés à la lumière et au Soleil plus qu'au feu. Son nom lui fut donné par une tarîqa, communauté soufie (cf. *Soufisme*) de Ximénia, au sein de laquelle il fut admis en raison de sa grande érudition et de son dévouement à la foi musulmane. Nahar-al-Dîn était déjà alors un être dévoué à la cause des mortels, et qui recherchait la société des humains afin d'étendre son savoir. Le Coran s'adressant aux Djins autant qu'aux humains, la communauté musulmane peut les accueillir. Nahar-al-Dîn fut finalement chassé de cette communauté pour être tombé amoureux de la fille de l'un de ses maîtres et avoir engendré ainsi un étrange métis, enfant-des-fées particulier.

Ravagé par la honte, il décida de chercher sa rédemption en Khôme. En effet, dans Khôme la magie divine est touchée comme les autres par le waylhwah, et le lien à Dieu s'en trouve rompu pour les prêtres de niveau inférieur à 10, expérience particulièrement traumatisante pour ceux-ci. Le Soufisme étant un mysticisme gnostique de l'Islam, sa finalité est la recherche de Dieu. Khôme soumise au Dragon, terre où Dieu est plus difficile que jamais à trouver, fut pour Nahar-al-Dîn un lieu idéal pour sa rédemption, car trouver Dieu dans Khôme est en soi un défi mystique grandiose.

Le Djinn, dont les forces en tant que créature magique ne faisaient que décliner à cause du waylhwah et qui se trouvait menacé de disparition totale, prit alors une décision fort audacieuse. Il choisit délibérément de s'abandonner totalement au Dragon, en niant son identité et son ego, utilisant pour cela les forces **Identité** et **Flamme Blanche**. Étrange mélange mais cohérent, car son but était de devenir une créature du Peuple-Sable, d'offrir en quelque sorte son pouvoir au Dragon en diluant sa propre essence (elle-même issue d'une Xoa) dans sa Xoa, afin d'influer sur le Dragon et de le modifier, en se reposant sur la Flamme Blanche, susceptible de transformer le Dragon. Si le Dragon n'a pas véritablement changé, l'Ermite représente cependant une créature bienveillante du Peuple-Sable, qui peut aider les personnes égarées dans le désert à trouver leur chemin ou à trouver de quoi boire et manger, notamment les esclaves en fuite. L'Ermite est également réputé parler aux gens dans leur sommeil en les guidant sur leur destinée. On trouve dans le désert du sud d'étranges piliers de granite sur lesquels un texte en arabe est gravé : "*Layla, je crois t'apercevoir et l'instant d'après tu as disparu. Je sais que tu passes près de moi quand je dors, mais au matin je n'ai de toi que ton parfum. Comme le Soleil reste imprimé sur la rétine après que j'ai fermé les yeux, la clarté de ton regard perce le voile de mes sens, puis me fuit et me laisse dans les ténèbres. Regarde-moi : Layla, j'étais lumière et pour te trouver me suis fait chair du Dragon.*" Ce poème est un texte mystique désignant Dieu par le nom féminin de Layla ("nuit" en arabe), comme on peut le trouver dans la tradition poétique soufie. Il résume l'engagement de Nahar-al-Dîn, son échec ou sa réussite selon le point de vue qu'on adopte. Les Khôms ne savent en général pas lire ce texte, mais disent qu'en tournant autour de ce pilier jusqu'à en avoir le vertige, on peut recevoir une inspiration de l'Ermite, en accord avec les pratiques extatiques des Soufis (notamment les derviches tourneurs de Turquie).



Les esprits-pêcheurs: Réminiscences des créatures portant le même nom, ils apparaissent sous la forme d'hommes à têtes de hérons, au bec tranchant et acéré comme une épée, et excellent à créer des pièges. Ils se battent à l'aide de filets qui se meuvent comme s'ils étaient vivants et font partie d'eux-mêmes. En général ils se contentent d'enlever les plus jeunes d'une caravane à la nuit tombée. Les âmes de ceux qu'ils capturent ainsi puis dévorent sont alors emprisonnées dans la Vallée des Tombeaux et viennent renforcer le Dragon.

Les Femmes-Serpents: Réminiscences des Déesses-Serpents surgissant du sable (cf. *Nécromancie*), ces créatures ressemblent à des femmes dont le corps à partir de la taille est celui d'un serpent géant. Leur visage est voilé mais leur torse nu. Elles excellent à surgir du sable et à entraîner leurs victimes dans leurs domaines souterrains, et sont parfois utilisées pour voyager d'un endroit à un autre de Khôme en un temps record, comme les Grands Vers (cf. plus pas).

Le Gardien: C'est sous cette forme que les Khôms se représentent le Dragon. Le Gardien est un gigantesque dragon aux écailles d'un rouge flamboyant, squelettique et si grand que son ombre peut plonger une cité entière dans l'obscurité. Il survole parfois khôme, laissant derrière lui un sillon de feu et de destruction, remodelant le relief du désert par la puissance de son souffle. C'est ainsi que furent créées les collines d'obsidienne, là où le feu a transformé le sable en verre... Le Gardien a son repère au centre de la spirale du Yare, là-même où se trouvait jadis le Serpent d'Eau. Le Gardien peut être considéré comme un vrai dragon de Présence 300.

Les Gardiens du Labyrinthe ou les Vespières: L'existence du Labyrinthe est ce qui soutient l'Enclave, pour le Dragon c'est comme une blessure ouverte dans son flanc. Ainsi les Vespières (vieux mot français signifiant "celui qui ôte l'épine") ou les Gardiens du Labyrinthe sont comme des anticorps cherchant à détruire le Labyrinthe, et notamment ceux qui y entrent et le renforcent par l'apport de leurs pensées. Si le Labyrinthe crée de nouveaux Innommables pour ceux qui parviennent à comprendre et surmonter son paradoxe, le Dragon crée dès le départ un Vespière pour chaque personne qui passe trop de temps dans le

Labyrinthe. Le vespiaire est une créature du peuple-sable créée à partir de ce que le Dragon a perçu de la personne et qui a pour but de tuer la personne à laquelle il est lié et de dévorer son âme, afin d'acquérir un semblant d'humanité. Lorsqu'une personne vainc son gardien/vespiaire, il devient pour le Dragon un "Arpenteur de Khôme", titre réservé jadis aux seuls prêtres de Seth. Cela signifie que tant qu'il ignore les créatures du peuple-sable, celles-ci ne l'attaqueront pas. C'est ainsi que les membres du Culte des Innommables pour la plupart ne craignent pas le peuple-sable, ce qui rend leur survie dans Khôme beaucoup plus aisée.

Les guerriers défigurés: Réminiscences de *la déesse néfaste au visage tailladé*, ce sont des hommes et des femmes nus, montés sur des chevaux noirs, au visage voilé et portant l'épée ou un fléau d'armes. Ils sont particulièrement puissants et destructeurs et représentent comme le Gardien une colère absolue du Dragon, un désir d'extermination totale.

L'hirondelle noire: Réminiscence de *l'hirondelle ivre*, cette créature ressemble à une hirondelle au plumage noir, qui peut espionner pour le compte d'autres créatures du Peuple-Sable. Elle peut servir de familier à une autre créature du Peuple-Sable.

Les lueurs de sable: Ce ne sont pas à proprement parler des créatures du peuple-sable. Ce sont des perles de verre créées lorsque le sable de Khôme est porté à de très hautes températures comme cela arrive parfois lors du déclenchement de pouvoirs des créatures du peuple-sable. On les appelle lueurs parce qu'elles émettent parfois une faible lumière ce qui peut guider le voyageur dans la nuit opaque de Khôme. Dans ce cas elles sont ce que les Hiérarques appellent *des yeux dispersés du Dragon*, et sont censées procurer au Dragon une vision de ce qui est éclairé par cette lumière. Dans ce cas, la lueur peut être perçue aisément par un Hiérarque, par simple utilisation de ses pouvoirs de vision sur la Xoa, cela ressemblera à un nœud "mobile" de la Xoa.

En pratique les propriétés des lueurs sont très variables. La plupart d'entre elles est en fait dépourvue de toute propriété magique. Il arrive cependant qu'elles puissent devenir de véritables affinités Io "portables". Elles peuvent permettre d'utiliser les extensions sortilèges et création de l'affinité comme si on était soi-même sorcier, en consommant de sa propre transcendance pour cela. Cependant ce n'est pas une vraie affinité: elle est contrôlée par la volonté du Dragon et l'effet des pouvoirs utilisés peut s'éloigner sensiblement de la volonté de celui qui les utilise. La lueur peut même utiliser sa puissance contre sa volonté tant que celui-ci la porte, auquel cas il doit réussir un jet de volonté contre lui-même, c'est-à-dire contre un seuil égal à 10+le niveau du sortilège+son propre bonus ego.

Le mangeœur: Réminiscence de *Celui qui guette dans les Ténèbres*, cette créature uniquement nocturne a la forme d'un grillon, et sa présence décuple la rapidité de l'effet du waylwah aux alentours. Elle ne se montre jamais de jour. Elle peut être repérée à son chant particulier. Les Khôms connaissent son existence mais ignorent son pouvoir, car vivant depuis toujours à Khôme, le waylwah les a déjà inhibés totalement. Mais les nouveaux venus peuvent en souffrir.

Les Mauvais Juges : Les Mauvais Juges sont des créatures associées à la Flamme Blanche, ou la Mort Blanche, comme l'appellent les Aptem. Elles s'attachent à une victime en particulier et prennent la forme d'une personne que leur victime a tuée ou à qui elle a fait du tort d'une manière ou d'une autre. Un Mauvais Juge ne renonce jamais à sa proie jusqu'à avoir été détruit.

Les Mnémophages : Liées à la Flamme Blanche, ces créatures invisibles, informes et immatérielles sont très rares hors de Hrou. Elles plongent leurs victimes dans un profond sommeil dont ils se réveillent partiellement amnésiques et partiellement persuadés de faux souvenirs (seuil de réussite du jet de volonté : 30).

Les serpents de verre: Réminiscences du *démon Nendja*, il apparaît sous la forme d'un serpent géant fait d'une matière translucide comme du verre. Cela le rend quasiment invisible et particulièrement difficile à combattre. Il peut aisément changer de taille et prendre la forme d'un serpent de taille beaucoup plus discrète si besoin. Sa morsure est un poison (virulence 21) qui transforme en quelques jours la victime en une statue de verre.

Ils ont également une autre fonction, liée à Tribu. Lorsque la Tribu estime avoir besoin de créatures du Peuple-Sable, les Ophidiens utilisent alors les serpents de verre pour en créer de nouvelles, sans avoir besoin de passer par la Vallée des Tombeaux et par conséquent de manière indépendante du Dragon lui-même. Les créatures créées par les Ophidiens ont l'avantage d'être sous leur contrôle direct, et par conséquent ne nécessitent pas l'utilisation de sortilèges particuliers. La Tribu, quoiqu'étant l'expression de la volonté du Dragon (ou tout au moins de l'une de ses volontés) n'a aucun contrôle direct sur le Peuple-Sable, sauf sur les créatures engendrées par les serpents de verre.

Pour ce faire les Ophidiens utilisent un sable particulier, issu d'une matérialisation du sable de la Vallée des Tombeaux. Ils l'appellent "le sable de Pharaon", en référence à l'âme de Maÿri enfermée dans l'ancien domaine de Seth. Ils obtiennent ce sable auprès des Aptem, qui l'obtiennent en utilisant les pouvoirs de leur prisonnier l'Arpenteur AmmanemHab (cf. plus haut) qui leur donnent accès à la Vallée des Tombeaux et leur permettent de ramener le "sable de Pharaon". Ils utilisent pour cela le rituel du Taggaït (cf. *Soleil*). Les Aptem vendent à des marchands mberok du clan Gondouk sur Ur, lesquels les vendent à des représentants de la Tribu.

Lorsqu'une personne mordue par un serpent de verre est ensuite plongée dans le sable de Pharaon, elle se transforme ensuite en un œuf de verre. Les Ophidiens agissent alors sur l'œuf selon des rituels de magie naturelle issue du Dragon qu'ils sont seuls à connaître, afin qu'une créature du Peuple-Sable naisse de cet œuf. L'âme de la victime est alors directement utilisée pour donner vie à cette créature. De ce fait la nature de l'âme utilisée au aussi une influence sur la nature de la créature qui pourra en être tirée. C'est une version "locale" et inférieure de ce que fait le Dragon. La Tribu évite d'ailleurs de trop avoir recours à ce genre de rituel car cela pourrait éveiller sa colère.

Le Tourne-Visage: Réminiscences de la créature du même nom, ces créatures peuvent prendre une forme humanoïde quelconque. Elles n'ont pas d'autre pouvoir. Elles sont incapables de parler.

Les tsamann ("chauve-souris" en égyptien): Réminiscences de *l'être aux aspects multiples suspendu la tête en bas* ils ressemblent à des chauves-souris géantes, et boivent le sang de leurs victimes après les avoir enlevés dans les airs. Si leurs ailes ont bien la forme de celles des chauve-souris, leur corps évoque cependant plus une créature insectoïde qu'un mammifère.

Les vautours-sorciers: Réminiscences des *créatures Ksemitu*, elles ont la forme de vautours au plumage blanc et ont le pouvoir de créer des illusions (volonté 19) qui en général conduisent les gens à s'entretuer.

Les Vers: Ce sont les créatures du peuple-sable les plus courantes et les plus discrètes de Khôme. Ils apparaissent sous leur forme naturelle comme des vers couleur du sable où ils se trouvent, dont la taille peut varier du micron à la taille d'un lombric commun. Ce sont les tisserands de la Xoa de Khôme, les créateurs du waylwah. Ce sont eux qui dévorent peu à peu terre, mer et ciel aux frontières de Khôme pour étendre chaque jour un peu plus la Xoa. En général invisibles à l'oeil nu, ils prennent une forme plus grande et donc plus ou moins visible lorsqu'ils "soignent" la Xoa, c'est-à-dire lorsqu'ils comblent une faille de celle-ci. On s'attendrait de ce fait à les trouver aux frontières de l'Enclave, mais c'est l'unique limite immobile de Khôme, c'est une blessure qui ne s'étend pas et ne se referme jamais. Les Vers constituent par ailleurs la base de la sorcellerie des Hiérarques de Khe.

Il existe également les Grands Vers : d'une taille titanesque (jusqu'à 10m de diamètre et 200m de long) ils peuvent avaler des armées entières et soit les dévorer soit au contraire les maintenir en vie pour les vomir ensuite indemnes (les plus grands peuvent ainsi transporter jusqu'à 200 fantassins). Comme ils peuvent se déplacer à une rapidité fulgurante sous le sable, ils sont utilisés par les Hiérarques pour déplacer des troupes très rapidement. Mais l'invocation de ces Grands Vers est extrêmement coûteuse et rarement utilisée. De plus le contrôle des Grands Vers a tendance à être peu fiable sur la durée. C'est pourquoi ils font usage des Grands Vers en général dans un contexte tactique.

KHOUME

Nom égyptien de l'ancienne Égypte de Prime Terre —→ cf. *Douat*

KHTHON (XΘΩΝ)

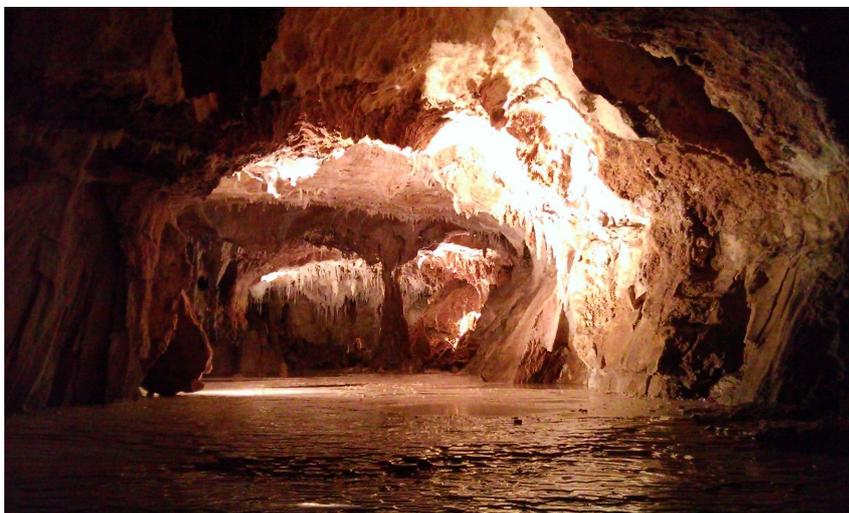
Voir aussi Sorcelleries, Elfes des profondeurs, Cosmogonie, Lilyom, Schattentanz, Gnomes, Nibelungen, Diablotins

Contributeur : *Stéphane Fortier*

Khthôn est à la fois l'un des Titans primordiaux de la mythologie grecque et le nom du Monde Souterrain de Terre Seconde ainsi que l'un des Dieux-Dragons. Les Incap Runam (cf. *Tahuantinsuyo, Soleil*) l'appellent Pachacamac et les Arya l'appelaient Agni, ("le feu" en sanskrit, a donné ignis en latin), car Khthôn est lié au feu primordial des volcans. Ce Titan s'exprime aujourd'hui par deux affinités, dont l'une est appelée Khthôn, et l'autre Feu, représentant son aspect élémentaire et volcanique. Feu est une affinité de sorcier élémentaliste (cf. l'article éponyme), on n'en parlera pas ici.

Khthôn est une affinité commune aux peuples vivant dans le Monde Souterrain - ceux qu'on appelle justement Khthôniaï - et sensibles à la magie comme les Gnomes et les Elfes des Profondeurs. Cette affinité est maîtrisée avec plus ou moins de talent par les Khthôniaï, mais il est rare qu'un Khthônia (au singulier) ne maîtrise aucun des pouvoirs qu'elle renferme. Si Khthôn est un Titan endormi, ceux qui vivent en elle lui sont beaucoup plus proches que les Elfes de leur affinité Lune par exemple. On dit qu'on entend battre le cœur de Khthôn si on reste assez longtemps dans le Monde Souterrain.

Le Monde Souterrain de Terre Seconde n'est pas seulement un lieu, c'est un domaine mystique qui a ses propres résonances et qui est le lieu d'origine d'innombrables légendes et créatures dites précisément "chthoniennes". Contrairement à Prime Terre, le Monde Souterrain de Terre Seconde grouille de vie, même si elle y est plus rare qu'en surface, évidemment, un peu comme l'a imaginé Jules Verne. Des civilisations souterraines méprisant le Soleil s'y développent avec plus ou moins de bonheur. Des guerres s'y déroulent et des dieux y vivent.



Toute une faune et une flore parfaitement adaptées au manque d'air et de lumière s'y sont développées, assurant la subsistance des communautés gnomes, des royaumes Nibelungen ou des cités des Elfes des Profondeurs.

*Il y a un monde par-delà les mondes
Il y a une obscurité au-delà de vos ténèbres les plus profondes
Il y a un peuple au-delà de la peur de la Mort
Il y a des dieux là où les vôtres n'iront jamais
Il y a des cités sans lumières et sans maîtres
Il y a un désert où même le Soleil brûlerait*

(Le Testament de Cronos)

Le Monde Souterrain est par essence magique. Certes certains considèrent que la magie est présente au cœur de toute matière, mais disons que c'est particulièrement vrai de ce monde que jadis les Hellènes appelaient le Tartare, à tel point que si jamais la Seconde Sanction (cf. *Cosmogonie*) vient à se produire, elle entraînera certainement la fin de cet univers, qui repose sur la magie pour exister. En effet sans la magie les civilisations chthoniennes ne pourraient survivre et la structure même du Tartare s'effondrerait sous l'effet du flux de chaleur provenant du centre de la Terre.

On peut s'étonner que ce soit le domaine des Nibelungen, êtres si réfractaires à la magie. Mais les Nibelungen savent tirer parti de par leurs talents d'alchimistes de la présence abondante de la magie dans le Monde Souterrain. En effet, on peut considérer que le Monde Souterrain dans son ensemble est similaire à un lieu enchanté (cf. *le Peuple-Fée*) et recèle moult pierres et créatures magiques, mais également réserve moult surprises à ceux qui y voyagent. À bien des égards le Monde Souterrain est beaucoup plus dangereux qu'une forêt enchantée, notamment par le fait que les dimensions démoniaques y soient très présentes.

Khthôn: Sortilèges

0	ἐμπνέω (Epnéō), Parler-Dragon, Ténèbres vivantes, Cronos enchaîné, Initiative surnaturelle Bénédictio du Phlégéthon, Bénédictio de l'Achéron
1	Aveuglement, Le regard de Tisiphone, Les roses de Tisiphone, Le baiser de Tisiphone <i>Empathie</i> (comme le pouvoir de magie draconiste, trame fondamentale seule), On ne ment pas à Alekto
2	Les anomalies gravitationnelles de Mégère, Les masques de Tisiphone, ὁ λειοντομάχης (ὁ leiontomakhès) Le fouet d'Alekto, Écllosion des papillons-lumière
3	Marque des Titanides ou Les Yeux de la Veuve, Le sourire de la Pythie, ῥόωμα (Rhōomai) Τό φῶς Ἀληκτούς (To phôs Alektoüs), Les regards fuyants de l'Hydre, Bénédictio du Léthé
4	Le regard de Tisiphone II, Dissipation (comme le pouvoir de magie draconiste), Les Masques de Chimère, Alekto te protège Cynocéphale
5	Βασιλεύς τῶν βασιλέων (Basileüs tôn Basileôn), Désenvoûtement (comme le pouvoir de magie draconiste) Bénédictio du Styx, Le sommeil du Titan
6	Le souffle glacé de l'Hydre, Le nid de vipères, Les bijoux écarlates de Mégère, Les têtes coupées de l'Hydre
7	Ἡ μορφή τοῦ Βασιλέως (Hê morphê tou Basileos), Double-Vue (comme le pouvoir de magie draconiste)
8	Οἱ ὀδόντες τοῦ λέοντος (Hoï hodontès tou léontos), Le lien à Ladon, Bénédictio du Cocyte
9	Grisou, Les Portes de l'Hadès
10	Les nourritures invisibles, ὀφιοπρόσωπος (Ophioprosôpos)
11	Les Robes de Chimère, Le sang de l'Hydre
12	Maîtresse des Fétiches, Hydromancie

Caractéristiques par défaut

La sorcellerie de Khthôn ne nécessite que des composantes somatiques. Les jets de résistance par défaut se font contre un seuil égal à 10+max(valeur de l'affinité, valeur du niveau du sorcier). Dans la suite on désigne par n max(valeur de l'affinité, valeur du niveau du sorcier). Dans le cas où le lanceur du sort n'est pas sorcier (comme c'est le cas pour les Mraka (cf. *Elfes des profondeurs*), on utilise seulement la valeur de l'affinité.

Sortilèges

Alekto te protège: Permet au sorcier de soigner localement autant de points de vie que le rang de son affinité Khthôn.

Les anomalies gravitationnelles de Mégère: La cité qui porte le nom de Mégère, l'une des trois *Érinyes*, est en réalité une petite

planète en suspension dans une caverne gigantesque. À la surface de cette planète les Mégères se déplacent comme si elle reproduisait l'attraction terrestre autour de son centre. C'est ce qui rend Mégère quasiment imprenable. C'est l'un des très anciens pouvoirs de Mégère que d'agir sur la gravité. Ce pouvoir permet au sorcier d'en jouer à son désir, tant qu'il reste concentré, sur un espace de n^3 au maximum, mobile ou non à sa convenance, mais dont le centre de gravité doit toujours être à portée de vue pour lui. Jusqu'à n heures il peut modifier le sens, la direction et la force de la gravité à son désir, mais sans jamais dépasser ng , où g est la valeur de la gravité terrestre. Toute personne non-volontaire se trouvant dans la zone de l'anomalie gravitationnelle peut la dissiper par un jet de volonté réussi.

Aveuglement: Cet envoûtement rend la victime aveugle (jet de volonté) et dure jusqu'à désenvoûtement ou mort du sorcier.

Le baiser de Tisiphone: C'est un pouvoir indispensable aux Tisiphonès. Il peut être lancé sur toute cible consentante et lui permet de respirer sous l'eau (en absorbant l'oxygène qu'elle contient comme par des ouïes) durant n heures. Le Sorcier peut aussi sacrifier la Transcendance nécessaire à l'invocation de ce pouvoir pour en bénéficier de manière permanente. Ce pouvoir permet également à qui en bénéficie de résister à des pressions sous-marines allant jusqu'à n^2 atmosphères, ce qui leur permet environ de descendre jusqu'à $10n^2$ mètres de profondeur à partir de la pression atmosphérique. Lorsqu'il applique ce pouvoir à une cible consentante, le Sorcier doit effleurer ses lèvres des siennes en un baiser symbolique, d'où le nom de ce pouvoir.

Βασιλεύς τῶν βασιλέων (Basileüs tōn Basileōn): ("roi des rois") : Ce pouvoir permet au sorcier de contrôler à vue un Basileüs présent pendant n heures (jet de volonté pour résister), et d'en invoquer un éventuellement qui apparaîtra et sera déjà sous contrôle du sorcier, à condition que celui-ci se trouve dans le Monde Souterrain ($n\%$ de chances de réussite à chaque essai). Même sous contrôle, un Basileüs n'ira jamais en surface. Si d'une manière ou d'une autre le Basileüs est contraint de quitter le Monde Souterrain, le sortilège est automatiquement dissipé et ne pourra être relancé tant que le Basileüs n'aura pas retrouvé le sein ténébreux de Khthōn.

Bénédition de l'Achéron : Ce pouvoir fait du sorcier un sourcier, c'est-à-dire qu'il acquiert, de manière permanente, la perception automatique des nappes d'eau souterraines présentes à moins de $100k$ m à la ronde, où k est le nombre de points sacrifiés par le sorcier pour acquérir ce pouvoir. Il ne s'agit pas seulement de trouver de l'eau potable, mais aussi de percevoir les déplacements des masses d'eau souterraines, ce qui permet d'éviter de se trouver piégé par une inondation rapide. L'Achéron est l'un des trois fleuves de l'*Hadès*, mais il était également un dieu, condamné par Zeus à la réclusion pour avoir étanché la soif des Titans.

Bénédition du Cocyte: Il s'agit d'un pouvoir de basse-nécromancie qui en pratique permet d'arracher à la Douat une âme morte, ayant porté une affinité Khthōn de son vivant. L'âme morte est alors régénérée sous la forme d'une créature magique associée à la Xoa épanouie du Titan Khthōn (cf. *Titans et Titanides*), en général en lien avec sa Teinte Spirituelle d'origine. C'est notamment la forme d'au-delà qui est réservée aux Échidiens ou aux Érynides (cf. *Elfes des Profondeurs*). Ils savent qu'ils renaissent en tant que créatures magiques liées à Khthōn, de manière analogue à des *Procurateurs*. Un sorcier donné n'a droit d'employer ce pouvoir qu'une seule fois contre une âme donnée. La réussite du sortilège est similaire à un jet de localisation du pouvoir nécromantique *Thi guimef* (Création 2, cf. *Nécromancie*), où le sorcier utilise la valeur de son affinité Khthōn là où un nécromant utilise celle de son affinité nécromantique. Si la "localisation" réussit, alors l'âme est immédiatement arrachée à la Douat et livrée à Khthōn, à moins que quelqu'un soit présent pour la défendre (reflet plutonien ou créature de la Douat), auquel cas le sortilège échoue automatiquement. Les âmes des Échidiens ou des Érynides n'étant pas consacrées à leur culte, et encore moins élues, elles sont naturellement arrachées plus aisément. Il arrive bien entendu que Khthōn ou l'un de ses enfants intervienne directement sur une âme morte qui lui est liée, mais de manière générale, on peut constater ainsi que l'au-delà des Échidiens ou des Érynides est assez peu sûr. Sans doute est-ce pour cela qu'ils vivent si pleinement leur existence.

Bénédition du Léthé: C'est un pouvoir permanent que le sorcier peut acquérir en sacrifiant la Transcendance vive associée à son coût d'exécution. Il l'immunise définitivement contre les effets de l'eau du fleuve Léthé ou eau infernale (cf. *Alchimie*). Il immunise également contre toute forme de manipulation mentale visant à modifier contre son gré sa mémoire.

Bénédition du Phlégéthon : Ce pouvoir immunise de manière permanente le sorcier (ou toute cible volontaire) contre les effets de la radioactivité. C'est particulièrement important pour survivre dans certaines zones du Monde Souterrain. Le sorcier doit sacrifier la Transcendance nécessaire au coût normal du sortilège pour bénéficier de cette immunité permanente. Si l'immunité est conférée à une cible volontaire, celle-ci peut sacrifier sa Transcendance à la place du sorcier. Le Phlégéthon est un affluent de l'Achéron, l'un des fleuves de l'*Hadès*, censé brûler ceux qui y pénètrent. Il est en fait très lourdement chargé en ions radioactifs, d'où sa dangerosité, méconnue de la plupart des gens.

Bénédition du Styx: C'est un pouvoir permanent que le sorcier peut acquérir en sacrifiant la Transcendance vive associée à son coût d'exécution. Il l'immunise définitivement contre les effets de l'énergie négative (cf. *Élémentalistes*).

Cronos enchaîné: Ce pouvoir fait référence à l'enfance de Cronos, lorsqu'il fut enfermé dans le Tartare, c'est-à-dire le Monde Souterrain, avec tous les Titans par son père Ouranos. Les hommes n'existaient pas encore dit-on, mais le Tartare avait ses premiers habitants, à qui Ouranos donna les moyens de résister aux pouvoirs de ses enfants en leur conférant une résistance à la magie. Ce pouvoir est donc en réalité la faculté résistance à la magie qui est en général présente par le biais de l'affinité Khthōn chez tous ceux qui possèdent cette affinité, à condition cependant d'avoir appris à l'éveiller. Les Drachenalben khthōniai disposent également

d'une résistance à la magie, mais elle n'est pas issue de ce pouvoir car ils ne le connaissent pas en général. Ils prétendent cependant que cette résistance "naturelle" à la magie leur vient de Khthôn, mais rien ne permet de l'affirmer. Le simple fait cependant d'avoir accès à ce pouvoir confère la faculté permanente "résistance à la magie" sans qu'aucun sacrifice de Transcendance vive soit nécessaire. La valeur en pourcentage de la résistance à la magie ainsi acquise est égale à 10 fois la valeur de l'affinité Khthôn (sans dépasser 90%).

Cynocéphale: Ce pouvoir n'est utilisable que par les hœdomanciens possédant un lien sacré à Cerbère. C'est en fait un pouvoir permanent (pour y avoir accès le sorcier doit sacrifier le coût correspondant au niveau du pouvoir sur son propre potentiel de Transcendance vive) qui permet au sorcier de transformer à volonté sa tête en celle d'un chien monstrueux. Sous cette forme le sorcier dispose d'un flair extrêmement puissant qui lui permet de ne jamais être surpris s'il peut sentir son agresseur (et ce même s'il dort), d'être toujours conscient de la présence d'une personne en invisibilité active (i.e. par détournement des rayons lumineux) et de même de percevoir l'état d'esprit basique des mortels dont il peut percevoir l'odeur (peur, mensonge, joie, excitation sexuelle, agressivité, haine, amour). De plus sous cette forme, il dispose d'un bonus de +n en perception et de la faculté **Combat en aveugle**. Il peut également utiliser ses crocs pour mordre : ils sont considérés comme une arme de difficulté en attaque 5 (maîtrisée nécessairement par le sorcier), de vitesse 1 segment, de dégâts 2d6 + force. Si le sorcier le souhaite, il peut également choisir de rendre sa morsure empoisonnée, d'un poison magique insinuatif de virulence 20, qui provoquera une paralysie immédiate, puis une mort en 1 round, lui-même étant immunisé à ce poison. À la première attaque réussie le sorcier peut choisir de maintenir sa prise, faisant ensuite à chaque segment à nouveau des dégâts automatiques. Il est cependant considéré comme immobilisé et sera touché automatiquement par les personnes à portée. Pour se dégager de cette prise la victime doit faire passer la tête du sorcier en disponibilité passive ou nulle, ce qui revient à le vaincre.

Enfin, sous cette forme, il dispose également d'un pouvoir d'*affusion* limité, uniquement valable d'un point à un autre de l'Hadès, utilisable à volonté (notez que l'Hadès n'appartenant pas techniquement au Monde Chthonien, bien qu'y étant lié par de nombreux accès, la restriction sur l'usage des sentiers torves du Monde Chthonien ne s'y applique pas).

Éclosion des papillons-lumière: Il est fréquent de trouver sur les marchés souterrains une sorte de poudre blanche, qui est en fait constituée d'oeufs de papillons-lumière non-éclos. Ce sortilège permet en effet d'abord d'interrompre la croissance de ces oeufs afin de les préserver, puis ensuite au contraire d'en accélérer l'évolution pour les faire éclore. Lorsqu'un chthonien trouve des oeufs de papillons-lumière, en général sur les parois d'une caverne souterraine, il peut les récupérer et les figer par ce sort, qui dure environ un an. Ensuite, ce même sort peut activer l'éclosion d'une partie d'entre eux : ils grossissent à vue d'oeil pour laisser éclore une chenille, déjà lumineuse, qui devient en 2d4 jours un papillon-lumière sous l'effet de ce sort. Les papillons lumière se nourrissent des moisissures minuscules créées par l'eau suintante sur les roches souterraines, aussi on peut les nourrir en laissant un peu d'eau et de pierres dans le fond des lanternes où on les garde enfermés, à condition de laisser passer l'air. Une chenille vit normalement 3 à 4 semaines, et donne naissance à un papillon qui vit entre 10 et 15 jours. Les chenilles peuvent être utilisées pour les cocons de soie qu'elles fabriquent. Si le sort accélère la vie de la chenille, il laisse en revanche le papillon vivre sa vie normalement, afin de garantir son utilité.

ἐμπνέω (Epnéō : "je respire"): Ce pouvoir est l'une des clefs de la survie des *Elfes des Profondeurs* et des *Gnomes*. En effet l'un des problèmes de la survie dans le Monde Souterrain des peuples mortels est l'accès à un air respirable. Outre le fait que l'air du Monde Souterrain s'appauvrit en oxygène à mesure que l'on descend, il est également de plus en plus chargé de gaz nocifs. Des problèmes d'empoisonnement au radon sont également fréquents. Les voyageurs s'aventurant dans le Monde Souterrain sans préparation meurent parfois de simple anoxie ou par empoisonnement au radon avant même d'avoir rencontré les véritables menaces du Monde Souterrain. Les cités elfiques et gnomiques sont parfois construites très profondément, là où il devient impossible d'aérer le lieu à partir de la surface comme le font les *Nibelungen*, qui en général s'installent toujours en subsurface. Ces cités ne survivent que grâce à ce pouvoir. Ce pouvoir permet en effet de renouveler l'air disponible de manière à ce qu'il soit parfaitement respirable. Le Sorcier peut ainsi renouveler jusqu'à un volume connexe de 1000k³ d'air autour de lui, où k est le niveau d'exécution du sortilège. Il arrive d'ailleurs qu'ils renouvellent ainsi l'air de galeries voisines de la leur mais ne communiquant que par une faille minuscule. C'est pour cela que certains voyageurs disent qu'une brusque arrivée d'air frais révèle souvent la présence d'Elfes Chthoniens ou de Gnomes à proximité.



Le fouet d'Alekto: Ce pouvoir permet au Sorcier de renvoyer à son UMI ou UII d'origine (cf. *Cosmogonie*) toute créature magique issue du Monde Imaginaire : un Démon aux Abysses, un Diable à la Géhenne, une créature de la Douat à la Douat, un Ténébride à Pénombre, un Ange etc... Les revenants ne sont pas considérés comme étant issus de la Douat de ce point de vue. La créature visée

à droit à un jet de volonté pour résister, et en cas d'échec ne pourra quitter l'univers où elle aura été bannie que si elle est à nouveau invoquée ou après autant de jours que sa marge d'échec. Si la créature résiste le sorcier peut tenter à nouveau le bannissement sur la même cible, soit après une période de 24h révolues, ou alors avant mais à condition qu'il en augmente le niveau d'exécution (par utilisation de la faculté "Magie accrue") d'au moins un point à chaque nouvelle tentative.

Grisou: Gaz souterrain essentiellement composé de méthane, le grisou est connu pour les explosions meurtrières qu'il engendre dans les mines de charbon. Le sorcier peut par ce pouvoir en générer, l'enflammer et contrôler la flamme produite. La flamme ainsi créée se maintient jusqu'à n rounds, peut se déplacer et occuper un volume quelconque (mais toujours connexe) pour une mesure maximal de $n \text{ m}^3$. Le Sorcier doit se concentrer pour la contrôler comme s'il manipulait une arme, sans quoi le sortilège se dissipera immédiatement et le gaz restant explosera ou se consumera selon les lois de la physique. Les dégâts locaux (i.e. sur chaque localisation touchée) créés par la flamme sont de 5d4 points de dégâts, contre lesquels l'endurance ne protège pas. Toute personne dans le volume occupé par la flamme peut par un jet de rapidité réussi diminuer par deux cette perte. Il s'agit d'un feu véritable, et la résistance à la magie ne s'applique pas. Le Sorcier peut également utiliser ce pouvoir pour générer jusqu'à $n \text{ m}^3$ de grisou sans l'enflammer, ce qui peut ensuite créer des explosions très violentes dans des espaces confinés. C'est une technique de guerre très efficace dans le Monde Souterrain. Si le Sorcier est protégé contre la flamme tant que le sortilège est actif, il subira en revanche comme tout le monde les effets d'une éventuelle explosion. Une bonne maîtrise de l'alchimie (minimum 15) permettra de limiter les risques d'explosion lorsque le Sorcier voudra créer une poche de grisou à l'intention de ses ennemis.

Οἱ ὀδόντες τοῦ λέοντος (Hoï odontès tou léontos): ("les crocs du lion") Ce pouvoir redoutable permet à celui qui en bénéficie de frapper avec des armes quelconques des cibles matérielles indépendamment de leurs immunités, qu'elles soient le fait d'un pouvoir de magie naturelle, transcendante, divine ou même antique. Le sortilège dure le temps d'une scène. Normalement la résistance à la magie devrait s'appliquer mais ici elle est absolument inefficace car ce pouvoir agit directement sur la magie protégeant la cible! Le sorcier peut lancer ce sort sur lui-même ou à vue sur toute personne volontaire. C'est ce pouvoir qui permit aux Drachenalben échidniens et euménidiens de résister aux attaques des Mraka aidés de démons invoqués (cf. *Elfes des Profondeurs*).

Hydromancie: Ce pouvoir n'est accessible qu'aux sorciers possédant un lien sacré à l'Hydre. Le sorcier ne peut faire usage qu'une seule fois de ce pouvoir dans sa vie. Lorsqu'il choisit d'y faire appel il acquiert une affinité élémentaire Eau (cf. *Élémentalistes*) et le pouvoir d'y faire appel comme un sorcier hydromancien. Cette affinité est par défaut à zéro et n'est pas dépendante des caractéristiques actives, mais le sorcier peut ôter des points au score de son affinité Kthôn pour les ajouter au rang de son affinité Eau. Il sacrifie donc une partie de son pouvoir hœdomancien pour alimenter son pouvoir hydromancien. Il sera considéré comme un sorcier hydromancien de niveau égal à son niveau de sorcier hœdomancien. Cette nouvelle affinité lui rapportera de la Transcendance au prorata de ce même niveau, comme auparavant. De là viennent les mystérieux pouvoirs aquatiques des Hydraïdes.

Initiative surnaturelle: Ce pouvoir permet au sorcier, au cours d'un round de combat, de bénéficier d'un bonus $+k$ sur son jet de mouvement, bonus qu'il choisit avant le jet de dés évidemment. Ce faisant le sorcier dépense la Transcendance correspondant à un niveau d'exécution égal à $k-1$, mais l'utilisation de ce pouvoir est en elle-même instantanée. Pour ceux qui disposent d'un lien sacré au Lion (l'enfant d'Échidna) ils peuvent décider du bonus **après** leur jet de mouvement.

Les bijoux écarlates de Mégère: Les Mégéras sont connus pour la facilité avec laquelle ils manipulent le feu et la lave. Sans être pyromanciens (cf. *Élémentalistes*) ils peuvent contrôler télékinétiquement jusqu'à $n \text{ m}^3$ de matière non-magique à vue pendant n rounds à condition que cette matière (gaz, liquide, solide ou plasma) soit à une température supérieure ou égale à 100°C . Le sorcier doit se concentrer lorsqu'il utilise ce pouvoir et ne rien faire d'autre que se déplacer. De plus, lorsqu'il utilise ce pouvoir, il acquiert une immunité aux brûlures, immunité qui s'étend à son équipement.

S'il est blessé ou perd de vue la matière contrôlée, le sortilège est rompu. Ce pouvoir devient particulièrement puissant chez ceux qui possèdent un lien sacré à Mégère, dans la mesure où le sorcier n'a en ce cas pas besoin de se concentrer pour exercer ce contrôle et peut le maintenir même s'il est blessé ou si la matière contrôlée n'est plus à portée de vue.

ὁ λειοντομάχης (Hô leïontomakhès): ("le tueur de lions") Ce pouvoir est issu de la tribu des Léonins, même si cela peut surprendre. Le Lion qu'enfanta Echidna n'est cependant pas un lion ordinaire, et les Drachenalben qui le vénèrent considèrent le fait de tuer un lion normal comme une manière de prouver leur force et donc d'honorer le Lion échidnien. Ils en rencontrent évidemment beaucoup trop rarement pour que ce nom ait un sens autre que symbolique. Ce pouvoir peut être lancé à un niveau d'exécution quelconque k : il confère alors à une cible consentante à vue un bonus de $+k$ en force et en endurance (sans dépasser 10 évidemment) pour une durée de n rounds.

Le lien à Ladon: Ce pouvoir n'est utilisable que si le sorcier possède un lien sacré à Ladon. Il lui permet de faire directement appel aux pouvoirs de Ladon lui-même. Le sorcier choisit le niveau d'exécution auquel il lance ce pouvoir et peut ainsi en maîtriser l'effet. Incombe au MJ de déterminer si l'effet voulu est réalisable par les pouvoirs de la xoa (non-épanouie, cf. *Titans et Titanides*) de Ladon et si niveau d'exécution est suffisant. Si ce n'est pas le cas rien ne se passera. De l'extérieur l'effet est surprenant en *Double-Vue* : un sortilège transcendant déclenche un pouvoir de magie naturelle issu de la xoa de Ladon et s'exprimant grâce au lien sacré entre le sorcier et le dragon.

Ἡ μορφή τοῦ Βασιλέως (Hê morphê tou Basileos): ("la forme du roi") Ce pouvoir permet au sorcier de se transformer lui ou

quelqu'un d'autre à vue en Basileüs, et d'en gagner tous les pouvoirs. Il acquiert alors toutes les caractéristiques du Basileüs, même si elles sont moins avantageuses que les siennes. Il s'agit d'un *envoûtement* (qui dure donc jusqu'à rupture) et d'une *métamorphose* en souvenance. Sous cette forme il est impossible de parler et de pratiquer de la magie autrement qu'en incantation immobile et silencieuse (i.e. sans composantes somatiques ni verbales). Ce sortilège peut être pratiqué sur une cible non-consentante, qui a alors droit à un jet de volonté normal. De plus le pouvoir [Basileüs tön Basileôn](#) s'applique aux personnes victimes de cet envoûtement, y compris au sorcier lui-même...

Maîtresse des Fétiches : Ce pouvoir ne peut être pratiqué que par une Écorcheuse d'Alekto, et le droit en revient à celle qui fut nommée précisément Maîtresse des Fétiches. Lors de la cérémonie d'ordination d'une nouvelle Écorcheuse, la Maîtresse des Fétiches crée un nouveau fétiche à l'effigie de la nouvelle sorcière, en mêlant le sang de celle-ci à l'argile dont est fait le fétiche. Le fétiche est alors un objet ensorcelé, contenant 10 points de Transcendance vive sacrifiés par la nouvelle Écorcheuse et prise de son potentiel. Le fétiche est alors placé avec les autres dans le Temple. La création elle-même du fétiche par ce pouvoir ne coûte aucune dépense de Transcendance à la Maîtresse des Fétiches, mais en revanche chaque utilisation postérieure du fétiche coûte le coût normal du sortilège.

Ce pouvoir permet alors d'utiliser le fétiche soit pour entrer en *Empathie* avec l'Écorcheuse concernée en touchant le fétiche (toucher plusieurs fétiches à la fois permet aussi de créer une empathie collective à condition de relancer le sortilège à chaque fois), soit pour le transmettre ou recevoir d'elle de la Transcendance comme par un contact réel ou de manière générale lancer tout sortilège sur elle nécessitant d'être à portée de vue ou de toucher : le contact avec le fétiche tient lieu de contact sensitif quelconque.

Marque des Titanides ou Les Yeux de la Veuve:

Il se leva, puis s'approcha de Maledrin et observa attentivement son visage. Relevant d'un geste de la main les cheveux de la guerrière en queue de cheval, il découvrit les tempes et en approcha la flamme d'une lampe. Intriguée, Dynaïe risqua un regard de côté: de fines cicatrices, découpées selon un dessin aranéen, allait de la naissance de l'œil à l'oreille. C'était bien trop joliment fait pour être la trace d'une blessure.

-Les Yeux de la Veuve, dit Mégère, d'un ton satisfait. Une Écorcheuse... J'en étais sûr.

En entendant ces mots, Dynaïe eut un haut-le-cors et se pencha franchement vers sa compagne. Aucun doute possible. Des scarifications si complexes ne pouvaient avoir été faites qu'avec une de ces lames en forme de chélicère, que les Écorcheuses utilisaient pour marquer les novices.

Les Yeux de la Veuve donnaient aux femmes qui en étaient marquées le don de voir dans l'obscurité, plus finement encore qu'un Basileüs, à la manière d'une araignée, en percevant jusqu'aux plus infimes vibrations de l'air et du sol. Aussi Dynaïe ne put s'empêcher de murmurer à Maledrin:

-Et tu as osé m'emprunter ma lampe...

-Les Yeux de la Veuve ne permettent pas d'apprécier la beauté, magicienne, répondit Maledrin avec un vague sourire.

Les Yeux de la Veuve peuvent être un ensorcellement permanent conférant à la personne concernée le pouvoir de voir dans le noir, même au cœur des Ténèbres Vivantes, en ce cas ils coûtent un sacrifice de 9 points de Transcendance vive charnelle. C'est une marque distinctive des Écorcheuses chez les Drachenalben de la lignée des Euménides (*Elfes des profondeurs*). Elle ne leur est cependant pas réservée, et certains peuvent la porter justement par défi à l'intention des Écorcheuses. Ils peuvent être aussi un sortilège conférant ce pouvoir à toute cible consentante pour n heures, au coût normal.

Les Masques de Chimère: Sous sa forme commune, ce sortilège permet au Sorcier ou à toute cible volontaire de prendre la forme d'une créature quelconque du Monde Souterrain comme par "Métamorphose animale" (cf. *Métamorphose*). Le sortilège dure jusqu'à n heures et durant cette période la cible peut changer de forme à volonté sans dépenser plus de Transcendance. Il est possible de prendre l'apparence d'une personne native du Monde Souterrain que l'on ait déjà vue. Pour les Chimérides (plus exactement ceux qui disposent d'un lien sacré à Chimère), ce pouvoir est aussi un pouvoir permanent leur permettant de façonner leur fameux masque de chair et ensuite de passer à volonté de leur visage normal à leur visage recomposé, sans aucune dépense de Transcendance. Le masque de chair d'un Chiméride exprime un lien personnel à Chimère : c'est la manifestation concrète de sa dévotion pour la Maîtresse de la folie et des illusions.

Les masques de Tisiphone : Ce pouvoir est essentiel aux Masques, c'est-à-dire aux Tisiphonès (cf. *Elfes des Profondeurs*) qui exercent un office de prêtres auprès de l'Érinie Tisiphone. Si les prêtresses de *Schattentanz* portent des masques de métal, les prêtres et prêtresses de Tisiphone (qui techniquement sont des sorciers et sorcières hædomanciens particuliers) portent des masques vivants, qui sont en fait des parasites se fixant sur leur visage et entrant en symbiose avec celui-ci, jusqu'à en épouser les formes et les traits, ajoutant seulement couleurs et appendices tels qu'antennes, serpents, tentacules etc... Ces parasites sont à l'origine des mollusques chtoniens que les Tisiphonès élèvent. Chaque futur Masque en choisit un qu'il transforme par magie, lui donnant les couleurs et la forme qu'elle souhaite par l'utilisation de ce pouvoir. On dit que chaque masque vivant ainsi créé est en fait l'un des visages de l'immortelle elle-même. Chaque Masque considère ainsi qu'il exprime un aspect de Tisiphone elle-même. D'ailleurs, si pour une raison ou une autre un Masque perd la faveur de l'immortelle son masque vivant se détache et tombe alors de lui-même, mort, laissant à la prêtresse en disgrâce un visage abominablement écorché.

En effet, un Masque n'a pas d'affinité divine ni de lien sacré à Tisiphone mais son masque lui en tient lieu. Ce pouvoir est donc spécifique aux Masques dans la mesure où il leur permet de forger le substitut d'un lien sacré à Tisiphone et représente une connaissance que les Masques n'enseignent qu'à leurs disciples. Tisiphone incarnée dispose de pouvoirs de magie naturelle et ces pouvoirs aident à la création du masque. Une fois que le prêtre a donné par usage de ce pouvoir (ce qui prend plusieurs mois) au

mollusque la forme souhaitée c'est Tisiphone incarnée elle-même qui le place alors sur son visage, faisant de lui officiellement un Masque. Le Masque s'enracine alors et devient une partie vivante du prêtre. Le Masque est en quelque sorte un objet magique de magie naturelle, directement lié à la conscience de l'immortelle Tisiphone.

Le Masque a un certain nombre de pouvoirs de magie naturelle offerts par l'immortelle fille de Khthôn. Ces pouvoirs sont en général choisis et négociés par chaque Masque individuellement. Souvent lorsque le masque comprend des serpents ceux-ci peuvent mordre comme ceux de Méduse et peuvent faire usage d'un venin dont les effets peuvent alors dépendre de la volonté du Masque (mort, paralysie, sommeil etc...). Les antennes sont réputées fonctionner à la manière d'une Double-Vue s'appliquant à ce qu'elles touchent. Les tentacules peuvent s'allonger et servir de bras supplémentaires pour nager, escalader, ou combattre... Le sortilège en lui-même ne permet que de façonner la forme du masque, mais ses pouvoirs sont donnés par Tisiphone et doivent correspondre à la mentalité et la relation du Masque à l'immortelle, ainsi qu'à l'aspect de celle-ci qu'il exprime.

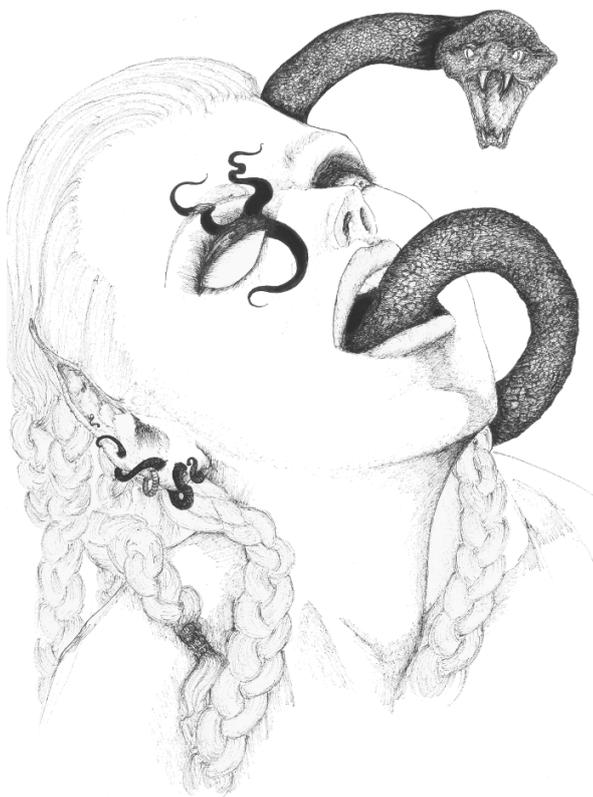
Outre les pouvoirs de magie naturelle offerts par Tisiphone, le Masque peut ajouter des pouvoirs de magie transcendante à son masque (au moment de sa création ou plus tard) en sacrifiant de la Transcendance vive charnelle. Le masque est en principe lié à Tisiphone et personnel à celui qui l'a reçu mais ce pouvoir peut être utilisé de manière indépendante de Tisiphone. Il permet alors de créer un masque amovible : il peut être enlevé par son porteur et donné à quelqu'un d'autre. Le masque ayant besoin d'un hôte le transfert doit être fait immédiatement, comme une greffe, et par une personne ayant accès à ce pouvoir et disposant d'une compétence en chirurgie au moins égale à 15. La sorcellerie hædomancienne n'est guère efficace en matière de création d'objets magiques, c'est pourquoi elle n'a pas d'extension de ce nom, mais ce pouvoir permet de contourner ce désavantage. De manière analogue à un mage draconiste, le sorcier peut figer dans le masque un pouvoir quelconque de rang k auquel il ait accès **dont l'effet soit compté en heures** pour un sacrifice de $(k-1)^2$ points de Transcendance vive (forcément charnelle ici) de manière à ce que la personne portant le masque puisse y avoir accès à volonté. L'avantage est que ce pouvoir **n'est pas nécessairement un pouvoir de sorcellerie hædomancienne**. Le masque de Tisiphone peut accueillir tout pouvoir de magie transcendante maîtrisé par le sorcier. Dans le cas d'une magie du Verbe, on considérera qu'il faut disposer de la faculté Runes sur Chair pour y parvenir puisque les runes seront gravées sur la chair du masque.

Le nid de vipères : Ce pouvoir appartient à l'origine aux Pythoniens (cf. *Elfes des Profondeurs*). Il est identique dans son fonctionnement au sortilège draconiste "les Tours du Silence" (cf. *Inhibition*) mais peut également être utilisé à la manière des Pythoniens, sous la forme d'un tatouage ensorcelé sur le crâne (qui reste alors définitivement chauve), représentant des serpents entrelacés, qui agit comme une protection permanente, faisant bénéficier le porteur de l'effet du sortilège en permanence, à moins qu'il en décide autrement et lève provisoirement cette protection, par exemple pour communiquer par empathie. Un Pythonien ne pratiquera un tel tatouage que sur une personne de son clan en principe. En tant que protection permanente le coût de l'ensorcellement est de 17 points de Transcendance vive (lesquels doivent exceptionnellement être tous d'origine charnelle). Traditionnellement c'est la mère qui applique cet ensorcellement à la majorité de son enfant.

Les nourritures invisibles: Ce pouvoir vient de Chimère. Il fonctionne comme le pouvoir "Anima Mundi" de la *langue démoniaque*, mais uniquement sur la peur et la souffrance, en assimilant l'affinité Khthôn du sorcier à la branche active d'un pentacle démoniaque.

ὄφιοπρόσωπος (Ophioprosôpos) : ("à visage de serpent") Contrairement à ce que le nom de ce pouvoir pourrait laisser croire, il ne s'agit pas de prendre le visage d'un serpent, mais plutôt ses yeux. Ce pouvoir, réservé aux sorciers chtoniens ayant un lien sacré à l'Hydre, est l'un des plus redoutables des Hydraïdes. Il leur permet de créer une créature magique contre un sacrifice de 7 points de Transcendance vive. Cette créature magique a la forme d'un serpent, que le sorcier peut alors à volonté (et sans dépense de Transcendance) avaler ou régurgiter selon qu'il en a ou non besoin (cette opération ne dure que quelques minutes). Il peut avoir d'ailleurs avoir créé plusieurs de ces serpents et en relâcher tout ou partie selon son désir. Lorsqu'il le fait, il voit parfaitement par les yeux de ces serpents, mais perd provisoirement la vue. Ses propres yeux deviennent alors uniformément blancs.

Le sorcier est en parfaite ubiquité avec ses serpents lorsqu'ils sont relâchés. C'est donc un pouvoir très efficace pour espionner voire tuer à distance. En effet, la morsure de chacun de ces serpents injecte un venin de virulence égale à 15+le rang de l'affinité Khthôn du sorcier. Leurs caractéristiques de combat sont celles du sorcier, chacune de leur attaque correspondant à une attaque "à mains nues" (si l'on peut dire) de la part de celui-ci. La morsure en elle-même fait 1d8 points de dégâts, indépendamment du venin. De plus, chacun de ces serpents ne peut être tué que par décapitation (au moins 10 points de dégâts en un seul coup sur une sous-localisation choisie). Il se reconstituera en quelques heures à moins d'être brûlé (alors qu'ils sont immunisés au feu lorsqu'ils sont "vivants"). Un trait intéressant de ces serpents est qu'ils survivent à la mort de leur créateur et peuvent être liés à un autre sorcier qui soit de la famille de leur créateur. Les Hydraïdes peuvent avoir ainsi en eux des serpents qui soient des héritages familiaux en quelque sorte. Comme ces créatures ne



vieillissent évidemment pas, certaines sont très anciennes, et les Hydraïdes considèrent qu'elles sont sacrées, à la manière d'un reliquat de l'âme qui les créa. Le sorcier héritant d'un serpent sacré doit avoir le niveau minimal nécessaire à l'utilisation de ce pouvoir pour pouvoir "avalé" ce serpent.

Les serpents sacrés des Hydraïdes sont redoutés dans tout le Monde Souterrain. Le venin est foudroyant et agit en quelques secondes. Les contrepoisons habituels sont sans effet et seule la magie peut sauver une personne touchée, soit en extrayant le venin, soit en le rendant inoffensif.

On ne ment pas à Alekto: Ce pouvoir permet tant qu'il est actif au Sorcier de savoir quand on lui ment. Chaque personne présente lui communiquant comme véritable une information d'une manière quelconque, tout en la sachant pertinemment erronée, devra faire un jet de volonté. En cas d'échec le Sorcier saura que c'est un mensonge. Ce pouvoir dure n minutes. Si le Sorcier dispose d'un lien sacré à l'Euménide Alekto alors ce pouvoir peut être permanent et activable à volonté si le Sorcier en sacrifie le coût d'exécution sur son potentiel de Transcendance vive.

Parler-Dragon : C'est en fait une compétence permanente permettant de parler la langue des Dragons.

Les Portes de l'Hadès: Ce pouvoir permet de détruire toute entité dont l'existence repose sur la magie : revenant, suppliant, procureur, démon, diable, ange, ténébride, titanide, créature de la Douat etc... Un sorcier donné ne peut utiliser ce pouvoir qu'une seule fois contre un adversaire donné. Il a alors une chance de 1% de détruire la cible, **indépendamment du pouvoir de celle-ci**. Si la personne a un lien sacré à Cerbère, la chance de réussite s'élève à n%. C'est ce pouvoir qui rend les Cynocéphales si redoutables aux immortels qui cherchent à entrer indûment en Hadès ou à en sortir.

Les regards fuyants de l'Hydre: Les Hydraïdes sont réputés exceller à la dissimulation de leurs intentions, cela vient en grande partie de ce pouvoir. Il permet au sorcier de résister à toute tentative de lecture des pensées ou de détection du mensonge en utilisant sa compétence "Comédie" à la place de sa volonté pour son jet de résistance. De plus en cas de réussite le Sorcier peut choisir de renvoyer une réponse cohérente avec le personnage qu'il joue s'il a effectivement des choses à cacher. La personne à l'origine du sortilège de lecture des pensées ou de détection du mensonge aura alors toutes les raisons de croire que celui-ci a réussi et que la réponse obtenue est authentique. Une fois lancé, la protection de ce sortilège dure une heure. Si le Sorcier dispose d'un lien sacré à l'Hydre, il peut en sacrifiant le coût d'exécution de ce sortilège le convertir en un pouvoir permanent, activable à volonté.

Les Robes de Chimère: L'accès à ce pouvoir signifie que le sorcier peut reproduire la magie des *Illusionnistes* comme s'il avait une affinité "Nef des Fous" égale en rang à son affinité Khthôn, et ce au même coût en Transcendance. Si le sorcier a en plus un lien sacré à Chimère elle-même, il peut utiliser ce pouvoir au coût nominal sous la forme d'un *envoûtement* dont l'effet sera d'ajouter une composante illusoire permanente dans la perception de la victime. Par exemple un classique de la malédiction de Chimère est pour un homme de ne percevoir les femmes que sous la forme de vieilles biques hideuses. La nature de la composante illusoire peut être beaucoup plus retorse et conduire à la folie, comme un délire paranoïaque permanent qui attribue aux gens autour de soi un sourire en coin narquois ou malveillant.

Les roses de Tisiphone: Les roses de Tisiphone sont de petites méduses transparentes qui ont la forme et la taille d'une rose. Elles peuvent être d'ailleurs séchées et vendues pour leurs propriétés alchimiques (cf. *Alchimie*). Ce pouvoir permet au Sorcier de prendre la forme de l'une de ces créatures pour n heures. C'est une *métamorphose* en souvenance et le Sorcier a alors la vulnérabilité de ce mollusque mais aussi sa capacité à se déplacer dans les failles les plus étroites, à condition qu'elles soient noyées. C'est ce pouvoir qui permet aux Tisiphonès de se déplacer très aisément dans les parties du Monde Souterrain saturées (même partiellement) en eau.

ῥόομαι (Rhôomai): ("je suis rapide") C'est en fait un pouvoir permanent qui n'est accessible qu'aux sorciers possédant un lien sacré au Lion, i.e. en principe aux Drachenalben échidniens de la Tribu du Lion (cf. *Elfes des Profondeurs*). Ce pouvoir coûte le sacrifice de 10 points de Transcendance vive et permet au sorcier de ramener à 1 segment le temps d'incantation de tous ses sortilèges de l'affinité Khthôn.

Le sang de l'Hydre: Lorsqu'il lance ce sortilège, le sorcier transforme tout sang qu'il extraira de son corps en un poison ingestif et insinuatif de virulence 30, qui tuera toute créature mortelle échouant à son jet de résistance en quelques secondes. Lancer ce sort le rend lui-même (ou toute cible consentante) immunisé à ce poison pendant 1h. Pour fournir une dose de poison, le sorcier doit perdre 1/20 (arrondi à l'entier supérieur) de son maximum de points de vie en dégâts globaux, c'est-à-dire sur toutes les localisations. Si le sorcier dispose d'un lien sacré à l'Hydre, comme les Hydraïdes (cf. *Elfes des profondeurs*), alors ce poison affectera aussi les immortels. Sans les tuer il suscitera en eux une douleur persistente et les privera d'une partie de leurs pouvoirs. Les effets sont très variables et imprévisibles suivant les immortels, mais ce poison est redoutable. On trouve parfois chez certains alchimistes du "Sang de l'Hydre" qui provient justement d'Hydraïdes. Certains affirment que si l'Hydraïde pense à une cible précise en utilisant ce sort alors le poison qu'il extraira de lui-même sera particulièrement efficace contre cette cible.

Le sommeil du Titan: Le Monde Chtonien a l'inconvénient notable que les sentiers torves (ou dimensions démoniaques ou DNE, cf. *Cosmogonie*) y sont assez impraticables et que les sortilèges permettant de localiser quelqu'un ou même d'entrer en empathie avec lui ou elle sont souvent mis en défaut. Mais les Drachenalben (cf. *Elfes des profondeurs*) ont un dicton : "**S'ils te ferment les sentiers torves, emprunte les songes du Titan.**" On dit en général que ce sont les rêves du Titan Khthôn qui perturbent les DNE et les sortilèges de localisation ou d'empathie, l'idée est en fait d'emprunter le *Monde des Rêves*, non pas pour se déplacer, mais pour localiser voire parler en songe à quelqu'un.

En pratique, ce sortilège doit être lancé sur un objet quelconque par le sorcier. Par la suite, il pourra toujours, s'il y pense avant de s'endormir, acquérir une vision onirique lui permettant de localiser l'objet approximativement et éventuellement d'entrer en contact avec son porteur, si celui-ci dort également à ce moment, tout cela à condition que les deux dormeurs puissent rêver de manière aliénée, c'est-à-dire que le *Monde des Rêves* ne leur soit pas fermé. L'intérêt de ce sortilège est que si deux sorciers se rencontrent et font se toucher deux objets qu'ils ont ensorcelés de la sorte, alors ils pourront également localiser l'objet de l'autre et entrer en contact avec son possesseur, comme s'ils l'avaient ensorcelé eux-mêmes. Ainsi, c'est en général l'ormring, chez les Drachenlaben échidniens (cf. *Elfes des profondeurs*), qui est investi de cette propriété. Lors du don de l'ormring, le sorcier lance ce sortilège et ensuite le fait s'entrechoquer avec ceux des gens de son clan, ce qui lui permet d'établir une sorte de réseau onirique avec eux. C'est sans doute l'origine de la coutume qu'on appelle le **baiser chthonien**, soit une accolade où les deux personnes tournent la tête, en effleurant symboliquement les lobes de leurs oreilles. Lors de l'admission d'un adolescent dans son clan par un Échidnien, l'effleurement est cependant réel.

Notez que ce sortilège dure en principe jusqu'à la mort du sorcier qui l'a lancé mais peut être dissipé, car l'objet n'est pas véritablement ensorcelé au sens de *l'ensorcellement*. Si le sortilège est dissipé, la vertu de l'ormring est perdue, ainsi que le lien avec tous les autres ormrings. Enfin, si ces objets sont surtout utiles pour le Monde Chthonien, ils fonctionneront également en surface.

Le souffle glacé de l'Hydre : Ce pouvoir est essentiel à la survie dans les endroits où la température naturelle dépasse le niveau acceptable pour des humanoïdes mortels tels que les Elfes ou les Gnomes. Il permet de réduire la température dans un volume quelconque compris dans une sphère de rayon k^2 m à une valeur quelconque comprise entre la température d'origine t^0 et t^0-100k en °C, k étant le niveau d'exécution choisi par le sorcier. Ce pouvoir dure jusqu'à k jours et est lancé sur une cible matérielle quelconque animée ou non, qui est aussi le centre de la sphère de contrôle : s'il se déplace le volume se déplacera également. Si le sorcier le souhaite il peut à tout moment modifier le volume affecté par le sort. Toute conscience opposée à ce sort à droit à un jet de volonté contre celui-ci (une seule fois contre une occurrence donnée du sort) qui le dissipera en cas de réussite.



Le sourire de la Pythie: Le sourire de la Pythie ne peut être utilisé que par un sorcier possédant un lien sacré à Python. Ce pouvoir est associé à Python, le gardien de l'Oracle. C'est une forme de *Prescience* très puissante. Le fonctionnement est le même que celui décrit dans l'article éponyme, mais le sorcier peut lancer le sortilège à un niveau d'exécution k quelconque, étendant ainsi les échelles de temps, d'isolement et la portée. De plus le sorcier peut nommer un être immortel présent dans les Univers Matériels Imaginaires (cf. *Cosmogonie*), ce qui inclut notamment la plupart des Dieux (à l'exception notable des divinités égyptiennes qui sont présentes dans la Douat), mais également les Seigneurs des Abysses, les Archanges, les Anges Déchus, Notre-Dame-des-Douleurs, les Grands Anciens de la Géhenne et les Procureurs de tout poil... et le forcer à apporter ses connaissances à la prescience. L'utilisation de cette particularité de ce pouvoir le rend très puissant si l'immortel est judicieusement choisi... mais également très risqué, car l'immortel est contraint à la réponse, non point de manière énigmatique mais de manière très claire, et rend la prescience très efficace. Il existe donc $k\%$ de chances que l'immortel cherche ensuite à châtier l'impudent sorcier d'une manière que nous laissons au sadisme proverbial du MJ.

Ténèbres vivantes: Ce sort permet de plonger pendant n rounds une zone sphérique d'un rayon de n mètres dans d'épaisses ténèbres qu'aucune torche ou lumière artificielle quelconque ne peut éclairer, et que seule la lumière du Soleil peut dissiper. L'infravision ne fonctionne pas et tous autre moyen magique de vision dans les ténèbres ou tout sortilège permettant de créer de la lumière ne réussira que si le lanceur réussit un jet de volonté contre le sort au préalable. Le lanceur de ce sort subit les

conséquences de ce sort, à moins qu'il bénéficie du pouvoir "Les Yeux de la Veuve".

Les têtes coupées de l'Hydre: Les Hydraïdes sont réputés très difficiles à tuer. Lorsque le coût de ce pouvoir est sacrifié de manière permanente par le sorcier, il acquiert une faculté de régénération de 1 point de vie global par round et l'immunise contre l'hémorragie. Cette régénération permet même de faire repousser un membre perdu (pas la tête évidemment). Si le sorcier a un lien sacré à l'Hydre, alors la régénération sera d'autant de points de vie que le rang de son affinité Khthôn. On voit qu'un Hydraïde devient redoutable à haut niveau.

Τό φῶς Ἀληκτοῦς (To phôs Alektoïis) : ("la lumière d'Alekto") Les Alektoïis sont connus pour leurs jeux de lumière et leur goût pour les miroirs et les lentilles de toutes sortes. Ce pouvoir leur permet de la manipuler avec une remarquable aisance, modifiant son parcours ou les longueurs d'onde présentes (et donc sa couleur), mais aussi de la créer ex nihilo ou de l'étouffer au contraire. Une fois invoqué, le sortilège dure tant que le Sorcier reste concentré. Il peut parler, se déplacer et effectuer des actions très simples telles que saisir un objet mais certainement pas combattre notamment, ou utiliser un outil ou effectuer une autre action magique. Le

sortilège donne au Sorcier contrôle sur toute la lumière à portée de sa vue dans un rayon de n mètres autour de lui. Si le contrôle qu'il veut exercer entre en contradiction avec un autre effet magique agissant sur la lumière (comme les Ténèbres Vivantes) le Sorcier doit faire un jet de volonté contre cet effet magique et en ce cas la lumière d'Alekto dissipe le pouvoir (ou le suspend dans le cas d'une source). Le contrôle effectué par le Sorcier lui permet donc de jouer à sa convenance de la lumière, de la faire naître et disparaître, de lui faire prendre des chemins impossibles, ce qui lui permet en pratique de créer des mirages ou de rendre une personne invisible, et ce sans qu'aucun jet de volonté ne puisse s'appliquer, puisque c'est la lumière seule qui est en cause. Ce pouvoir peut être évidemment dissipé, et ce même lorsque ses effets ne sont pas à proprement parler "visibles". Une pincée de sable sélénite ou une *dissipation* lancée au hasard par une personne se trouvant à moins de n mètres du Sorcier y suffira. Les Sorciers possédant un lien sacré à Alekto (soit en pratique essentiellement les Écorcheuses) n'ont pas besoin de se concentrer lorsqu'ils utilisent ce sort. Ils peuvent combattre et lancer d'autres sorts, mais ils subissent 3 points de fatigue tant que le sort est actif. On dit que certaines Écorcheuses ne rompent jamais l'utilisation de ce sort, sauf évidemment lorsqu'elles cèdent au sommeil.

Le regard de Tisiphone: Les Tisiphonès sont réputés pour lire les pensées de ceux dont ils croisent le regard, et c'est ce que permet ce pouvoir (jet de volonté 30). La version II est identique dans ses effets au sortilège de Domination draconiste (cf. *Empathie*) à ceci près que le sorcier doit croiser le regard de sa victime pour le lancer. Croiser le regard d'un adversaire en combat (si c'est matériellement possible) revient à réussir un jet d'esquive avec une marge de 15 au moins.

Le Monde Souterrain

Khthôn étant un véritable monde parallèle à celui de la surface, il a ses propres règles, et même sa propre langue commune: le chthonien. Le chthonien serait une forme dégénérée de l'antique langue que les Titans inventèrent lorsqu'ils furent enfermés par leur père Ouranos dans le Tartare, avant leur révolte sous la direction de Cronos (cf. *Titans et Titanides*). Elle est en général à minima comprise et souvent parlée par les Khthôniai (c'est-à-dire les habitants du Monde Souterrain, cf. plus bas) de toute origine en plus de leur propre langue. Le chthonien est en quelque sorte la langue commune du Monde Souterrain.

En effet, le Monde Souterrain de Terre Seconde n'a rien à voir avec celui de Prime Terre : c'est un monde à part entière, hanté par la magie du vieux Titan Khthôn, bien plus présent en son domaine que ne le sont Océan ou Nyx en leurs royaumes respectifs. C'est donc un monde encore marqué par les anciennes lois de l'Âge d'Or.

Quoique le Soleil n'y pénètre pas, que l'air se fasse rapidement rare et que la radioactivité et les températures s'élèvent dangereusement à mesure que l'on s'enfonce sous terre, des civilisations y sont nées et des peuples mortels y prospèrent, et s'y font parfois la guerre, preuve s'il en est de leur haut degré de civilisation... On en distingue trois : les Drachenalben Khthôniai ou *Elfes des Profondeurs*, les *Nibelungen* et les *Gnomes* (cf. plus bas). Ces trois peuples ont appris à affronter les dangers du Monde Souterrain et à y vivre, souvent avec l'aide de la magie, notamment de la sorcellerie de l'affinité Khthôn présentée plus haut.

Le Monde Souterrain en lui-même se présente sous la forme d'une succession interminable de galeries, de failles, de cavernes souterraines, parfois assez grandes pour accueillir une cité ou un lac souterrain, et ce jusqu'à la fin de la lithosphère (environ 100 km de profondeur). On peut le voir comme un labyrinthe tri-dimensionnel et la légende veut qu'il soit connexe c'est-à-dire qu'on puisse le parcourir entièrement sans jamais avoir à se frayer un passage à la pioche... à condition toutefois d'avoir la taille d'une de ces petites araignées souterraines transparentes comme des diamants. Mais le Monde Souterrain est aussi un lieu magique, où les anciennes forces de la création sont encore présentes. On dit que Gaïa elle-même dort sous la lithosphère et que ses rêves engendrent les séismes, et que le tombeau de son fils Cronos se trouve également quelque part dans le berceau de lave de sa mère. Bref la topologie du Monde Souterrain rejoint parfois celle des Abysses par son absurdité et d'étranges effets magiques attendent l'explorateur imprudent, comme des galeries qui disparaissent ou apparaissent, ou des anomalies gravitationnelles comme celle qu'on peut voir autour de la cité elfique de Mégère (cf. *Elfes des Profondeurs*).

Le Monde Souterrain s'étend techniquement entre 0 et 100km de profondeur. Cependant, la présence du Titan Khthôn ne se fait sentir en général qu'à partir de 1000 m de profondeur. On parle alors de Monde Chtonien. Cependant, par abus de langage, on parle souvent de Monde Souterrain pour désigner le Monde Chtonien. Il se peut que certains lieux en subsurface (soit dans une zone proche de la surface), soient liés à Khthôn et appartiennent de fait au Monde Chtonien. Ces exceptions peuvent être dues par exemple à la présence d'un **Temple Chtonien**, soit un temple voué à Khthôn durant l'Âge d'Or, où à une influence plus récente, liée à la présence de mortels disposant de l'affinité Khthôn ou de créatures magiques liées à Khthôn. Notez que les conditions de vie deviennent difficiles pour les simples mortels à partir d'une certaine profondeur. On peut considérer qu'on gagne en moyenne un degré Celsius en température par rapport à 20°C tous les 200m (assez vite, ces températures cessent de varier en fonction des saisons). Mais l'exiguïté des endroits fait qu'en général la température peut monter beaucoup plus localement en présence de créatures à sang chaud. La raréfaction de l'air et la présence potentielle de gaz toxiques ne facilitent pas les choses. La magie devient assez vite indispensable pour survivre (c'est pourquoi en général les Nibelungen restent près de la surface). Mais la magie est également soumise à de nombreux aléas lorsqu'on entre dans le Monde Chtonien.

L'influence de Khthôn modifie tout d'abord les dimensions démoniaques ou dimensions non-euclidiennes (DNE, cf. *Cosmogonie*), ce qui signifie que tout déplacement dans les DNE est susceptible d'être perturbé, par exemple par les pouvoirs de type *Affusion*. C'est aussi ce qui explique que les créatures issues des UMI (Univers Matériels Imaginaires) comme les démons soient relativement peu présentes dans le Monde Chtonien. La perturbation est fort aléatoire, surtout au voisinage de lieux du Monde Chtonien où sont présents des portails vers des UMI, comme vers l'*Hadès*. De manière générale, la seule manière d'emprunter les dimensions



démoniaques d'un point à un autre du Monde Chtonien ou ou y entrer ou en sortir, est de passer par ce qu'on appelle les Temples Chtonien. Anciens lieux sacrés datant de l'Âge d'Or, bâtis jadis par les Khthôniaï, ils conservent certaines propriétés magiques aujourd'hui, comme de constituer un réseau à peu près fiable pour les déplacements dans les DNE. De même, les sortilèges de localisation ou de type *Empathie* échoueront souvent si la cible est éloignée d'un Temple Chtonien. Les Temples Chtonien sont assez peu nombreux, et considérés comme précieux. Il est d'usage d'observer une trêve sacrée lorsqu'on s'y trouve, tradition que même les plus nihilistes des Drachenalben respectent. Les Temples associés à certaines divinités ont les mêmes propriétés du point de vue de la magie : par exemple ceux des divinités mraka (Lilyom, Schattentanz et Silberling) ou de Dwalin.

Ils ne l'avaient pas remarqué tout de suite, mais à la surface de la voûte au-dessus d'eux était gravée une grande spirale qui semblait s'enrouler à partir du sommet jusqu'aux murs. Inscrites elles aussi de la même manière, des lettres inconnues à Goupil étaient réparties le long de ce dessin, que Clarenzia prit la peine de rassembler dans son esprit pour en reconstruire le sens :

-Oukéti mōi todé lampados iéron omma thémis oran talaïna... lut Clarenzia. Du grec!? Qu'est-ce que ça fait là?

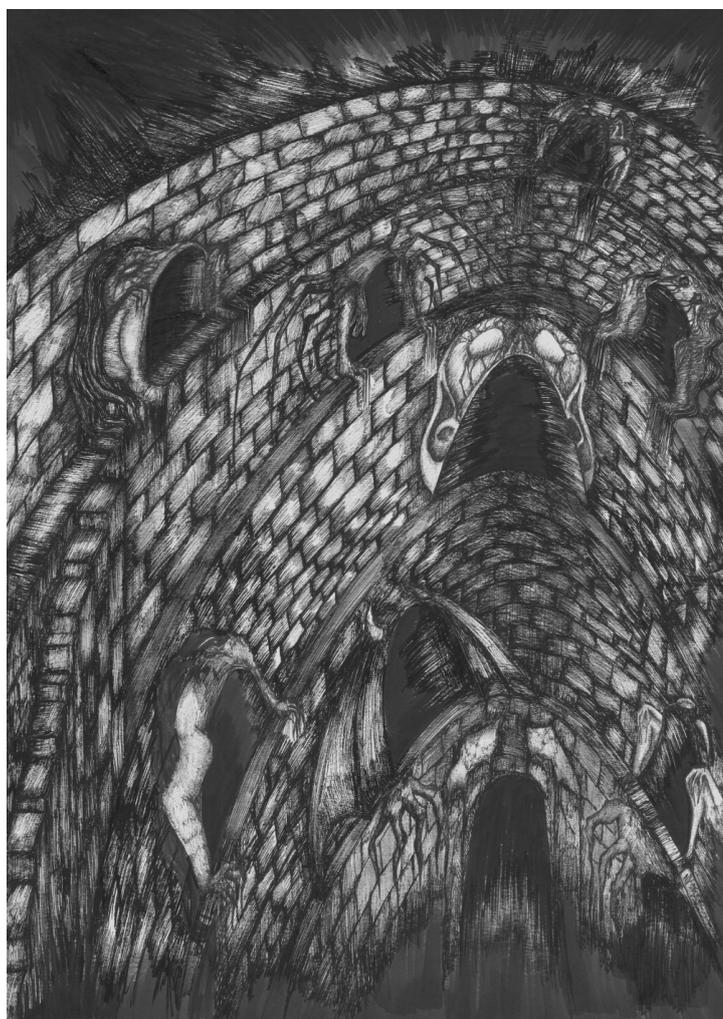
-C'est un très ancien temple, Mademoiselle de Valois, répondit Tilrun. Jadis consacré au Titan.

-Au Titan...? Khthôn? s'étonna Clarenzia.

La Sélénite acquiesça. Goupil n'en savait pas alors assez pour comprendre l'importance de ce fait ni l'ébahissement de Clarenzia. La voix de la jeune magicienne devint fébrile, comme toujours lorsqu'elle était face à la réalisation d'un mythe qu'elle avait appris par ses livres :

-Mais alors il date de... de l'Âge d'Or?!

(Nos enfers multicolores - N. Leterrier)



Outre les Temples Chtonien, d'autres lieux sont des havres de paix au sein du Monde Souterrain : les **Marchés Chtonien**. En général, ils sont la forme d'une structure composée d'un réseau plusieurs galeries et salles maçonnées, sur plusieurs niveaux avec des escaliers (le plus souvent en colimaçon car la spirale est une manière d'honorer le Titan). Les niveaux correspondent en général à différents peuples chtonien. Les marchés sont des lieux de trêve, même s'ils n'ont pas les propriétés magiques des temples chtonien. Ils permettent aux marchands des différents peuples, voire à certains marchands de la surface, de commercer en paix. Certains sont proches de la surface comme celui situé dans les souterrains de Margrita, dans l'archipel des Vermili (cf. *Barons Mestiviers > Famille Valaya*).

L'alimentation des peuples chtonien repose en général sur la culture de champignons, et d'algues similaires à des champignons, ne reposant évidemment pas sur la photosynthèse (même si par magie certains cités mraka entretiennent de véritables serres sous une lumière artificielle où ils font pousser fruits, légumes et même arbres et arbustes de la surface). La chasse des créatures chtonien peut constituer aussi une source de nourriture. Tuer un Basileüs (cf. *Peuple-Fée*) par exemple représente un apport substantiel de viande. La faune chtonien est surtout constituée de créatures reptiliennes, de mollusques, crustacés et insectes. L'alimentation des habitants s'en ressent considérablement. Les salaisons de la surface vendues par les marchands sont des mets de luxe.

Outre les créatures proprement chtonien comme les Basileï (cf. *Peuple-Fée*), les habitants du Monde Chtonien doivent affronter diverses créatures provenant des UMI connectés à celui-ci. Comme on l'a dit les DNE sont fort capricieuses au voisinage du Monde Chtonien, ce qui a aussi pour effet de générer des portails provisoires vers certains

UMI (*Hadès, la Géhenne, les Abysses, Nifelheim...*). On peut également souvent y voir couler le *Styx* ou l'*Achéron*. De ce fait, les galeries grouillent de créatures perdues, souvent incapables de revenir en arrière en raison de la trop brève durée de vie du portail (certains restent ouverts des siècles, d'autres quelques secondes...). Si ces portails sont aléatoires, le phénomène de leur formation et de leur disparition (que les Drachenalben ont surnommé dans leur langue **Slaget**, soit "la palpitation", comme si le coeur du Titan battait toujours) est en revanche une constante. Il est fréquent d'entendre : "Que Slaget t'emporte!", comme s'il s'agissait d'une conscience.

De manière fort surprenante mesure du temps dans le Monde Souterrain suit la succession des jours et des nuits, dans la mesure où chaque révolution de la Terre sur elle-même est également perçue sous terre. De fait, toute personne confrontée au Monde Chtonien percevra la succession des cycles de 24h, de manière plus ou moins vague, mais suffisante pour connaître la date. Les habitants du Monde Chtonien eux-mêmes ne parlent évidemment pas de jour ni de nuit, mais emploient le mot grec **périphora**, qui signifie

"révolution" pour désigner un cycle de 24h. En l'absence d'alternance entre le jour et la nuit, aucun schéma d'alternance entre le sommeil et l'éveil n'existe, même au sein des cités chtoniennes. De ce fait, une partie de la ville est toujours en train de dormir. De même, un élément surprenant au premier abord sera le fait que les habitants du Monde Chtonien s'orientent avec six points cardinaux. Outre les 4 habituels, ils désignent par **Tartaros** la direction du centre de la Terre et **Hypérion** la direction opposée. On peut donc entendre quelqu'un parler d'un cap "nord-est-hypérion", ce qui signifie vers le nord-est en montant vers la surface. Ils pourraient tout simplement parler de "haut" et de "bas" si la gravité n'était parfois magiquement perturbée, faisant que les objets ne chutent pas toujours vers le centre de la Terre. Il n'est d'ailleurs pas rare, dans les endroits où de telles anomalies sont repérées, de trouver des dalles qui paraîtront inclinées, sur lesquelles sera dessinée une rose des vents classique. La perpendiculaire à cette rose des vents sera alors l'axe Tartaros-Hypérion ou centre-surface, même s'il paraîtra incliné. Cela permet de mieux se repérer et surtout d'indiquer la présence de l'anomalie.

Les Khthôniai

Le terme de Khthônia (au pluriel Khthôniai) s'applique à l'origine aux créatures immortelles et mortelles partageant le sang de Khthôn. Il a été notamment adopté par une lignée humaine de culture hellénistique durant l'Âge d'Or, aujourd'hui disparue. Il s'applique aujourd'hui par extension à toutes les créatures vivant dans le monde souterrain, surtout les Elfes des Profondeurs, les Drachenalben Khthôniai, mais aussi les Gnomes ou les Nibelungen. Cette confusion est entretenue par le mystère dont le Monde Souterrain est entouré pour les peuples vivant à la surface.

On pourrait considérer que les Khthôniai immortels sont des Titanides, mais c'est en pratique rarement le cas. Certains dragons sont en effet nés de Khthôn, comme Ladon, mais les immortels nés de Khthôn n'ont pas en eux de Xoa la plupart du temps. C'est entre autres ce qui distingue les Khthôniai du Peuple-Fée (cf. l'article éponyme). Les Khthôniai mortels nés dans les profondeurs du Monde Souterrain sont en général pourvus d'une affinité Khthôn (sauf les Nibelungen, même les prêtres), qu'il acquièrent à la naissance, comme leur affinité Vie. Rares sont ceux parmi eux qui savent s'en servir, du moins de manière étendue à la manière d'un vrai sorcier. Un être humain né dans le Monde Chtonien en sera pourvu, bien que sa lignée n'ait en général qu'une affinité Vie. Pour certaines cultures, comme *Adria*, *Al-Chams*, *Arlidh* ou *Shat-Ishtar*, le simple fait d'avoir une telle affinité rend suspect son porteur, car les Khthôniai en général sont perçus comme dangereux et maléfiques.

Bestiaire souterrain

On propose ici une faune et flore souterraine parfaitement imaginaire, mais qui ne sera **point considérée comme magique**. Liste non-exhaustive, qui sera amenée à être complétée régulièrement.

Algues amaurotiques : Il s'agit d'algues qui se développent sans photosynthèse, similaires à ces champignons. Comme pour les myconides (cf. plus bas), ces algues sont de sortes très différentes, en tant que variantes d'une même espèce. Certaines sont comestibles, d'autres utilisées plutôt pour être tressées comme des roseaux, voire filées comme du lin. Les algues comestibles offrent une grande variété de couleurs et de goûts. Celles qui sont sucrées peuvent être utilisées pour faire de la liqueur. Les autres sont classées en algues tissables et tressables. Celles qui sont tissables donnent des habits rêches, assez désagréables, très inférieurs à la soie chtonienne ou aux tissus importés de la surface. On les utilise plus dans l'ameublement ou pour fabriquer des sacs qu'en tant qu'habits. Celles qui sont tressables font des cordes très résistantes ou des paniers, tables ou chaises fort solides.

Elles sont en général cultivées dans de grands bassins taillées dans la roche, avec adjonction de minéraux particuliers. En effet, les apports de tels ou tels minéraux, ainsi que la température de l'eau, permettent de favoriser la mutation de l'algue en telle ou telle variété. Les agriculteurs chtoniens sont passés maîtres dans l'art d'utiliser cette propriété des algues amaurotiques. Il suffit ainsi de disposer des semences d'une variété pour en obtenir une autre. De même, ils peuvent créer ainsi des variétés nouvelles aux propriétés inconnues. Une application de ces propriétés est de modifier la couleur des algues et donc des tissus, cordes ou paniers etc... fabriqués avec.

Certaines des algues comestibles sont utilisées pour leurs propriétés médicinales, comme des *Simples*. Séchées et réduites en poudre, elles sont ingérées ou utilisées dans des onguents. On les désignera par leurs effets : il y a donc les algues amaurotiques **antiseptiques**, **cicatrisantes** (et anti-hémorragiques), **anti-inflammatoires**, **antalgiques**, **émétiques** et **fébrifuges**.

Myconides : Les myconides sont en fait un ensemble d'espèces de champignons géants qui sont cultivés parce qu'ils sont comestibles ou parce que leur chair, en durcissant après leur mort, a des propriétés semblables à celles du bois. On distingue donc en général deux grandes catégories : les **comestibles** et les **ligneux**.

Les comestibles sont consommés soit pour leur chair, soit pour leur lait, car certains sont des lactaires : en pratiquant des incisions, on peut faire s'écouler un lait qui, contrairement aux lactaires de la surface, est comestible et a des propriétés proches de celles du vrai lait (beurre fromage etc...). Les myconides pouvant atteindre des tailles considérables (jusqu'à 5 m de haut), il n'est pas rare que les peuples chtoniens placent sur les pieds des comestibles des robinets, comme sur des érables, afin de récolter ce lait régulièrement, sans trop affaiblir le végétal.

Comme les vrais champignons, les myconides poussent sur de grands rhizomes circulaires, et l'art des cultivateurs est de transformer ces cercles en figures plus ramassées et plus tortueuses, de manière à économiser de la place. À l'inverse, dans les zones de faible porosité du monde chtonien, c'est-à-dire où les espaces vides sont peu nombreux, les rhizomes sauvages peuvent s'étendre considérablement, afin de chercher des salles où répandre leurs spores sur les passants. De fait, comme un rhizome peut vivre plusieurs siècles, il n'est pas rare pour les guides du monde chtonien d'utiliser les racines des rhizomes pour se déplacer magiquement d'un point à un autre par la sorcellerie de la *Vie*, contournant les sentiers torves ou dimensions non-euclidiennes, et les difficultés associées à celles-ci sitôt que l'influence du Titan Khthôn se fait sentir.

Protéides : Les protéides sont des créatures ressemblant à des lézards, mais dont la peau, loin d'être écailleuse, a une couleur blanchâtre et un aspect presque humain. Privés d'yeux, ils ont en revanche un long nez hérissé de très fins tentacules qui semblent bouger dans cesse, quoique très lentement. Il y en a de diverses tailles: les plus petits ont la taille de lézards et les plus grands servent d'animaux de bât, voire de monte, aux peuples chthoniens. Ils peuvent s'accrocher à n'importe quelle surface et survivre sans manger ni boire pendant une durée équivalente à plusieurs jours terrestres.

Serpents aveugles : Ce sont en fait des vers blanchâtres et aveugles, qui vivent en immenses colonies, les uns sur les autres. Leur bave est légèrement acide et ils recouvrent souvent des sols de salles et galeries sur de grandes surfaces. Au bout d'un moment, leur bave finit par attaquer les bottes et les habits, rendant impossible le fait de s'arrêter ou dormir. Ils se déplacent très lentement, se nourrissant de toute forme de déchets, moisissure, cadavre, et même de la chaleur (il fait froid là où ils sont). Ils se nourrissent même de leurs propres morts (il y a sous chaque colonie une épaisseur de poudre blanchâtre, appelée la "manne chthonienne", qui est très nourrissante et même légèrement antibiotique). Ce sont les survivants ultimes du monde souterrain, en quelque sorte.

Zignis / ζιγνίς ("lézard") : Une zignis est un lézard géant, proche des "Baks" qu'on trouve à *Khôme* en surface. Plus petite, la zignis peut néanmoins atteindre jusqu'à 8m de longueur (en comptant la queue). Plus basse, elle est idéale pour se faufiler et possède des pattes griffues très efficaces pour creuser dans la roche ou la terre, ainsi que des ventouses qui lui permettent d'adhérer à toute surface, au mépris de la gravité. Les zignis étaient déjà domestiquées du temps de l'Âge d'Or des anciens Khthôniai, et ce sont les Drachenalben ou *Elfes des profondeurs* qui ont "sauvé" les derniers représentants de cette espèce qui disparaissait, faute de soins, et les ont remis en circulation.

Une zignis peut se passer de vivres et d'eau pendant une vingtaine de jours (c'est souvent la durée maximale d'un voyage en caravane souterraine de ce fait), peut porter entre 100 et 300 kgs, est docile et fidèle à celui ou celle qui l'a vu naître (de ce fait, il est délicat de les vendre adulte, on vend plutôt des oeufs fécondés). Élément essentiel du commerce souterrain, les zignis peuvent vivre jusqu'à 50 ans. Les traditions chthoniennes prohibent en général la consommation de leur viande, étant donné les services qu'elles rendent et leur faible fécondité, mais leur chair est néanmoins comestible.

LAMIA (Λάμια)

Voir aussi Olympe, Âge d'Or, Khthôn, Géhenne

Lamia est un personnage de la mythologie grecque. Issue de plusieurs légendes, on lui confère parfois une origine immortelle en en faisant la fille du dieu grec Poséidon. Proche du personnage de Lilith, dans le folklore juif, elle est censée être une femme hideuse avide de chair humaine, particulièrement d'enfants. Afin de conjurer sa colère, on est censé lui offrir ainsi des nouveaux-nés.

Dans le contexte de Terre Seconde, on retient la légende qui fait d'elle une femme séduite par Zeus, ayant eu des enfants de lui. Héra, dévorée de jalousie, a tué ses enfants, ce qui l'a rendue folle et l'a amenée à tuer les enfants des autres femmes à son tour. Elle devient peu à peu un monstre, ses crimes marquant son visage jusqu'à la rendre hideuse. Régulièrement rongée par l'horreur de ses actes, elle reçoit de Zeus le don de pouvoir ôter ses yeux et les remettre à volonté.





Dans le contexte de Terre Seconde, on considère que Lamia est devenue une immortelle. Rendue folle par la douleur, elle s'est hissée à ce rang d'une manière fort étrange, faisant appel au pouvoir du Titan *Khthôn*. Son extraordinaire audace lui aurait été soufflée par Sarnaï, l'un des Grands Anciens (ou Akhmad) de la *Géhenne*. Quoi qu'il en soit, elle aurait utilisé l'un de ces très anciens temples chtoniens appelés **Temples Sarxiphages**, où l'ancienne lignée des Khthôniaï de l'*Âge d'Or* célébrait un culte particulièrement inquiétant, lié à Chaos l'Ancien. Ces temples se reconnaissent au fait qu'ils portent dans la pierre quelque part l'inscription grecque : **Ἡ ΣΑΡΞ ΚΕΚΡΑΓΕ** (hê sarx kékragé), qui signifie "la chair crie".

"Sarxiphage" (ou sarcophage) signifie littéralement "mangeur de chair". En effet, le rituel antique pratiqué dans ces temples consistait à y demander un changement de son destin. La question rituelle était *οὐ γάρ πώ τοι μοῖρα θανεῖν* (ou gar pô toi moira thanein), qui signifie littéralement : "car la destinée n'est pas encore de mourir". En réalité, par cette question, la personne demandait au contraire si son destin était précisément de mourir à ce moment précis, en la formulant comme un vœu. Or la réponse du temple pouvait être : "si", auquel cas la personne ayant posé la question devait accepter d'être sacrifiée séance tenante par les autres, qui acquéraient alors la faculté de modifier leur destinée. Certains cosmogonistes pensent que des groupes entiers pratiquaient ce rite, dans le but de se soustraire à une destinée contraire, sachant que le temple choisirait par le biais de cette question qui serait sacrifié. Ce rite était donc une sorte de pari collectif.

L'histoire terrible de Lamia ajoute une dimension abominable à ce culte, car les peuples

vivant dans le Monde Souterrain affirment que la victime sacrifiée était ensuite dévorée toute crue par les autres et que cet acte "sarxiphage" entérinait le changement de leur destinée. Cette version de la légende provient des inscriptions et du nom même des temples sarxiphages, mais certains cosmogonistes issus des peuples souterrains, comme les Gnomes, les Drachenalben ou les Nibelungen, soutiennent que c'est Lamia qui a introduit cet élément cannibale dans le culte, en le ravivant à sa manière pour changer de destinée de manière radicale et devenir une immortelle. Cette métamorphose nécessitait peut-être en effet quelque geste unique et nouveau. Aujourd'hui, plus personne ne sait au juste les détails du rituel, même s'il continue de faire rêver ceux qui espèrent modifier leur destin. Mais la légende de Lamia est restée attachée aux temples sarxiphages, ou "temples de la chair qui crie", à tel point qu'on les appelle souvent "autels de Lamia" (ou plus simplement "autels de chair").

Lamia en tant que telle est une immortelle particulièrement puissante. Elle peut être considérée sous sa forme actuelle comme une Titanide, et même comme la seule Titanide descendant directement de Chaos l'Ancien. Elle se manifeste encore parfois en réclamant son macabre tribut. Certains invoquent son nom pour espérer qu'elle modifiera leur destinée en échange de cette offrande ou du moins éloignera une mort trop précoce. Lamia évitera toujours toute forme de combat et dispose de pouvoirs fort étendus, similaires à la sorcellerie du *Chaos*. On dit cependant qu'un aventurier particulièrement habile parvint à lui dérober ses yeux. Il n'est donc pas rare que les Guildes de Voleurs ou d'Alchimistes prétendent avoir les yeux de Lamia, qui permettraient, à qui les place dans ses orbites vidées de ses yeux d'origine, de voir la vérité des choses et même les pensées de ceux qu'il regarde. Le fait est que de nombreuses paires d'yeux circulent, dont les propriétés peuvent évoquer celles des yeux de Lamia. En effet Sarnaï, l'un des Akhmads de la *Géhenne*, étroitement lié à la fois aux voleurs et à la folie, et peut-être à Lamia elle-même, a créé et diffusé nombre de ces "yeux de Lamia" qui semblent montrer au départ la vérité des choses, mais très vite conduiront ceux qui les ont adoptés à la folie.

LANGUES et DIALECTES

Sur Terre Seconde les peuples ont une histoire à la fois longue et courte. Longue parce que leur culture est souvent issue d'une

réminiscence d'une culture de Prime Terre, courte parce que cette réminiscence a souvent moins d'un siècle. Les peuples de Terre Seconde ont donc une mémoire antérieure au monde dont ils viennent, bien qu'ils n'en soient en général pas conscients. Cet héritage mystérieux peut leur sembler venir des Dieux ou des Esprits, et être ainsi hors de toute histoire autre que purement mythique.

Les langues pratiquées sur Terre Seconde sont intimement liées à ces cultures réminiscentes. Ainsi par exemple le peuple elfique étant à l'origine issu des mythes germaniques, la langue elfique sera nécessairement liée aux langues germaniques. Cependant la lignée humaine de Terre Seconde parle une langue commune unique, qui se décline en plusieurs dialectes, et que les Cosmogonistes appellent la "babélie", en référence au mythe biblique éponyme.

En pratique chaque peuplade parle son propre dialecte mais tous les humains peuvent se comprendre. La langue commune est essentiellement orale mais peut être écrite de différentes manières, selon les endroits. Il est cependant fréquent que la langue écrite noble (utilisée par exemple pour rédiger les lois) soit religieuse et/ou enchantée.

Plutôt que d'inventer des langues de lignées, langues liturgiques et langues enchantées on a choisi ici de reprendre des langues existantes, et de leur donner un rôle dans Terre Seconde, parfois fort éloigné de leur identité première. Certaines langues enchantées sont associées à deux langues existantes, ce qui n'est pas un problème, car une langue enchantée est beaucoup plus complexe et riche qu'une langue normale, et ne peut se répéter ni se recopier si on ne la maîtrise pas. Il est donc naturel qu'elles soient exceptionnelles.

Les choix des associations sont assez goupilocentriques et aisément modifiables si on le souhaite:

angélique (Ange, enchantée et liturgique)	hébreu
démoniaque (Démons, enchantée et liturgique)	russe
diabolique (Diables, Gobelins (version dialectale), enchantée et liturgique)	magyar, nahuatl et mongol
draconique (enchantée)	hindi
dieu unique (liturgique)	latin, grec ou araméen (Chrétiens) arabe (Musulmans) hébreu (Hassidim)
elfique (Hochalben)	anglais
elfique (Drachenalben)	suédois
elfique (Waldalben)	islandais
elfique (Sonnenalben)	norvégien
elfique (Feueralben)	danois
elfique antique (Mondalben, Uralben, liturgique)	allemand
gnomide	breton
humaine commune	français
faërique ou féérique (Peuple-Fée, enchantée)	gallois
nécromantique (Morts, créatures de la Douat, enchantée, liturgique)	égyptien hiéroglyphique
nibelung	néerlandais
parler-dragon	sanskrit (Dragons, liturgique)
runique	allemand pour les Runenmeister et gaélique irlandais pour les Druides

Le choix de l'allemand pour le runique des Runenmeister et l'elfique antique ne signifie pas que runique et elfique antique soient la même langue. On choisit seulement de les représenter de la même manière. De même l'elfique s'écrira avec le même alphabet futhark que le runique des Runenmeister, alors que le runique des Druides s'écrira en ogham. Pourtant, en termes de jeu, Runenmeister et Druides parlent la même langue et ne comprennent pas l'elfique antique. C'est déroutant, je sais. C'est lié au fait que culturellement les croyances des peuples celtes et germaniques partagent beaucoup de points communs, ce qui m'a incité à les considérer dans Terre seconde comme deux volets d'une même magie, qui peuvent se comprendre mutuellement, bien que les racines linguistiques de ces deux peuples soient bien distinctes. Inversement, l'elfique antique est une langue liturgique et non-enchantée dans Terre Seconde, alors que les Elfes sont à l'origine une partie de la mythologie germanique... Donc on peut considérer l'elfique antique comme une forme dialectale de la langue runique des Runenmeister, qui a perdu son caractère de langue enchantée, mais lui ressemble lorsqu'elle est écrite: les runes apparaîtront comme similaires à un oeil étranger, mais un prêtre elfe est a priori incapable de lire des runes germaniques et un Runenmeister a priori incapable de lire des runes elfiques.

LILYOM ou S LILYOM (ЛИЛЁМ ИЛИ С ЛИЛЁМ)

Voir aussi Albenheim, Elfes des Profondeurs, Khthôn, Démons, La Langue Démoniaque, Cosmogonie, Les Abysses, Schattentanz

Lilyom est à la fois la principale déesse des Drachenalben appartenant à la lignée démoniaque (les Mraka) et l'un des Seigneurs des Abysses connu sous le nom d'**Araignée-Dragon** (Косої ou Kossoï en démoniaque). Elle sera ici décrite selon ces deux aspects. Lilyom est en réalité une forme instrumentale de Lil ((ЛИЛЪ), qui était le nom de la déesse avant sa chute dans les Abysses. Lilyom (qui peut se dire aussi S Lilyom) signifie donc littéralement en démoniaque "avec Lil" au sens de "par le moyen de Lil", exprimant par là que Lilyom est en fait une seconde personnalité d'une déesse aujourd'hui disparue: Lil, considérée comme une sorte d'objet, la déesse de la Justice des Drachenalben.

Comme tous les Dieux qui sont aussi des Seigneurs des Abysses, Lilyom est censée être déjà une entité double, mais avec l'ombre de Lil en elle, on peut voir qu'elle devient une déesse particulièrement complexe.

Lilyom est avant tout la déesse d'une société profondément théocratique et matriarcale. Les Mraka sont organisés en cités dirigées chacune par quelques maisons matriciennes (et non patriciennes), dont les membres dominants sont invariablement des prêtresses de Lilyom. Lilyom n'admet d'ailleurs pas de prêtres. *Seules des mains de femme peuvent maudire en Mon nom et seules des lèvres de femme peuvent prononcer les mots sacrés*, disent les cantiques.

Lilyom n'est donc pas un aspect d'un panthéon, et son influence ne connaît presque aucune limite au sein de la société démoniaque des Mraka. Les cultes des deux autres divinités impliquées dans la société sont particulièrement effacés et discrets, et ne lui font aucune ombre. La déesse Schattentanz et ses prêtresses voilées ne dominent guère que le culte de la Mort et de la Folie, et sont rarement invoquées par les Mraka hors des cérémonies funéraires. Silberling, le dieu des voleurs et des voyageurs, sorte d'Hermès du Monde Souterrain, n'est vénéré que par les Clans Marchands, seule part de la société échappant au contrôle des maisons matriciennes, et d'ailleurs son culte dépasse le cadre de la société Mraka.

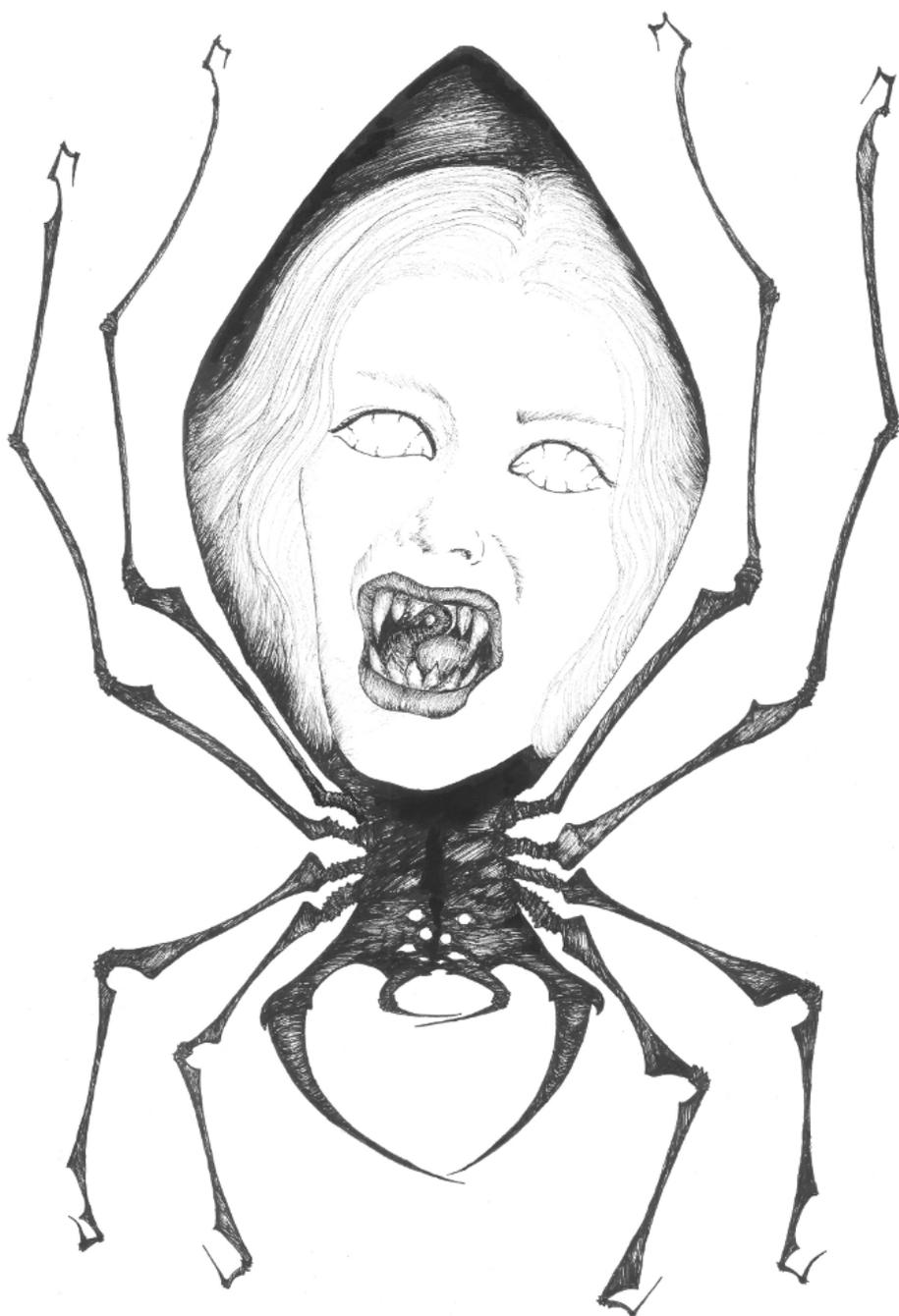
Lilyom est donc la déesse d'un monde à part. Presque unique, elle représente une philosophie de vie et non une activité, un sentiment ou un phénomène naturel.

Le Culte de la Témérité

*Que dans le ciel placés, mes yeux tracent mon temple,
Et que sur moi repose un autel sans exemple.*

(P. Valéry - La Jeune Parque)

C'est ainsi que le Cantique de la Séparation décrit les mots par lesquels Lilyom demanda qu'on lui rendît un culte. L'idéologie du culte de la déesse est déclinée selon une tradition de cantiques sacrés écrits au fil des années par différentes grandes



prêtresses, et ce depuis la Verbannung (cf. Albenheim), dont les premiers furent ceux du Cantique de la Séparation. Ceux-là furent écrits en elfique antique, mais Lilyom rejeta la langue sacrée des dieux elfiques pour adopter celle des Abysses: le démoniaque est la langue sacrée du culte de Lilyom (ainsi que de celui de Silberling).

La pensée contenue dans ces cantiques est éminemment contradictoire et parfois assez hermétique, mais elle pourrait se résumer par cette citation de Macbeth de Shakespeare: *Be bloody, bold and resolute/Laugh to scorn the power of man* (Sois sanguinaire, téméraire et inflexible/Ris-toi du pouvoir de l'homme).

Aucune limite morale. Seule la satisfaction du désir compte, car c'est le désir qui donne son sens à l'existence. Les Mraka œuvrent donc à détruire en eux la conscience morale, née selon eux de la peur, la peur de la Mort et de la souffrance qui incite à imposer des frontières entre soi et la libre violence du monde, à voir le monde à travers le prisme d'une volonté absurde de voir des lois là où il n'y a qu'un chaos agité par l'hybris. Survivre ne suffit pas, même en un monde perpétuellement dangereux, il faut vivre pleinement jusqu'à l'heure du trépas. La société des Cités Rivales des Mraka n'est pas minimaliste comme pourrait l'être une société du Monde Souterrain, au contraire elle est baroque et magnifique jusqu'à la nausée. Lilyom et le pouvoir qu'elle tire des Abysses ne s'intéresse pas aux mentalités étriquées de pionniers ignorants, elle entend dominer un peuple aussi sophistiqué que fier.

Jadis déesse de la justice, Lil est devenue Lilyom en acquérant le *Regard Oblique*, c'est-à-dire la faculté de voir au-delà des enseignements frileux de la conscience et des chimères qu'elle engendre comme l'idée de justice. Le Regard Oblique est ce qui permet à la déesse de voir même au-delà de l'indescriptible chaos qu'elle crée par cette idéologie nihiliste. Lil est devenue Lilyom parce qu'elle a voulu ressentir la souffrance d'une mortelle (cf. *Albenheim*). Son désir était à cet instant de mieux comprendre la souffrance humaine afin de rendre meilleure justice. Paradoxalement, la souffrance était si intense qu'elle l'a détournée de toute forme de justice. Il ne reste qu'un brasier de haine et de colère qui brûle encore, alimenté par le Mal et qui en fait partie. Lilyom est en quelque sorte l'incarnation du fait que la souffrance n'est pas le chemin de la rédemption mais celui de l'enfer. En bref, la douleur rend mauvais, engendre plus de douleur et donc plus de Mal...

Nulle société ne saurait fonctionner selon ce genre de principe, et pourtant les Mraka vivent et, en un certain sens, prospèrent. D'un groupe de fugitifs égarés ils sont devenus une nation souterraine, dont le simple nom évoque un odieux mélange d'un talent qui ne s'exprime qu'à travers le mépris de la vie, d'une haine de la surface et des divinités elfiques lunaires, le tout mêlé à une puissance magique considérable. Sans le regard oblique, Lilyom ne pourrait assurer la pérennité de cette société unique en son genre. Voici comment elle en parle elle-même dans ces vers extraits du Cantique de la Séparation (en réalité tirés de *La Jeune Parque* de P. Valéry; à ceux qui s'indignent je dirai que le poète ne considérait ce texte que comme un exercice auquel il n'avait pas cherché à donner de sens, na!)

*Ma surprise s'abrège et mes yeux sont ouverts
Je n'attendais pas moins de mes riches déserts
Qu'un tel enfantement de fureur et de tresse
Leurs fonds passionnés brillent de sécheresse
Si loin que je m'avance et m'altère pour voir
De mes enfers pensifs les confins sans espoir*

Les prêtresses acquièrent naturellement cette étrange faculté qui rend leurs actions parfois inexplicables aux yeux du profane. Elles sont les fondations de la société des Cités Rivales, et sans elles le monde des Mraka s'effondrerait sur lui-même, entraîné par son propre chaos. Elles sont souvent d'origine matricienne, car toute jeune fille matricienne est destinée par défaut au sacerdoce, mais la prêtrise est un vecteur de promotion sociale important au sein des Cités. Une jeune prêtresse est susceptible d'entrer au service personnel d'une Matricienne, voire même d'être annoblie.

Pour être prêtresse de Lilyom il faut être de Teinte Spirituelle Fanatique (de rang minimum +1, sans quoi la prêtresse ne reçoit plus de Grâce), et c'est également la voie spirituelle que Lilyom exige de ses adorateurs. La langue liturgique étant le démoniaque, devenir prêtresse demande un long apprentissage. Les Mraka ont une facilité naturelle pour le démoniaque, certes, mais apprendre une langue enchantée n'est jamais simple. Les prêtresses de Lilyom ne le deviennent qu'après avoir acquis une parfaite maîtrise de cette langue: elles possèdent donc une affinité démoniaque en sus de leur affinité divine, et certaines d'entre elles sont d'ailleurs des prêtresses-mages démonistes. Elles ont même un pentacle en elles, qui leur est imposé lors de leur ordination, systématiquement aux valeurs Tiamat 6, Ereshkigal 3, Bêlit-Séri 1, Nergal 2, Namtarou 3: ce sont celles des démons-servants de Lilyom, les *Yaryë* (Ярые, c'est-à-dire en langue des ténèbres les "ardentes"). Une prêtresse est amenée à devenir une Yaraïa (une Yaraïa, deux Yaryë) à sa mort, sauf les prêtresses-mages, dont le pentacle est en général amené à évoluer. Leur démon-reflet devient alors l'un des démons uniques qui servent l'Araignée-Dragon à leur manière (cf. plus bas).

Chaque prêtresse pratique la magie divine issue de son affinité divine à Lilyom. De plus, lorsqu'elle est prêtresse-mage - une



minorité d'entre elles l'est - une prêtresse de Lilyom a alors évidemment accès à tous les pouvoirs des extensions création et arcanes de son affinité démoniaque et peut faire usage de la magie de son pentacle comme un démoniste. Le pentacle étant une affinité absolue, il rapporte de la Transcendance aux prêtresses simples comme aux prêtresses-mages, mais l'affinité démoniaque n'en rapporte qu'aux prêtresses-mages. Comme on le verra ci-après, prêtresses simples et prêtresses-mages utilisent toutes à la fois la Grâce et la Transcendance. On comprend pourquoi une *Skild* ("à part" ou "séparée" dans le dialecte des Drachenalbe : surnom donné à ces prêtresses) est considérée comme un adversaire redoutable surtout à haut niveau, notamment si on ajoute à cela un entraînement guerrier conséquent, commun à tous les Mraka.

Les prêtresses de Lilyom portent en général des vêtements de soie sombre, noire ou rouge, et soignent particulièrement leurs cheveux, signe de leur âge, autrement dit de leur faculté à survivre. Leur symbole religieux est en général un médaillon représentant le visage de la déesse: une femme aux cheveux fous, ouvrant une bouche où brillent deux canines de vampire, et qui forme l'abdomen d'une araignée stylisée. Le médaillon est en argent lors de l'ordination de la prêtresse, puis est échangé contre un médaillon d'or lorsque la prêtresse a passé avec succès *l'épreuve démoniaque*. Cette épreuve est imposée par la déesse elle-même à chacune de ses prêtresses lorsqu'elle atteint le niveau 6. Qu'elle le veuille ou non la prêtresse est alors enlevée par Lilyom qui l'emprisonne dans son domaine des Abysses: les Abîmes de Soie. Elle y est alors soumise à plusieurs épreuves qui varient selon la personne, visant à exalter en la candidate les qualités qui feront d'elle une grande prêtresse.

Attention: le culte de Lilyom est chaotique, par conséquent cette épreuve n'a pas pour but de formater la personnalité de la candidate, mais au contraire de la pousser à bout, en s'appuyant sur sa nature profonde. Lilyom cherche à révéler des aspects occultes de la personnalité de la candidate, ceux qui lui paraîtront intéressants sur le moment. Le seul point commun des grandes prêtresses est un surcroît de pouvoir (qui comprend toujours un point d'affinité divine placé d'office dans l'extension hiérarchie) et une témérité grandie. Une grande prêtresse de Lilyom n'a *jamais* peur, elle sera d'ailleurs **immunisée à toute forme de magie fondée sur la peur**. Si Lilyom est élitiste, elle n'entend pas que son élite soit monolithique, sans quoi tout son projet s'effondrerait.

La pratique quotidienne du culte se fait par des fêtes qui commencent en général par des cantiques, quelques sacrifices d'esclaves ou de prisonniers, voire de renégats, souvent accompagnés de danses endiablées, qui s'achèvent en orgies généralisées, avec éventuellement la participation de démons invoqués pour l'occasion. Ces fêtes sont des instants relativement paisibles de la vie d'un Mraka. En effet, elles ont l'effet défouloir d'un carnaval, car aucune forme de châtement ou de violence (autre que rituelle) ne peut y être pratiquée, la déesse y veille. Les Mraka y sont en fait en sécurité, par rapport au reste de leur existence, où rien n'est jamais acquis et la confiance est un bien rare.

Les Mraka appréciant beaucoup la sculpture et l'architecture, ils représentent leur déesse à l'envi, sous sa forme elfique: une magnifique femme nue armée d'une épée, à la fois sensuelle et inquiétante, avec un sourire carnassier, ou sa forme démoniaque: une araignée géante dont l'abdomen est affublé d'une tête elfique grimaçante, découvrant des canines de vampire. Elle est souvent représentée avec la peau noire et des cheveux blancs, comme les Sonnenalben, mais c'est sans rapport avec ceux-ci.

Les Mraka considèrent comme secondaire la distinction entre Lilyom et son double démoniaque, la Reyne-Araignée. C'est pourquoi les araignées sont considérées comme des animaux sacrés et tout un aspect du culte de Lilyom tourne autour de nos amies à huit pattes. Pourtant la distinction est importante. La Reyne-Araignée est vénérée dans les Temples des Abysses par des personnes qui ne connaissent pas Lilyom et ne sont pas Mraka. Elle est connue pour être avide de sang et pousser les gens vers l'expression de leur nature profonde, sans les limites que la pensée ou la morale peut imposer.

*Libère-moi de l'espérance
Qui suinte en moi
Comme une eau perfide*

*Libère-moi de la joie
Qui me laisse désarmée
Face à la cruauté*

*Libère-moi de la peur
Que la souffrance m'enseigne
Que la Mort m'inspire*

*Jamais je n'aurai
L'impertinent sourire
Qui orne le visage des vaincus*

*Jamais je ne nourrirai
Le feu sacré des brasiers
Qu'ils ont allumés là-haut*

*Jamais je ne connaîtrai
La félicité tranquille*

Des âmes lumineuses

*Méchante et libre
J'honore le sinistre pacte
Qui m'unit aux Ténèbres*

(Vœux traditionnels des novices)

L'Araignée-Dragon [Kocoï (Kossoï, "l'oblique") - Pentacle : Tiamat 600, Ereshkigal 198, Bêlit-Séri 473, Nergal 556, Namtarou 208]

L'Araignée-Dragon n'a pas toujours été le reflet démoniaque de Lilyom (cf. *Albenheim*), et de fait elle est vénérée en tant que très ancien Seygneur des Abysses de manière complètement indépendante des Mraka, par des mortels de toutes cultures et origines prêts à lui vendre leur âme en échange d'un service quelconque. On trouvera une effigie en son honneur dans les lieux consacrés au culte des Seygneurs des Abysses, notamment les fameux Temples des Abysses comme celui d'Enclose (cf. *Arseterre*). Elle a la réputation d'aider tous ceux qui recherchent d'une manière ou d'une autre à renverser un ordre établi, à dépasser une condition ingrate, à se venger d'un abus de pouvoir ou de ce qui serait perçu comme tel, mais uniquement lorsque l'âme suppliante est animée par la haine ou le désir plus que par une réflexion construite. Elle a également la réputation d'aider les artistes à transcender leur inspiration en leur procurant des visions au-delà de leurs perceptions habituelles, dans la tradition du fameux Regard Oblique. On dit d'ailleurs qu'il suffit de verser un peu de son sang et d'en barbouiller les yeux de son effigie pour bénéficier d'un pouvoir de Regard Oblique (cf. *la langue démoniaque*) pendant quelques heures. De manière générale elle accueille les âmes troumentées, dévorées par un désir de vengeance. On dit aussi qu'elle vient en aide aux filles-mères, parfois même sans exiger leur âme en paiement, ni l'âme de leur enfant... Le fait est que l'Araignée-Dragon est un très vieux démon, très complexe, tiraillé entre sa nature ancienne et l'influence de Lilyom, et le seul exemple d'un Seygneur des Abysses qui ait subi une telle transformation. De fait elle peut faire preuve à l'occasion d'une générosité désintéressée, ne serait-ce que pour susciter cet espoir chez les suppliants potentiels.

Kossoï est toujours représentée sous la forme d'une araignée géante dont le corps se termine par une tête drachenalbe ou parfois un buste entier. La partie elfique de son corps est en général féminine, mais pas toujours. Pour les Mraka ce n'est que le reflet démoniaque de Lilyom et à ce titre ils ne lui vouent pas de culte particulier car la déesse est toujours vénérée sous ses deux aspects. Kossoï ne prend jamais de forme humanoïde car cela est réservé à la déesse Lilyom d'une part, mais aussi parce que c'est un leg de son antique nature profondément chtonienne et éloignée de tout lignage mortel. Elle prend ainsi souvent la forme d'une simple araignée, de taille variable, ou d'un magnifique dragon chtonien (cf. *Titans et Titanides*).

Son domaine abyssal, les Abîmes de Soie, est le sixième selon la nomenclature de Lutomysl (cf. *Abysses*). C'est à la fois le domaine de Kossoï et celui de la déesse Lilyom. C'est là qu'elle accueille les âmes qui se vouent à elle particulièrement, c'est-à-dire les âmes élues par elle, et non les âmes qui lui sont simplement consacrées, lesquelles se retrouvent dans le Ventre de la Mort, soit le domaine de *Schattentanz*, et participent autant à son pouvoir qu'à celui de la mystérieuse déesse de la Mort et de la Folie des Mraka. Il s'agit donc des âmes de ses prêtresses, des Mraka particulièrement pieux ou des mortels quelconques qui ont vendu leur âme à l'Araignée-Dragon. Toutes ces âmes sont en général converties en cendres d'âmes pour créer alimenter le domaine ou créer des démons au service de la déesse et de son double démoniaque. Les prêtresses deviennent en général des Yaryë (cf. plus bas) mais les Abîmes de Soie hébergent de nombreux autres démons, souvent **uniques** (comme le fameux Troubadour, cf. *Démons*) et inspirés d'une ou plusieurs âmes élues qui ont particulièrement marqué Lilyom ou son double. C'est ainsi que la déesse honore en un sens sa philosophie individualiste.

Les Abîmes de Soie se présentent au voyageur comme une gigantesque toile d'araignée qui s'étend dans un ciel sombre. Les fils aranéens peuvent être aussi fins que ceux d'un banal faucheur ou assez épais pour soutenir un palais et diffusent une lumière claire et pâle. On peut marcher sur certains de ces fils pour aller d'un lieu à un autre, comme sur des ponts de corde tendus au-dessus de multiples abîmes entrelacés. On ne voit que les fils et non les parois auxquels ils devraient être attachés en toute logique... Les démonistes disent que si on suit un fil dans une direction on se retrouve à en parcourir un autre dans une direction opposée et que tous ces fils n'en sont qu'un seul qui s'enroule autour des dimensions non-euclidiennes d'une manière qu'aucun esprit mortel ne peut se représenter. En un lieu que l'on s'accorde à appeler le centre se trouve le Zamok Okhot (Замок Oxot, le "château des chasses"), le palais que partagent la déesse et son reflet démoniaque. Magnifique construction d'obsidienne dans le plus pur style Mraka, c'est une somptueuse demeure qui contient la fameuse Bibliothèque de Lilyom, censée rassembler tout le savoir accumulé par les Mraka mais aussi le récit de l'existence de chaque âme ayant gagné à sa mort les Abîmes de Soie ou le Ventre de la Mort. La déesse y héberge ses sbires démoniaques, à l'exception notable des Yaryë

Parlons à présent des fameuses Yaryë, les démons-prêtres de l'Araignée-Dragon, que deviennent les prêtresses à leur mort. Une prêtresse de Lilyom n'est pas en général une magicienne démoniste. Il existe quelques prêtresses-mages mais elles constituent une élite très réduite et très discrète au sein de la caste religieuse des Mraka, et suivent après leur mort un destin particulier. Ainsi une prêtresse n'a pas le pouvoir d'enrichir son pentacle à la manière d'un démoniste. À leur mort leur démon-reflet n'a donc en règle générale pas évolué, et devient une Yaraïa, un démon aux pouvoirs démoniques très faibles. Cependant le véritable nom démoniaque de la Yaraïa n'est pas "Yaraïa" et chacune d'entre elles a son propre nom : le nom démoniaque qui lui fut donné lors de

son ordination de prêtresse. Et ce nom recèle bien des pouvoirs...

En effet la Yaraïa porte en elle l'âme de la prêtresse, qui est élue et arrachée à la Douat pour être réunie à nouveau à son démon-reflet dans les Abîmes de Soie. Comme le dit la prière funèbre traditionnellement récitée sur le cadavre d'une prêtresse : "*Toi qui fus de son vivant en elle, à présent accueille-la en toi. Toi qui la hantas chaque jour de sa vie, laisse-là te hanter chaque jour de sa mort.*". Ainsi la Yaraïa n'est-elle pas un démon comme les autres, loin s'en faut. Tout d'abord, porter en elle une âme humaine la rend **insensible à l'or, même maudit**. Mais aussi et surtout elle conserve **son affinité divine et son potentiel de Grâce tel qu'ils étaient à sa mort et tous les pouvoirs associés**. Ce potentiel de Grâce se régénère par la prière, comme du vivant de la prêtresse. Seul inconvénient de cette nature si spécifique : elle ne peut faire usage du pouvoir Ereshkigal 1.

La forme native d'une Yaraïa est celle d'une sorte de monstrueuse centauresse dont la partie inférieure du corps est celle d'une araignée géante, mais elle peut également revêtir les traits qu'elle avait de son vivant. Sous ces deux formes elles ont souvent des armes magiques dont la puissance indique leur proximité avec la déesse. Enfin elle peut prendre une troisième forme, similaire à un Démon-Tête (cf. *Démons*) : leur tête de leur vivant montée sur huit pattes d'araignée.

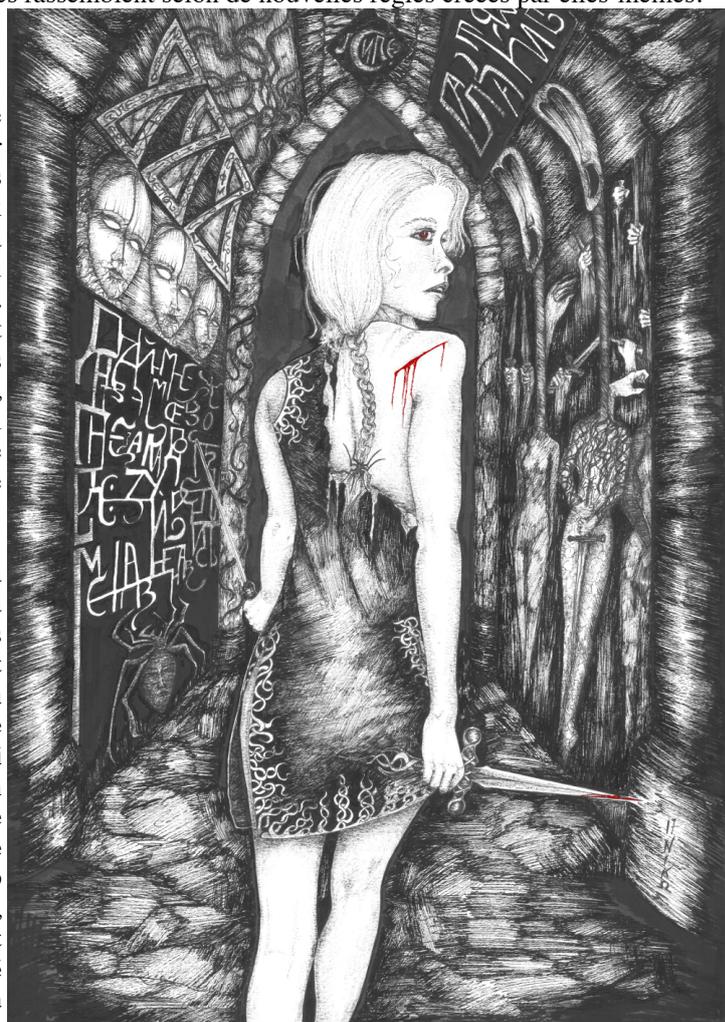
Une Yaraïa n'est donc pas redoutable par ses pouvoirs démoniques mais par ses pouvoirs magiques de prêtresse. Le sacerdoce de la déesse bannie ne cesse donc jamais. Leur insensibilité à l'or inspire à nombre de démonistes une sorte de crainte superstitieuse, car nombre d'entre eux ont évidemment essayé de reproduire cette si enviable faculté sur d'autres démons, en vain. Le secret de l'Araignée-Dragon n'a jamais été percé : que se passe-t-il donc lors de l'ordination d'une prêtresse de Lilyom? Lorsque le démon-reflet est créé?

Chaque Yaraïa réside dans l'une des demeures suspendues ou posées sur les fils qui parcourent les Abîmes de Soie. Outre le Zamok Okhot cité plus haut, il existe de nombreuses demeures, en général associées à une cité Mraka voire même à une maison matricienne en particulier. Chaque demeure est bâtie selon le style architectural et pictural de la cité ou de la famille correspondante et accueille les Yaryë issues de ladite cité ou maison. La société Mraka se retrouve ainsi recrée en quelque sorte dans l'au-delà et une nouvelle rivalité s'instaure entre ces demeures d'outre-tombe pour les faveurs de la déesse, rivalité qui ne s'exprime pas de la même manière évidemment mais emprunte des chemins d'autant plus retors et détournés. On pourrait croire que c'est là une stratégie délibérée de la part de la déesse mais en pratique les Yaryë sont laissées la bride sur le cou et ne font que perpétuer au-delà de la mort leurs ataviques schémas de fonctionnement. Certaines acquièrent justement à la faveur de cette expérience pour le moins particulière un autre point de vue et essaient de vivre leur seconde vie d'une autre manière. La déesse semble paradoxalement les encourager puisque certaines demeures accueillent ces parias et les rassemblent selon de nouvelles règles créées par elles-mêmes.

Pouvoirs magiques

Les prêtresses de Lilyom pratiquent une magie divine spirituellement marquée par la teinte spirituelle Fanatisme, car Lilyom n'exige rien de moins qu'un dévouement absolu à ses fidèles. Une vision fine percevra aussi le lien qui unit Lilyom aux Abysses, notamment l'influence de son reflet démoniaque, la Reyne-Araignée. Les jets de résistance se font donc contre un seuil égal à 10+niveau du sort+ego de la prêtresse concernée. Lorsque plusieurs prêtresses lancent un sort, le plus fort ego est pris en compte. Sauf indication contraire (notamment pour les cérémonies rituelles qui sont souvent accompagnées de chants), seules les composantes somatiques sont nécessaires. Le potentiel de Grâce se régénère **entièrement** au cours d'une prière particulière, qui ne peut être faite par la prêtresse qu'une seule fois par période de 24h.

Ces pouvoirs sont soumis à deux limitations essentielles, dans la guerre permanente qui oppose les Mraka au monde elfique de la surface, et particulièrement aux Hochalben, avec lesquels les conflits armés sont fréquents. **La lumière de la Lune contraint les prêtresses, lorsqu'elles y sont confrontées, à effectuer un jet de volonté simultanément au lancement de chaque sortilège de magie divine, contre un seuil égal à 10+i, où i représente un facteur d'intensité compris entre 0 et 10, selon l'intensité du rayonnement. En cas d'échec, la Grâce nécessaire n'a pu être dépensée, et le sort n'a donc pu être jeté.** $i=10$ correspondra par exemple à une pleine Lune en champ découvert, ou à l'intérieur d'un temple d'une divinité lunaire, même s'il est plongé dans l'obscurité totale. De plus, **le contact physique du fer-de-Lune (cf. Nör), le métal adamantin sacré des Hochalben, aura un effet identique tant qu'il sera maintenu et à condition qu'un prêtre de Daïn ou Nör (cf. articles éponymes) soit présent**, contre un seuil égal à 10+ego du prêtre présent d'ego maximal. C'est d'ailleurs en réplique à ce pouvoir que Lilyom créa le Сталь тьмы (stal' tmy: l'acier des ténèbres, cf. plus bas). Ces limitations sont spécifiques à Lilyom et ne



s'appliquent pas aux prêtres de *Silberling* ni aux prêtresses de *Schattentanz*.

Errance

1	Le pas de l'araignée , Manne (cf. <i>Nör</i>), Bardak (Бардак)
2	Huit yeux , <i>Empathie</i> (comme le sortilège de mage draconiste), Zloba (Злоба)
3	Отвага (Отвага), Западня (Западня), Застой (Застой)
4	<i>Dissipation</i> (comme le sortilège de mage draconiste), Соблазн (Soblazn)
5	<i>Désenvoûtement</i> (comme le sortilège de mage draconiste), <i>Otchyerk</i> (cf. <i>Silberling</i>)
6	Перемена (Piriména : "métamorphose"), Slava Tiamat (СЛАВА ТИЯМАТЪ)
7	Мор , Обман (Обман)
8	Wiedervereinigung (identique au pouvoir de <i>Nör</i> du même nom)
9	Gegenmittel (cf. <i>Nör</i>)
10	Чародейство (Sorcellerie)

Rites

1	Sacrifice
2	Железные губы (Les lèvres de fer)
3	Feu Sombre
4	Сталь тмы (L'acier des ténèbres ou le fer chthonien), Sous les yeux aveugles des Petites Sœurs
5	Твоя живая сестра тебя вызвала (Invocation sacrée), Maggya Одна (Магия Одна)
6	Vhod (Вход), Vozglass (Возглас)
7	Zarya (Заря), Fremdentag

Hiérarchie

1	Viol Mental
2	СМЫСЛ ВОЙНЫ (Le sens de la guerre)
3	L'gota (льгота) (identique au pouvoir de <i>Silberling</i> du même nom)
4	Regard Oblique (identique au pouvoir de magie <i>démoniaque</i> du même nom)
5	Vergiß mich (cf. <i>Nör</i>)
6	Objora (Обжора)
7	Страх (Strakh : "peur")
8	Zusammen (identique au pouvoir de <i>Nör</i> du même nom)
9	Démonologie

n désigne ci-dessous le niveau de la prêtresse.

Сталь тмы (L'acier des ténèbres ou le fer chthonien)

L'acier des ténèbres est une sorte de réponse de Lilyom au fer-de-Lune. Il se présente sous la forme d'un alliage magique noir parcouru de veines argentées. Il est créé à partir d'ingrédients alchimiques par le pouvoir de ce sortilège, lors d'une cérémonie particulière, dont la prêtresse officiante doit avoir un niveau de minimal de 10 en métallurgie et en alchimie. Contrairement au fer-de-lune, l'acier des ténèbres, appelé aussi le fer chthonien par les alchimistes, n'exige aucun sacrifice de transcendance. La source magique ainsi créée s'appuie sur les deux ingrédients alchimiques principaux utilisés : du sang de démon et de la poudre de crocs de Basileüs. Les autres ingrédients sont assez communs et aisés à trouver. L'alliage final lui-même est à base de minerai de fer et nickel, comme un acier normal.

L'acier des ténèbres est léger et maniable, particulièrement solide et impossible à fondre par des moyens normaux. Il permet de forger des armes dont la robustesse sera en moyenne 10 fois supérieure à la robustesse habituelle qu'on peut attendre d'une arme du même gabarit, dont la difficulté en attaque et parade sera diminuée de 5 et qui auront un bonus de +5 aux dégâts, porté à +10 lorsque l'arme sera utilisée contre un ennemi naturel de Lilyom (Haut-Elfe, Nibelung, Gnome, Gobel, Diable, Ange, Mort-Vivant). De plus l'acier des ténèbres ignore les invulnérabilités naturelles des immortels : il touche Démons, Diabes, Anges, Ténébrides et le Peuple-Fée sans difficulté. En général les Mraka se battent avec des armes plutôt petites : épées courtes ou cimenterres, eu égard aux espaces confinés dans lesquels ils évoluent. L'acier des ténèbres peut également servir à faire des armures

(cf. les Règles de Simulation).

L'inconvénient principal du fer chthonien est sa grande sensibilité à l'environnement : il se corrompt très vite loin du Monde Souterrain. Tout objet en acier des ténèbres perdra un point de robustesse par jour passé hors du Monde Souterrain (à l'exception des Abîmes de Soie et du Ventre de la Mort, domaines respectifs de Lilyom et Schattentanz dans les Abysses). C'est ce qui explique que les alchimistes ne l'utilisent et ne le vendent guère à la surface ou dans les UMI (Univers Matériels Imaginaires). Lorsqu'ils en trouvent ils essaient de le maintenir à l'abri du contact de l'air et de la lumière du Soleil, étendant quelque peu ainsi sa durée de vie et tâchent de le vendre le plus vite possible.

Bardak (Бардак : "pagaille")

Lancé sur une cible quelconque (jet de volonté pour résister), ce sortilège créera chez celle-ci une confusion et une perte de coordination qui l'obligera pendant n rounds à tirer deux fois tout jet d'une compétence de combat et à prendre le **pire** résultat.

Démonologie

Ce pouvoir fut enseigné jadis par Lilyom à ses premières prêtresses, qui n'avaient pas encore de démon-reflet en elles car ce rituel ne s'était pas encore imposé, mais qui devaient parfois maîtriser les démons qu'on peut rencontrer dans le Monde Souterrain, où les portails avec les Abysses sont nombreux. Lorsque la prêtresse a accès à ce pouvoir, elle est alors considérée comme démonologue (cf. *la langue démoniaque*) : c'est-à-dire qu'elle alors accède aux extensions création et arcanes de son affinité démoniaque et peut les utiliser à la manière d'un démonologue de niveau équivalent à son niveau de prêtresse. Elle ne tire cependant pas de Transcendance de son affinité démoniaque comme le ferait un mage démonologue. Plus tard, lorsque l'implantation du démon-reflet s'imposa comme une composante indispensable de l'ordination des novices, ce pouvoir n'évolua cependant pas, et on peut dire que les prêtresses simples de Lilyom ayant accès à ce pouvoir sont les seules démonologues portant un démon-reflet en elles! Cocasse paradoxe. Agir à la manière de véritables démonistes reste donc le privilège des prêtresses-mages.

Feu Sombre

Le feu sombre est un feu magique qui se nourrit essentiellement de la foi des personnes présentes. Il apparaît sous la forme d'une flamme noire et blanche entre les mains de la prêtresse et se déplace selon sa volonté dans l'espace. Un feu sombre dure 1 heure ou jusqu'à consommation.

Le feu sombre est un élément essentiel du culte à Lilyom. C'est notamment dans ce feu que sont incinérés les sacrifices à la déesse. Le feu sombre peut brûler les cibles désignées par la prêtresse. Il s'agit d'un feu magique contre lequel les protections habituelles au feu ne fonctionneront pas. Il ne peut être paré ni esquivé et fera n points de dégâts (ignorant protection et endurance) sur une localisation choisie par la prêtresse sur une cible en vue. Le feu sombre pouvant être considéré comme une extension corporelle de la prêtresse, on peut considérer que celle-ci est en contact avec ce que touche le feu qu'elle contrôle et que celui-ci se déplace dans l'espace à la vitesse maximale à laquelle elle pourrait se déplacer en courant.

Le feu sombre peut aussi soigner localement 2n points de dégâts ou n points globalement.

Fremdentag

Le Fremdentag est en quelque sorte l'unique fête calendaire des Mraka, qui ne suivent sinon aucun calendrier pour leurs célébrations religieuses. C'est donc l'unique cérémonie religieuse qui se pratique au même moment dans toutes les cités Mraka. La spécificité de cette fête ne s'arrête pas là, le nom même de Fremdentag signifie "Jour de l'étranger" en... elfique antique. Les prêtresses de *Nör Vollmond* interprètent cette survivance de l'elfique antique au sein du Culte Téméraire comme un signe de la présence de Lil. Le jour de l'étranger est célébré deux fois l'an, à chaque fois autour de l'équinoxe. On dit que ce jour-là la déesse prend la forme d'un mortel quelconque, éventuellement celle d'un non-Mraka. C'est pourquoi les cités Mraka deviennent soudainement des havres de paix et les lieux hospitaliers à l'égard des étrangers, dont toute violence semble soudainement bannie. Mais il est essentiel que cette fête ne soit pas troublée par les ennemis de la nation!

Aussi par ce sortilège la prêtresse place pour 24h une zone contenue dans une sphère de n m de rayon inaccessible (par présence ou magie) à toute créature immortelle hostile au culte de Lilyom. Les créatures mortelles animées d'intentions malveillantes seront également tenues à l'écart. Ce sortilège est évidemment lancé le jour du Fremdentag mais peut être lancé en pratique à tout moment. La prêtresse ayant lancé le sort ne dispose cependant que lors du Fremdentag d'un bonus de 10 à son jet de volonté résister à toute tentative de dissipation.

Dans les cités Mraka le Fremdentag est un jour chômé, même pour les esclaves. La ville étant en principe placée sous la protection des sortilèges des prêtresses, même les sentinelles quittent leur poste. Après avoir en général sacrifié à la Déesse, les familles matriciennes organisent pour tous ceux qui sont sous leur autorité un grand festin. Le chant, la danse, le théâtre et la poésie sont à l'honneur. *"Lors du Fremdentag la cité devient un lieu enchanteur où nul ne manque plus de rien, où l'art remplace la violence. Il semble que par ce goût du paradoxe qui est si caractéristique du peuple Mraka, la cité devienne pour une journée aussi paisible et qu'elle est habituellement fébrile, aussi hospitalière qu'elle est habituellement dangereuse, aussi raisonnable qu'elle est habituellement folle. Pour ceux qui souhaitent voir le peuple Mraka sans risquer leur vie et leur âme, le Fremdentag est l'unique moment envisageable."* (*Devisement du Monde Chthonien et de ses habitants - cf. Bouquins*)

C'est aussi pour les Mraka un moment où de nombreux procureurs et au service de la Déesse reviennent sur les lieux de leur vie passée (lorsqu'ils sont issus de mortels) et revoient leur famille. C'est donc aussi une forme de fête des morts similaire au Samhain des Celtes.

Huit yeux

Ce pouvoir permet à la prêtresse de poser où elle veut sur une surface solide 8 glyphes, invisibles à l'œil nu, qui durent tant que la Grâce du sort est bloquée et lui permettent de voir comme des yeux supplémentaires.

Твоя живая сестра тебя вызвала (Invocation sacrée): (Tvaïa jivaïa sistra tibïa vyzvala : "Ta sœur vivante t'a appelée")

Ce pouvoir permet à la prêtresse d'invoquer à son aide une Yaraïa, soit un démon-servant de l'Araignée-Dragon, qui porte aussi en lui l'âme d'une ancienne prêtresse. Il arrive que la prêtresse connaisse l'âme en question, rien ne permet de le décider ni de le prévoir. La Yaraïa obéira alors à la prêtresse à la manière d'un démon asservi autant d'heures que le rang de son extension hiérarchie.

Железные губы (Les lèvres de fer)

Ce pouvoir permet à la prêtresse de créer une dague consacrée à la déesse, notamment en vue de sacrifices. La dague est en général faite d'un acier très solide et tranchant, et la poignée, souvent d'or rehaussé de platine, est magnifiquement damasquinée de motifs et de calligraphies religieux liés à Lilyom. Une fois l'objet créé, la prêtresse doit rituellement mettre sa propre vie en jeu. Au cours d'une cérémonie orgiaque elle dansera nue, la dague à la main, plusieurs heures durant, sans s'arrêter, et finira par s'entailler les lèvres du fil de la lame. Ensuite elle laisse le sang couler et nul ne doit guérir la blessure d'aucune manière. La Déesse apparaît alors en personne pour fermer elle-même la blessure d'un baiser ou au contraire emporter l'âme de la prêtresse pour en faire une Yaraïa. C'est une manière de tenter la déesse, et le pourcentage de chance qu'elle décide de garder la prêtresse près d'elle est égal au niveau de celle-ci. On comprend pourquoi c'est une cérémonie que les prêtresses font au début de leur sacerdoce. En général à l'endroit où la blessure s'est refermée reste une cicatrice presque invisible, marque du baiser de la Déesse. On donne à ces dagues le nom de *милая речь* (*milaïa rech* : parole aimable) ou plus simplement *milaïa*.

Une dague consacrée ne quitte jamais la main de la prêtresse qui la tient tant que celle-ci ne le souhaite pas et peut toucher Anges, Démons, Diables et Ténébrides. De plus elle a un pourcentage de chances égal au niveau de la prêtresse de détruire tout revenant qu'elle touche, sauf bien entendu s'il est immatériel. Toutes ces propriétés ne valent qu'entre les mains d'une prêtresse de Lilyom. Par ailleurs elle a en toutes circonstances les caractéristiques suivantes: Diff. Att. 8, Diff. Par. 8, DG 1d20 (la force ne compte jamais), Solidité 15 et Robustesse infinie.

Maggya Odna (Магия Одна : "la Magie est Une")

Ce rituel est pour certains cosmogonistes la preuve que la magie est une, et le fait que les prêtresses de Lilyom - pourtant peu portées sur l'étude de la magie en général - l'aient créé est pour eux une source constante d'étonnement. Ce rituel se pratique sur une personne à l'agonie, praticienne d'une forme quelconque de magie transcendante (mais qui ne soit pas dévouée au sacerdoce de Lilyom, *Schattentanz* ou même *Silberling*). Les Drachenalben Khthôniaï sont par leur maîtrise de la sorcellerie de Khthôn de fait à peu près tous éligibles, même si ce ne sont pas les proies favorites de ce rituel. La victime doit être sans défense et proche de la mort. La prêtresse l'achève en l'égorgeant et en buvant son sang. Ce faisant elle absorbe une partie de la puissance magique de la victime qu'elle transforme en un point d'affinité démoniaque. Aucun jet de volonté n'est autorisé mais la résistance à la magie s'applique normalement. Il existe cependant une limitation mystique au Maggya Odna : **à tout moment la prêtresse ne peut avoir pratiqué au cours de sa vie ce pouvoir plus de fois que le rang courant de son extension hiérarchie**. Certains affirment que cette limitation permet à Lilyom de protéger ses prêtresses des effets néfastes de ce rituel, qui serait issu de la sorcellerie du *Chaos* et pourrait à la longue rendre l'affinité démoniaque de la prêtresse très instable.

Mor

Le nom de ce pouvoir signifie "Peste" en démoniaque. Contrairement à une légende tenace, les prêtresses de Lilyom ne secrètent pas du venin telles des araignées. En revanche elles en élèvent dans leurs temples, et recueillent leur venin. Il s'agit en général d'araignées chtoniennes qui n'existent pas à la surface mais dont les venins sont redoutables. Une Skild a de plus en général un bon niveau dans la compétence "Connaissance des poisons" qui est d'ailleurs favorisée. Mais si une Skild est habile à la fabrication de poisons ou à l'extraction de venins, elle n'en produit pas elle-même. En revanche le sortilège du Mor rend une simple dose de poison entre les mains d'une Skild redoutable.

Ce pouvoir permet d'enchanter jusqu'à n doses de poison ou de venin **insinuatif**, de manière à ce que ce poison ou venin acquière la faculté suivante pendant n heures : toute personne affectée par le poison ou venin (i.e. qui ait échoué à son jet de résistance) deviendra "contagieuse", c'est-à-dire qu'elle transmettra à toute personne avec laquelle elle sera en contact la même substance qui apparaîtra alors dans l'organisme de la victime comme si elle avait été elle-même touchée, et ladite victime deviendra à son tour "contagieuse". Chaque contagion **réussie** cependant diminuera d'un point la virulence de la substance concernée. D'autre part si la substance transmise par contagion est réelle, sa transmission est en soi magique : **un jet de volonté sera autorisé en plus du jet d'encaissement**. On considérera qu'il n'existe pas de "porteur sain" : si la personne réussit son jet de volonté ou son jet d'encaissement à la virulence modifiée, l'infection est impossible et toute exposition supplémentaire à la **même infection** (même substance originelle et même sortilège) sera sans effet.

Le rite du Mor est sans doute ce qui permet régulièrement aux Mraka de repousser les armées qui cherchent à les déloger de leurs cités, car seuls les Nibelungen sont sûrs d'échapper à cette étrange peste.

Objora (Обжора : glouton)

Ce sortilège permet à la prêtresse d'absorber la puissance magique d'une source inanimée (objet magique ou autre, jet de volonté du créateur) au toucher (lorsque cette source est matérielle, sinon à proximité). Si l'objet échoue à son jet de volonté sa vertu magique est définitivement détruite et la prêtresse voit son potentiel de **Transcendance vive** augmenté d'un nombre de points équivalent à n% de la puissance initiale de la source, même si celle-ci relève d'une forme de magie non-transcendante. Ce sortilège est très puissant et fait également perdre à la prêtresse 1 point de Grâce de manière définitive à chaque utilisation, qu'elle soit ou non réussie. Il peut être utilisé à plusieurs reprises sur un même objet par la même prêtresse. Ce sortilège porte le nom du *Démon* auquel il fut pris.

Obman (Обман : "arnaque")

L'Obman est une duperie d'un genre très particulier : elle permet à la prêtresse d'inspirer à sa victime (jet de volonté pour résister) pendant n rounds un sentiment intense de son choix (colère, peur, sympathie, amour, envie, mépris, haine etc...) vis-à-vis d'un objet de son choix également. Ce sentiment est faux mais il sera pour la victime tout aussi réel qu'un autre et aura un effet variable selon les circonstances.

Otvaga (Отвага : "témérité")

Lancé sur une cible volontaire, ce sort lui permet d'ignorer l'épuisement, de disposer de son maximum de segments d'action pour chaque round, et lui procure un bonus égal au rang en hiérarchie de la prêtresse dans tous ses jets de protection... et ce tant qu'il est dans la continuité d'une action guerrière. Toute fuite ou repos met fin à ce sortilège.

Le pas de l'araignée

Ce pouvoir permet à la prêtresse ou à toute personne volontaire de se déplacer sur toutes les surfaces au mépris de la gravité, à la manière d'une araignée, pendant n heures.

Перемена (Pirimiéna : "métamorphose")

Par ce pouvoir la prêtresse peut prendre la forme d'un arachnide quelconque, même monstrueux (comme la *Veuve noire aux yeux dorés*), aussi longtemps qu'elle le souhaite. Sous cette forme elle acquiert toutes les facultés et vulnérabilités de l'arachnide en question (ce qui inclut notamment les scorpions). Dans le cas d'une araignée, la plupart des araignées étant aveugles et sourdes, cela peut d'ailleurs engendrer des problèmes. Une araignée est cependant tout-à-fait capable de se diriger, et la prêtresse peut conserver une mémoire tactile très efficace d'un lieu inconnu visité sous cette forme. Si elle perd la plupart de ses facultés habituelles, la prêtresse peut néanmoins faire usage de magie en incantation immobile et silencieuse sous forme arachnide.

Sacrifice

Ce pouvoir permet à la prêtresse de consacrer une victime sacrificielle à la déesse, obtenant ainsi autant de points de Grâce supplémentaires ajoutés à son potentiel que l'ego de la créature sacrifiée. La victime doit être tuée par une dague sacrificielle consacrée à la déesse (cf. les lèvres de fer).

СМЫСЛ ВОЙНЫ (Le sens de la guerre)

La nation des Mraka se considère perpétuellement en guerre: contre les autres civilisations du Monde Souterrain tout d'abord, mais aussi contre les autres lignées elfiques, contre les pouvoirs qui veulent la destruction des démons (comme les Dieux Infernaux ou le Dieu Unique), mais aussi tant qu'à faire les autres pouvoirs démoniaques.

*Que notre guerre me paraît jolie
Quand c'est l'innocence qu'elle châtie
Quand je vois jusqu'aux tombes qui s'embrasent
Quand c'est notre ignorance qu'elle écrase*

(extrait de la "Prière cruelle")

Ce pouvoir est une sorte d'équivalent de la bénédiction chrétienne. Lorsqu'il est invoqué sur une personne, il lui accorde de relancer par la suite 3n jets de dés défavorables, à condition que cela implique une action allant contre les ennemis naturels des Mraka, tels que définis ci-avant. Comme la bénédiction chrétienne la prêtresse ne peut lancer ce pouvoir sur elle-même et ce pouvoir ne peut s'appliquer à un échec critique.

Slava Tiamat (СЛАВА ТИЯМАТЪ : "Gloire à Tiamat")

Ce pouvoir est une version mraka des traditionnels pouvoirs de bannissement et de sanctuaire de la magie divine. La prêtresse doit entailler sa main gauche en honneur à Tiamat (perdant ainsi 1d4 points de vie à cette sous-localisation). Son sang aura deux effets. Tout d'abord, dans un rayon de $\max(n, ego) m$ autour d'elle toutes les créatures immortelles (Titanides, Diables, Démons, Anges, Ténébrides, Créatures de la Douat, Procureurs, Suppliants) et revenants subiront une sorte de vague de magie fortement chaotique qui aura une chance égale à la valeur de l'affinité divine de la prêtresse de les détruire en rompant les liens magiques qui assurent leur existence. La résistance à la magie s'applique mais aucun jet de volonté n'est autorisé. Les démons sous forme incarnée sont les seuls que ce sortilège n'affectera pas, sinon même les créatures immortelles et/ou revenants affiliés à Lilyom seront potentiellement détruits. Les sources inanimées de transcendance tels que les objets magiques ne seront pas affectés.

Après cet effet instantané, la zone affectée par la vague restera active si la prêtresse le souhaite pendant n heures **autour d'elle-même (ou éventuellement de son symbole religieux) et/ou de toute personne mortelle consentante dont elle aura barbouillé le visage** (perdant à chaque fois 1 point de vie **global**). Les immortels et les revenants devront réussir un jet de volonté contre $10 +$ la valeur de l'affinité divine pour pouvoir entrer volontairement cette zone. S'ils la pénètrent - de leur propre fait ou non - ils auront alors $n\%$ de chances d'être détruits. Autour de la prêtresse (ou de son symbole religieux) la zone gardera la même taille, mais autour des autres personnes la zone active sera contenue dans une sphère de rayon la valeur de leur **ego** en m .

Соблазн (Soblazn : "tentation")

Il s'agit d'une forme de domination mentale assez particulière, qui utilise contre la personne ses penchants inavoués. En lançant ce sortilège à vue la prêtresse sera en empathie avec sa victime et aura une vision de ses points faibles (jet de volonté pour résister). Elle pourra alors lui donner mentalement des instructions en lien avec ses points faibles : demander de fuir à un lâche, d'attaquer une personne secrètement haïe ou enviée etc... La victime obéira alors aux instructions en lien avec ces points faibles pendant n rounds (un second jet de volonté n'est pas nécessaire). L'idée est qu'il s'agit d'une tentation plus que d'une suggestion : on pousse au "crime" dans une direction déjà favorisée.

Sous les yeux aveugles des Petites Sœurs

Ce rituel permet à la prêtresse d'invoquer à elle le pouvoir des Petites Sœurs (cf. *Démons*), ces petits démons qui ont la forme d'araignées. n Petites Sœurs parcourront alors le monde entier à la recherche d'une personne désignée par la prêtresse, qui devra rester concentrée en jeûnant et sans dormir tout le temps du rituel. Pour chaque Petite Sœur et pour chaque jour de jeûne et de veille révolu, il existe $k\%$ de chances de retrouver la personne ciblée (sauf si elle se trouve dans un lieu ou un univers inaccessible aux DNE ou est protégée contre la localisation magique comme par une larme de fantôme, cf. *Alchimie*). k se calcule suivant la proximité de la prêtresse ou d'une personne qui se joindra à elle pendant le rituel avec la cible. En partant de $k=0$ on incrémente de 1 la valeur de k à chaque fois que l'une des propositions suivantes est vraie :

- la prêtresse ou la personne a vu la cible
- ... a un lien de parenté direct avec la cible (filial, parental ou fraternel)
- ... a eu un rapport sexuel avec la cible
- ... a blessé la cible ou été blessé par la cible

Si une Petite Sœur trouve la cible, elle transmettra sa localisation à la prêtresse soit sous la forme d'une vision empathique soit de manière aussi précise que possible, selon les connaissances géographiques de la prêtresse.

Страх (Strakh : "peur")

Ce pouvoir est une forme très particulière des traditionnels pouvoirs d'apaisement des prêtres. C'est une prière à haute voix qui doit être prononcée par la prêtresse et qui affectera toute personne **volontaire, en situation de l'entendre possédant une teinte spirituelle fanatique associée à la religion mraka**. Cette personne sera alors immunisée pendant n heures à toute tentative de contrôle spirituel ainsi qu'à la peur magique ou non, et aura un bonus de +7 à tous ses jets de volonté. Le principe de ce sortilège est que la peur de la déesse remplace alors toute autre forme d'influence dans l'âme des cibles de ce sortilège. De plus la prêtresse ayant pratiqué ce pouvoir a durant la même période un très fort ascendant sur ceux-ci. On peut considérer qu'elle aura un bonus de +20 dans la compétence "présence" à leur égard. Le terme "Strakh" qui signifie "peur" en démoniaque, désigne chez les Mraka une forme de peur sacrée qui occupe alors tout l'esprit.

Enfin, lorsqu'elle a accès au Strakh, la prêtresse devient **immunisée à toute forme de magie sur l'esprit** : contrôle, lecture des pensées, localisation magique, influence, détection du mensonge etc...

Чародейство (Sorcellerie): (Tcharodeïstvo)

Pouvoir permanent : la prêtresse peut utiliser les pouvoirs de son pentacle à la manière d'un mage démoniste (cf. *la langue démoniaque*), avec ses points de Transcendance. Elle pratique donc alors de la sorcellerie transcendante et non plus de la magie divine.

Вход (Вход : "entrée")

Vhod est le nom du rituel d'initiation permettant d'ordonner une novice, de faire d'elle une vraie "Skild". C'est au cours de ce rituel que l'affinité divine et le pentacle de la prêtresse est implanté en elle.

Le Vhod permet tout d'abord à la prêtresse de se rendre par *affusion* dans un point quelconque des Abîmes de Soie OU d'en revenir soit en retournant à son point de départ soit en apparaissant en tout lieu consacré à Lilyom ou à l'Araignée-Dragon (ce qui inclut notamment les temples des Abysses). De ce fait ce pouvoir, utilisé deux fois, permet en pratique à la Skild de se téléporter en tout Temple de Lilyom ou des Abysses. Pour ces deux utilisations de ce pouvoir, elle peut emmener avec elle jusqu'à n personnes volontaires en contact physique direct ou indirect avec elle.

Lorsque la prêtresse invoque le nom de la Déesse dans les Abîmes de Soie après y être entré par ce rituel, celle-ci apparaîtra. C'est également une manière pour la prêtresse de demander audience. Si la prêtresse est accompagnée d'une novice, alors la Déesse en apparaissant l'acceptera formellement comme l'une de ses servantes et tissera en elle son affinité divine, après quoi l'Araignée-Dragon implantera en elle le pentacle. Si la Déesse n'apparaît pas la novice est considérée comme rejetée et doit être tuée séance tenante par sa tutrice.

Le Vhod est évidemment un instant fondamental dans la vie d'une prêtresse. C'est aussi le moment où se forge son lien à la Déesse, et en un sens sa raison d'être. Elle reçoit sa mission au sein de la société Mraka, et apprend ce que la Déesse attend d'elle, secret qu'elle ne doit partager avec personne, même pas sa tutrice. Il est fréquent d'entendre une Skild justifier ses actes, parfois incompréhensibles, en disant qu'elle "honore le secret du Vhod". C'est une manière de dire qu'elle suit la voie tracée par la Déesse pour elle, et qui ne regarde qu'elle et la Déesse. Elle n'a donc aucun compte à rendre, pas même à ses supérieures au sein du clergé. C'est ce qui fait du clergé de Lilyom un ensemble finalement très disparate et très peu soudé, et explique que parfois les prêtresses s'entretuent sans que cela surprenne quiconque.

Viol mental

Ce pouvoir permet à la prêtresse de lire les pensées de sa victime (volonté contre un seuil égal à 10+ valeur de l'affinité divine de la prêtresse) à vue, et ce pendant n rounds. C'est un sort particulièrement puissant, qui permet à la prêtresse d'aller en profondeur, de sonder éventuellement les souvenirs de la victime et ses émotions, même son inconscient, d'où le terme utilisé pour le désigner.

Vozglass (Возглас : "clameur")

Le rituel du Vozglass est particulièrement impressionnant lorsqu'il est pratiqué par plusieurs prêtresses. Outre les Yaryë, la déesse Lilyom a l'habitude de créer de puissants démons, chacun étant en exemplaire unique, souvent issus d'une sorte de promotion d'une Yaraïa plus habile ou plus audacieuse que les autres. Troubadour est l'un des plus connus mais ils sont nombreux (cf. *Démons*). Le Vozglass est une sorte de cri sacré, modulé à la manière d'un chant, que la prêtresse lance sous la forme d'un appel à l'aide (elle doit être en mesure de lancer cette clameur, l'incantation silencieuse est ici impossible). Par cette clameur la prêtresse appelle tel démon particulier voué à Lilyom à son aide, et elle a autant de chances sur 100 de le voir arriver que son rang en hiérarchie. Le démon s'il arrive n'est pas aux ordres de la prêtresse, mais il l'aidera ponctuellement, pendant une durée qui dépendra essentiellement du caprice du MJ. Cela peut varier d'une minute à plusieurs années, selon l'adéquation du démon choisi à la situation, et évidemment selon sa disponibilité. Si plusieurs prêtresses lancent le sortilège en même temps, on additionne leurs rangs en hiérarchie pour évaluer la probabilité sur 100 de la venue du démon appelé (max 90%). Il faut naturellement de plus que le démon soit en mesure de répondre à l'appel au moment où celui-ci est lancé. Le Vozglass est donc très aléatoire, mais peut être très efficace.

Западня (Zapadnia : "piège")

De leur animal fétiche, l'araignée, les Skild ont acquis la faculté de tisser des toiles qui font d'excellents pièges. Lorsqu'une prêtresse lance ce sort, chacun de ses doigts peut alors (pendant une heure) produire un fil aranéen qui adhèrera à toute surface. Comme une araignée elle peut également se laisser tomber sur une distance quelconque en se suspendant à l'un de ces fils, et de manière générale se déplacer à sa guise le long de ces fils et même les traverser sans les rompre, elle-même et ce qu'elle porte étant immunisés à leur vertu collante. Ces fils, quoique très fins et en pratique invisibles à moins être le nez dessus, sont assez solides pour créer des pièges capables d'immobiliser même un Basileüs (cf. *Peuple-Fée*).

La création de la toile prend d'autant plus de temps que l'espace qu'elle occupe sera important, au MJ d'évaluer. Les prêtresses appellent "danse de l'araignée" tous les gestes et déplacements nécessaires au tissage d'une toile. Il n'est pas rare de les voir rivaliser de virtuosité aussi bien dans la beauté de cette "danse" que dans la complexité et l'élégance du dessin final de la toile, notamment au cours d'une Zarya. Un tel sort ne peut évidemment pas être utilisé lors d'un combat mais en revanche les toiles constituent de terribles pièges : toute créature entrant en contact avec la toile a droit à un jet de **rapidité** pour s'en dépêtrer (dont le seuil est calculé comme pour un jet de volonté classique). En cas d'échec elle a droit à un autre jet à chaque segment de round, la difficulté augmentant à chaque fois d'un point. La première réussite libère la victime, mais lorsque la difficulté atteint 35, on considère que la personne ne peut plus bouger.

Tant qu'elle échoue elle reste empêtrée et ne peut ni combattre pratiquer de magie somatique. La Zapadnia est un sortilège et à ce titre peut être dissipée. La toile tissée dure **n jours** : il est arrivé que des gens meurent d'inanition dans ces conditions. Une Zapadnia est très inflammable : toute flamme la fera partir en torche en un instant, causant à chaque créature prisonnière autant de points de dégâts globaux (sans compter l'endurance) que la difficulté courante de son jet d'évasion (soit 35 si elle ne peut plus bouger).

Zarya (Заря)

La Zarya est l'orgie mystique par excellence des Mraka et la source de maints fantasmes. "Zarya" désigne en démoniaque l'aurore, mais également le crépuscule. C'est donc l'instant où la lumière change. La Zarya est donc l'instant où tout se redéfinit, où tout peut

changer. C'est une soupape de sécurité de la société mraka, qui est aussi à certains égards un moment où les rapports de force au sein d'une famille matricienne peuvent brusquement changer. La Zarya est en général une fête annuelle qui se passe sous l'égide d'une maison matricienne, et à laquelle participent tous les Mraka liés à cette famille. La date est spécifique à chaque maison et correspond en général à l'anniversaire de sa fondation.

Censée permettre à chacun de s'exprimer pleinement face à la Déesse, elle commence en général par une cérémonie sacrificielle importante, au cours de laquelle on exécute des prisonniers ennemis, ou des condamnés, pour ensuite se poursuivre en festin au cours duquel les Mraka se lanceront divers défis, artistiques, magiques, intellectuels et physiques, conduisant à de spectaculaires duels. Les Mraka expriment ainsi un trait culturel typique des sociétés elfiques, mais le poussent très loin, parfois jusqu'à la mort des participants. La Matricienne est en principe exclue de ce genre de compétition, mais il est arrivé qu'elle soit justement remplacée par une de ses filles les plus ambitieuses à cette occasion. Bien entendu la société mraka serait condamnée à l'extinction si la mort survenait fréquemment au cours de ces fêtes qui dégénèrent souvent (mais pas toujours) en partouzes généralisées. C'est là qu'intervient le pouvoir de la Déesse.

Lorsqu'elle lance ce sort, la prêtresse peut alors maintenir pendant n heures une zone comprise dans dans une sphère centrée en permanence sur elle et de rayon n m telle que toute forme de violence ou d'action dangereuse exercée au sein de cette zone n'aura aucune séquelle. Le sang coulera, les os craqueront, le poison agira, mais cela ne sera qu'illusion. Même la mort est impossible. Lorsque le sortilège sera rompu, les personnes touchées seront indemnes ou du moins ne conserveront que quelques cicatrices comme toute trace de leurs excès. D'ailleurs il est fréquent que les Mraka exhibent avec fierté certaines cicatrices comme les souvenirs de Zaryas très agitées. Bien entendu cette grâce particulière de la Déesse n'est pas systématique : il arrive que certaines personnes subissent partiellement ou pleinement les séquelles de la Zarya. On considère alors que la Déesse a ainsi montré son courroux à leur égard.

La Zarya commence sous la forme d'une cérémonie religieuse, se poursuit sous la forme d'un festival artistique, puis s'achève dans une sorte de furie collective, souvent attisée par l'emploi de divers psychotropes à des doses tout-à-fait dangereuses, qui prend selon les cas l'une de deux orientations opposées : la vie ou la mort, c'est-à-dire le sexe ou la violence. Les Mraka ayant une sexualité très libre et ne lui associant aucune notion de pouvoir ni de violence, ces deux options sont rarement associées. Le sexe est vécu comme une exaltation de la vie, et la violence comme une exaltation de la mort, ou plutôt un jeu avec celle-ci. Les Mraka parlent ainsi des "Zaryas blanches" pour désigner celles qui se finissent dans un déchaînement de violence, et des "Zaryas rouges" pour désigner celles qui se finissent par une partouze.

La Zarya est surtout pour les Mraka une expérience mystique essentielle, qui raffermirait leur lien à la Déesse, et leur rend une forme d'identité. C'est aussi un carnaval où les rôles sociaux s'inversent, où les rapports de force sont remis en cause... parfois définitivement, selon le désir de la Déesse.

Ce pouvoir est finalement très proche dans l'esprit du "Mörderspiel" de la déesse elfique *Nör*, à ceci près qu'**il peut être utilisé en-dehors de toute célébration religieuse, mais uniquement dans le Monde Souterrain**. Il aura pour effet de créer une zone où les combats seront inutiles, jusqu'à rupture ou tant qu'il ne sera pas dissipé. En pratique certaines prêtresses utilisent ce pouvoir pour voyager en toute sécurité dans le Monde Souterrain. C'est alors une forme assez particulière de sanctuaire, puisqu'aucun jet de volonté n'est applicable. En revanche la résistance à la magie s'applique : **si une personne non-volontaire résiste ainsi à la Zarya, celle-ci se trouve automatiquement dissipée**.

Zastoï (Застої : "stase")

Volé à la sorcellerie du Chaos, ce sortilège très étrange place une cible animée ou non dans un état de stase temporelle (jet de volonté éventuel si non-consentante). Cet état de stase peut durer jusqu'à n heures. Durant cet état la cible quitte effectivement le cours du temps : elle disparaît pour ne plus exister pendant la durée du sort. Elle devient de fait intouchable par quelque moyen que ce soit. Toute recherche magique de cette personne conduira au sortilège lui-même qui apparaîtra comme une évanescence attachée à la personne de la prêtresse. Lorsque le sort prend fin la personne réapparaît au voisinage immédiat de la prêtresse, sans que celle-ci puisse contrôler exactement où. La victime étant hors du temps elle n'aura pas conscience d'avoir "perdu son temps" et croira être instantanément passée d'un endroit à un autre.

Zloba (Злоба : "haine")

Ce redoutable pouvoir peut rendre une Skild particulièrement dangereuse en combat si elle est également bonne guerrière. La Zloba est en fait une forme amoindrie et contrôlée d'énergie négative (cf. *Élementalistes*) façonnée par la haine de la Déesse vis-à-vis de Daïn. Cette énergie destructrice est alors canalisée par la prêtresse pendant n rounds. Durant cette période la prêtresse peut à chaque fois qu'elle blessera quelqu'un déclencher à volonté et instantanément une décharge de cette énergie, entraînant n points de dommages qui viendront s'ajouter aux dégâts engendrés par le coup lui-même. La résistance à la magie s'applique éventuellement. C'est ce qui explique que les prêtresses de haut niveau finissent en général par ne combattre qu'avec des dagues, afin de frapper plus souvent.

LUNE

Voir aussi Voir aussi Albenheim, Sorcelleries, Lycanthropie, L'Âge d'Or



Adorée par nombre des Elfes vivant à la surface à travers la déesse Nör, elle a été et est toujours source de pouvoir pour les Elfes Sauvages, dont les « Chamans » sont en fait des Sorciers de la Lune. Satellite mort de la Terre, la Lune n'en est pas moins un monde habité, même si les Sélénites n'ont rien à voir avec les formes de vies terrestres, hormis les Mondalben ou Elfes Gris, qui sont les ancêtres des peuples elfiques et dont certains des derniers représentants vivent toujours sur la Lune, d'autres en différents endroits de la Terre.

La Lune est donc à la fois un petit monde à part de la Terre, une affinité mortelle et un objet de vénération religieuse pour les cultes dits "lunaires", qui partagent de fait des valeurs communes. Lune est en fait une survivance de l'ancien Titan Nyx (La Nuit, cf. l'image ci-contre), et certaines personnes parviennent à dominer un niveau mystérieux de l'affinité Lune qui devient alors une affinité Nyx. Notez que le Titan Nyx est appelé Sourya-Varouna par les Arya et Quilla par les Incap Runam (cf. *Tahuantinsuyo, Soleil*).

Lune est à la fois liée au Peuple Fée, aux Elfes, aux divinités dites lunaires (Artémis, Tanit...) à certains esprits totemiques, aux facultés druidiques de magie naturelle (qui sont liées à l'antique peuple des Nyktéra, cf. *L'Âge d'Or*), à de nombreux Titanides encore présents, notamment pour les peuples de culture hellénique. Lune est un lien entre ces différents mondes, une sorte de racine commune dont l'origine se trouve dans l'Âge d'Or.

Les cultes lunaires

La plupart des civilisations humaines ont à un moment ou un autre de leur histoire vénéré l'astre nocturne. De nombreuses traditions (comme celle de Tanit chez les Carthaginois ou celle d'Artémis chez les Hellènes) considèrent la Lune comme une déesse et associent son culte à la féminité. Dans un monde dominé par les hommes, le rôle des femmes et leur influence s'exerça souvent de manière occulte, dans l'ombre et le secret des alcôves. C'est ainsi que la nuit, et par extension la Lune, furent associées à la gent féminine.

Les cultes dits "lunaires" partagent une sorte de lien. Les temples associés aux divinités lunaires peuvent par exemple servir de relais d'un point à un autre du Monde Matériel pour les officiers

des cultes lunaires. Les prêtres d'une divinité lunaire accueilleront a priori favorablement un prêtre d'une autre divinité lunaire. Les pouvoirs associés aux religions concernées contiennent de nombreuses "passerelles" entre elles. Cette communauté d'intérêts n'est pas secondaire pour les clergés des cultes lunaires. Par exemple, en *Harbayon*, la religion chamanique des Wendat accordent au Totem de la Lune une importance essentielle. De ce fait, ils ont développé des liens d'amitié et de solidarité avec les Uralben (ou *Elfes Sauvages*) qui vivent dans leur pays, et qu'ils perçoivent comme liés à leur Totem.

Notons enfin que le culte lunaire peut s'organiser autour de prêtres, de chamans, mais aussi de simples sorciers sélénurges, c'est-à-dire tirant leur pouvoir de l'affinité Lune. C'est essentiellement le cas des Uralben. Ces sorciers n'ont en pratique aucun lien sacré à quiconque et leur magie est une pure sorcellerie, mais ils seront néanmoins considérés comme les officiants d'un culte lunaire par les prêtres ou chamans qui vénèrent eux aussi la Lune sous une forme ou une autre. Cet joyeux mélange de mysticisme et de sorcellerie profane, de magies divine et transcendante, est une illustration du fait que ce lien entre toutes les formes de dévotions à la Lune date de l'Âge d'Or, avant que les choses se distinguent et se séparent. Il y a en quelque sorte une nostalgie de cette ère révolue dans la fascination que peut éveiller la Lune.

L'affinité Lune

En tant qu'affinité, Lune est dangereuse. Elle peut s'éveiller chez toute créature vivante, et ne se limite pas aux peuples de sang elfique. Chez tous ceux qui essaient consciemment ou non de l'utiliser, elle peut se muer en une malédiction, comme c'est le cas par exemple de la *Lycanthropie*. Elle peut également rendre fou ou ou simplet à des degrés divers. Les sorciers qui maîtrisent leur affinité Lune sont appelés Sélénurges, ou "Mondsprecher", qui est le terme employé par les Uralben (*Elfes Sauvages*) pour les désigner. Ils sont très peu nombreux, car c'est une tradition issue de l'Âge d'Or qui s'est beaucoup perdue et une sorcellerie très difficile à maîtriser. Même parmi les clans d'Uralben, les seuls dont la culture ait préservé cette tradition, on ne trouve qu'un ou deux Mondsprecher en général à la fois.

Lune: Sortilèges

0	La malédiction du vieil homme en noir, Lycanthropie, Clair de Lune
1	Télépathie, Vision lunaire, Widerstand
2	Double lunaire, Lichtpflege
3	Les bras de Morphée, Sicht
4	Clair de Lune II, Les sentiers diaphanes
5	Philtre kériide
6	Les mets des Elfes Gris
7	Rite des Elfes Sauvages

8	Gnoméphage, Clair de Lune III
9	<i>Dissipation</i>
10	<i>Désenvoûtement</i>
11	Ensorcellement sélénite
12	La malédiction du vieil homme en noir II
13	<i>Double-Vue</i>
14	Lichtweber
15	Zerfall
16	Le venin des Trolls
17	<i>Prescience</i> (niveau d'exécution quelconque)
18	Klarwind
19	Urgang
20	Himmelreise

Composantes et jets de résistance

La sorcellerie de la Lune n'a ni composantes verbales ni matérielles. Elle se dirige par la simple pensée. Les jets de résistance se font contre un seuil égal à 10+empathie du sorcier+n, n étant **le niveau de l'affinité du sorcier**, et non celui du sortilège lancé, ce qui explique qu'il soit en pratique assez difficile de résister à cette sorcellerie.

Sortilèges

Les bras de Morphée [3]: Il ne s'agit pas du sommeil, mais d'une sorte de matérialisation du Double Lunaire lui permettant de transférer des objets matériels inanimés de la Terre à la Lune et inversement. Ce pouvoir s'active nécessairement en même temps que celui du Double Lunaire, et a la même durée. Ce sortilège peut éventuellement être appliqué à une autre personne que le Sorcier, pourvu qu'elle soit consentante, mais il devient de niveau 4.

Clair de Lune [0]: Ce pouvoir permet de conférer à toute pierre-de-Lune (c'est-à-dire toute pierre prise au sol lunaire) une radiance plus ou moins intense selon le désir du sorcier, qui pourra aller au maximum jusqu'à la lumière diffusée par n torches rassemblées. Une fois lancé ce sort restera actif sur la pierre jusqu'à l'aube suivante, et le sorcier pourra jouer à sa guise de l'intensité du rayonnement produit.

Clair de Lune II [4]: Identique au Clair de Lune ce pouvoir confère cependant au rayonnement émis par la pierre-de-Lune la qualité d'un rayonnement lunaire. Ce pouvoir, très bien connu des Hochalben, est fréquemment utilisé lors de leurs expéditions dans le Monde Souterrain, sachant l'effet qu'a le rayonnement lunaire sur les pouvoirs des prêtresses de Lilyom.

Clair de Lune III [8]: Ce redoutable pouvoir permet au sorcier d'utiliser la lumière de la Lune pour détruire une source de magie animée ou non, soit un objet magique ou une créature magique, hormis ce qui est lié à la sorcellerie de la Lune ou à une divinité lunaire. La force et le danger de ce pouvoir est que toutes les créatures et objets à moins de n mètres du sorcier et touchés directement par la lumière de la Lune doivent alors faire un jet de résistance à la magie ou de volonté contre un seuil égal à 10+la valeur de l'affinité Lune du sorcier, sans quoi ils sont instantanément détruits. Un sorcier donné ne peut employer ce sortilège qu'une seule fois contre une cible donnée.

Double lunaire [2]: Ce sortilège permet au sorcier d'envoyer un double de lui-même sur la Lune. C'est un double parfaitement matériel, et tout-à-fait équivalent à son incarnation terrestre. Le double dispose de tous les pouvoirs du sorcier, comme par le fait d'une parfaite ubiquité. De même si l'une des deux contreparties meurt, l'autre ne lui survit pas. Le pouvoir dure une heure lunaire, c'est-à-dire 15 heures terrestres. Lorsque l'une des deux contreparties agit, l'autre s'endort d'un sommeil profond et sans rêve, car le double lunaire est en fait une incarnation du double onirique. Ce double est naturellement parfaitement adapté à la survie sur la Lune malgré l'absence d'oxygène et la température au sol. Ce sortilège peut éventuellement être appliqué à une autre personne que le Sorcier, pourvu qu'elle soit consentante, mais il devient de niveau 3.

Ensorcellement sélénite [11]: Ce pouvoir permet de créer un objet magique à partir de la sorcellerie de la Lune et de matériaux lunaires. La sorcellerie de la Lune ne permet de créer que des objets magiques composé de matériaux soit directement issus du sol lunaire, soit mystiquement liés à la Lune comme le fer-de-Lune. De plus, la création d'un objet ensorcelé par la Lune n'est jamais indépendante. Le Sorcier doit lier l'objet qu'il crée à une entité sélénite puissante, par exemple une divinité lunaire, ou encore les Moires, ou Hypnos etc... (cf. plus bas le paragraphe sur les Sélénites). Plus l'entité choisie sera puissante et plus la correspondance entre celle-ci et la fonctionnalité de l'objet sera forte, plus l'objet sera efficace, relativement à la Transcendance utilisée pour le créer. Le Sorcier créera l'objet par une négociation subtile avec cette entité. Cette négociation se fera pendant l'ensorcellement de

l'objet en question, une fois que le Sorcier aura décidé de l'entité à laquelle il compte le vouer.

Gnomèphage [8]: Non, il ne s'agit pas de dévorer des Gnomes, mais d'un pouvoir de domination mentale. "Gnomè" signifie "force de volonté" en grec. C'est un sort très proche des pouvoirs des anciens Nyktéra. Le séléurge doit lancer ce sort en discutant avec quelqu'un et par ce biais peut "dévorer la volonté" de son interlocuteur. Il faut qu'une vraie discussion ait lieu, sans quoi le sortilège sera sans effet. De ce fait il est préférable de le lancer en incantation immobile afin que la personne ciblée ne se doute de rien, et un jet de concentration est nécessaire pour pouvoir lancer le sort tout en discutant, comme en situation de combat.

L'effet de ce pouvoir est d'affaiblir la force de volonté et l'esprit critique de son interlocuteur (jet de volonté pour résister) mais pas seulement à l'égard du sorcier. La victime deviendra soudainement très influençable de manière générale : tant que le sortilège sera efficace, elle devra réussir un jet de volonté à chaque fois qu'elle devra "dire non", contre un seuil variable selon la nature de la demande, déterminé par la sagacité proverbiale du MJ (par exemple convaincre de donner son or à un étranger se fera contre un seuil de 20, à un ami contre un seuil de 15, de remettre ses armes contre un seuil de 10, de se laisser ligoter contre un seuil de 5... mais faire un détour sans raison apparente ou laisser manger quelqu'un sans payer se fera contre un seuil de 30 etc...). La première réussite rompra d'ailleurs le sortilège, qui se maintiendra tant que la victime échouera. Il est donc de l'intérêt du sorcier de ne faire que des demandes relativement raisonnables s'il souhaite que l'effet du sortilège soit durable.

Himmelreise [20]: Ce pouvoir extrêmement rare permet à un séléurge d'arracher à la Douat une âme morte dotée de son vivant d'une affinité Lune à condition que l'âme soit encore dans la Douat, évidemment (même si elle est revenante) et que la personne concernée ait participé au moins une fois à une communion magique avec le séléurge par le pouvoir "Rite des Elfes Sauvages". L'âme est par ce pouvoir transformée en un type particulier de *Procurateur*, qui en pratique ne sert aucune divinité ni même le sorcier qui l'a créé : un "Sternwanderer" ("vagabond des étoiles"), créature capable de voyager dans le cosmos malgré les conditions extrêmes de pression et de température qui y règnent. Créatures mystérieuses et immortelles, les Sternwanderer sont censés parcourir l'univers à la recherche d'une planète susceptible d'accueillir les Elfes, autre que la Terre et la Lune, qui n'ont été ni l'une ni l'autre les havres de paix et de bonheur recherchés. Les Sternwanderer ont le pouvoir de se déplacer portés par les rayons de lumière, donc à la vitesse de celle-ci. Ils ont le plus souvent une forme parfaitement immatérielle et invisible, mais peuvent s'incarner sous une forme matérielle semblable à leur apparence de leur vivant, quoiqu'un peu éthérée et désincarnée. Toute personne voyant un Sternwanderer sous forme matérielle aura l'intuition qu'il n'appartient pas au monde terrestre, sans en savoir plus. Les Sternwanderer restent en contact avec le sorcier qui les a créés par les rêves de celui-ci, et le tiennent au courant de leurs découvertes. Sur la demande du séléurge, ils peuvent éventuellement lui rendre service en allant explorer un lieu en particulier de l'UMR (Univers Matériel Réel, cf. *Cosmogonie*), car il y a fort peu de chances qu'ils soient détectés, dans la mesure où ils peuvent se rendre en tout lieu que la lumière du Soleil ou de la Lune (ou de n'importe quel astre) atteint, même indirectement. Ils peuvent ainsi voir et entendre ce qui s'y déroule et joueront volontiers les espions pour le séléurge, mais de manière très ponctuelle, le plus souvent avant de partir pour entamer leur exploration de l'univers, dont ils ne reviennent jamais.

Un Sternwanderer est un être magique et immatériel, soumis comme tous les autres aux limitations inhérentes à sa condition. Il n'a pas de pouvoir en propre, hormis celui de se déplacer, d'observer et son lien au sorcier qui l'a créé, ainsi que de reprendre forme matérielle. Sous cette forme, il ne peut être touché que par une arme ou un sortilège permettant spécifiquement de détruire les créatures magiques en général. Il conserve les facultés guerrières de son vivant, et peut ainsi combattre aux côtés des siens. De plus, le sorcier qui les a créés peut à volonté se placer en empathie avec eux et même lancer des sortilèges à travers eux.

En général, un Sternwanderer reste un certain temps pour protéger le clan d'Uralben dont il est issu. Il ne se matérialise qu'en cas de danger pour le clan, et juste avant de partir pour les étoiles, pour une touchante cérémonie d'adieux avec sa famille, juste avant d'entamer son Himmelreise, dont il n'est censé revenir que pour guider le peuple uralbe vers sa planète promise.

Klarwind [18]: ("vent clair") Ce redoutable pouvoir permet de lever un vent important, qui éclaircira le ciel en l'espace de quelques minutes, permettant à la Lune d'apparaître là où se trouve le sorcier, mais également en une autre lieu quelconque, qu'il ait déjà visité ou dont il puisse se faire une idée par empathie. Nombre de pouvoirs dépendant du fait de pouvoir voir la Lune dans le ciel, le Klarwind permet de s'assurer d'un ciel assez clair pour pouvoir opérer.

Lichtweber ("Tisserand de lumière") [14]: Le niveau de maîtrise de ce pouvoir est très élevé mais il s'agit en fait d'un pouvoir permanent pour le séléurge, dont l'usage ne lui coûte que du temps et aucune Transcendance. Tisser la lumière est l'unique moyen par lequel les Mondalben pouvaient jadis créer des vêtements. Par ce pouvoir le sorcier tisse avec ses mains la lumière du Soleil (donc aussi celle de la Lune), et des fils puis un tissu entier apparaissent entre ses doigts. Les tissus créés par ce sort ont la consistance de la soie, quoique plus légers, et peuvent être de n'importe quelle couleur du spectre visible, quoiqu'en général les Mondalben aient souvent favorisé les tenues très sombres, en accord avec leur teint clair et leurs cheveux argentés. Ces habits seront très légèrement imbus de magie mais n'auront aucune propriété particulière. La soie de lumière est un produit rare mais est surtout porté par la famille royale et les familles nobles elfiques d'*Arseterre*. En une journée de travail le sorcier pourra créer n mètres carrés de tissu selon une forme quelconque. Le seul véritable intérêt sur Terre de cette matière est finalement le fait que l'ensorcellement sélénite peut être pratiqué dessus, puisqu'elle est considérée comme un matériau lunaire. La trace de magie portée par le tissu lui-même est en revanche trop faible pour pouvoir contribuer au coût de l'objet en Transcendance vive.

Lichtpflege [2]: ("soin de lumière") Ce pouvoir permet au sorcier de rendre à n personnes consentantes n points de vie de manière globale, à condition qu'elles soient à moins de 10n m de lui et touchées directement par la lumière de la Lune (c'est-à-dire en situation de la voir s'ils regardent le ciel). Des alliés du sorcier durant un combat seront considérées comme consentantes par défaut.

Lycanthropie [0]: Ce sortilège permet au sorcier de prendre une forme de loup-garou, variable selon son caractère et son désir, et

d'en acquérir tous les pouvoirs et les capacités (cf. à ce sujet l'article Lycanthropie), mais sans perdre contrôle de lui-même comme un lycanthrope. Il peut également communiquer avec des loups, les appeler s'en faire obéir dans une certaine mesure (toute action mettant en danger la survie de la meute sera rejetée). Le sorcier sous cette forme est une sorte d'alpha permanent. En présence d'un autre Sorcier et en cas de conflit, l'un des deux doit prouver sa supériorité sur l'autre pour apparaître comme l'alpha suprême et se faire obéir des loups.

La malédiction du vieil homme en noir [0]: Le vieil homme en noir est l'argent, qui noircit lorsqu'il s'oxyde. Comme les créatures du Peuple-Fée issues de Nyx ou les loup-garous, le lycanthrope est immunisé à toutes les armes, hormis celles contenant de l'argent ou disposant d'un enchantement adapté. On dit que ce vieil homme fut jadis Merlin lui-même, désireux de rendre vulnérable aux attaques des hommes les descendants de Nyx.

Ce sortilège permet au sorcier d'acquérir la même immunité aux armes (et uniquement celles-ci, le feu ou la noyade restent mortels), à l'argent ou enchantements spécialisés près, et ce pour le reste de la nuit... Car ce pouvoir ne peut être utilisé que de nuit.

La malédiction du vieil homme en noir II [12]: Le retour. Ce pouvoir coûte beaucoup plus cher, certes, mais il a le même effet que celui ci-dessus, hormis qu'il peut être utilisé de jour et reste actif jusqu'à l'aube suivante.

Les mets des Elfes Gris [6]: Par ce pouvoir le Sorcier peut satisfaire tous ses besoins en eau et en nourriture pour une journée... lunaire (soit 15 jours terrestres) en recevant de la lumière (de quel type de lumière qu'il s'agisse) pendant au moins une minute. C'est par ce pouvoir que les Mondalben ou *Elfes Gris* parvinrent à survivre jadis sur le sol sélénite. Le Sorcier peut également en faire bénéficier une cible consentante.

Le philtre kéride [5] : Volé aux anciennes Kères des Nyktéra dans leur rôle de juges, ce pouvoir permet au sorcier d'ensorceller de manière provisoire une petite quantité d'eau. L'eau devient noire comme de l'encre et celui qui la boit en disant ces mots : "Viens à moi, ô Nuit divine, et chasse de ma vue les mensonges du Jour. Que seule la vérité brille dans les replis de ton habit noir." se trouve incapable de mentir pendant une heure. Aucun jet de volonté n'est autorisé. Le philtre kéride doit être consommé de plein gré et pendant la nuit pour être efficace. Le philtre est en quelque sorte un glyphe. Une fois créé, il bloque la Transcendance nécessaire à l'invocation du pouvoir et ce jusqu'à ce qu'il soit consommé. À la différence d'un glyphe cependant le sorcier ne peut débloquent lui-même cette Transcendance, et doit attendre qu'il soit bu. Le philtre perd évidemment tout pouvoir à la mort du sorcier, et l'eau reprend sa couleur transparente. Un philtre kéride est chose fort rare, car on dit qu'il y en a au plus autant que de sélénurges, car un sorcier de la Lune attend toujours que le philtre précédent ait été bu avant d'en faire un nouveau. Notez qu'il existe une substance alchimique appelée également "philtre kéride" (cf. *Alchimie*), mais qui n'a rien à voir.

Rite des Elfes Sauvages [7]: Ce pouvoir permet à un sélénurge d'éveiller momentanément à la magie des personnes douées de l'affinité Lune mais ne disposant pas des pouvoirs associés. Ce sortilège peut s'appliquer à un nombre quelconque de personnes présentes et volontaires. Les personnes deviennent alors sensibles à la magie si elles ne le sont pas déjà, et sont alors momentanément considérées comme des sélénurges d'un niveau égal à la valeur de leur affinité Lune. Ils disposent alors d'un potentiel de Transcendance vive additionnel égal au carré de leur affinité et peuvent lancer (sous la direction du sélénurge ayant lancé le sort qui se trouve alors en *Empathie* avec tous les participants) des sortilèges accessibles à leur niveau. En général les *Elfes Sauvages* ou Uralben utilisent ce pouvoir dans leurs cérémonies, le plus souvent pour que tous les participants fassent marcher leur double lunaire sur la surface du satellite, et par exemple pour ramener de la pierre-de-Lune en quantité.

Ce sort doit impérativement être pratiqué sous une lumière lunaire et dure tant que le rayonnement lunaire lui-même perdure.

Les sentiers diaphanes [4]: Ce pouvoir permet de voyager sur les rayons de Lune : le sélénurge se transforme en un rayon de lumière lunaire qui va rejoindre la Lune puis se reposer en s'importe quel point de la surface de la Terre éclairé par la Lune, où le sorcier ait déjà été présent, ou dont il puisse se faire une idée par empathie. Le sorcier peut emmener avec lui jusqu'à n personnes consentantes qui soient en contact avec lui. Ce pouvoir est l'origine d'un geste traditionnel des Mondsprecher chez les Uralben ou Elfes Sauvages : le sorcier tend la main et ses compagnons posent chacun la leur sur la main ou son poignet, de manière à être tous en contact avec lui. C'est devenu un geste rituel, similaire à une bénédiction avant le combat, dans l'étrange religion des Uralben. Le déplacement n'emprunte pas les dimensions non-euclidiennes et n'a donc rien à voir avec une *Affusion*. Il n'est d'ailleurs pas instantané puisqu'il prends 2,6 secondes, le temps pour la lumière de faire un aller retour. Les zones qui ne reçoivent pas la lumière de la Lune ne peuvent être atteintes directement par ce pouvoir, ce qui peut poser problème lorsque le ciel est très couvert. En gros, il faut qu'on puisse voir la Lune à l'endroit de départ comme à celui d'arrivée.

Sicht [3]: ("vision") Ce pouvoir permet au sorcier d'acquérir une vision (vue seulement, aucun son) de n'importe quel lieu qui soit éclairé par la Lune (c'est-à-dire tel qu'on puisse voir la Lune dans le ciel à l'endroit espionné). Le lieu doit être connu du sorcier ou du moins d'une personne avec qui il soit en empathie. La vision peut durer jusqu'à n heures.

Télépathie [1]: La Lune étant un lieu dépourvu d'atmosphère, il est impossible d'y parler, c'est pourquoi les natifs du lieu se parlent par l'esprit. Ce pouvoir est un pouvoir permanent exigeant le sacrifice définitif de 4 points de Transcendance vive. Il permet à la personne d'établir un contact télépathique avec toute personne présente dans son champ de vision ou qu'il ait déjà vue, indépendamment de la distance qui les sépare, à ceci près qu'ils doivent se trouver tous deux dans l'UMR (Univers Matériel Réel, cf. *Cosmogonie*) ou dans le même UMI (Univers Matériel Imaginaire, cf. *Cosmogonie*). Il est possible d'établir un contact à plusieurs également par ce moyen, et le sorcier peut établir lui-même le contact entre différentes personnes non-télépathes. Les personnes touchées doivent cependant accepter le contact et s'ils le refusent il est impossible au Sorcier de forcer cette volonté.

Urgang [19]: ("le chemin ancien") Ce pouvoir est celui qui permettra en théorie aux Uralben de rejoindre la planète où ils trouveront enfin à la fois la paix que leurs ancêtres avaient connue sur la Lune et la joie qu'on peut glaner sur Terre. Il permet au séléurge, ainsi qu'à jusqu'à n^2 personnes consentantes de se dématérialiser pour devenir des êtres magiques, invisibles et immatériels, capables de se déplacer le long des rayons de lumière émis par des corps célestes, et à la vitesse de la lumière elle-même. Cette dématérialisation peut durer **indéfiniment** : le vieillissement des personnes concernées est en quelque sorte suspendu et ne reprend qu'à leur rematérialisation. Il arrive que certaines personnes ainsi parties pour les étoiles reviennent sur Terre bredouilles, des siècles après leur départ. En pratique, ce pouvoir permet aussi aux séléurges de se rendre à peu près instantanément en tout lieu éclairé par une lumière cosmique, sans qu'il lui soit nécessaire d'y avoir été auparavant.

Le venin des Trolls [16] : Les Trolls sont dans la mythologie scandinave des êtres inhumains, parfois assimilés aux Géants ou à des magiciens immortels. Il existe une grande variété de récits folkloriques qui les dépeignent sous des traits très variés, parfois stupides ou au contraire rusés et doués de magie. La légende selon laquelle ils se transforment en pierre à la lumière du Soleil revient souvent, de même que leur aura maléfique ou au moins hostile au genre humain.

Dans le contexte de Terre Seconde, les Trolls sont des créatures du *Peuple-Fée* qui ont été transformés par un sorcier séléurge, et en quelque sorte "corrompus". Ce pouvoir permet au sorcier de créer n doses de venin, à partir d'ingrédients courants de la forêt, mais également d'un peu de poussière de pierre de Lune. Le venin est à la fois insinuatif et ingestif. Si une créature féérique contaminée échoue à un jet d'encaissement (ou de résistance à la magie) contre le sortilège, il se métamorphosera en 1d10 jours en Troll. Au terme de sa métamorphose, il obéira aux ordres du sorcier, même après la mort de celui-ci. Souvent utilisés pour surveiller un lieu, ils s'acquittent de cette besogne avec une loyauté sans faille. Le venin transforme alors leur Xoa (cf. *Titans et Titanides*) : c'est un phénomène qui a beaucoup intrigué certains mages et chevaliers de l'ordre *Sangdragon*, mais qui est resté un secret des séléurges. La Xoa se transforme en "autre chose" et perd sa nature de Xoa. Les mutants **n'appartiennent plus au Peuple-Fée et perdent notamment la traditionnelle immunité aux armes en métal autre que l'argent**. Les Trolls sont de fait des créatures magiques uniques en leur genre.

Quelle que soit leur apparence initiale, en tant que créatures féériques, les Trolls évoluent toujours vers la même forme : humanoïde, d'une taille entre 2 et 2,5 m, une peau très dure, presque comme de la pierre, des gestes lents et balourds, un visage hideux, pourvu en général d'un long nez crochu. Leur vue est basse, mais leur flair excellent. Contrairement aux créatures féériques, ils ont besoin de manger pour vivre. Quoiqu'ils puissent se nourrir de viande par opportunisme, ils sont en général végétariens. Ils parlent toujours le faërique et s'en servent pour communiquer. Ils perdent leurs pouvoirs magiques et deviennent très sensibles à la lumière du Soleil, quoiqu'il ne se transforment pas pour autant en pierre à son contact.

PV	For	End	Armes en force	Esq	MV	Enc	Rap	Vol	Facultés
50	12	12	12	2	6	25	0	10	Anticipation, Esquive totale Initiative améliorée, supérieure, Maîtrise de toutes les armes Combat à mains nues, Aucune sous-loc hormis les yeux

Vision lunaire [1]: Ce sortilège permet au Sorcier ou à toute personne consentante de distinguer toute manifestation de sorcellerie lunaire, que ce soit un pont lunaire, ou l'envol d'un double lunaire vers la Lune etc...

Widerstand [1] ("résistance") : Ce pouvoir est ce qui permet aux premiers Mondalben de survivre à la pesanteur de la Terre, lors de leur arrivée, cinq fois supérieure à celle de leur planète natale. Il permet au sorcier de conférer à toute cible consentante un bonus permanent de +1 en force ou en endurance pour un sacrifice de 10 points de Transcendance vive.

Zerfall ("désintégration") [15] : Ce redoutable pouvoir avait à l'origine une utilité purement architecturale. Les peuples sélérites étant soumis à des impacts de météorites qui n'ont pas le bon goût d'être réduites à l'état d'étoiles filantes par le frottement de l'air, toute construction est sans ce pouvoir vouées à être réduite en pièces par ces bombardements célestes réguliers. Le Zerfall permet de créer une sorte de barrière magique qui désintègre instantanément toute matière solide qui la franchit. Cette barrière correspond à une surface invisible et connexe, d'au plus $n^3 m^2$, dont la forme et la position sont choisies par le sorcier, qui dure au plus n heures. La surface restera fixe par rapport au référentiel planétaire et sa forme sera figée. Tout être animé aura droit à un jet de volonté (ou de résistance à la magie) pour échapper à la désintégration. Ce sortilège explique pourquoi les cités sélérites sont entourées par des arches de pierre et qu'en général on n'y entre que par ces arches : elles délimitent les trous de la surface (qui a souvent la forme d'un hémisphère) protégeant la cité.

La planète Lune et les Sélérites

La planète Lune est évidemment peu peuplée, dans la mesure où l'absence d'oxygène et les variations de température énormes (de jour elles peuvent monter à +123°C de nuit descendre à -233°C) rendent la vie impossible à des êtres mortels, qu'ils soient végétaux, animaux ou humanoïdes. La période de révolution étant d'environ 27 jours, les nuits et les jours durent environ deux semaines, ce qui accroît d'autant les difficultés. La Lune est une planète désolée, dont la surface est régulièrement bombardée par divers météores. Les "mers" qu'on peut y voir sont en fait des dépressions du sol. Il n'y a pas d'eau en surface, car elle s'évaporerait pendant la journée, cependant on estime qu'il peut y avoir de la glace en souterrains.

Les Sélénites sont donc peu nombreux. Il y a d'abord les cousins des Mondalben ou *Elfes Gris*, qui n'ont pas accepté le don d'immortalité du dieu Delling et ont refusé de quitter la Lune pour venir s'installer sur Terre. Il ne reste de la grandiose civilisation des premiers Mondalben que d'impressionnants Palais, protégés des bombardements météoriques par des sortilèges encore actifs, et une minorité de Sélénites déclinant peu à peu, ne bénéficiant pas de l'immortalité conférée par le dieu Delling. Ils ont néanmoins continué à vénérer celui-ci et survivent essentiellement grâce à leurs capacités de sélénurges, car tous sont restés sélénurges. Il n'existe plus aucun contact entre eux et les Mondalben vivant sur Terre, mais certains d'entre eux portent toujours les noms des grandes familles qui ont prospéré sur Terre, notamment en *Arseterre*. Sur le plan de leur apparence, ils ne se distinguent pas des Mondalben terriens, hormis par leur taille. Vivant dans un monde à la pesanteur cinq fois plus faible, ils sont plus grands que les Terriens en général, contrairement à leurs cousins vivant à la surface de la Terre, qui ont tendance à être plus petits que les humains dont ils partagent la planète. Ils apparaîtront comme très fins, voire longilignes, et domineront les Terriens de toutes lignées d'une bonne tête, voire deux.

La Lune est également le domaine du Titan Nyx et de ses enfants. Les enfants de Nyx sont décrits à travers les pouvoirs des Kères, dans l'article *Peuple-Fée*. À l'époque révolue de l'Âge d'Or, le peuple aujourd'hui disparu des Nyktéra (des êtres humains portant en eux le sang du Titan Nyx), avait une religion associée à Nyx et les Kères étaient leurs prêtresses. Aujourd'hui, les Kères désignent des créatures immortelles appartenant au Peuple-Fée. La Lune était le domaine sacré des anciennes Kères, et là où elles pouvaient être confrontées aux pouvoirs du Titan et de ses enfants. Il existe donc des lieux de culte encore présents, inutilisés évidemment depuis que l'antique religion des Nyktéra a disparu. Ces lieux se trouvent en général sur la face cachée de la Lune, et sont loin des lieux de vie des anciens Sélénites et de leurs ultimes descendants. Les Kères actuelles parfois s'y rendent encore, mais ces lieux ont perdu toute leur antique signification, et les enfants de Nyx, qui les hantent toujours, sont souvent perdus dans la contemplation de leur gloire passée, ou dans l'observation de la Terre, qui les a presque oubliés. Quant au Titan lui-même, il est présent de manière intangible et invisible, à la manière de la nuit sidérale que transperce la lumière des étoiles, et de l'obscurité finale qui règnera sur l'Univers, une fois toutes les étoiles consumées. On trouve parfois l'inscription grecque **ὁ Τίταν ἀναμεναί** (ho Titan anamenai : "le Titan attend") écrit dans la roche lunaire, comme un avertissement.

LUNE NOIRE (La Fraternité de la)

Voir aussi Innommables, la langue aveugle, Khôme

Ordre de Chevalerie issu du Culte des Innommables

La Fraternité de la Lune Noire est un Ordre de Chevalerie très particulier, tant par la teneur de l'idéologie qu'il professe que par la nature des pouvoirs qu'il enseigne à ses initiés. Les Chevaliers de la Lune Noire sont adeptes du Culte des *Innommables*, ou plutôt "Vagabonds du Labyrinthe" comme ils se désignent eux-mêmes. Certains d'entre eux sont mêmes Guides du Labyrinthe (cf. *Innommables* et *Khôme*), mais la plupart ne pratiquent pas la langue aveugle, et en tirent même une certaine fierté.

En effet, la Lune Noire reconnaît l'importance des Guides (au sens des Guides du Labyrinthe, c'est-à-dire les mages de la langue aveugle et non de la discipline de Guide) et leur rôle dans la protection et l'entretien du Labyrinthe mais ne s'estime pas inféodée à ceux-ci comme des Templiers peuvent l'être à un pouvoir religieux. Les Chevaliers pratiquent une magie naturelle qui préexista à la langue aveugle et représente selon eux une alternative à celle-ci dans la manière de communiquer avec les Innommables.

La Lune Noire est donc une forme archaïque du Culte des Innommables qui a conservé la radicalité du message originel des Cighans, sans forcément en respecter l'esprit. La Lune Noire ne considère pas en effet que les relations sociales sont un champ permanent d'investigation et que son rôle est d'œuvrer à la réalisation des conditions sociales permettant une évolution vers une société "idéale", elle croit savoir ce qu'est la société idéale et œuvre à la mettre en place envers et contre tout. La philosophie initiale de Laçoar Cighan a évolué vers un anarchisme radical professant la nécessaire abolition immédiate de toute forme de structure hiérarchique, de religion ou même d'institution et de droit.

La Lune Noire est une organisation peu puissante, et qui fait très rarement parler d'elle. Elle est évidemment surtout présente sur *Khôme*, là où se trouve le fameux Labyrinthe, et où elle tient ses quartiers. Certains lieux du Labyrinthe sont occupés par les Chevaliers et s'y rendre est sans doute la plus certaine manière d'en rencontrer plus d'un à la fois, tant ils sont peu nombreux. Il est vrai qu'ayant décidé de mettre fin à toute forme de hiérarchie sociale ou de religion, leurs cibles sont innombrables et ils ne savent guère où tourner de la tête. Il arrive parfois qu'un ou plusieurs Chevaliers décident d'accomplir un exploit contre un potentat particulier, souvent dans leur lieu d'origine, mais l'essentiel de leurs actions se font contre les Dieux-Rois de Khôme, à travers leurs Hiérarques et marchands d'esclaves. Ils libèrent souvent des petits groupes d'esclaves pour les organiser en communauté selon leurs idéaux, ce qui échoue le plus souvent, car le simple fait de prétendre imposer une organisation à un groupe tout en prêchant la liberté absolue de l'individu est tâche pour le moins ardue. Khôme est de fait le seul lieu où ils apparaissent parfois au grand jour, avec nouée à leur cou une écharpe blanche sur laquelle est brodé leur emblème : un croissant de Lune noir. Parfois ce symbole peut apparaître en étendard brandi sur des lieux "libérés"... le plus souvent très brièvement.

Les Chevaliers de la Lune Noire sont des combattants redoutables. Ils se battent à la manière furtive des Voleurs et des Assassins



mais ont accès à des facultés réservées aux guerriers et sont presque aussi efficaces que les guerriers-voleurs ou guerriers-assassins. Leurs techniques de combat leur viennent de longues heures d'entraînement dans le Labyrinthe et certains Innommables y participent. Une part considérable de leur temps est consacrée aux assassinats, au brigandage sur des cibles considérées comme acceptables (comme les riches, les percepteurs d'impôts, les officiels, les marchands d'esclaves...) et au marché noir. L'essentiel de leurs revenus en tant qu'organisation leur vient de rapines ou de contrebande. La Fraternité de la Lune Noire reposant sur la responsabilité individuelle elle n'a pas de trésor et les Chevaliers gardent l'or qu'ils ont glané jusqu'à le consacrer à quelque ouvrage commun, à l'aide d'autres Chevaliers ou à leurs propres dépenses.

Le quartier général de la Lune Noire dans le Labyrinthe est le **Laboratoire**. Cette partie du Labyrinthe est sur deux niveaux : le niveau inférieur est souvent sans plafond, ce qui permet aux Chevaliers de se déplacer sur le haut des murs, surveillant ainsi deux qu'ils ont enfermé dans les salles du niveau inférieur. Le Laboratoire est en fait à la fois une prison pour les ennemis de la Lune Noire et un lieu de formation pour les novices. C'est là que les Innommables les plus anciens de la Lune Noire sont présents. Ils s'intéressent aux mortels et aux immortels et aiment à en avoir des spécimens, quoiqu'aucune logique directrice n'en émane. C'est aussi là que se réunissent les Frères ou Sœurs qui sont également Guides du Labyrinthe.

Les pouvoirs de la Lune Noire

Ces pouvoirs sont en fait des facultés qui relèvent de la magie naturelle. Ils se passent de composantes somatiques ou verbales et prennent tous un segment d'action pour être activés (pour ceux qui ne sont pas permanents). n désigne ci-dessous le niveau du Chevalier dans cette discipline. L'acquisition des facultés se fait dans cet ordre selon le niveau :

n	facultés
1	L'obscur agora Conscience onirique (spéciale, cf. ci-dessous)
2	Combat en finesse, Jeux d'ombres, Yeux d'Ixiom
3	Ascétisme, Désarmement, Immunité à la magie naturelle
4	L'écœurant don de l'Innommable Vorace, L'Or de la Lune Noire
5	Le don de l'Éternaute, Combat en finesse amélioré
6	Attaque surprise I (cf. <i>Règles : Voleur</i>), Esquive automatique
7	Coup critique, Feinte, Les voix anciennes
8	Attaque surprise II (cf. <i>Règles : Voleur</i>), Parade automatique
9	Attaque surprise III (cf. <i>Règles : Voleur</i>), Duelliste
10	Attaque surprise IV (cf. <i>Règles : Voleur</i>), Catharsis
11	Attaque surprise V (cf. <i>Règles : Voleur</i>), Désarmement amélioré
12	Attaque surprise VI (cf. <i>Règles : Voleur</i>), Anticipation
13	Liberté chérie, Feinte de corps
14	Recherche onirique (cf. <i>Monde des Rêves</i>), Vif-argent
15	Aliénation forcée (cf. <i>Monde des Rêves</i>)
16	Art des Rêves (cf. <i>Monde des Rêves</i>)
17	Art des Rêves personnel (cf. <i>Monde des Rêves</i>)
18	Somnambulisme conscient (cf. <i>Monde des Rêves</i>)
19	Poisons morphiques (cf. <i>Monde des Rêves</i>)
20	Régénération

Catharsis : C'est un pouvoir particulièrement redouté, associé à un Innommable particulièrement puissant. Le Chevalier ne peut l'utiliser que dans le Labyrinthe, car c'est l'Innommable lui-même qui agit. La victime doit être mortelle et entièrement à la merci du Chevalier. L'Innommable a le pouvoir de "purifier" la victime en détruisant en elle toute forme de lien magique de subordination : affinité divine, lien spirituel, toute forme de lien à un immortel ou mortel etc... donc la Teinte Spirituelle aussi! La victime ne peut faire usage de sa volonté pour résister mais la résistance à la magie s'applique normalement. En cas de réussite la victime est immunisée à vie contre ce pouvoir. Bien entendu ces liens peuvent être ensuite recréés. Par ailleurs cet Innommable permet aussi au Chevalier de faire appel à volonté au sortilège draconiste de *Désenvoûtement*.

Conscience onirique : Identique à la faculté homonyme décrite dans les Règles de Simulation, à ceci près que le potentiel associé à la conscience onirique du Chevalier est égal à son imagination plus son niveau dans la discipline Chevalier. De plus le Chevalier pourra toujours envoyer son double onirique dans le Labyrinthe à moins qu'il soit contraint de rêver de manière purement homogène.

Le don de l'Éternaute : La Lune Noire compta jadis en ses rangs un Éternaute, appelé Vannarith, qui était en réalité un espion œuvrant pour les Veilleurs (cf. *Éternautes*), chargé d'observer le Labyrinthe et notamment les pratiques magiques de ses Guides, et de juger de leur influence sur la stabilité magique de Terre Seconde. Vannarith était évidemment protégé par les pouvoirs des

Veilleurs qui lui permettaient de renvoyer une réponse de son choix à toute forme de détection, d'influence ou de lecture magique pratiquée sur lui, permettant notamment de singer la soumission à la domination ou suggestion magique.

Le pouvoir des Veilleurs n'échoue jamais de ce point de vue, rendant aveugles ceux qui se reposent trop sur la magie. Vannarith en fit évidemment usage lors de sa mission d'infiltration, sans savoir que les Innommables en garderaient une trace. Vannarith resta Chevalier de la Lune Noire jusqu'à sa mort, et ses restes sont enterrés dans le Labyrinthe. Il s'était pris au jeu et avait choisi de s'engager véritablement aux côtés de la Lune Noire. À sa mort, l'œil des Veilleurs dans le Labyrinthe fut donc clos. Ils savaient que leur pouvoir avait marqué les Innommables mais également que ceux-ci n'avaient pas compris d'où venait ce pouvoir et que le secret de leur présence était donc sauvegardé. Chercher à priver les Innommables de ce pouvoir leur eût trop coûté, aussi ce pouvoir est-il toujours présent dans le Labyrinthe et les Chevaliers le connaissent et le pratiquent sous le nom du "don de l'Éternaute" sans en savoir plus à ce sujet.

Évidemment ce pouvoir est une forme dégénérée de l'original, aussi la réussite n'est pas automatique. Cependant on retrouve l'intérêt du pouvoir initialement utilisé : la puissance magique de celui qui essaie de détecter, lire, influencer ou dominer l'esprit du Chevalier n'entre pas en ligne de compte, puisque c'est sur le sortilège lui-même que ce pouvoir agit. Le pourcentage de réussite est tout simplement 5n%. Au niveau 20 seulement donc un Chevalier atteint-il enfin la certitude de voir ce pouvoir opérer sans risque d'échec. En cas d'échec le sortilège échouera (par le pouvoir de l'Obscure Agora) normalement, et son lanceur saura qu'il a échoué. Il ne saura pas en revanche qu'on a essayé de "pirater" son sortilège.

L'éœurant don de l'Innommable Vorace : Il s'agit d'un Innommable connu seulement de la Lune Noire, et qui confère aux Chevaliers un pouvoir particulièrement étrange. Il leur permet d'avalier une quantité de nourriture aussi grande qu'ils le souhaitent, sans éprouver de dégoût ni en subir aucun dérèglement physique. La nourriture avalée est dit-on offerte à cet étrange Innommable qui la dévore dans le corps du Chevalier. Nourrir cet Innommable a l'intérêt suivant pour le Chevalier : il peut faire appel à chaque fois qu'il le souhaite à la moitié de cette nourriture avalée en utilisant ce pouvoir. La nourriture n'apparaîtra pas, mais le Chevalier verra sa soif et sa faim apaisée, comme si l'Innommable le nourrissait. On raconte que certains Chevaliers ont ainsi traversé des étendues désolées en marchant une année entière, après avoir englouti de l'eau et de la nourriture pour deux ans en l'espace de quelques jours. Naturellement le sable maudit de Khôme affaiblissant le pouvoir des Chevaliers à mesure qu'ils s'éloignent du Labyrinthe, ce pouvoir a là-bas ses limites, mais il est cependant fort utile pour des voyages d'un mois par exemple. L'Innommable Vorace a également la faculté de protéger le Chevalier de toute forme de poison ingestif.

Immunité à la magie naturelle : Cette faculté a l'extraordinaire avantage d'être activable à volonté par le Chevalier. Les immortels étant souvent les défenseurs des dieux, les Chevaliers ont bien besoin de ce pouvoir qui leur permet de mettre en échec systématiquement toute la magie des Démons, Diables, Anges, Procurateurs... et même des Titanides (Dragons et Peuple-Fée)! En revanche les pouvoirs des morts-vivants, issus de la magie nécromantique ou de la sorcellerie de l'affinité Mort, ne sont pas concernés.

Jeux d'ombre : Ce pouvoir est identique au sortilège homonyme de la *langue aveugle*.

Liberté chérie : Ce pouvoir est identique au sortilège homonyme de la *Langue Aveugle*. Le seuil du jet de volonté dans le cas d'un lien ou verrou magique est de 10+n.

L'obscur agora : Les Chevaliers de la Lune Noire étant remarquablement peu nombreux, ce pouvoir leur permet d'entrer en *empathie* à tout moment les uns avec les autres, et pour une durée quelconque, tant que tous les participants sont volontaires. Ils peuvent également se localiser les uns les autres comme par le pouvoir draconique Anyatra (cf. *Évanescence*), tant que la personne localisée est volontaire. Si elle est inconsciente cela revient à la considérer comme volontaire. Si elle est morte la localisation échouera. Si elle est endormie, elle sera réveillée par la localisation comme par l'empathie, à moins qu'elle n'ait décidé de clore son esprit à toute forme de contact auparavant. L'obscur agora est en fait un lieu particulier du Labyrinthe occupé par la Lune Noire, où les Chevaliers se réunissent de temps en temps, et le pouvoir d'un très ancien Innommable hante cette salle unique. On dit que cet Innommable sait à tout moment où se trouve chaque Chevalier vivant.

L'obscur agora a également un autre pouvoir : elle immunise définitivement le Chevalier contre toute forme de magie agissant sur l'esprit (empathie, lecture des pensées, détection du mensonge, localisation, domination, suggestion etc...) qui se fasse contre sa volonté. Cette immunité est parfaite et n'a jamais été brisée. C'est l'un des pouvoirs les plus enviés des Chevaliers, d'autant qu'ils y ont accès dès leur initiation.

L'Or de la Lune Noire : Le Chevalier peut conjurer chaque Lune jusqu'à 1d100 pièces d'or d'une monnaie courante quelconque. Cet or est teinté magiquement par la magie naturelle des Innommables, mais il est authentique. Il disparaîtra (par *métonymie inverse*) et retournera au Labyrinthe 1d20 heures après avoir été conjuré, à moins d'être placé dans une zone anti-magique ou que le pouvoir des Innommables ne puisse s'exercer pour une toute autre raison. La marque des Innommables est une simple évanescence qui de plus peut être dissipée (volonté de 18) Tant qu'elle sera présente les Innommables chercheront à reprendre leur or.

Les voix anciennes : Ce pouvoir explique pourquoi la Lune Noire ne sera sans doute jamais délogée du Labyrinthe. Le lien que les Frères et Sœurs partagent avec leurs Innommables est beaucoup plus étroit que celui des simples Guides. Pour les autres Guides ils sont en trop grande osmose avec leurs Innommables et ont perdu la nécessaire distance critique vis-à-vis du Labyrinthe. Mais la Lune Noire se considère comme fille du Labyrinthe et ce pouvoir permet à ses Chevaliers de faire appel au pouvoir de leurs Innommables, qui agiront alors pour les aider ou les protéger... mais uniquement à l'intérieur du Labyrinthe! Au MJ d'user avec parcimonie et à bon escient de cette porte vers à peu près n'importe quoi, puisque l'étendue des pouvoirs des Innommables de la

Lune Noire n'est pas connue.

Yeux d'Ixiom : Ce pouvoir est identique au sortilège homonyme de la *langue aveugle*.

Code d'honneur

Outre le fait qu'un Chevalier doive évidemment être athée, le code d'honneur de la Lune Noire est si exigeant qu'il rend sans doute impossible pour un joueur d'intégrer un tel personnage au sein d'une partie quelconque, à moins que tous partagent les mêmes idéaux. La Lune Noire refuse toute forme de hiérarchie sociale ou économique et toute forme de religion. Niant le droit à la servitude volontaire, elle considère qu'il vaut mieux tuer une personne que de la laisser s'avilir dans l'esclavage, le servage, ou même le salariat. Naturellement la Lune Noire ne s'engage pas pour autant dans l'extermination de masse. Mais lorsqu'elle décide d'agir, elle le fait de manière toujours très radicale, frappant en priorité la classe dominante et les institutions sociales, mais n'hésite pas à s'en prendre aux classes dominées si besoin est, car elles sont à ses yeux complices de leur avilissement. La vie en elle-même n'a guère de valeur dès lors qu'elle s'éloigne trop de l'idéal.

Voilà le texte dit au novice qui devient Chevalier :

Jamais tu ...

ne vendras ou n'asserviras ni toi-même ni personne d'autre d'aucune manière

ne posséderas plus de terres que toi et ta famille n'en peuvent cultiver,

ne posséderas plus de demeures que toi, ta famille et ton bétail n'en peuvent occuper,

ne percevras ni ne donneras ni salaire ni redevance,

n'emploieras d'esclaves ni de serfs ni de mercenaires

ne croiras en aucune divinité

ne rendras aucun culte

n'obéiras par peur de mort ou de tourment

n'obéiras à aucune loi parce que c'est la loi

ne t'affubleras de titre ou de rang quelconque

ne donneras d'ordre à qui n'est point ton enfant ou novice

ne condamneras à la prison ni aux travaux forcés

ne pratiqueras la question ni n'infligeras souffrance par plaisir ni châtement

ne considéreras différences en droit entre lignées mortelles ni au sein d'une même lignée ni entre les sexes

ne céleras de savoir

... fors dans l'intrigue et la rouerie, afin de mener à bien quelque louable dessein tel que ...

assassiner un être de pouvoir tel que roi, noble, prêtre, officier militaire, marchand d'esclaves, patron bourgeois

libérer esclaves, serfs, mercenaires ou condamnés victimes d'un jugement inique

fomenteur la révolte de l'esclave contre le maître, du serf ou du métayer contre le seigneur, de l'ouvrier contre le patron, de toute caste opprimée contre son oppresseur

voler afin d'armer les opprimés, loger les vagabonds, nourrir les affamés, soigner les malades, racheter les otages, instruire les ignorants ou toute autre des tâches décrites ci-avant

... et de cet instant à celui de ta mort tu n'auras de cesse d'œuvrer à la destruction des sociétés et des individus qui ne respectent ces valeurs. Sans quoi tu seras chassé de la Fraternité et du Labyrinthe.

"Jusqu'à la mort" en effet : un Chevalier manquant à ce code cesse de l'être, perd toutes ses facultés liées au Labyrinthe, et cesse de progresser dans cette discipline. Il sera accessoirement poursuivi par ses anciens Frères ou Sœurs qui n'auront de cesse de l'avoir occis.

LYCANTHROPIE

Voir aussi Lune, le Peuple-Fée

La lycanthropie est une maladie liée à l'affinité Lune. Elle ne se déclare que chez ceux qui en possèdent une. Cela n'est pas réservé aux Elfes. Il arrive par exemple que des humains naissent avec une affinité Lune ou en acquièrent une, et certains deviennent lycanthropes. Paradoxalement, les Elfes sont moins souvent atteints que les humains par cette maladie, peut-être parce que l'habitude de vivre avec cette affinité les rend plus à même de combattre ce genre de manifestation.

La Lycanthropie conduit la personne malade à utiliser sans le vouloir des pouvoirs magiques de métamorphose en loup, de manière innée et sans contrôle de soi, les nuits de pleine Lune. Ces nuits les loups hurlent à la Lune, et le lycanthrope entend leur chant qui résonne en lui comme un appel. Il utilise alors sa transcendance, car le lycanthrope est toujours sensible à la magie. Le lycanthrope, ou loup-garou, devient alors un prédateur violent, animé d'une faim dévorante, qui tuera et dévorera tout ce qui se présentera à lui. Sous sa forme lupine, le loup-garou ne reconnaît plus personne et ne s'appartient plus. Pour apprendre à contrôler ce pouvoir le loup-garou doit apprendre à déclencher cette métamorphose hors du contrôle de la Pleine Lune, par sa volonté propre, afin d'apprendre à maîtriser son pouvoir de sorcier natif de la Lune.

Les métamorphoses diffèrent selon la personnalité du lycanthrope et la nature des pouvoirs qu'il porte en lui. Il peut prendre la forme d'un simple loup, ou d'un loup monstrueux, ou d'une créature bipède monstrueuse, croisement entre un gigantesque loup et un homme, voire au contraire n'apparaître que discrètement, par de longues griffes, une force et une pilosité soudainement accrues. Une seule chose est commune à tous les Lycanthropes: la perte totale de contrôle de soi. Un Lycanthrope qui apprend à se maîtriser n'en est plus un, il est devenu un sorcier de la Lune.

De ce fait les seules voies de guérison pour un Lycanthrope sont soit la destruction de son affinité ou de sa puissance magique (par uranisation, magotomie ou meshain etc... cf. *Alchimie*), soit l'apprentissage sous la direction d'un vrai sorcier de la Lune. Mais ceux-ci sont rares et souvent très... lunatiques.

Sens et force sont décuplés par ce pouvoir: le lycanthrope dispose d'un **bonus en force, en perception et en endurance égal à son affinité**. On peut considérer également qu'il voit parfaitement de nuit, et acquiert le flair, la discrétion et l'ouïe d'un vrai loup. De plus, les Lycanthropes sont **immunisés sous leur forme lupine à toutes les armes, hormis celles contenant de l'argent**, ce qui est une caractéristique qu'ils partagent avec le Peuple-Fée, dont ils sont en quelque sorte de lointains cousins. De plus ils acquièrent les facultés suivantes : "coups puissants", "combat à mains nues" et "anticipation". Incapables d'utiliser des armes sous cette forme, de parer ou même d'esquiver (même lorsqu'ils maîtrisent la métamorphose), ils se battent avec leurs griffes et peuvent infliger sans malus deux attaques en un seul segment, avec une difficulté en attaque de 8 et des dégâts égaux à 1d10+force pour chaque patte. Il peut également mordre : s'il parvient à mordre quelqu'un à la gorge ou un membre (difficulté en attaque de 9), il y restera cramponné et infligera 1d12+force points de dégâts à chaque segment. Tant qu'il est cramponné, il sera considéré comme immobile et subira les dégâts automatiquement. Il existe (valeur de l'affinité Lune)% de chances qu'une morsure de lycanthrope infecte celui qui la subit et le gratifie ainsi d'une affinité Lune, ce qui explique que certains sorciers recherchent cette morsure, croyant pouvoir surmonter la maladie et contrôler ce nouveau pouvoir.

