

Terre Seconde

La Planète Fantôme

Encyclopédie Physique et Métaphysique

de O à R

*Встань пророк
и виждь и внемли
Исполнишь
волею моей
И обходя
моря и земли
Глаголом жги
сердца людей*



*Relève-toi Prophète
vois, écoute
Et obéis-moi
Parcours
terres et mers
Que ta parole
soit un brasier
pour les cœurs
des mortels*

*(Pouchkine -
Le Prophète)*

ŒUVRIERS DE L'APOCALYPSE (Le Très Téméraire et Très Subtil Ordre des)

Ordre de Chevalerie

Accès aux compétences : alchimie et connaissance des mythes et religions favorisées

Facultés/Restrictions : seuls les humains peuvent être membre de cet ordre, Code d'honneur, Code et symbolique Apocalyptique, Lire et écrire, Sensibilité à la magie

Les Chevaliers de cet ordre sont considérés comme des mercenaires préparant l'Apocalypse, au sens de la Fin des Temps. Chacun d'entre eux a sa propre vision de l'Apocalypse et sa morale propre, mais il est essentiel d'être de Teinte Spirituelle Agnostique. Chacun doit cependant se constituer un code d'honneur personnel associé à sa restriction "Code d'Honneur", mais contrairement à la plupart des Ordres de Chevalerie, le Très Téméraire et Très Subtil Ordre des Œuvriers de l'Apocalypse n'impose nulle directive quant à la nature de ce code d'honneur, tant qu'il y en a un. L'Apocalypse de l'Ordre n'est pas l'Apocalypse de St Jean, ni le Ragnarok. L'Ordre croit que si nombre de religions pressentent l'inéluctabilité de l'Apocalypse, rien ne permet de la prévoir ou de s'y préparer. La Tradition croit que la Vérité Suprême est voilée et que nulle raison mortelle ni même divine ne saurait expliquer. La Vérité n'apparaîtra qu'après l'Apocalypse, qui est pour les Maîtres de l'Ordre la confrontation dernière entre les différentes morales. L'Ordre s'attache donc à former des sortes de mercenaires de la morale, prêts à



s'acoquiner à n'importe quelle cause en accord avec leur morale, et qui chercheront à la défendre et à l'exacerber de telle manière que l'équilibre factice du Monde soit rompu, et que les véritables incompatibilités apparaissent enfin, conduisant l'Univers à sa salutaire annihilation. C'est pourquoi les Chevaliers s'engagent fréquemment aux côtés des prêtres pour les aider à accomplir quelque dessein divin, et pourquoi leur code d'honneur (cf. plus bas) les contraint à se mettre au service des clergés en général, de manière quasiment indifférente à la nature de la religion elle-même... car... "*Tous les dogmes parlent de la fin des temps*". C'est ce qui a fait aux Apocalyptiques une réputation de mercenaires fous mais fort efficaces, mais la plupart de ceux qui ont fait appel à leurs services ignorent tout de leurs véritables motivations.

"Apocalypse" signifie "révélation" en grec. Stricto sensu, le terme n'évoque pas nécessairement une fin du monde. Mais, dans l'esprit des innombrables mythes eschatologiques, la fin du monde est le commencement d'un nouveau mais aussi un temps où est révélé ce qui était caché. Il y a donc une idée d'élévation de l'esprit associé à cette fin inéluctable. C'est également cela que recherchent les Apocalyptiques : cette illumination miraculeuse de la conscience.



Les origines de l'Ordre sont très obscures. L'Ordre n'exigeant en lui-même aucune participation financière de ceux qu'il choisit d'accueillir, ni aucune allégeance personnelle, il ne dispose d'aucune structure propre à assurer sa survie. Mais l'Ordre est toujours là, et le sera jusqu'à la fin des Temps. C'est même sa raison d'être.

L'Ordre ne dispose au premier abord d'aucune structure dans l'Univers matériel Réel. Les Chevaliers apparaissent en général comme des aventuriers solitaires, vêtus de noir comme la tradition l'ordonne, et portant invariablement autour du cou un pendentif en forme de scorpion d'or, le scorpion étant l'emblème de l'Ordre, animal du châtiment et de la fin des Temps par excellence. Les lieux où sont formés les Chevaliers se trouvent sur Pénombre, le mystérieux Univers Matériel Imaginaire dont provient l'énergie négative, cette mystérieuse matière magique détruisant toute vie à son contact et qui constitue ce que les nécromanciens appellent le *Khabit*, c'est-à-dire l'ombre du Mort.

Contre toute attente, l'Ordre parvient à maintenir des endroits vivables sur Pénombre, qui sont en fait des Citadelles dont il est impossible de sortir, en permanence assiégées par les Ténébrides, les dangereux hôtes de Pénombre. C'est là que sont envoyés les novices, en général choisis individuellement par un Chevalier selon des critères qui n'appartiennent qu'à lui, mais toujours très

jeunes, parfois même encore enfants. Chaque Chevalier au cours de sa brève existence envoie quelques adolescents à peine sortis de l'enfance dans la Citadelle où lui-même fut formé. Souvent les Apocalyptiques sont issus des couches les plus misérables et les plus isolées de la société, parmi les orphelins ou les enfants de la pègre des villes. Les Citadelles Apocalyptiques sont maintenues par un être immortel qui a jadis été une femme, et que l'Ordre appelle Notre-Dame-des-Douleurs. C'est en fait elle qui permet à l'Ordre d'exister, et qui lui procure les moyens matériels de sa survie. Notre-Dame-des-Douleurs ne se montre qu'aux Maîtres de l'Ordre et elle est en quelque sorte l'inspiratrice de la philosophie si particulière des Apocalyptiques.

Qui donc est Notre-Dame-des-Douleurs? Qui est la mystérieuse Maîtresse de l'Ordre? Notre-Dame-des-Douleurs, que certains appellent la Grande Noire, est en réalité une créature plus ancienne... que Terre Seconde elle-même. Notre-Dame-Des-Douleurs est à l'origine une simple femme de Prime Terre, qui par une succession particulièrement improbable de hasards a survécu non seulement à la destruction de Prime Terre mais également à la succession des "épures", c'est-à-dire des trois univers qui sont apparus puis se sont effondrés entre Prime Terre et Terre Seconde. Notre-Dame-des-Douleurs est ainsi un être unique en son genre, qui quoique née humaine, est plus ancienne que les Titans eux-mêmes, plus ancienne que Chaos l'Ancien.

Ainsi Notre-Dame-des-Douleurs s'appelait-elle jadis Akbal, et était une femme maya originaire de la cité d'Edzna (située dans le Mexique actuel). Rien de particulier ne la prédestinait à survivre au cataclysme qui tua tous ses contemporains. L'apparition de la magie dans l'univers qui a provoqué la destruction de Prime Terre l'a paradoxalement sauvée. Elle fut en fait la toute première des Démiurges car son esprit s'ouvrit à ce qu'on appellerait aujourd'hui un Daÿmonion (cf. *l'Innommé*), quoique ce fût alors quelque chose de sensiblement différent. La Grande Noire n'est donc pas une immortelle à proprement parler, mais une praticienne d'une magie plus ancienne encore que la magie antique, la magie brute et violente qui provoqua la destruction de Prime Terre, et dont Pénombre et sa fameuse "énergie négative" ne sont qu'un lointain succédané. C'est d'ailleurs ce qui explique qu'elle ait choisi Pénombre comme demeure, car Pénombre n'est selon elle que l'instrument de la future et inéluctable destruction de Terre Seconde. Pénombre est selon elle "l'ombre du monde".

Ce qui rend Notre-Dame-des-Douleurs unique par excellence c'est tout simplement le fait qu'elle seule dans tout l'univers connaisse le secret de l'effondrement de Prime Terre, c'est-à-dire la transition d'un monde privé de magie et de dieux à un monde qui au contraire en regorge. Ayant assisté à la fin d'un monde et à la naissance d'un autre, radicalement différent, elle croit être en mesure de façonner le monde qui succédera à Terre Seconde. Cette transition est précisément l'Apocalypse qu'elle appelle de ses vœux et qui donnera naissance à Tierce Terre. C'est dans cette optique qu'elle fonda la doctrine apocalyptique qu'apprennent et suivent ses Œuvriers, dont voici un extrait

particulièrement édifiant:

Sans le savoir tu es déjà des nôtres car comme nous tous tu vins au monde, ô Mortel, et comme nous tous ta première parole fut un cri de douleur, alors que la brûlante morsure de l'air ouvrait de force tes poumons à ce monde infâme.

Partout l'honnêteté courbe l'échine face à l'ignominie. Partout la bonté cède à la violence. Partout les quatre points cardinaux s'entr'égorge, parce qu'il est le nord, parce qu'il est le sud, parce qu'il est l'ouest, parce qu'il est l'est. Partout on enferme la chair pour la soumettre à la morsure venimeuse du chagrin et du viol. Partout le feu détruit en un instant ce que la terre et l'eau mirent des années à construire.

Et la vérité ne triomphe jamais que dans le sang et les larmes. Et l'injustice s'engendre elle-même et se multiplie comme une monstrueuse déesse chaque jour plus avide et plus stupide.

Sans le savoir tu es déjà des nôtres car tu sais, ô Mortel, que le Grand Tout n'est qu'un infini piège que la douleur tendit à l'existence, et que cet univers-prison doit céder la place.

Écoute-moi attentivement, ô Mortel, car je ne suis pas celle qui apporte l'espoir, je suis l'espoir, et j'attends tapie dans l'ombre du monde. Tends l'oreille, ô Mortel, car seule ma voix se fera entendre après la Sainte Apocalypse.

Bien entendu bien peu de Chevaliers connaissent la véritable nature de Notre-Dame-des-Douleurs ainsi que sa vision de Tierce Terre. L'Ordre ne possède en pratique aucune hiérarchie interne fixe, ni d'un parcours déterminé d'étapes vers une initiation de plus en plus complète. Notre-Dame-des-Douleurs décide elle seule des secrets qu'elle partage avec ses Œuvriers.

Considéré comme une réelle menace à éliminer par certains, comme une société de simples mercenaires à demi-fous et aisément manipulables par d'autres l'Ordre des Œuvriers de l'Apocalypse n'en reste pas moins présent un peu partout dans le monde, et indestructible car rares sont ceux qui peuvent s'aventurer dans Pénombre.

Gloire au Grand Tout !

Facultés surnaturelles selon le niveau

Nul ne saurait expliquer d'où viennent ces facultés surnaturelles, ni comment l'étrange entraînement des Chevaliers les suscite en des êtres humains a priori normaux. Certains pensent que Notre-Dame-des-Douleurs confère par sa volonté pure aux Chevaliers ces pouvoirs de magie naturelle, comme le ferait un puissant Démiurge. D'autres pensent que c'est le simple fait de vivre sur Pénombre qui développe ces facultés. Quoi qu'il en soit, une fois sorti de l'une des Citadelles Apocalyptiques le Chevalier est transformé à tout jamais et ces facultés se révéleront peu à peu en lui, à moins bien entendu qu'il contrevienne à son Code, auquel cas il les perdra définitivement.

Outre ces facultés, le Chevalier a le pouvoir de distinguer en permanence un lien mystique entre un être quelconque et une divinité quelconque. Sans être très précis, ce lien permet notamment de distinguer les véritables prêtres des faux (jet de volonté seuil 10+n si non-volontaire).

1. Les premiers seront les derniers.

Cette redoutable faculté permet de lancer contre n'importe qui (à l'exception d'un Prêtre, d'un Templier ou d'un chaman ou de toute personne possédant un lien, même ténu, à une divinité, et d'un autre Chevalier) la Justice Immanente. Selon son code d'honneur, lorsque le Chevalier acquiert la certitude qu'une personne lambda a rompu l'un des commandements de son code personnel, il a le droit de la tuer à condition toutefois qu'un tiers lui fasse la demande de venger l'affront fait au code, et une fois ceci fait il peut prouver que par-delà les limites du Monde Équilibré les compétences sont choses fort volatiles... Il peut absorber un aspect du personnage qu'il tue, au choix :

- un point d'une caractéristique passive si elle est plus élevée que la sienne
- une compétence, même interdite en principe, au rang de la victime, en reportant les bonus de caractéristiques du Chevalier
- une affinité au score 0 (+caractéristiques) ou un point d'une affinité déjà acquise, mais si le Chevalier ne dépasse pas le score de sa victime
- une extension d'une affinité, dans laquelle il peut répartir des points de son affinité
- des pouvoirs associés à l'affinité, à la discrétion du MJ
- une faculté, même surnaturelle

2. L'avenir du monde sera écrit en lettres de plomb.

Ce pouvoir permet au Chevalier de prédire l'avenir par la lecture du plomb fondu, mais aussi de décoder les mystères du présent. Cette méthode de divination particulière a une toute autre valeur entre les mains d'un Apocalyptique. Il s'agit plus de prophéties que de prédictions. Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une seule fois par an mais ses résultats sont toujours extraordinaires. L'utilisation de ce pouvoir est selon certains cosmogonistes ce qui explique le comportement erratique des Œuvriers et serait en fait une manière pour eux de connaître les volontés mystérieuses de Notre-Dame-des-Douleurs.

3. Des chevaux écorchés déferleront sur vous en une mer de larmes et de sang.

Le Chevalier peut invoquer un Cheval de l'Apocalypse. Il apparaît sous la forme d'un cheval normal, avec son harnachement, mais est en fait une créature infatigable, sans besoins matériels, et intelligente. Elle est liée au code d'honneur du Chevalier et peut communiquer avec lui par télépathie à la manière d'un familier, et ressent automatiquement ceux qui ont contrevenu au code d'honneur. Il peut prendre une forme "écorchée", sous laquelle il est une dangereuse machine de combat. Il ne vieillit pas, mais s'il est détruit le

Chevalier devra attendre une année avant d'en invoquer un autre.

Le cheval a 50 points de vie, une endurance de 5 et un bonus de charge de 60 au plein galop. Sous sa forme écorchée il peut combattre sur les ordres de son maître (mouvement : 10), en frappant de ses sabots (antérieurs ou postérieurs) ou en mordant : difficulté en attaque 7, dégâts : 1d12 + 5 (morsure), 2d12 +10 (sabots antérieurs), 4d12 + 20 (sabots postérieurs). La forme écorchée ressemble au cheval du fameux cavalier de d'Apocalypse de Fragonard, et est naturellement fort peu discrète et susceptible de déclencher des réactions de panique (seuil 13 au jet de volonté pour ne pas fuir en le voyant).

4. **Le temps se figera.**

Le Chevalier peut à tout moment arrêter le temps. Chaque round passé hors du temps **en plus du premier** lui ôte un point de vie de manière permanente. Il peut utiliser cette faculté quand il le désire et le succès est automatique. En revanche il ne contrôle pas la durée de son séjour hors du temps, à la fin de chaque round il y a une chance sur quatre que le temps se remette en marche. Pendant qu'il est hors du temps, le Chevalier ne peut que se déplacer ou déplacer des objets, mais il ne peut rien briser ni rompre etc...

5. **Une Lune de sang se lèvera.**

Ce pouvoir permet au Chevalier de semer une fois par jour la discorde dans une assemblée quelconque entre des gens qu'il est en mesure de voir. Chaque personne visée par ce pouvoir doit faire un jet de volonté seuil 10+niveau du Chevalier et en cas d'échec cherchera querelle aux autres personnes touchées par ce pouvoir et sera prêt à en découdre à propos de presque n'importe quoi.

6. **Les vents porteront la Peste.**

Ce pouvoir confère au Chevalier la faculté permanente d'être immunisé à toute maladie non-magique, et d'en être cependant porteur s'il est placé en situation de contagion. Il peut ainsi à volonté la transmettre comme se transmettrait cette maladie s'il était malade. Ce pouvoir lui permet également de guérir toute maladie non-magique par simple imposition des mains. Ce pouvoir de guérison ne s'applique cependant en général pas aux maladies particulièrement rares ou incurables, comme le cancer ou la "guildienne".

7. **Et voici qu'apparut à mes yeux un cheval noir; celui qui le montait tenait une balance.** (Apocalypse 6:5)

Ce pouvoir confère au Chevalier la faculté de ne plus avoir à se nourrir pour survivre. Il lui permet également de rendre impropre à la consommation toute nourriture au toucher. Il peut également s'ouvrir les veines et nourrir de son sang ceux qui accepteront d'en boire. Ce don ne l'affaiblira pas et nourrira efficacement ceux qui en boiront.

8. **Le dieu mauvais guidera la main du dieu aveugle.**

Tel Loki guidant la main du dieu aveugle Hod, pour frapper Balder l'Immortel, le Chevalier acquiert le pouvoir permanent de fabriquer une arme capable de toucher un être quelconque, immatériel, invulnérable, immortel etc... L'arme ainsi créée est magique, mais ne contient pas de Transcendance. Le temps et les matériaux nécessaires à sa fabrication varient selon la puissance de l'être visé, et cette arme n'aura d'effet que sur cet être ou sur un être appartenant à la même catégorie et de puissance similaire.

9. **La Reine des Neiges tiendra le cœur des hommes dans ses doigts gourds.**

Entité mystérieuse issue du monde astral, la Reine des Neiges est réputée priver les hommes de leur émotivité, de leurs sentiments, de leur fragilité, pour en faire des êtres froids et insensibles, serviles adeptes de la perfection géométrique. Par ce pouvoir, le Chevalier peut supprimer de manière définitive un sentiment particulier chez sa victime (jet de volonté 10+niveau du Chevalier). En cas d'échec, la personne est immunisée à vie contre ce pouvoir. En cas de réussite, le Chevalier peut supprimer un autre sentiment, et ainsi de suite tant qu'il réussit, jusqu'à faire de sa victime un esclave de la Reine des Neiges (cf. *Diablos* et *Géhenne* pour plus d'informations sur la Reine des Neiges).

10. **Plus rien ne cachera ni le Mal ni la Laideur.**

Ce pouvoir permet au Chevalier de lire à volonté les pensées d'une personne unique à vue; jet de volonté seuil 10 + n.

11. **Le Jour et la Nuit se fondront en un ciel couleur de haine.**

Ce pouvoir permet au Chevalier de voir sans lumière, sans être gêné, et de même de ne plus jamais être ébloui ou gêné d'une manière ou d'une autre par la lumière. Il lui permet aussi d'allumer ou d'éteindre à volonté toute source de lumière à vue, et ce n fois par jour. Enfin ce sort lui permet de retarder de $E(n/2)$ heures la venue du jour ou de la nuit, dans une zone de n kms autour de lui.

12. **Les prêtres prêcheront l'épouvante.**

Ce pouvoir permet au Chevalier d'inspirer la terreur et le désespoir par le simple effet de ses paroles. Les armées évitent de ce fait d'affronter des Apocalyptiques, car cela a un effet ravageur sur le moral des hommes. Jet de volonté 10+n pour résister. Ceux qui sont à portée de voix seront sous l'effet d'une panique ou d'un désespoir qui durera n rds. Le Chevalier n'a cependant pas la possibilité de choisir qui il veut toucher, tous ceux qui l'entendront seront victimes de ce sort, hormis d'autres Chevaliers. Ce pouvoir immunise de plus le Chevalier contre toute forme de peur magique ou autre.

13. **Les étoiles tomberont du Ciel.**

Ce pouvoir permet au Chevalier de frapper tout être normalement immatériel, invulnérable, immortel etc... avec des armes quelconques. Des hordes d'Apocalyptiques ont ainsi détruit des forteresses ou des temples sacrés, dont la sécurité était assurée par des gardiens immortels.

14. **Ce seront des jours de sel et de tonnerre.**

Ce pouvoir permet au Chevalier de déclencher ou d'arrêter tempêtes et orages à volonté où qu'il se trouve. Il le rend de plus immunisé à l'électricité et lui confère le pouvoir de respirer sous l'eau.

15. **Les Morts marcheront auprès des Vivants.**

Ce pouvoir confère au Chevalier une profonde empathie avec Pénombre, l'UMI (Univers Matériel Imaginaire, cf. *Cosmogonie*) associé à l'Énergie Négative, et notamment avec les Morts-Vivants. Il est alors immunisé à tout dommage fondé sur l'énergie négative, distingue en permanence les morts-vivants des vivants, ainsi que leurs points de rupture, ainsi que les liens le liant à un nécromancien. Il lui devient alors possible de s'aventurer dans Pénombre si l'envie lui en prend.

16. **Puis je vis un Ange descendre du Ciel, ayant en main la clef de l'Abîme...** (Apocalypse 20:1)

Le Chevalier peut désormais se téléporter à volonté du Monde Matériel vers n'importe quel endroit de Pénombre où il se soit déjà trouvé, mais s'il souhaite revenir dans le Monde Matériel, il reviendra forcément à son point de départ. Ce pouvoir ne peut donc pas servir par exemple à aller d'un point à un autre d'un Univers Matériel quelconque. C'est une forme dégénérée de l'*Affusion*. Le Chevalier peut emmener avec lui toute personne en contact physique.

17. **Le deuxième principe de la thermodynamique**

Ce pouvoir permet d'accélérer ou de ralentir tout processus entropique (seuil 25 au jet de volonté si besoin). Tous les phénomènes physiques naturels irréversibles, notamment en ce qui concerne les échanges de chaleur, se dérouleront toujours dans le sens d'une augmentation de l'entropie. Par ce pouvoir le Chevalier peut donc par exemple accélérer un échange de chaleur ou au contraire le ralentir considérablement, au point par exemple de pouvoir se balader à poil dans la neige si l'envie lui en prend. Si ce pouvoir permet d'agir localement pour accélérer ou ralentir un phénomène physique naturel précis, il ne permet pas de remonter le temps ni d'arrêter l'inéluctable processus d'augmentation de l'entropie. Le chevalier peut y faire appel $E(n/3)$ fois par jour. Le volume de matière affecté par ce pouvoir ne peut excéder $n \text{ m}^3$ et la durée du pouvoir n heures. La cible doit être inanimée ou consentante. Une application particulièrement redoutée de ce pouvoir concerne la magie: ce pouvoir peut en effet agir comme une dissipation (seuil $10+n$ au jet de volonté) sur une évanescence quelconque, mais peut aussi disperser une source inanimée de magie (seuil n au jet de volonté). Sous cette forme, ce pouvoir ne peut être tenté qu'une seule fois par un Chevalier donné sur une cible donnée.

18. **La Tierce Sanction**

La Prime Sanction fut la création de la Transcendance par Épersonnā et ses neuf disciples et le bannissement de l'Innommé. La Seconde Sanction est attendue par les Mages-Géomètres et sonnera le glas de la magie en général. La Tierce Sanction est pour les chevaliers de l'Ordre le bouleversement magique qui accompagnera l'Apocalypse. Nul ne sait quelle forme de magie survivra à l'Apocalypse ni même si la magie lui survivra et les chevaliers ont à ce sujet des opinions fort divergentes. Mais ce pouvoir les réconcilie! Création de Notre-Dame-des-Douleurs ce pouvoir peut être utilisé à volonté par le chevalier. Ce pouvoir utilise une forme particulière de l'énergie négative qui perturbe l'activité magique d'une personne vivante à vue. Tant que le chevalier se concentre sur sa victime (il ne doit rien faire d'autre), toute forme de magie utilisée par celle-ci sera détournée de son effet normal (selon le désir du chevalier mais de manière raisonnablement aléatoire) s'il échoue à un jet de volonté contre un seuil égal à $10+$ (somme des caractéristiques mentales actives du chevalier et des valeurs de ses affinités).

19. **Les Scorpions quitteront l'Abîme.**

Ce pouvoir est à l'origine de la symbolique du Scorpion d'Or. Les Chevaliers se considèrent comme les Scorpions dont le poison châtie les damnés. Ce pouvoir permet de pratiquer une Justice Immanente contre toute personne dont le comportement est contraire au code d'honneur du Chevalier, sans qu'aucune demande en ce sens ait été faite. De plus la justice immanente peut alors être appliquée à un prêtre ou chaman.

20. **En ces jours-là, les hommes rechercheront la mort sans la trouver.** (Apocalypse 9:6)

Redoutable entre tous, ce dernier pouvoir fait du Chevalier un être immortel. Il n'est pas pour autant invulnérable, et encaissera les dommages normalement. Cependant après sa mort il se régénérera lentement à partir de son cadavre, à moins que plus rien ne reste de lui. Ainsi même des cendres éparpillées au vent se reconstitueront peu à peu. La vitesse de régénération dépend des conditions dans lesquelles se trouvent les restes du Chevalier. La proximité d'un champ de bataille, d'un temple ou de tout autre lieu lié à la violence, la mort ou la religion, accélérera le processus. Un environnement champêtre et bucolique le ralentira.

D'un point de vue nécromantique, l'âme morte se trouve dans la Douat jusqu'à ce que le corps se reconstitue. Si l'âme morte est détruite ou arrachée à la Douat ou enfermée dans un Havre avant que le corps ne se soit reconstitué, alors le corps reste dans un état catatonique, semblable à la mort mais sans pourrir, et continuera à se reconstituer jusqu'à ce qu'il soit détruit de la bonne manière ou que l'âme soit détruite (auquel cas il tombera en poussière) ou qu'elle soit à nouveau libre dans la Douat (auquel cas elle la quittera pour ressusciter).

Il arrive qu'à l'issue de batailles particulièrement violentes, s'élèvent du charnier du champ d'honneur quelques Chevaliers impatients d'en découdre à nouveau. Certains théoriciens de la magie ont affirmé qu'il ne s'agit pas d'une résurrection comme celles que peuvent réaliser la magie divine et la thaumaturgie (sorcellerie de l'énergie positive), en principe seules dépositaires de ce secret, mais d'une sorte de reconstitution d'un clone du Chevalier, intermédiaire entre le mortel et le ténébride. En effet, plus le Chevalier ressuscite par ce biais, plus il porte en lui la marque de Pénombre, des traces d'énergie négative peuvent être vues en lui. Son caractère change également, il s'éloigne des préoccupations humaines pour devenir lui aussi un Ténébride.

Quoi qu'il en soit, ceux qui atteignent ce niveau deviennent les lieutenants de Notre-Dame-des-Douleurs. L'Ordre les appelle les Perditores (un Perditor, des Perditores, qui en latin signifie en toute simplicité "exterminateur"). Ce sont eux qui dirigent les Forteresses Apocalyptiques, et rassemblent parfois des Œuvriers pour mener des opérations de grande envergure. Ils représentent une autre facette de l'Ordre, peu connue mais essentielle, car eux seuls peuvent frapper de manière significative pour servir la Sainte Apocalypse. C'est sur eux que se reposera Notre-Dame-des-Douleurs à l'instant décisif. le temps n'ayant aucune prise sur eux, leur nombre croît sans cesse et la Grande Noire accumule de plus en plus de puissance.

Les Perditores seront identifiés comme des créatures magiques à forme humaine et seront traités comme tels du point de vue de la mécanique du jeu. Cela implique notamment qu'ils peuvent faire usage de leurs pouvoirs magiques tout en portant une protection de métal à la tête, puisqu'ils ne sont plus mortels.



Code d'honneur

Les Chevaliers se reconnaissent à leurs vêtements noir et au scorpion d'or qu'ils portent autour du cou, et qui leur est donné lors de leur adoubement. La particularité des Apocalyptiques est que le code d'honneur de l'Ordre est doublé d'un code d'honneur personnel, que chaque Chevalier définit lui-même en fonction de sa morale individuelle, et qui doit lui permettre de définir le type de Justice qu'il choisit d'accomplir. La concaténation des deux codes constitue les règles suivantes, selon leur ordre de préséance:

1. Préparer l'avènement de la Sainte Apocalypse.
2. Rester en vie.
3. Respecter son propre code d'honneur.
4. Ne jamais attenter à la vie ou aux intérêts d'un autre Chevalier
5. Ne jamais refuser de servir la Justice commandée par son propre code d'honneur.
6. Ne jamais attenter à la vie d'un prêtre.
7. Ne jamais offenser les Dieux.
8. Ne jamais refuser de punir la mort d'un prêtre.
9. Ne jamais refuser de punir une offense faite aux Dieux.

Les Chevaliers sont essentiellement des êtres solitaires. Hormis au sein de leurs forteresses sur Pénombre où ils sont initiés à la doctrine apocalyptique ainsi qu'à la magie de Notre-Dame-des-Douleurs, ils unissent rarement leurs forces et n'ont pas de hiérarchie entre eux. Seule l'autorité des Perditores s'applique entre eux, sinon un Chevalier est rigoureusement égal à tout autre.

OLYMPE (L')

Voir aussi Mystères, Cosmogonie, le Peuple Fée, Hadès

L'Olympe est la demeure mythique des divinités grecques, située quelque part dans les cieux. C'est dans le contexte de Terre Seconde un UMI particulier, habité par la majorité des divinités grecques, à l'exception notable de Poséidon, qui règne sur les mers et Hadès qui règne sur Kkhthôn. Leur frère Zeus ayant reçu le ciel en partage, il est le maître de l'Olympe en même temps que le roi des dieux.

L'Olympe est comme le Valhalla des Ases une sorte de banquet permanent où l'ont sert le nectar et l'ambrosie, la nourriture des Dieux.

Quelques mortels jugés particulièrement méritants par les Dieux y sont parfois admis après leur mort, mais contrairement au Valhalla les âmes des morts n'y ont en général pas leur place. Les peintres baroques de la Renaissance représentent l'Olympe sous la forme d'un magnifique palais antique bâti sur les nuages et sous un Soleil permanent, lieu de bombance et de d'harmonie, rouverte seulement par les querelles des Dieux, hélas assez fréquentes. Il est à noter que les principaux Dieux grecs ne passent qu'une part de leur temps dans l'Olympe, voire ne s'y rendent que très rarement. Outre Hadès et Poséïdon (ainsi que leurs épouses respectives Perséphone et Amphitrite), Héphestos préfère ses forges situées sous les volcans, dans les profondeurs de la Terre, Artémis passe le plus clair de son temps à chasser sur Terre... et de manière générale la plupart des divinités grecques passent beaucoup de temps auprès des mortels pour les inspirer, coucher avec eux voire leur jouer des tours pendables.

On décrit ci-dessous les principaux dieux grecs. La teinte spirituelle associée à leur religion est de type Tradition. Tous les praticiens de cette religion partagent donc la même Teinte Spirituelle, dit "Tradition de l'Olympe". L'idéologie religieuse condamne surtout l'hybris, c'est-à-dire la démesure, plus qu'une idée du mal, car c'est la démesure qui met en péril la société. Mais même Dionysos, dieu de l'hybris par excellence, ne peut être considéré comme une divinité "maléfique". C'est en fait un concept presque absent de la mentalité religieuse grecque. Il y a des actions mauvaises, impies, "démesurées", des éléments impurs (comme les cadavres), mais les dieux ne sont pas teintés en eux-mêmes. À l'image des hommes ils sont changeants.

Amphitrite (Ἀμφιτρίτη)

Fille du Titan Nérée (lui-même né de Gaïa et un Titan appelé Pontos (littéralement "le flot") et de Doris, une des filles du Titan Océan, Amphitrite est devenue l'épouse de Poséïdon. Le dieu de la mer la vit danser sur Naxos et en tomba amoureux, mais elle se réfugia chez le Titan Atlas. Poséïdon envoya les créatures la chercher, et ce fut le dauphin qui la trouva et plaïda si bien la cause du dieu transi d'amour qu'elle accepta de l'épouser pour devenir reine du monde sous-marin à ses côtés. En remerciement, Poséïdon fit du dauphin une constellation. Divinité mineure, elle peut apparaître aux côtés de Poséïdon, mais ne reçoit presque jamais d'offrande en son nom propre, quoique certaines femmes exerçant le métier de marin lui vouent un culte informel.

Dans les oeuvres poétiques archaïques, comme celles d'Homère, Amphitrite est citée comme l'une des plus grandes déesses, régnant sur les créatures marines aux côtés des Titans de la mer. Elle est parfois vue comme celle qui a permis à Poséïdon de contrôler véritablement la mer. Elle est souvent représentée portant un trident comme son époux, ou un rouet d'or.



Aphrodite (Ἀφροδίτη)

Appelée Vénus par les Romains, Aphrodite est la déesse de la sensualité, de la sexualité et de la passion amoureuse. De manière générale, elle règne sur les sentiments et les débordements et transgressions qu'ils engendrent. Protectrice de la fuite de Pâris et Hélène et défenseuse des Troyens durant la Guerre de Troie, contre Athéna, elle incarne justement l'hybris autant que la grandeur qui peut naître de l'amour. Son culte joue un rôle essentiel dans la sexualité des mortels. Un homme s'adressera à elle pour être libéré de son impuissance ou une femme pour éprouver du plaisir dans les bras d'un époux qu'elle n'aura sans doute pas choisi. Elle est également invoquée lors des mariages, au lieu d'Héra, qui représente la déesse du foyer et de la famille, et protège les couples déjà mariés et leur famille. Cela peut être vu comme une manière de considérer que la passion est nécessaire au bonheur conjugal, ou de se concilier les faveurs de la déesse, afin qu'elle n'inspire point à l'un des deux époux une passion coupable, susceptible de détruire cette union. Il est en effet fréquent qu'Aphrodite exprime son courroux en rendant amoureux fou sa victime, provoquant ainsi sa ruine, car on ne peut résister aux exigences de la passion.



Souvent représenté aux côtés d'Aphrodite est son fils Éros (parfois considéré comme une divinité antérieure), appelé Cupidon par les Romains, jeune homme ailé d'une très grande beauté, armé d'un arc et de flèches qui déclenchent la passion chez ceux qu'elles touchent. La Renaissance fera de lui une sorte de chérubin joufflu, mais c'est un jeune homme pour la tradition antique, qui lui-même tombe amoureux de Psyché, jeune fille d'une extraordinaire beauté.

Le culte d'Aphrodite est d'origine proche-orientale. Il serait arrivé en Grèce par Chypre et Cythère. Chypre est considérée comme l'île d'Aphrodite, et Cypris est l'un de ses surnoms (c'est également l'origine du mot "cyprine"). Deux traditions s'opposent pour son origine : Homère fait d'elle une fille de Zeus, mais Hésiode explique que lorsque Cronos renversa son père Ouranos, il le châtra et les organes génitaux du Père des Titans tombèrent dans la mer, avant d'engendrer une femme. C'est pourquoi Aphrodite est souvent représentée

"anadyomène", soit littéralement "sortant de la mer". Dans cette seconde optique, Aphrodite, bien qu'appartenant aux douze olympiens, est en fait d'une ascendance plus ancienne, ce qui explique sans doute son pouvoir. Sa ceinture était réputée rendre irrésistible celle qui la portait.

Aphrodite est décrite elle-même comme une femme n'obéissant qu'à ses passions, ou son désir de vengeance. Bien que mariée à Héphestos, elle a d'innombrables liaisons avec Dieux et mortels, notamment Arès parmi les Dieux ou Adonis parmi les mortels. Elle joue

un rôle essentiel dans l'Illiade, comme protectrice des Troyens, puisque Pâris l'a choisie comme plus belle parmi les déesses. Elle intervient dans l'épopée des Argonautes et celle de Thésée : elle inspire à Phèdre son amour coupable pour son beau-fils Hippolyte, à Pasiphaé, épouse du roi Minos de Crète, sa passion pour un taureau, qui donnera naissance au fameux Minotaure.

Quoique représentée souvent sous la forme d'un personnage cruel et déraisonnable, son culte est important, ne serait-ce que pour se protéger des traits impitoyables de son fils Éros. Les peuples hellènes la considèrent également comme la détentrice de la pulsion créatrice, et la mère de toute vie, révéralent ainsi la fonction reproductrice de la sexualité.

Apollon (Ἀπόλλων)

Apollon est l'un des dieux les plus importants du panthéon grec et latin. Dieu des arts et patron des Muses, de la médecine, de la divination, il est aussi représenté comme un dieu archer, dont les traits peuvent porter la peste lorsqu'il est en colère. Frère jumeau d'Artémis, il est le fils de Zeus et de la nymphe Létô, souvent représenté comme un homme d'une grande beauté, portant un arc ou une lyre. Meurtrier du serpent Python, il fonde l'Oracle de Delphes, cité qui lui est consacré, et y installe son propre oracle, qu'il nomme la Pythie. Dans le contexte de Terre seconde, le meurtre de Python est symbolique, les prêtres d'Apollon étant des adversaires déclarés du clan des Pythoniens (cf. *Elfes des Profondeurs*). Les prêtres d'Apollon officiant Delphes prétendaient d'ailleurs descendre d'un groupe de Crétois dont le dieu avait détourné le navire sous la forme d'un dauphin. De ce fait la charge de prêtre d'Apollon peut être considérée comme héréditaire dans le cadre de Terre Seconde.

Apollon est le père d'Asklépios (Esculape en latin), dieu de la médecine, mais son rôle le plus important est d'être le patron des arts. Il invente le luth, la cithare et reçoit la lyre des mains de son demi-frère Hermès. Personnage jaloux de sa puissance, il est également connu pour avoir maudit des devineresses qui se sont refusées à lui, comme Cassandre, qu'il condamna à n'être jamais crue, et la Sybille, à qui il avait offert de vivre "autant d'années que sa main pouvait contenir de grans de sable", mais qui dut vieillir au prorata de ces années... Il est l'un des protecteurs de Troie dans l'Illiade, et punit les Grecs après l'enlèvement de Chryséis, la fille de l'un de ses prêtres. Dieu très important du panthéon, il incarne malgré sa violence et ses colères la civilisation, sous son aspect pacifique, contrairement à Athéna, qui incarne la civilisation guerrière. Il représente aussi la part plus "artistique" de la pensée humaine, tandis qu'Athéna incarne la part plus "scientifique".



Arès (Ἄρης)

Vénéralé sous le nom de Mars par les Romains, Arès est le dieu de la guerre et de la force virile, prompt à la colère et terrible dans ses carnages. Il incarne la soif de sang, la violence et le fracas des armes, ainsi que le courage individuel du guerrier face à la Mort. Seul fils légitime de Héra et Zeus, il est décrit dans l'Illiade comme un fanfaron, mais appartient pourtant aux douze olympiens. Signe assez révélateur des deux différences entre les civilisations, le culte de Mars à Rome était beaucoup plus important que le culte d'Arès chez les Grecs.

Amant régulier d'Aphrodite, il eut d'elle deux fils : Phobos ("la peur") et Deimos ("la terreur"), qui l'accompagnent sur les champs de bataille où il aime se mêler au combat, ainsi que sa soeur Éris ("la discorde"). Du côté des Troyens durant la Guerre de Troie, il est humilié et blessé par Athéna. Il peut même être vaincu par un mortel à l'occasion. Zeus lui dit dans l'Illiade : « Je te hais plus qu'aucun des dieux qui vivent sur l'Olympe Car tu ne rêves que discordes, guerres et combats. » Il est donc méprisé par les autres divinités, un peu comme un fils à papa honni par tous pour son comportement stupide, y compris ses parents, mais dont la présence doit malgré tout être tolérée.

Le culte d'Arès était important à Sparte, et de manière générale chez les peuples plaçant la valeur guerrière au-dessus de toute autre qualité. On peut mentionner le fait que les Amazones sont considérées comme étant les filles d'Arès, ce qui peut donner à ce dieu une aura particulière et le rendre plus intéressant. Il a également donné son nom à l'Aréopage, colline d'Athènes nommée ainsi car il exigea qu'on y tînt un jugement immédiat pour condamner dans l'au-delà le violeur de sa fille, violeur qu'il avait lui-même tué.

Artémis (Ἄρτεμις)

Appelée Diane par les Romains, elle est la sœur jumelle d'Appolon et la fille de Léo. Elle naquit à Délos en même temps que lui. Déesse des chasseurs, des archers, mais aussi de la vie sauvage, des enfants et des êtres sans défense. Chasseresse redoutable, elle parcourt les forêts accompagnées de Nymphes, et châtie durement ceux qui, comme Actéon (un chasseur trop curieux qu'elle transforma en cerf et qui finit dévoré par ses propres chiens parce qu'il l'avait vue nue) l'importunent. Artémis défend également la chasteté des jeunes filles, et avait résolu de rester vierge elle-même jusqu'à tomber amoureuse d'un jeune homme nommé Endymion. Déesse lunaire, souvent représentée coiffée d'un croissant de Lune, elle endormit le jeune homme magiquement pendant plusieurs nuits en attendant de se décider à agir.

Les rites dévolus à Artémis sont effectués pendant l'été, et prennent la forme de jeux de chasse et de lutte, mais également de flagellations rituelles visant à éprouver le caractère et la force de la jeunesse. Artémis est la déesse des enfants mais aussi du passage à l'âge adulte, de l'apprentissage du refoulement des instincts indispensable à l'apprentissage de la vie en société. Elle représente donc la dialectique entre l'animalité et la civilisation, le trait d'union entre vie sauvage et sociale. Liée à Dionysos, elle lui est opposée par ce rejet de l'hybris, et est un intermédiaire entre lui et Appolon.

Athéna (Ἀθηνᾶ)



Fille de Zeus, désignée sous le nom de Minerve par les Romains, elle fait partie des douze grands olympiens. Déesse de la guerre, mais aussi des sciences et techniques, ainsi que de la raison, c'est une déesse urbaine et la plupart des cités helléniques ont un temple qui lui est consacré. Elle se distingue d'Arès dans la mesure où elle personnifie la stratégie guerrière permettant à une nation d'assurer son prestige et d'unir les cités rivales par la guerre. Son animal favori est la chouette, symbole de la sagesse et de la connaissance pour les Grecs.

Déesse virginale comme Artémis elle ne craint pas en revanche la compagnie des hommes et se joint à eux dans les guerres. Mentor d'Ulysse, image du guerrier habile et rusé en même temps que de l'explorateur intrépide et pugnace, elle n'hésite pas à se joindre aux combats entre Grecs et Troyens aux côtés des Grecs. Ses rivaux sont Arès et Aphrodite, qui protégeaient au contraire Hélène et Pâris et représentent l'hybris, c'est-à-dire la démesure, la passion débridée qui emporte tout sur son passage. Pour protéger Ulysse elle

s'oppose également à Poséidon, qui lui aussi incarne violence et démesure par ses colères qui prennent la forme d'ouragans et de tempêtes. Elle est toujours représentée sous la forme d'une femme armée et casquée pour le combat, portant lance et un bouclier rond appelé l'égide. Sur son bouclier est peinte l'image de la tête de Méduse, et souvent la chouette est posée sur son épaule. Une statue d'or de plusieurs mètres de haut était jadis ériée en son honneur à Athènes (la vraie évidemment) et elle était représentée avec une petite déesse ailée sur la paume de sa main: Niké, c'est-à-dire la victoire, comme celle de Samothrace.



Déméter (Δημήτηρ)



Identifiée par les Romains à la déesse italique du blé Cérés et par la suite à la déesse égyptienne Isis, Déméter ("terre-mère" en grec) est l'une des six enfants de Rhéa, et donc soeur de Zeus. Elle appartient aux douze olympiens et est la grande déesse des *Mystères* d'Eleusis. Déméter est peu présente dans l'Olympe, et passe le plus clair de son temps sur Terre. Les *Mystères* d'Eleusis sont justement ceux qui furent jadis fondés par Déméter, afin de commémorer le retour de sa fille Perséphone. Ils avaient lieu en Attique, car c'était censé être la demeure de la déesse. Le mythe de Déméter est surtout lié à celui de l'enlèvement de sa fille Perséphone par Hadès et de son retour régulier, qui symbolise le renouveau du printemps (cf. *Hadès* et *Nécromancie*). Les *Mystères*

d'Arcadie évoquent notamment son errance pour retrouver sa fille, sous la forme d'une femme vieillissante, au cours de laquelle elle enseigne l'agriculture à ceux qui l'accueillirent avec hospitalité, et fut violée par son frère Poséidon, après avoir pris la forme d'une jument pour lui échapper. C'est pourquoi on la représente avec une tête de jument lors de certaines cérémonies des *Mystères* démétriques (cf. *Mystères*). c'est cette triste errance qui prit fin à Éleusis, en Attique.

Les aventures de Déméter auprès des mortels sont assez picaresques et évoquent une déesse tour à tour généreuse ou intransigente, se mêlant aux mortels mais toujours imbue d'une morgue fort divine. Cette proximité avec les êtres humains, plus forte encore que chez les autres dieux grecs, peut être utilisée dans le cadre du jeu, surtout dans la mesure où elle aime à tester l'hospitalité et la générosité de ses fidèles en prenant une forme de mendicante. On la surnomme parfois "Thesmophoros" soit "la législatrice", car elle est associée à la régulation de la société à travers les rapports agricoles (commerce, féodalité etc...). Elle était particulièrement vénérée par les femmes,



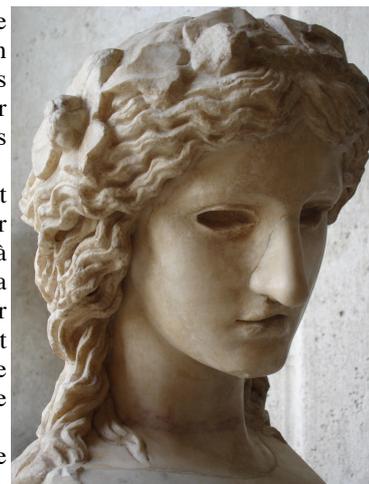
pour la fertilité et la prospérité, de manière complémentaire à Vénus. Contrairement à ce qu'on pourrait penser son culte n'est pas particulièrement rural, et est présent partout. Quoique discret, c'est sans doute l'un des plus répandus.

Dionysos (Διώνυσος)

Appelé Bacchus par les Romains, Dionysos est le dieu du vin et de l'extase libératrice; il est aussi le père de la Tragédie et de la Comédie, et le dieu le plus important du monde grec classique auquel son culte, d'un cérémonial complexe, était censé apporter le salut. Ses adeptes étaient en général des femmes, appelées Ménades ("possédées") ou Bacchantes. Elles se livraient à des danses effrénées sur les collines, vêtues de peaux de faons et portant torches et le thyrsos (hampe ornée de feuilles de vignes ou de lierres, et couronnée de pommes de pin). Cf. les *Mystères* pour plus de détails à ce sujet.

D'origine étrangère, Dionysos est souvent représenté comme un jeune homme coiffé du bonnet phrygien et accompagné de Ménades, de Satyres (cf. *le Peuple-Fée*) et de Silène, son père nourricier humain qu'il a gratifié de l'immortalité et qui l'utilise pour le plaisir d'une orgie sans fin. Il est associé à la Liberté, au Désir, à l'inspiration "chamanique" des Mystères, à une animalité fondamentale, la fameuse *hybris*, ou démesure, qui s'oppose à la raison. En ce sens Dionysos est l'opposé d'Apollon pour les arts, d'Artémis pour la communion avec la nature. Apollon représente l'aspect spirituel et sophistiqué des arts, tandis que Dionysos incarne l'aspect charnel, essentiel et primitif. Le meurtre d'Orphée par les Bacchantes est un symbole de cette opposition. De même si Artémis est une chaste chasserresse, les Ménades sont des prédatrices lubriques.

Dionysos n'est cependant absolument pas une divinité "maléfique" du point de vue hellène. Son culte préside aux choses de la fête ainsi qu'au vin, car c'est lui qui enseigna aux mortels l'art de la viticulture. Il est invoqué pour qu'une célébration se déroule dans la joie et le plaisir. Son rôle en tant que divinité du théâtre est également essentiel, car le théâtre est pour les Grecs chose sacrée et liée aux Mystères d'Éleusis. Plus tard, le christianisme diabolisera Dionysos en donnant au Diable l'apparence du dieu mineur Pan, étroitement lié à Dionysos : jambes et cornes de bouc et barbe en pointe. Mais cela procède de la manière dont la nouvelle religion a repris ou rejeté tel ou tel aspect de l'ancienne, affirmant la nécessité d'une culpabilité autour des sens et plaisirs, conçus comme au mieux de périlleuses et futiles distractions, alors que les religions antiques païennes célébraient le plaisir comme tous les aspects de l'existence.



Hadès

Cf. l'article éponyme



Héphaïstos (Ἥφαιστος)

Appelé Mulciber ou Vulcain par les Romains (même racine que volcan), associé au feu souterrain et à l'obscurité des forges, Héphaïstos est le dieu des forgerons, celui qui crée les traits de foudre de Zeus et les armes enchantées des dieux. Artisan de génie, il est représenté comme hideux et contrefait. Son culte semble avoir dérivé d'un culte primitif rendu aux volcans, car il était particulièrement vivace dans les régions volcaniques, notamment dans la région du Vésuve, de l'Etna, ou de l'île de Lemnos. D'après Hésiode, Héphaïstos fut conçu par Héra seule, mais d'autres auteurs en font l'un des rares enfants légitimes de Zeus et Héra. Horrifiée et humiliée par la laideur de son fils à la naissance, Héra le précipite hors de l'Olympe. L'enfant tombé dans la mer, où il est recueilli par la néréide Thétis et l'océanide Eurynomé, qui l'élèvent dans une grotte durant neuf années, à l'insu d'Héra. C'est ainsi qu'il apprend son art, dont il se sert pour se venger de sa mère. Une fois adulte, il envoie un trône d'or magique à Héra qui s'étant assise dessus, se trouve incapable de s'en relever. Héphaïstos est alors invité à prendre sa place légitime dans l'Olympe, et on lui demande de libérer sa mère. Il refuse, mais Dionysos l'enivre pour lui voler la clef du mécanisme retenant Héra prisonnière. Héphaïstos devient ainsi l'un des douze olympiens. Il obtient même en mariage la belle Aphrodite

Dès lors, sa légende s'organise autour de deux thèmes : celui de ces déboires avec son épouse, qui le trompe sans cesse, notamment avec Arès, et celui de son extraordinaire talent d'artisan. Il fabrique nombre d'objets enchantés pour les dieux, et bâtit même des palais splendides pour eux. Malgré sa laideur et ses cornes de mari trompé, qui font de lui souvent un objet de risée pour les autres dieux, son talent est incomparable. Il fabrique les traits de foudre de Zeus, les flèches d'Artémis ou d'Apollon etc... Il est celui que Zeus appelle pour lui demander de lui fendre le crâne d'un coup de marteau, afin qu'en sorte Athéna. Après avoir été précipité sur Terre une seconde fois par son père, il est recueilli par les Sintiens, habitants de Lemnos, et leur apprend en retour l'art de la métallurgie, dont les Sintiens étaient les maîtres incontestés dans tout le monde grec. Dans le contexte de Terre Seconde, son culte est répandu chez les artisans de toute sorte (pas seulement les forgerons), surtout dans le contexte des réminiscences hellénistiques comme la *Tétranesie*, mais également parfois chez les *Gnomes* et les Alchimistes, auprès desquels il accompagne le culte informel d'*Hécate*.

Héra ('Hqā)

Appelée Junon par les Romains, Héra est l'une des six divinités primordiales, épouse et soeur de Zeus. Son nom signifie peut-être "maîtresse" ou serait un féminin du mot "héros". Son oiseau est le paon, et elle est la déesse du mariage et la protectrice des femmes mariées, notamment contre l'infidélité de leur mari, puisqu'elle était elle-même la victime des infidélités répétées de son divin époux, et poursuivait de sa rage les amantes et enfants illégitimes de celui-ci. Elle est souvent représentée sous la forme d'une femme majestueuse tenant un spectre, portant parfois une couronne et associée au paon, sur les plumes duquel elle répartit les yeux du Géant Argos, qui en avait par centaines et avait été envoyé sur Terre pour surveiller les allées et venues de Zeus. Argos ayant été tué pour châtimement de son indiscretion, Héra choisit de lui rendre hommage de cette manière. Elle est également la Reine des Dieux, et à ce titre était vénérée par la noblesse et la royauté. En tant que protectrice du mariage, elle est également la protectrice des dynasties royales.



D'ailleurs, lors du jugement de Paris, elle propose à celui-ci la royauté universelle comme récompense s'il la choisit.

Les noces de Zeus et Héra sont traditionnellement fêtées chaque année, où le couple divin est symbolisé par des statues de bois ou un couple humain. Grenades et pommes sont des fruits consacrés à Héra. On offrait les grenades aux jeunes mariées à Athènes, où les mariages étaient célébrés lors du mois d'Héra (Gaméliion). Les pommes d'or des Hespérides furent offertes à Héra par Gaïa à l'occasion de ses noces. Selon une légende, elle recouvre sa virginité une fois l'an, en se baignant dans la source de Canathos. Elle était donc également vénérée par les jeunes filles en plus d'être la protectrice des femmes mariées. Bien qu'apparaissant souvent dans le rôle d'une femme jalouse et prête à tout pour se venger des infidélités de son époux, Héra est aussi celle qui parfois infléchit les décisions de Zeus en faveur des mortels, voire même s'oppose à lui frontalement. Ce n'est pas une épouse soumise et effacée, et tout mortel ayant encouru la colère du roi des dieux

n'aura guère d'autre espoir de lui échapper que de s'adresser à elle.

Hermès ('EQuῆς)

Appelé Mercure par les Romains, Hermès a en quelque sorte deux identités. La première, identité originelle, fait de lui le messager des dieux, dieu des voleurs, des marchands et des messagers. Représenté coiffé d'un casque aux larges bords ailé et chaussé de sandales également ailées, il parcourt l'univers à une vitesse fulgurante (c'est pourquoi on a donné son nom au liquide appelé au départ vif-argent, si difficile à saisir). La seconde identité est liée à son assimilation au dieu égyptien Toth (cf. *Douat*), durant la période hellénistique de l'Égypte. Toth étant dieu de la connaissance, Hermès est devenu le dieu des alchimistes et médecins. C'est pourquoi, encore aujourd'hui, le caducée (bâton avec deux serpents entrelacés, appelé kérykeion en grec), l'un de ses attributs, est utilisé comme symbole de la médecine. De manière générale, son nom est resté associé aux arts occultes, d'où l'adjectif "hermétique". Le caducée est en fait à l'origine le bâton du héraut.

Fils de Zeus et de la Titanide Maïa, il est aussi celui qui guide les ombres jusqu'au Styx et les confie à Charon, rôle qui dans le contexte de Terre Seconde se manifeste uniquement à travers certains pouvoirs de la voie des Prêtres Nautés (cf. *Nécromancie*). On parle en ce cas d'Hermès "psychopompe". En tant que dieu des voyageurs, il protège les routes et des monuments phalliques sont érigés le long des routes en son honneur, car il est également associé à la fertilité. Ces monuments peuvent n'être qu'un simple pilier marquant une certaine distance ou un amoncellement de pierres, ou une statue plus ou moins élaborée, représentant Hermès sous les traits d'un jeune athlète viril (littéralement un éphèbe). Dans les rues des cités ou aux coins des stades, on peut ainsi trouver des représentations d'Hermès. Il est également le protecteur des athlètes et des sports.

Au cours de son enfance, il vole du bétail à Apollon, et pousse même l'habileté jusqu'à lui dérober son arc et ses flèches. Il est souvent représenté comme jouant de mauvais tours aux autres dieux, notamment à Aphrodite afin d'obtenir ses faveurs (le fruit de leur union, un être hybride, sera appelé ainsi Hermaphrodite). Apollon cependant lui pardonne ses farces et même en rit. Il fait de lui le protecteur des bergers. De fait, Hermès est souvent représenté avec un berger sur l'épaule. Son culte est important parmi les pâtres.

Il excelle aussi à la manipulation et se tire de situations complexes par d'ingénieux tours de passe-passe. Il prend la forme d'Arès pour amener Héra à lui donner le sein, ce qui oblige celle-ci à le considérer comme son enfant par la suite et l'empêche de se venger à ses dépens de l'infidélité de son époux. Similaire à Loki pour la religion nordique, il joue des tours aux dieux mais leur rend souvent d'inestimables services, car on a toujours besoin d'un plus roublard et surtout plus rusé que soi. Dans le contexte de Terre Seconde, le lien de Hermès à la médecine et son amitié avec Apollon sont les raisons pour lesquelles on l'associe aux Mystères apolliniens, avec Asklépios.





Hestia (Ἑστία)

Appelée Vesta par les Romains, elle est la déesse du foyer, mais dans un sens différent de celui de ses soeurs Héra ou Déméter : au sens du feu sacré qui doit brûler en chaque demeure, réminiscence de la période où les hommes ne savaient pas créer le feu et pouvaient seulement l'entretenir. Bien qu'appartenant aux douze olympiens et aux enfants de Cronos et Rhéa, sa place dans la mythologie est très mineure, voire inexistante. Cela tient sans doute au fait qu'elle est l'image même de la dignité et de la pureté, et s'accorde mal avec les aventures picaresques des autres dieux. Ayant décidé de rester vierge, elle impose à ses prêtresses de l'être également. Les Vestales romaines, ses prêtresses, devaient ainsi le rester.

Elle est aussi associée au foyer public, hébergé au prytanée des cités antiques (sorte de mairie). Les prytanes et magistrats des cités lui offrent sacrifices et libations, afin qu'elle protège leurs délibérations et veille à l'application de leurs décisions. En un sens, elle symbolise l'état de droit, et son aspect immuable et incorruptible s'accorde bien avec cette fonction. Les Vestales étaient d'ailleurs considérées comme des arbitres intègres et dignes de confiance, comme les prêtres de Saturne. Selon

Diodore de Sicile, elle aurait inventé les premières maisons et est donc vénérée dans chaque demeure, publique ou privée. Elle est également invoquée lors de la colonisation, pour la fondation d'une nouvelle cité grecque. Elle est parfois appelée "la première et la dernière", car elle est à la fois l'aînée de ses frères et soeurs, et la dernière à être recrachée par Cronos. Dans le contexte de Terre Seconde, on insistera sur l'aspect politique de cette déesse, en considérant que ses prêtresses sont les gardiennes du droit et de l'intégrité de l'état.



Perséphone (Περσεφόνη)

Cf. Hadès

Poséïdon (Ποσειδών)



Appelé Neptune par les Romains, Poséïdon est l'une des six divinités primordiales. Dans le partage du monde entre lui et ses deux frères Hadès et Zeus, il reçut les océans. Représenté souvent sous la forme d'un homme imposant armé d'un trident, avec lequel il agite les eaux et engendre les tempêtes, il est souvent associé aux chevaux, animaux que les Grecs considéraient comme issus de la mer. Dieu de la Mer et des marins, très important dans le cadre d'une civilisation marchande et colonisatrice comme celle des Grecs, il apparaît comme puissant, prompt à la colère, imprévisible et impitoyable. Contrairement à Zeus, il n'a aucune fonction régulatrice et on ne peut attendre aucun forme de justice de sa part. Avant de lancer ses navires à la conquête de l'empire perse, Alexandre le Grand sacrifia deux taureaux blancs à Poséïdon et jeta dans la mer une coupe d'or à son intention, afin de garantir une traversée sans histoire pour ses troupes. Il faut se le concilier, mais uniquement en raison de sa terrifiante puissance destructrice. L'Odyssée d'Ulysse est initialement lié au fait que Poséïdon le déteste et fera tout pour l'empêcher de revenir à Ithaque qui, manque de pot, est une île!

Poséïdon est également associé aux tremblements de terre. Comme son frère Zeus, il n'aime guère qu'on lui résiste et eut de nombreuses liaisons avec mortelles et immortelles. Selon une version de la légende de Méduse, il s'unit à elle lorsqu'elle était une belle et jeune prêtresse d'Athéna, dans l'enceinte même du temple de celle-ci, provoquant ainsi sa fureur. Comme de juste c'est la malheureuse mortelle seule qui s'en trouve châtiée : elle est d'abord rendue monstrueuse avant d'être tuée par Persée, sur l'injonction d'Athéna encore. Quoiqu'ayant choisi le côté des Grecs dans leur guerre contre Troie, par rancune contre les Troyens, il n'épargna pas les Grecs suite au viol que subit Cassandre des mains d'Ajax, dans l'enceinte du temple d'Athéna à nouveau.

Poséïdon n'appartient pas véritablement aux Olympiens, puisqu'il réside dans un palais sous-marin, situé au large de la cité d'Aegés. Il

revendique régulièrement la possession de telle ou telle cité grecque, notamment d'Athènes, et se venge par des inondations lorsqu'on la lui refuse. par exemple, dans le cas d'Athènes, Athéna offre aux citoyens un olivier alors que lui ne peut produire qu'une eau saumâtre, à la suite de quoi c'est Athéna qui est choisie et il se venge en inondant l'Attique. Ces légendes reflètent le fait que les hommes ne peuvent vivre uniquement de la mer et leur nécessaire attachement à la terre et à des sources d'eau douce.

Poséïdon est également à l'origine du Minotaure, puisque c'est lui qui inspire à Pasiphaé, l'épouse du roi Minos de Crète une passion coupable pour un taureau. Ce taureau avait en fait été offert par le dieu lui-même à Minos, et était sorti des eaux pour être ensuite sacrifié à Poséïdon lui-même. Minos ayant préféré le garder pour lui, il suscite ainsi l'ire de l'irascible divinité. Dans certaines versions, Thésée est le fils de Poséïdon et le fait qu'il tue le Minotaure est une manière de boucler la boucle.

Poséïdon est évidemment particulièrement vénéré par les pêcheurs, qui traditionnellement lui donnent le dixième de leur pêche, mais son culte est également présent à l'intérieur des terres, car il est censé protéger contre les secousses sismiques (ou plutôt ne pas les engendrer). Il est ainsi surnommé "Asphalios" soit "celui qui apporte la sécurité".

Zeus (Ζεύς)

Appelé Jupiter par les Romains, Zeus est le Roi des Dieux, régnant sur l'Olympe et les cieux. Son nom vient d'une racine sanskrite signifiant "ciel". Son animal fétiche est l'aigle et c'est pourquoi l'Empire Romain l'emploie comme symbole de sa puissance. Il est celui que sa mère Rhéa a préféré sauver plutôt que de le livrer à l'insatiable appétit de son époux Cronos, en le remplaçant par une pierre, avec la complicité de Gaïa elle-même. Ainsi il a été protégé par les Curètes, une tribu humaine vivant en Crète, et nourri dans la grotte Lyctos par le lait de la chèvre Amalthée. Devenu adulte, il a tiré ses frères et soeurs du ventre de Cronos et a renversé le pouvoir des Titans, avant de déclencher le Déluge et de construire un nouveau monde, dont il allait devenir le souverain. La manière dont il libère ses frères est étrangement précise et concrète : il persuade la sage océanide Métis ("la ruse") de mêler un émétique à la nourriture de Cronos, le faisant régurgiter ses enfants qui avaient grandi en lui : Poséïdon, Hestia, Héra, Déméter et Hadès. Le même phénomène se reproduira quand Zeus avalera Métis, qui était enceinte de lui, afin qu'elle ne mît point au monde son enfant, qui risquait de supplanter à son tour Zeus. Plus tard, il fut pris de maux de têtes épouvantables, qui le poussèrent à demander à Héphaïstos de lui fendre le crâne d'un coup de marteau, pour laisser sortir l'enfant de Métis, décidément fort vivace. Ce fut finalement Athéna qui sortit du crâne de son père. n'étant qu'une fille, elle ne pouvait espérer prendre la place de son père, et rompit ainsi le cycle infernal du conflit des générations à la grecque.

Il règne sur le ciel et les phénomènes atmosphériques. Les orages sont la manifestation la plus évidente de son pouvoir. Zeus est le Roi des Dieux et donc des mortels, et il protège particulièrement les Rois mortels. Agamemnon avait un sceptre forgé par Héphaïstos à l'intention de Zeus. Selon certaines versions, il préside aux destinées et est le protecteur de la Cité. Il délivre des messages : les Grecs pensaient lire l'avenir dans les éclairs et son chêne sacré, à Dodone, prédisait l'avenir. D'autres auteurs considèrent que même Zeus est soumis au destin fixé par les Moires (cf. *Mystères*).

Il incarne aussi les règles de l'hospitalité, et passait pour châtier très sévèrement ceux qui les enfreignaient. De même, il défend ceux qui rejoignent l'asile auprès des Dieux ou bénéficient d'un sanctuaire quelconque. Un autel en son honneur est souvent présent dans la cour de la maison, car il est aussi, comme Héra, "Ktesios" (protecteur du foyer domestique) ou "Herkesios" (protecteur de la maison).



Zeus est connu pour ses innombrables infidélités et il est ainsi le père de nombreux dieux ou demi-dieux. Il prend les formes les plus improbables pour parvenir à ses fins : taureau, pluie d'or, cygne... Il intervient régulièrement pour empêcher toute personne de remettre en cause sa domination sur le monde. Il punit très cruellement Prométhée pour avoir donné le feu aux hommes, en l'enchaînant à une montagne où un aigle venait lui dévorer le foie chaque jour, foie qui se reconstituait à chaque fois (si j'ose dire) pour être à nouveau déchiqueté. Sa tyrannie poussera Gaïa à fomenter des révoltes parmi les Titans et les Géants contre le trône de son petit-fils. Dans le contexte de Terre Seconde, ces mythes sur les intrigues de Gaïa pour renverser Zeus sont liées à tous ceux qui cherchent à recréer l'Âge d'Or.

Zeus inspire aux mortels une crainte respectueuse. Il est l'image du père tout-puissant, aussi terrible que bienfaisant, et incarne l'image du pater familias des Romains. Ses colères sont si terribles qu'il apparaît assez peu dans le cadre des tragédies ou même des odes, car on n'ose pas faire quoi que ce soit qui pourrait l'offenser. Son culte est donc central dans les cités hellénistiques, et présent partout, car il est l'arbitre suprême. Il ne prend pas parti dans la Guerre de Troie, se bornant à surveiller le déroulement des événements.

OMBRAGEUSE ENFANT (L') (Грозная Дитя)

Seygneur des Abysses associé à Schattentanz, cf. Schattentanz.

ORGIA (La République d')

Voir aussi Adria, Garde Républicaine, Guilde du Nombre d'Or

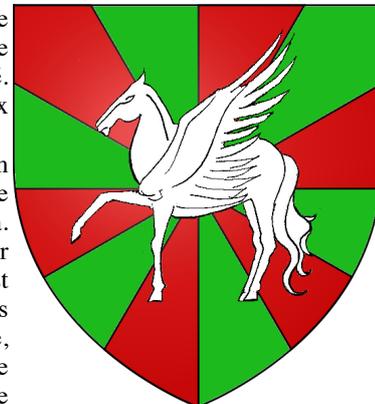
Fondée en 393 à l'issue de la Révolution des Lecteurs puis d'une guerre de sécession avec le Royaume d'Adria, Orgia est une nation à part, unique en son genre, bâtie sur une puissante magiocratie et le rejet de toute forme de culte religieux, hormis celui d'Hécate, lequel n'admet ni prêtres ni clergé. Orgia est née d'une lutte acharnée contre l'église chrétienne franque et c'est depuis l'un des rares lieux où l'athéisme ne soit pas condamné.

Orgia vient de οργη, qui signifie pensée, mystère, et par extension magie, sorcellerie, inspiration surnaturelle... Ce terme est lié à la déesse Hécate que les Orgètes considèrent comme la patronne de leur nation, non pas en tant que déesse, mais en tant qu'immortelle dont l'exemple doit inspirer Orgia. Les Orgètes sont la seule nation anticléricale de Terre Seconde. Ils ne sont pas forcément athées pour autant. Si les institutions interdisent toute forme de pratique religieuse publique et ostentatoire, il est toléré de pratiquer sa religion à un niveau individuel, à rideaux fermés en quelque sorte, et toutes les formes de Teintes Spirituelles sont autorisées. Les prêtres étant systématiquement bannis du territoire, il n'existe en pratique que des cultes clandestins, organisés en sectes très fermées, ce qui explique que les Satanistes y soient présents. La pratique de la magie divine ou de magie transcendante à caractère religieux (comme celle des Chamans, Runenmeister, Druides ou Prêtres de la Mort), est rigoureusement interdite sur tout le territoire orgète.

L'autre aspect de la République est son caractère magiocratique. Il s'agit d'une République aristocratique gouvernée par des familles patriciennes qui pratiquent la magie de génération en génération. Les familles patriciennes sont organisées selon des rapports de vassalité classique au sommet desquels on trouve les familles princières. Les Princes d'Orgia sont en pratique de petits rois sur leur principauté, ne rendant compte qu'aux institutions proprement républicaines.

La magie et le commerce ont fait la puissance et la richesse d'Orgia, qui compte trois écoles de magie sur son sol alors que tous les autres pays n'en comptent au plus qu'une seule.

Pays relativement petit, Orgia possède cependant de nombreuses colonies qui en font la nation concurrente de l'Empire Invisible en terme de puissance globale. Société extrêmement complexe, elle construit lentement mais sûrement sa puissance, comme une araignée tissant patiemment sa toile. La politique interne orgète est un inextricable écheveau de forces s'équilibrant les unes les autres pour assurer à la société un semblant de cohérence. On peut distinguer cependant trois acteurs principaux: l'**Assemblée des Sages**, sorte de Parlement rassemblant les chefs des familles patriciennes pourvu qu'ils soient mages, des Princes à leurs plus modestes vassaux, organe législatif suprême de la République, la **Chancellerie**, organe exécutif restreint des institutions proprement républicaines (notamment les trois Écoles de Magie) et contrôlant la puissante Garde Républicaine, police secrète veillant à empêcher les Princes de faire sécession ou d'affaiblir le pouvoir républicain, et enfin la **Guilde du Nombre d'Or**, guilde d'alchimistes à l'origine, devenue la plus puissante guilde marchande qui soit sur Terre Seconde. Ne comptant aucun mage (hormis des mages-géomètres) dans ses rangs la Guilde s'affirme comme un contrepois roturier à la puissance des familles patriciennes et son rôle commercial alimente la richesse du pays. C'est notamment grâce à elle que le sequin orgète (SO) s'est affirmé comme une monnaie internationale et a cours en de nombreux endroits, malgré la médiocrité de son aloi (cf. *Monnaies*).



Histoire

La naissance d'Orgia ne fut possible que par la sécession du Royaume d'Adria de toute la partie orientale de l'île qui porte toujours le nom de Grande-Adria. La sécession fut une conséquence de la Révolution des Lecteurs qui triompha dans l'est du pays mais fut rapidement écrasée à l'ouest. Mais les historiens s'accordent à dire que le pays était déjà scindé en deux avant ces événements. En effet, l'île de Grande-Adria est bordée par deux mers : à l'est s'étend la Mer Aisée, appelée ainsi parce qu'elle présente peu de dangers pour les marins : ses eaux sont le plus souvent calmes, on n'y croise pas des archipels volcaniques s'étirant en longs chapelets d'îlots et de récifs affleurant à la surface de l'eau, créant de traîtres courants, ni de monstres marins affamés... en revanche c'est le lot de la Mer Odieuse, au large des rivages occidentaux de l'île. Ainsi l'est du pays fut-il toujours beaucoup plus ouvert vers l'extérieur et surtout plus riche par le commerce.

Quoique tous chrétiens et réunis sous la férule de la couronne des Lothariens, dynastie issue du roi franc Lothaire Ier, dit le Grand - qui en 322 de la Chute parvint à rassembler suffisamment de potentats féodaux de l'île de Grande-Adria pour écraser ceux qui refusaient de lui rendre hommage - les vassaux étaient divisés par leurs intérêts économiques et sociaux, notamment dans leur relation à l'Église et au pouvoir royal, ainsi que par leur origine culturelle. En effet l'île de la Grande-Adria accueillait trois réminiscences culturelles et trois peuples différents : des Francs, des Imperiali et des Istinniens. Lothaire le Grand était parvenu à imposer le principe d'une monarchie élective, sous la condition tacite qu'en pratique l'héritier de la couronne serait toujours choisi parmi ses descendants. Par la suite la dynastie des Lothariens parvint à faire accepter le principe d'une monarchie héréditaire qui fut entériné sous le règne d'Eudes II dit le Noir (345-368). Parmi les rois lothariens certains s'employèrent à faire usage de leur position d'arbitre pour rogner peu à peu les prérogatives des grands féodaux ainsi que de l'Église, d'autres au contraire accordèrent un surcroît de privilèges à la noblesse ou au clergé, agissant le plus souvent dans le sens d'un parti plutôt que d'un autre.

La Révolution des Lecteurs fut déclenchée par la convergence inattendue des intérêts de deux partis que tout séparait, celui des Lecteurs proprement dits, c'est-à-dire des nobles libre-penseurs attirés par les arts occultes, alliés aux universités dirigées par des prêtres plus ou moins apostats, et celui de la toute nouvelle *Guilde du Nombre d'Or*, rassemblant les castes des marchands et alchimistes, alors étroitement liées.

Dans les années 370 la partie orientale du royaume connut une prospérité économique exceptionnelle, au cours de laquelle les marchands des cités côtières telles que Venere ou Severgorod s'enrichirent considérablement, ainsi que les classes roturières urbaines telles que les artisans, les alchimistes. L'aristocratie de ces régions eut l'intelligence de s'associer à ce développement, se détournant de ses traditions rurales et foncières pour investir dans le commerce et l'industrie artisanale. Cet "embourgeoisement" de la noblesse adrienne orientale s'accompagna d'une ouverture intellectuelle sans précédent, à mesure que les navires adriens exploraient les contrées à l'entour et liaient des contacts de plus en plus nombreux avec d'autres nations. La partie occidentale quant à elle n'eut pas la possibilité de participer à ce développement, du moins pas directement, par le jeu des monopoles et privilèges commerciaux accordés à leurs voisins par le roi Lothaire III dit le Gai (368-383). C'est dans ces circonstances que se créa en 377 la *Milice du Christ Rédempteur*, ordre religieux fondé dans le but explicite de défendre le royaume contre les libre-penseurs, les mages et sorciers de tout acabit, et de prohiber (de manière plus ou moins sévère selon les époques) la pratique de toute magie autre que la sienne.

En 383 le roi Nortimer Ier, dit le Pieux, monta sur le trône et s'employa à remettre en cause toutes les concessions de son père Lothaire III à ses vassaux et sujet de l'est de son royaume. Devenu roi suite à la mort de son frère aîné qui régna exactement vingt-trois jours sous le nom de Lothaire IV (retenu par les archives adriennes comme le Scrofuleux eu égard aux quintes de toux qui le prenaient régulièrement), et qui mourut dans des circonstances pour le moins étranges, le jeune Nortimer avait tout juste quatorze ans le jour de son couronnement et venait de quitter le monastère du Petit-Purgatoire, aujourd'hui gigantesque commanderie de la Milice, mais à l'époque modeste cœur spirituel de celle-ci. Étant particulièrement pieux, le prince Nortimer avait décidé à l'âge de dix ans de vouer sa vie au service du Christ au sein de la Milice toute nouvellement créée. Il fut ainsi tiré de son noviciat pour remplacer son défunt frère. Mais autant Lothaire IV avait-il l'intention de poursuivre l'œuvre de son père, autant Nortimer Ier s'employa à la défaire.

Son premier acte fut de remettre en cause les franchises des universités qui leur permettaient de ne pas être soumises à l'Inquisition et d'interdire toute pratique magique autre que la magie divine chrétienne. Par la suite son successeur, Nortimer II dit le Calme, amenda cette loi en 398 en autorisant la pratique de l'alchimie. En réaction à cette nouvelle politique, le parti des Lecteurs prit alors forme concrète à travers la Société des Lettres : une organisation secrète qui mit en place des réseaux clandestins au sein desquels le savoir occulte put continuer à se répandre. C'est au sein de cette organisation que l'alliance entre mages et alchimistes, alors également visés, put se nouer. La Société des Lettres avait comme principe de n'établir une hiérarchie entre ses membres que sur la base du savoir et non de la naissance, principe qui par la suite connut une fortune inégale au sein des institutions orgètes. Mais dans l'immédiat il raffermi les liens entre la noblesse et la bourgeoisie de la côte est et fut la base de l'idéal républicain qui naquit alors, car la remise en cause du pouvoir royal, de droit divin, était naturelle pour ces libre-penseurs déjà tous plus ou moins athées. L'histoire aurait pu s'arrêter là, mais Nortimer le Pieux commit l'erreur de s'en prendre à un autre parti : celui des marchands.

Quoique nombre de leurs membres eussent rejoint la Société des Lettres, les cercles alchimiques savaient la pratique de leur art beaucoup moins menacée par la reprise en main des universités par l'Inquisition que celle de la magie, dans la mesure où aucune affinité en eux ne pouvait trahir leur secret. Certains alchimistes, le souvent des marchands puissants, voyaient même d'un assez bon œil l'Inquisition écraser leur concurrence naturelle et étaient confiants dans leur capacité à poursuivre leurs activités de manière clandestine, notamment à travers les comptoirs qu'ils avaient fondés à l'étranger, loin des persécutions de l'église adrienne. Ainsi le parti des Lecteurs subit dans les premières années seul et de plein fouet la répression royale et cléricale. En 387 on pouvait croire le royaume purgé des mages et des prêtres hérétiques. Mais cette même année Nortimer s'attaqua aux privilèges commerciaux des cités de la côte est, et rétablit les prérogatives de l'Église en matière de taxation et de contrôle des prix. Cette fois les castes mercantiles furent directement touchées et l'alliance avec la Société des Lettres, moribonde mais toujours présente, se fit naturellement. Ainsi au printemps 389 éclata l'insurrection des "Lecteurs" (surnom donné par les Miliciens aux membres de la Société des Lettres) à Venere, financée par les marchands devenus subitement républicains. La première Assemblée Républicaine (qui devait devenir l'Assemblée des Sages) réunit des représentants des deux partis, de la noblesse et de la bourgeoisie, et même du clergé dissident, lesquels déclarèrent la fondation de la République de Venere, et la sécession du royaume. Ce fut le déclenchement de la Révolution et d'une guerre qui allait durer quatre ans.

La Révolution triompha partout où elle parvint à s'assurer le soutien populaire. Le parti royaliste fut très vite pris de vitesse et lors de l'hiver 391 Mauperthuis fut assiégé par les armées républicaines tandis que Nortimer le Pieux se mourait d'une fluxion de poitrine dans sa capitale. N'ayant aucun descendant mâle, ce fut son neveu Loup qui lui succéda, alors duc de Nuitantre, sous le titre de Loup Ier, dit le Lettré. Pour la première fois dans l'histoire du royaume, la succession ne s'était pas faite en ligne directe. Loup le Lettré fut le premier de la seconde dynastie qui régna sur Adria, les Lupins. Homme cultivé et rusé, Loup parvint à retourner la situation en sa faveur en établissant des contacts avec la Guilde d'une part, et en envoyant des agitateurs à l'arrière des forces républicaines pour inciter les milices paysannes qui s'étaient spontanément formées en soutien à la Révolution à exiger de l'Assemblée Républicaine la suppression du servage.

L'hiver de l'an 391 fut particulièrement dur et de nombreuses révoltes paysannes éclatèrent ainsi dans les territoires acquis à la Révolution. Les contradictions de l'Assemblée des Sages apparurent alors de manière flagrante : le parti aristocratique n'avait nulle intention de renoncer à ses droits féodaux, tandis que le parti bourgeois soutenait en partie les revendications paysannes, tout en se méfiant d'éventuelles répercussions chez les ouvriers des villes. La Guilde quant à elle prêtait une oreille attentive aux promesses du roi Loup de restaurer les franchises dénoncées par son prédécesseur. Loup laissa les ferments de division croître tout en imposant aux nobles qui lui restaient fidèles un allègement notable des taxes qui frappaient le monde rural. Il s'engagea à rembourser plus tard le manque à gagner, ce qui fut très habile de sa part dans la mesure où l'Église le dégagea de cette obligation par la suite, eu égard au fait qu'il avait sauvé le royaume de l'anéantissement.

Au printemps 392 l'armée royale parvint enfin à remporter quelques succès militaires et à repousser les forces révolutionnaires, tandis que l'Assemblée Républicaine, déchirée par ses dissensions internes, se dissolvait d'elle-même. L'été 392 fut alors le tournant essentiel de

l'histoire de la jeune nation orgète, et ce qui permet d'expliquer aujourd'hui sa nature fondamentalement contradictoire. Guillaume d'Entreporte, riche aristocrate et mage draconiste talentueux, fonda alors l'Assemblée des Sages, rassemblant le parti aristocratique et se fit nommer Chancelier par celle-ci, titre qui n'existait pas alors. Investi alors de ce pouvoir exécutif, il renoua contact avec le parti bourgeois et la Guilde, et fonda sous la forme de négociations tripartites la base des institutions orgètes actuelles. Mage très admiré, il parvint à gagner la confiance des mages d'origine bourgeoise et à proposer une alliance pour écraser la sédition populaire dangereusement gagnée par les idéaux libértaires des premiers temps.

Profitant de la mort accidentelle du roi Loup lors de l'automne 392 - auquel succéda son jeune fils Nortimer, sous le titre de Nortimer II le Calme - le Chancelier parvint à refaire l'unité des forces républicaines et à rétablir l'ordre dans les terres encore sous le contrôle de la Révolution en écrasant les jacqueries là où elles étaient trop exigeantes et en négociant leur reddition au prix de quelques concessions là où elles étaient prêtes à transiger. C'est ce qui explique que le droit féodal orgète soit aujourd'hui encore extrêmement inégal suivant les principautés malgré les tentatives des Chanceliers successifs pour l'harmoniser. Lors de l'hiver 392 des négociations commencèrent entre le Chancelier et le Duc François de Nuitantre, régent au nom du jeune Nortimer II. Et ce fut au printemps 393 que la paix fut enfin signée. Cette paix fut l'acte de naissance de la jeune nation orgète, car ce fut le premier texte officiel où Guillaume d'Entreporte signa en tant que Chancelier de la République des Principautés d'Orgia, et non en tant que Chancelier de l'Assemblée des Sages d'Adria. Par ce texte Orgia s'affirmait en tant que nation en même temps qu'elle renonçait de fait à prendre le contrôle de l'ensemble du territoire adrian.

L'histoire de la République fut ensuite marquée par un rééquilibrage permanent des pouvoirs entre celui de l'Assemblée des Sages, celui de la Guilde, et celui de la Chancellerie, organe exécutif dont la création avait permis de sauver la Révolution et dont le pouvoir ne fit que s'accroître peu à peu sous l'impulsion des Chanceliers successifs. En effet, quoiqu'étant eux-mêmes le plus souvent issus de la noblesse, ils œuvrèrent en général à l'affirmation du pouvoir de la Chancellerie face à la noblesse en se fondant sur une nouvelle classe sociale : une caste de fonctionnaires issus de la bourgeoisie lettrée non-commerçante, devant tout à l'état républicain et rien à la Guilde ni à l'aristocratie. Il y eut des Chanceliers pour affaiblir le pouvoir républicain mais dans l'ensemble celui-ci s'est accru, car il a toujours été le seul à pouvoir garantir une cohérence entre les différentes Principautés à travers les institutions qu'il a mises en place. Même les plus autonomistes des familles princières savent qu'elles ne pourraient faire face seules aux ennemis d'Orgia : Arseterre ou Adria, et que la pérennité du cadre républicain est le seul garant de leur sécurité à long terme. Bien sûr cela n'empêche pas chaque famille d'intriguer pour que ce mal nécessaire empiète le moins possible sur ses prérogatives et que les autres contribuent plus qu'elle à l'effort collectif.

En 417 le Chancelier Septime Laërmina créa une institution qui allait fonder durablement le pouvoir républicain, tout en renouant avec les idéaux initiaux de la Révolution, au moins de manière symbolique : les trois castes des **Lectores** ("lecteurs" en latin, qui est la langue pénale de la République). Le titre de **Lector** ou **Lectrix** au féminin et à la fois un diplôme et un statut particulier, donnant accès à des prérogatives sociales bien précises. Ce diplôme, dont l'obtention est en principe fondée uniquement sur la connaissance, est décerné par la Chancellerie - et uniquement celle-ci - et s'est imposé comme référence à l'ensemble de la société orgète. On distingue ainsi les **Atræ Literæ Lectores** ("lecteurs de la lettre noire"), les **Albæ Literæ Lectores** ("lecteurs de la lettre blanche") et les **Carminæ Literæ Lectores** ("lecteurs de la lettre rouge"). La Chancellerie organise à chaque printemps des examens spécifiques pour chaque diplôme, que tous peuvent passer (moyennant finance), y compris les étrangers. Elle décide également du nombre de diplômes qu'elle décernera, ce qui est essentiel dans la mesure où la noblesse comme la caste mercantile ont adopté ces diplômes comme références même au sein de leurs propres coutumes et institutions. Ces trois castes sont décrites en détail dans le paragraphe suivant, mais pour simplifier les Atræ Literæ Lectores sont les fonctionnaires chargés de faire tourner la machine exécutive et judiciaire du pays (Prévôts, Huissiers, Juges), les Albæ Literæ Lectores sont les mages, les Carminæ Literæ Lectores sont les marchands en titre, disposant d'avantages commerciaux mais également chargés de tenir les comptes et de percevoir les taxes du pays.

En 434 le Chancelier Vitalo Visconti créa l'autre institution essentielle au pouvoir républicain : l'Ordre des **Excubiæ Rei Publicæ** ("sentinelles de la République"), aussi appelé *Garde Républicaine* (cf. article éponyme). Unique organe de police proprement républicain, la Garde exerce l'essentiel de son activité dans l'ombre, mais représente un outil de pression particulièrement efficace entre les mains du Chancelier, lequel est aussi le Grand Maître de l'Ordre des Excubiæ.

L'histoire orgète ne fut par la suite marquée que par des conflits internes mineurs ou des guerres coloniales avec l'Empire Invisible. La frontière avec le Royaume d'Adria fut également régulièrement le théâtre d'affrontements, mais son tracé n'évolua guère... jusqu'à la récente guerre de 579 au cours de laquelle fut créée la principauté d'Ycelle sur les terres conquises à trois duchés du nord d'Adria. Cette guerre fut particulièrement rapide et tira parti de la faiblesse du roi adrian d'alors : Henri II, dit le Pâle. Bien entendu Adria compte bientôt venger l'affront et si cette jeune principauté (la plus étendue de la République) a tenu 54 ans, elle pourrait bien disparaître aussi vite qu'elle est apparue.

Institutions

Actuel Chancelier : Auguste d'Entreporte (draconiste)

Commençons par le commencement : les patriciens, c'est-à-dire l'aristocratie, ceux que le peuple appelle parfois les "giocrates" ou "magiocrates" car ils revendiquent une haute connaissance des arts occultes. Le territoire d'Orgia est divisé en principautés, chacune dirigée par un Prince, qui dispose en pratique d'une très large autonomie, garantie par le très complexe "Droit Foncier et Féodal", qui se décline de manière particulière au sein de chaque principauté, selon des privilèges et coutumes locales que le pouvoir républicain peine à abroger.

Chaque Prince est avant tout un propriétaire terrien, comme n'importe quel seigneur féodal. Les familles princières étant presque toutes issues de la noblesse adrienne, ils constituent l'institution la plus ancienne et travaillent à ce que leurs prérogatives ancestrales ne soient pas remises en cause. Chaque Prince est le principe l'égal de tous les autres, et le suzerain de seigneurs de moindre importance, appelés les **Proceri**. Le titre de Procer est une invention orgète, afin d'en finir avec l'abondance des titres adriens : vidame, baron, vicomte, marquis, comte, duc etc... On distingue 5 rangs parmi les Proceri, mais tous sont vassaux du Prince. Le rang d'un Procer est relatif à l'importance de

ses terres et concerne surtout son pouvoir politique au sein de l'Assemblée des Sages (cf. ci-après), mais l'Assemblée peut promouvoir ou déchoir un Procer de son rang en matière de châtement ou de récompense. Le Prince en revanche n'a aucun contrôle individuel sur le rang de ses vassaux.

Le détenteur du titre de noblesse (Prince ou Procer), lequel doit impérativement être Albæ Literæ Lector pour pouvoir exercer l'autorité féodale, siège à l'Assemblée des Sages, l'organe législatif de la République. Il y dispose de 8 voix s'il est Prince, 4 s'il est Procer de rang 1, 2 s'il est Procer de rang 2, et 1 s'il est Procer de rang 3, 4 ou 5. L'Assemblée des Sages siège à Venere, la capitale orgète, et s'y réunit environ une fois par mois afin de voter lois et décisions. Elle élit le Chancelier à vie, lequel doit être impérativement issu d'une famille princière et Albæ Literæ Lector mais ne peut être le Prince en titre et ne peut être issu des familles Iermolaï ou Aquile, qui sont les plus puissantes d'Orgia. Le Chancelier dispose de 8 voix à l'Assemblée mais est également à la tête de toutes les institutions républicaines. La Guilde du Nombre d'Or nomme également un représentant à l'Assemblée, qui est également Albæ Literæ Lector, et dispose de 20 voix. L'Assemblée des Sages est le corps législatif et le Chancelier peut être considéré comme le chef de l'exécutif, mais sa marge de manœuvre est assez réduite, car chaque Prince, et même chaque Procer, dispose en pratique d'un pouvoir exécutif presque complet sur ses terres. Le Chancelier ne peut par exemple pas lever d'armée, et Orgia ne possède pas d'armée nationale. Les Princes sont chargés d'entretenir une force militaire qui en temps normal ne dépend que d'eux-mêmes. Lorsque le Chancelier estime qu'Orgia est en guerre, il peut nommer un **Connétable**, soit un chef militaire chargé de coordonner l'assemblage disparate des armées princières. Mais hors du temps de guerre, les forces orgètes sont dispersées. C'est une faiblesse d'Orgia face à des nations concurrentes telles qu'Arseterre, et qui selon certains sera cause de sa perte. De même les forces de police sont appointées par les Princes et leurs vassaux. Le pouvoir du Chancelier s'exprime par le fait qu'il nomme les **Prévôts** chargés de commander ces forces de police, ce qui est un foyer de tensions sans cesse renouvelé entre la Chancellerie et les Patriciens. Le Chancelier dirige également la *Garde Républicaine*, qui est décrite en détail dans l'article qui lui est consacré.

Dans le domaine judiciaire, le pouvoir républicain a réussi peu à peu à imposer la présence de Tribunaux Républicains sur tout le territoire, présidés par des **Juges** nommés par la Chancellerie. Ces tribunaux empiètent sur la traditionnelle prérogative féodale de rendre la justice. Jouant habilement des contradictions entre les différentes familles, le Chancelier Henri de Blanchegarde parvint à imposer que chaque citoyen orgète, qu'il fût libre ou de condition servile, pût s'adresser à la justice républicaine et qu'en cas de conflit avec la justice féodale, la première eût préséance. Peu à peu le droit coutumier disparaît ainsi au profit des Juges de la Chancellerie, qui statuent toujours à partir d'un droit écrit, même lorsqu'il s'agit d'un droit local, spécifique à la principauté où ils exercent.

Outre Prévôts et Juges, la Chancellerie dispose également d'un corps administratif qui joue un rôle essentiel dans la marche de la République, et constitue peut-être finalement son outil le plus puissant : les **Huissiers**, et la foule des Clercs qui les aident à tenir les archives et les comptes de la nation, et à gérer toute la paperasse administrative dont la Chancellerie est parvenue à imposer l'usage.

C'est parmi ces Huissiers qu'on trouve les **Quaesitores**. Les Quaesitores sont ceux qui décernent les titres enviés d'**Atræ Literæ Lector** ("lecteur de la lettre noire"), **Albæ Literæ Lector** ("lecteur de la lettre blanche") et **Carminæ Literæ Lector** ("lecteur de la lettre rouge"). Sans aucune fantaisie, on appelle **Atræ Literæ Quaesitor** un Huissier habilité à décerner le titre d'**Atræ Literæ Lector**, **Albæ Literæ Quaesitor** un... vous m'avez compris. Les Quaesitores possèdent bien évidemment le titre qu'ils décernent. Dans le cas des Albæ Literæ Quaesitores, ces Huissiers sont donc également mages. Les Quaesitores s'organisent ainsi en trois cours distinctes, ne dépendant que de la Chancellerie, et chargés chaque année de préciser les critères d'attribution de ces titres, notamment à travers des examens, d'organiser les établissements scolaires censés préparer à ces examens, de tenir à jour les registres d'attribution de ces titres, et éventuellement d'en déchoir ceux qui s'en seraient montrés indignes.

Commençons par les Albæ Literæ Quaesitores, investis d'une mission essentielle à l'existence même d'Orgia et à la perpétuation de ses traditions : la gestion des trois écoles de magie. En effet, le titre d'Albæ Literæ Lector sanctionne ni plus ni moins la compétence magique du candidat. Il est réservé aux praticiens de magie transcendante, ce qui signifie qu'en théorie Sorciers et Guides y ont également accès (Chamans, Druides, Runenmeister et Prêtres de la Mort sont eux tout simplement interdits de pratique magique en Orgia). Mais le titre impose un niveau de maîtrise et de stabilité des effets magiques que seule la magie du Verbe peut fournir. Ainsi ce titre est-il synonyme de celui de mage, quoique par le passé des Sorciers l'aient décroché. Ceux qui parviennent à l'issue de la formation de l'une des trois écoles de magie passent évidemment l'examen pour obtenir ce titre, mais il est possible de le passer en tant que candidat libre, et ce même si on est étranger, ce qui n'est pas le cas pour les titres d'Atræ Literæ Lector ou de Carminæ Literæ Lector.

Les trois écoles de magie : la **Misericordia** (Venere), la **Traverse** (Severgorod) et la **Pericolosa** (Enclave des Viles Jumelles), sont des institutions puissantes et jalouses de leur indépendance. Si les Quaesitores les administrent, les Maîtres qui y dispensent l'enseignement sont en revanche indépendants de la Chancellerie et n'appartiennent pas au corps administratif de celle-ci. Ils sont employés par la Chancellerie mais disposent de prérogatives très étendues. Un pan spécifique du droit orgète s'applique d'ailleurs au sein des murs d'une école : le droit universitaire. Selon les valeurs républicaines originelles, garantir l'indépendance du monde universitaire et une certaine forme d'impunité de celui-ci, fait progresser la connaissance au bénéfice de la société toute entière.

Ces trois écoles ne s'imposent en théorie aucune limite aux langues enchantées qu'elles enseignent. En pratique on y enseigne surtout les arts francs (cf. la description du Mage dans les règles de simulation) et les arts maudits (à l'exception de la langue aveugle pour laquelle il est très difficile de trouver un maître), et si les arts sacrés ne sont en principe pas exclus des ambitions orgètes, ne pas s'y intéresser facilite les relations avec certaines nations fort chatouilleuses sur le sujet comme Shat-Ishtar ou Al-Chams. Si elles venaient à s'allier à Adria pour châtier les Maîtres en arts sacrés abrités au sein des écoles orgètes, l'avenir d'Orgia toute entière en serait fort compromis, pour un gain somme toute assez faible. Enfin, et c'est un secret assez bien gardé des trois écoles, on y forme également des Sorciers à la maîtrise de leurs pouvoirs, de manière annexe et discrète. Les apprentis-sorciers sont en général noyés dans la masse des autres élèves et suivent un cursus un peu particulier. De ce point de vue les écoles de magie orgètes sont les seules "écoles de sorcellerie" qui existent sur Terre Seconde.

Chaque école est divisée en **Chambres**, consacrée chacune à l'enseignement d'une langue enchantée, plus la "Chambre secrète" qui s'intéresse à la sorcellerie. Chaque Chambre est dirigée par un Maître appelé le **Bâtonnier**. Il dirige la Chambre à sa guise : élèves et Maîtres, et ne dépend que du **Didascale**, c'est-à-dire le Maître suprême de l'école, qui lui en revanche est nommé par le Chancelier directement. Le Didascale ne rendant compte qu'au Chancelier par l'intermédiaire des Quaesitores, il dispose d'une très large autonomie, les Quaesitores étant en principe à son service pour garantir la bonne marche administrative de l'école.

Ces trois écoles sont la fierté des Principautés. Le taux de réussite (c'est-à-dire la proportion d'élèves atteignant le titre de mage sur la totalité des élèves entrés) atteint un tiers les bonnes années, ce qui est exceptionnellement élevé. De plus aucune nation au monde ne

possède plus d'une école de magie. Rares sont déjà ceux qui en possèdent une. Les écoles orgètes forment plus de mages chaque année que l'ensemble des autres écoles de Terre Seconde réunies.

Les Atræ Literæ Quaesitores quant à eux dirigent les écoles de droit, qui sont présentes à Venere et Severgorod, les deux plus grandes cités orgètes, mais également à Lei, Cap Sinople, Pere Nere, Amarcord, Mouchkine et Ycelle. Le titre d'Atræ Literæ Lector étant exigé pour être Prévôt, Huissier ou Juge, ces écoles forment des étudiants qui n'ont en commun que de souhaiter se consacrer au service de l'état ou de quelque seigneur ou commerçant désireux d'avoir un juriste à ses côtés. Le titre d'Atræ Literæ Lector demande évidemment beaucoup moins de travail que celui d'Albæ Literæ Lector mais des examens sont tenus chaque année par les écoles de droit pour leurs élèves ou les candidats libres.

Les Carminæ Literæ Quaesitores en revanche ne dirigent aucune école et n'organisent aucun examen pour décerner le titre de Carminæ Literæ Lector. Leur pouvoir est en pratique beaucoup plus étendu que celui des Atræ ou Albæ Literæ Quaesitores, car il va beaucoup plus loin que l'attribution du titre. Si les titres d'Albæ Literæ Lector et Atræ Literæ Lector sanctionnent avant tout une compétence, celui de Carminæ Literæ Lector est en fait ni plus ni moins un privilège commercial s'apparentant à une patente. Tout commerçant en titre désireux d'appartenir à une Guilde doit impérativement posséder ce titre. Le titre lui donne accès à de nombreuses franchises et avantages mais signifie également qu'il accepte de se soumettre aux réglementations commerciales imposées par les Carminæ Literæ Quaesitores, donc par l'état républicain, et s'engage à fournir des comptes si les Quaesitores l'exigent. Le titre de Carminæ Literæ Lector dépend donc essentiellement de la bonne volonté du candidat à se soumettre aux Quaesitores. Il peut être retiré à tout instant. Il est possible de faire du commerce sans ce titre, mais c'est se priver du soutien d'une Guilde, ce qui à Orgia est très dangereux. (*Notez cependant qu'aux termes de la loi orgète, n'est considéré comme commerçant qu'une personne qui vend autre chose que le produit de son propre travail. Un artisan tenant boutique ou un métayer vendant ses fromages au marché ne sont pas considérés comme commerçants et cette activité échappe aux Guildes de Marchands ainsi qu'à la Carmina Litera.*) Outre ce pouvoir de régulation du commerce, les Carminæ Literæ Quaesitores représentent aussi l'administration fiscale et douanière de la République. Le titre de Carminæ Literæ Lector impose également de servir d'agent fiscal et de percepteur d'impôts pour l'administration républicaine. C'est une tâche à peu près nulle dans le monde rural, où seul le Procer ou le Prince est taxé par l'état, mais en revanche les populations urbaines ne dépendant pas d'une famille patricienne tombent sous le coup des taxes républicaines. Comme pour tout le reste en Orgia, la fiscalité et les droits de douane sont un complexe échec de lois contradictoires. Les Carminæ Literæ Quaesitores se chargent de garantir l'approvisionnement du trésor public en naviguant dans cet univers si complexe qu'il est d'usage d'entendre dire que "volontairement ou non, tout citoyen orgète est en situation fiscale irrégulière". Suivant le tempérament du Chancelier et les dépenses de l'état, la pression de l'administration fiscale et douanière peut être plus ou moins importante.

Posséder le titre de Lector donne également droit à certains privilèges, même si en pratique la personne n'exerce aucune fonction. Être Albæ Literæ Lector permet par exemple de se référer au droit magique, c'est-à-dire à un ensemble de lois rédigées à l'intention des praticiens de magie. Il arrive que ces lois soient plus clémentes que les lois ordinaires, et de plus le Lector a droit d'exiger d'être jugé par ses pairs, c'est-à-dire par un tribunal constitué d'Albæ Literæ Lectores.



Un autre corps de fonctionnaires a un rôle essentiel, quoique jamais évalué à sa juste valeur : les Courriers. La Poste Orgète possède des relais dans toute la République et se voit parfois confier des colis pour des destinations étrangères. Les Courriers constituent un ensemble assez disparate de personnes de compétences très variées, certains étant notamment praticiens de magie. Reconnaisables à leur enseigne circulaire portant l'image du pégase orgète sur champ de sable, les relais de Poste sont aussi des auberges pour les voyageurs en général et sont les seules qui soient présentes en milieu rural. Les Courriers eux-mêmes sont une sorte d'élite au sein de l'ensemble des gens que la Poste emploie. Ils portent un manteau noir et une fibule d'argent indiquant leur fonction. Outre leur métier ils sont considérés comme des modèles de probité par le fait qu'ils transportent souvent des colis de valeur. On fait souvent appel à eux pour être témoin d'une transaction ou d'un acte légal quelconque.

La *Guilde du Nombre d'Or* ainsi que son rôle et son influence en Orgia sont décrits dans l'article éponyme.

Le dernier aspect important de la société orgète est le culte rendu à la déesse *Hécate*. Hécate, héritière d'Épéronaï, déesse infernale de la Géhenne, fille du Titan Khthôn, est un mystère pour beaucoup. Cosmogonistes et théologiens se perdent en conjectures sur sa vraie nature et ses véritables intentions. Il est néanmoins certain qu'elle ne tolère aucun prêtre se réclamant d'elle. Toute personne se prétendant prêtre d'Hécate disparaît en général, entraîné dans la Géhenne par ses légendaires chiens. Mais un culte existe néanmoins, sans liturgie ni cérémonial précis. En tant qu'héritière d'Épéronaï, Hécate est souvent considérée comme la déesse de la magie du verbe, et à ce titre souvent vénérée par la plupart des mages de Terre Seconde, même s'ils ont une autre religion par ailleurs. Il n'est pas rare de trouver une statuette d'Hécate dans la demeure d'un mage.

À Orgia le culte prend la forme d'initiative privées des familles patriciennes. C'est le seul culte dont la pratique soit tolérée sur le territoire de la République, et il a pris une forme inégalée, bien loin de la vénération discrète des étudiants en magie. Les grandes villes ont tout un temple consacré à Hécate, don de la famille princière locale au peuple. Le temple est à chaque fois bâti sur le modèle hellénistique : un Pronaos, c'est-à-dire une salle où les adorateurs peuvent venir faire leurs prières et leurs offrandes, puis un Naos, c'est-à-dire une salle en retrait, où se trouve la statue de la déesse, où en principe nul n'a le droit de pénétrer, hormis les Patriciens. La pratique du culte ensuite est très variable suivant les villes. À Severgorod par exemple, les Iermolai ont bâti le temple, et régulièrement s'y rendent pour y sacrifier trois personnes entièrement vêtues et voilées de blanc (souvent des femmes condamnées à mort) et boire ensuite leur sang dans la tranquillité du Naos. Le peuple assiste en général à la procession jusqu'au temple et entonne des chants sans paroles pour couvrir les cris des victimes propiatoires. Il s'agit cependant plus d'une cérémonie de cour que d'une pratique religieuse. Outre les sacrifices, des dons divers sont faits à la déesse, pour enrichir le temple : tapisseries, décorations, bijoux etc... et qui sont également une manière pour les familles riches de faire étalage de leur puissance et de leur fortune. Les personnes de condition plus modeste font brûler des encens ou des parfums dont la composition varie suivant la prière adressée. Il est très rare que les richesses du temple soient volées. Les Orgètes considèrent Hécate comme la protectrice de leur nation, car c'est de celle-ci que les meilleurs mages proviendront, étant donné la liberté presque totale dont y bénéficie l'enseignement de la magie. Ils interprètent le refus d'Hécate d'avoir des prêtres officiant en son nom comme une confirmation de la pertinence de leur aversion pour les castes religieuses.

"Il flottait dans l'air une forte odeur d'encens parfumé mêlée au fumet naturel de la cité, fait d'odeurs de grailon, de sueur, d'eau stagnante, de crottin de cheval et d'égouts dès qu'on se rapprochait des canaux. L'aube était le meilleur moment pour faire des offrandes à la Déesse et des citoyens étaient venus alors qu'il faisait encore nuit pour remplir les encensoirs de platine du Temple d'Hécate. Ils avaient la forme de chiens monstrueux et leur gueule ouverte exhalait ce matin-là une haleine d'épices et d'écorces d'orange.

Le Temple était orienté de manière qu'au lever du jour la lumière du Soleil apparût derrière la statue de la Déesse, et les suppliants se forçaient à garder les yeux fixés sur la silhouette tricéphale qui se découpait comme éclipse dans l'aube naissante.

On disait que plus longtemps on gardait les yeux ouverts, plus on avait de chance de voir ses vœux exaucés.

Ils ne pouvaient que regarder l'idole. Nul ne devait l'approcher, hormis ceux qu'on lui sacrifiait lors des fêtes princières. Aucun des suppliants n'eût jamais osé franchir le seuil invisible qui séparait le Pronaos, la pièce où ils se trouvaient, du Naos, où avait été érigée la statue de la Déesse. Il n'y avait pas de porte entre les deux pièces. Le Naos commençait seulement là où les murs se rapprochaient les uns des autres, comme pour protéger la Déesse. Seul le regard osait s'aventurer au-delà de cette limite intangible.

Vêtue d'une robe de velours bleu et à chachant à moitié sa chevelure blonde sous un châle de soie blanche, une jeune bourgeoise regardait la Déesse avec une dévotion avide. Ses yeux noirs étaient déjà miroitants de larmes mais elle était décidée à tenir jusqu'à ce que la douleur devînt insupportable. Elle se taisait mais ses lèvres formaient malgré elle les mots d'une prière silencieuse

-Noble fille de Khthôn, j'ai mêlé des paillettes d'or et du sang menstruel à la myrrhe qui brûle en ton honneur. J'ai travaillé neuf jours, comme le nombre de Tes Chiens, à fabriquer pour toi cette huile aromatique. N'ignore pas ma supplique: fais que je conçoive avant l'hiver. Les trois visages de la déesse, dont l'un avait été sculpté dans un marbre d'une blancheur de lait, l'autre dans une cornaline rouge et le troisième, celui qui regardait les fidèles, était fait d'un jais très pur, restaient impassible. Hécate ne tolérait aucun prêtre dans ses temples, et le culte n'était dicté que par les rumeurs lancées par ceux qui prétendaient avoir vu leurs vœux se réaliser.

Ainsi la formule qu'avait utilisée la jeune femme si désireuse d'enfanter lui avait été confiée par une sage-femme qu'elle avait dû grassement payer pour cela. Mais c'était infailible.

Trois hommes en armes faisaient brûler un mélange radicalement différent, par lequel ils espéraient échapper à la mort lors des prochains combats navals qu'ils auraient à affronter. Leurs visages portaient les stigmates de précédents combats. Si la déesse était présente, elle pouvait lire leur angoisse dans leurs yeux usés par le sel, enchâssés dans des visages tannés par le Soleil et couverts de rides creusées par la peur et la violence.

Un jeune garçon d'à peine treize ans, issu d'une famille aisée à en juger par son pourpoint de velours, était venu faire une offrande pour sa grande sœur. Il avait réussi à trouver des pétales de fleurs de citronnier et d'orchidées qu'il faisait brûler lentement pour porter chance à cette jeune fille qui allait prochainement devoir affronter les épreuves de l'École de la Traverse.

Un homme qui sentait la sciure et portait un tablier était venu prier pour son fils, disparu quelques mois auparavant. Il priait pour sa vie, car il ne croyait pas à l'immortalité de l'âme. Il avait offert à la gueule de l'encensoir de platine une essence de rose achetée fort cher aux parfumeurs du quartiers des Masques.

Ainsi l'haleine du Temple était-elle chargée de cent odeurs différentes et Pieds-Bleus, assise derrière l'une des colonnes du péristyle, s'amusait à les distinguer et à deviner la nature des offrandes faites à la Déesse.

-Il y a quelques feuilles de mélisse citronnée dans l'essence de rose, ce doit être pour un enfant perdu au mois de vendémiaire, dit-elle à son voisin." (Nikos Leterrier - Nos enfers multicolores)



Peuplement et société

Trois cultures dominant Orgia : Francs, Imperiali et Istinniens. Mais c'est une nation riche et commerçante, qui de surcroît par la particularité de ses lois et usages est un havre pour toute personne désireuse de fuir les persécutions religieuses ou de pratiquer la magie en paix. De ce fait de nombreuses étrangers résident sur le sol orgète. L'administration distingue ainsi les **citoyens orgètes** des **exogènes** (que le peuple appelle péjorativement les "xogs"). Le terme de citoyen s'applique à tous, même à la noblesse, et c'est un statut qui confère des droits sensiblement différents de ceux des exogènes. Devenir citoyen n'a rien d'automatique, la République appliquant le droit du sang et non celui du sol. Cependant il est possible pour un exogène d'acquérir la citoyenneté orgète, moyennant du temps et de l'argent (surtout de l'argent), indépendamment de sa lignée, car les lois et la société orgètes sont remarquablement tolérantes et égalitaires de ce point de vue, quoique la lignée dominante et majoritaire soit la lignée humaine.

Deux choses structurent la société orgètes : l'or d'une part et les titres républicains (tels que Lector etc...) d'autre part. Ces deux aspects sont souvent mais pas systématiquement liés. Certains portent ces titres tout en étant pauvres et d'autres sont riches indépendamment de ces titres. Mais toute situation durable se bâtit sur ces deux piliers : l'or et l'élitisme républicain. La mentalité orgète en est marqué jusqu'au dernier portefaix ou paysan. L'ascension sociale est par exemple une réalité et pour le peuple passe par l'acquisition d'un titre de Lector, pouvant conduire à une fonction officielle. Les Orgètes ne rêvent pas d'une bonne récolte ou d'un miracle divin mais de voir leurs enfants gratifiés d'un don exceptionnel pour la magie, pour les comptes ou le droit. Chaque année des enfants issus de familles pauvres se voient accueillis au sein des écoles républicaines pour leurs dons jugés exceptionnels et certains parviennent à de

très hautes fonctions, voire à l'annoblissement. D'autres rêvent de faire fortune par le commerce et ensuite de consolider cette fortune en établissant leurs enfants par ces mêmes titres.

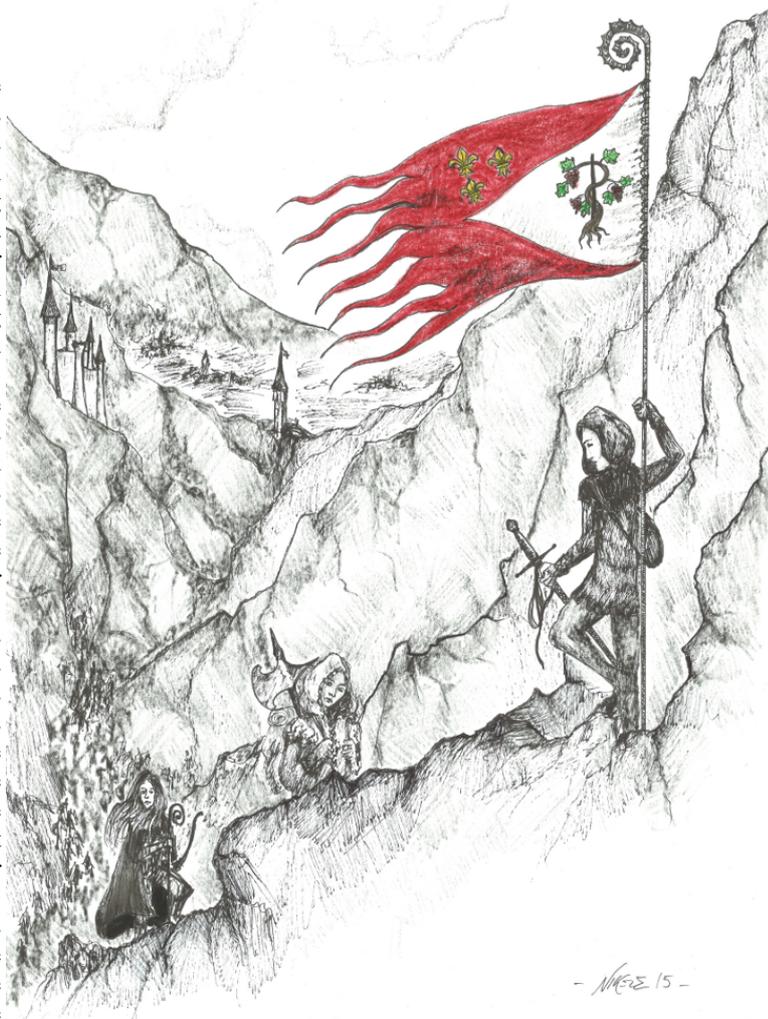
Les Principautés

Orgia en compte une trentaine, de quoi faire un joli panier de crabes. Les Princes se seraient sans doute déjà entre-dévorés s'ils n'avaient les institutions républicaines pour modérer leurs appétits. Chaque Principauté compte également de nombreux Proceri, tous vassaux du Prince uniquement, et avec un rang correspondant plus ou moins à l'étendue de leurs tenures. Certaines familles ayant vendu leurs terres n'en ont pas pour autant perdu leur rang, et il existe certaines familles ruinées qui n'ont plus aucune terre mais conservent le titre de Procer de rang 1, et survivent en vendant leur vote à l'Assemblée des Sages au plus offrant.

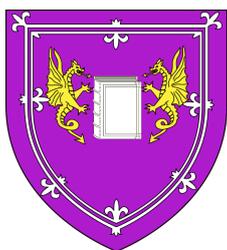
La Principauté porte toujours le nom de la cité princière qu'elle abrite. Il est remarquable que si le tracé des limites entre les terres des Proceri ont considérablement changé, les Principautés en revanche se soient en revanche maintenues à peu près telles quelles depuis la Révolution. La Chancellerie veille à ce que le fragile équilibre des Principautés entre elles se maintienne de peur de voir certains Princes accumuler suffisamment de pouvoir pour se proclamer roi.

Le Prince étant systématiquement lui-même un mage, les membres de la famille susceptibles d'hériter du titre passent tous par l'une des trois écoles de magie orgètes, avec un succès variable. Il est arrivé à certains moments de l'histoire de familles princières que personne ne puisse hériter du titre en l'absence de mage et c'est à chaque fois un profond déshonneur, car la famille est alors placée sous l'autorité d'un Gouverneur nommé par le Chancelier qui exerce la fonction de Prince-Régent en attendant qu'un successeur éligible se présente. C'est également arrivé pour des familles de Procer.

De par l'intérêt que les patriciens orgètes portent à la magie, ils ont tous eu amplement l'occasion d'accumuler des secrets de famille en la matière au fil des décennies. Chaque famille possède ainsi quelques sortilèges qui lui sont propres et qu'elle protège mordicus. Certaines familles se sont d'ailleurs spécialisées dans l'étude d'une langue en particulier.



Amarcord - Prince Zanino Olomei (draconiste)



Les Olomei sont souvent considérés comme les rivaux des Magaü de par leur goût pour l'étude de la magie et surtout de la langue draconique à laquelle ils vouent tous leurs efforts. Pourtant leur approche diffère notablement de celle des Magaü. Les Olomei ne sont pas les doctes personnages qui font évoluer la langue draconique par leur recherche scholastique mais plutôt d'intrépides voyageurs qui glanent partout où ils vont les résultats des recherches des autres, que ce soit en les achetant ou par l'espionnage. Les Orgètes aiment d'ailleurs à dire que si les Magaü ont un livre d'or, les Olomei ont un livre d'argent, ce qui est le cas au sens héraldique du terme sur leurs armes, mais joue aussi sur la double signification du mot "argent". Ils ont ainsi réussi à obtenir des secrets magiques des quatre coins de la planète, même de lieux aussi reculés que la cité Mraka de Liët-Nazad (cf. *Elfes des profondeurs*). Ils s'intéressent évidemment aux écoles mais se distinguent des Magaü dans la mesure où les mages isolés selon eux sont plus à même de percer les mystères de la magie que les Maîtres confortablement installés dans les écoles. Les Olomei eux-mêmes ne sont pas des mages aussi puissants que les Magaü mais le réseau de contacts et d'informateurs qu'ils ont tissé avec les années a aujourd'hui des ramifications si profondes qu'ils peuvent rivaliser avec eux sur le plan de l'innovation magique. Ils font également un commerce de sortilèges (surtout draconistes mais pas seulement!), de Transcendance, d'objets et de secrets alchimiques qui a fait leur fortune. Chacune de leurs colonies est ainsi un comptoir d'échange pour ce type très particulier de marchandise dont la nation orgète est si friande. Ils ont par ailleurs des contacts assez étendus avec certaines familles vermiliennes (cf. *Barons Mestiviers*), dont les terres sont assez fournies en mages draconistes solitaires puisqu'on n'y trouve aucune école de magie, hormis celle d'An-Ahbou.

Angeline - Prince Eusèbe Franche-Vue (nécromant)



Les Franche-Vue ont une histoire mouvementée et atypique. Diane Franche-Vue, la première princesse en titre, n'était pas mage mais sorcière géomancienne (c'est l'un des rares cas où le rang d'Albæ Literæ Lector fut attribué à un sorcier). Prostituée de Staboï à l'origine, elle découvrit tardivement son don et le mit à profit pour fabriquer et vendre des objets magiques, ce qui lui permit d'accumuler une fortune considérable. Elle épousa ensuite un ishtarien, prêtre défroqué de Mardouk et mage diaboliste au demeurant. Combinant alors les avantages guerriers de la magie diabolique et la facilité avec laquelle un géomancien peut manipuler et accumuler la Transcendance matérielle, ils créèrent une armée qui parvint à conquérir la moitié de l'Île des Macrayes. Aujourd'hui encore les Franche-Vue sont réputés pour faire grand usage d'objets magiques, notamment au sein de leurs forces armées. S'ils sont relativement pauvres, leurs prouesses militaires ont toujours forcé le respect.

Les Franche-Vue n'ont aucun vassal et règnent en maîtres absolus sur leur petit territoire. Leur position excentrée par rapport à Orgia leur assure une certaine indépendance par rapport au pouvoir républicain et leur permet de contrôler tout le trafic illégal d'objets magiques, notamment vers Adria. Les ruelles sombres et encaissées d'Angeline sont connus pour abriter l'un des marchés les plus actifs d'objets magiques illégaux. La Chancellerie ferme les yeux sur ce trafic car elle sait qu'il se déroule en partie au détriment d'Adria, qui interdit toute forme de vente d'objets magiques, et occupe ainsi l'Église adrienne et la Milice du Christ Rédempteur. "Les Franche-Vue sont une infection, mais une infection que nous partageons avec nos ennemis" dit jadis la Chancelière Caterina Laërmina. Le choix original du Prince Eusèbe de se tourner vers la nécromancie inquiète d'ailleurs aussi bien la Chancellerie que la Milice dont une commanderie occupe la partie adrienne de l'Île des Macrayes.

Ariana - Princesse Moria Cerberi (draconiste)



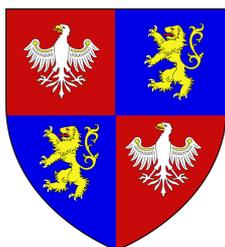
Les Cerberi étaient à l'origine nécromanciens, mais la pratique de l'art des morts s'est peu à peu perdue au profit de l'art draconique. Néanmoins, le cerbère reste le symbole de cette famille, qui jadis se distingua en réduisant à néant des mages nécromanciens trop ambitieux, dont la folie risquait de faire basculer l'équilibre entre le Monde Réel et la Douat. Ils ont même participé à l'avènement des *Barons Mestiviers* dans l'archipel des Vermili et à la défaite de l'empire nécromantique des Draco.

Mais ces glorieux faits d'armes appartiennent au passé, et les Cerberi ne sont plus que l'ombre de ce qu'ils étaient jadis. Si elle partage avec Vicina le douteux privilège d'être bâtie sur la Vipère, la rivière qui sépare à cet endroit Orgia du Royaume d'Adria, elle n'en a plus la flamboyante audace depuis longtemps. Les troupes du Duc de Kauclier sont connues pour avoir par le passé ravagé sporadiquement cette petite ville, qui a perdu la moitié de sa population

lors des dernières décennies. Si les Cerberi sont de puissants mages, ils font de bien mauvais gestionnaires, car leur petite principauté, privée d'accès à la mer et entourée de régions prospères, s'est peu à peu appauvrie et vidée d'une part de sa population.

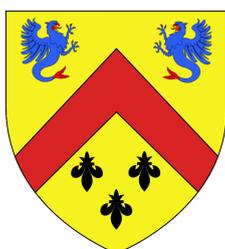
Une rumeur inquiétante circule sur leur compte et expliquerait les difficultés de la principauté : après que les Cerberi se seraient détournés de l'art des morts, ils auraient adopté la langue draconique et la langue géométrique pour s'intéresser à une autre forme de pratique magique dangereuse : l'*Innommé*. La Princesse Moria Cerberi, aujourd'hui une dame d'un âge respectable, aurait répondu dans ces jeunes années à un imbécile lui demandant s'il n'était pas temps de changer l'emblème de sa famille, que "les Cerberi protègent toujours les vivants du danger, un péril bien plus grand et plus insidieux". Il n'en fallait pas plus pour qu'on commence à imaginer cette famille engagée dans une lutte contre les ultimes vestiges de l'*Innommé*. Mais la vérité est sans doute cachée au sein de l'Orphéon, le palais ancestral des Cerberi à Ariana. En tous cas, ces rumeurs ont sans doute suffi à décourager les incursions adriennes, car ce qui reste de l'altière cité d'Ariana n'a plus subi d'assaut depuis une cinquantaine d'années.

Camile - Prince Enrico Noaltri (draconiste)



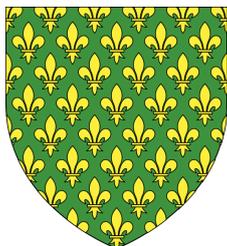
Les Noaltri sont en fait une branche cousine des Aquile et leur principauté naquit d'une scission avec celle de Venere, considérée comme trop puissante à ce moment, lors des premières années de la République. En effet, quoique petite la principauté de Camile jouait et joue un rôle essentiel dans la mesure où elle est le point de contrôle d'un intense commerce fluvial entre Venere et Lei, Lucciola ou encore la principauté de Vicina qui permet d'éviter d'avoir à contourner en bateau la péninsule de Pere Nere. La principauté est de fait assez riche et très peuplée, mais les Noaltri se sont jusqu'à présent toujours comportés en loyaux parents des Aquile, fiers de ce lien de parenté avec la plus puissante famille princière du pays et impatientes de contenter celle-ci en tout. On les surnomme par dérision les "petits cousins" tant leurs manières obséquieuses confinent parfois à la servilité.

Cap Rouge - Prince Maufrey Adestre (draconiste)



De vile extraction, la famille Adestre s'est illustrée durant la révolution par des assassinats très audacieux, parmi lesquels trois princes de sang de la famille royale adrienne, représentés par les fleurs de lys noires inversées sur leurs armoiries. La rumeur affirme qu'ils furent à l'origine de la fondation de l'Atropia, la fameuse Guilde d'Assassins opérant en Orgia, mais c'est faux. Il n'y a aucun lien particulier entre l'Atropia et les Adestre, quoique ceux-ci fassent encore fréquemment usage de l'assassinat. Quoiqu'annoblis, les Adestre ont la réputation d'être fiers de leur origine roturière et d'entretenir d'étroits liens avec la bourgeoisie orgète. Ambitieux et déterminés, ils ne s'embarrassèrent jamais d'honneur ou de prestige. À partir de Cap Rouge, leur capitale portuaire réputée imprenable, ils ont envoyé de par le monde nombre de nefes marchandes et guerrières qui leur ont permis d'établir un impressionnant réseau d'alliances commerciales et un nombre appréciable de colonies.

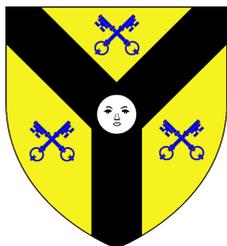
Cap Sinople - Princesse Ida Lagan (faëriste)



Le semé de fleurs de lys des armes des Lagan témoigne d'une filiation avec la famille royale adrienne dont cette famille est paradoxalement fière. Les Lagan descendent du frère du roi Adrian Lothaire III, que les Adrians avaient surnommé le Prince-Trouvère, car il avait fait le choix délibéré de mener une vie de trouvère en dépit de son ascendance royale. Il était de plus lui-même mage faériste et déjà partisan d'une remise en cause du pouvoir de l'Église. Les Lagan considèrent que si le roi Lothaire III avait eu un successeur digne de ce nom, celui-ci aurait pu accomplir l'œuvre de la Révolution des Lecteurs sans arriver à la tragique scission de la nation adrienne. Ils sont donc traditionnellement assez opposés aux institutions républicaines, sans toutefois militer ardemment pour le monarchisme.

Cap Sinople est une cité prospère connue pour les immenses jardins qui lui valurent son nom. La Princesse Ida est faériste comme son ancêtre mais les Lagan n'ont pas tous pratiqué cette langue enchantée, et contrairement aux di Gardovi aucun lien particulier n'est maintenu avec le Peuple-Fée. Les Lagan compensent la modestie de leur terres orgètes par une imposante flotte de commerce et un empire colonial vingt fois plus étendu. Étant devenus l'une des plus riches familles d'Orgia, ils sont connus pour soutenir les arts en général et l'apprentissage des disciplines artistiques fait partie de l'éducation des Lagan.

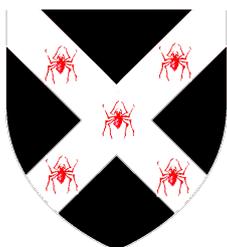
Celere - Prince Domenico di Rascia (nécromant)



Gade-Roche n'abritait que quelques villages de pêcheurs avant la Révolution. Orlando di Rascia, puissant nécromant et riche bourgeois, versa toute sa fortune à la République pour accéder au titre princier alors qu'il n'avait pas participé activement à la Révolution. On lui donna alors Gade-Roche précisément parce que c'était une terre quasiment déserte. Le nouveau prince s'y installa seul, sans cour ni Proceri. Aujourd'hui encore les Rascia sont les seuls patriciens de Gade-Roche... Ils sont même les seuls êtres vivants de Gade-Roche. Les côtes sont aujourd'hui désertes et les villages de pêcheurs en ruines. Celere, la ville à l'intérieur des terres, célèbre sous le nom de "la ville qui fut bâtie en une nuit" abrite le palais princier et une population de... revenants. Seule la famille Rascia est vivante, elle s'est entourée d'une population de morts-vivants à ses ordres et qui croît lentement d'année en année. Si cette idée révulse la plupart des autres patriciens, y compris les nécromants, cette armée de revenants est considérée comme une arme de réserve contre les forces adriennes ou contre une rébellion interne. Jusqu'à présent les Rascia n'ont jamais manifesté la moindre volonté sécessionniste ni hégémonique. Ils se sont comportés en loyaux patriciens de la République, restant le plus possible neutres dans les dissensions internes. Quoique surveillés de très près par les Excubiæ ils n'ont jamais trahi la moindre velléité d'abuser de leur pouvoir et semblent surtout préférer la compagnie des revenants à celle des vivants. Nombre des habitants de Celere n'ont d'ailleurs aucune valeur guerrière. Les Rascia sont très présents au sein des trois écoles de magie et de manière générale envoient leurs disciples sillonner le pays à la recherche d'âmes "de valeur". Eux-mêmes refusent l'état de revenance et prennent bien soin de brûler leurs âmes à leur mort, et de plus se refusent à faire d'un autre mage un mort-vivant, mais en revanche n'hésitent pas à pratiquer leur art sur une âme de sorcier. Ils préservent à Celere en un sens toute la mémoire de la nation orgète à travers l'historique de ces âmes glanées au fil du temps. Sans doute est-ce finalement leur unique ambition?

Un secret bien gardé de Gade-Roche est la présence de la Szitta, ou la Silencieuse, qui abrite une population partiellement vivante. Il s'agit d'une prison, où la Garde Républicaine garde au secret des gens qu'elle souhaite garder en vie mais n'a pas l'intention de libérer de sitôt... voire jamais.

Cheliscera - Prince Foletto Malvagie (draconiste)



Les Malvagie ont une particularité unique chez les familles patriciennes orgètes : ils ne sont que partiellement humains. Ils ont en fait du sang elfique, plus précisément Drachenalbe (cf. *Elfes des Profondeurs*). Certains aiment à dire qu'ils descendent des Paük et que cette ascendance elfique serait Mraka, ce que la présence d'une araignée sur leurs armoiries et le fait qu'ils aient rebaptisé "Cheliscera" le port de Santa-Lucia semble le confirmer, mais d'autres affirment que c'est à cause des deux digues en forme de croissant qui forment comme deux crocs prêts à mordre. Vitalis Malvagie, le premier prince, était en fait un puissant mage à moitié Drachenalbe qui aimait à parler de son origine chthonienne de plusieurs manières différentes selon son interlocuteur, et si le teint pâle, la petite taille, les cheveux blancs de neige, les yeux rougeoyants et les oreilles effilées qui apparaissent encore çà et là chez les Malvagie témoignent d'une origine Drachenalbe indéniable, nul ne sait à quelle branche appartenaient les ancêtres de

Vitalis. Si le sang Drachenalbe est très peu présent aujourd'hui, il est encore étrangement vivace. Certains attribuent cette vitalité au fait que les femmes de la famille ont pris l'habitude d'accoucher dans les profondeurs du Monde Souterrain, espérant ainsi susciter l'apparition d'une affinité *Kthôn* chez leur rejeton, ce qui est parfois arrivé. Certains Malvagie ont d'ailleurs été sorciers hædomanciens au lieu de mages. S'ils n'ont évidemment pu ceindre la couronne princière ils ont néanmoins joué un rôle important dans la construction de la puissance de cette famille un peu spéciale. Les Malvagie ont également de leurs origines chthoniennes un goût prononcé pour l'intrigue, l'excentricité et la démesure, ainsi qu'un don certain pour la magie en général. Handicapés par leurs folies et leur incapacité chronique à maîtriser leurs dépenses, ils se sont toujours maintenus vaille que vaille à un rang intermédiaire entre familles princières puissantes et secondaires.

Éclipse - Prince Clodomir d'Entreporte (draconiste)



Éclipse est au centre d'une région aussi célèbre pour son vin que pour les sanglantes batailles qui s'y livrèrent contre les forces adriennes, particulièrement contre la *Milice du Christ Rédempteur*. Si la plaine de la principauté d'Éclipse est recouverte de vignes, les montagnes illyriennes sont hérissées de beffrois face à la puissante commanderie milicienne de Saint-Loup. Les d'Entreporte entretiennent une force armée particulière, appelée les "Pastoureaux-Fols". Il s'agit en fait de familles de bergers qui peuplent les montagnes le long de la frontière avec Adria, mais sont également des guerriers. Ils n'ont d'autre suzerain que le Prince lui-même, et sont des hommes libres, soumis seulement à l'autorité des "Capitaines montagnards", c'est-à-dire des membres d'un corps particulier de mages-guerriers attachés au Prince, qui font usage de leurs pouvoirs pour coordonner les bandes des Pastoureaux lors de missions de surveillance ou d'incursion en territoire ennemi. Une sorte d'accord tacite entre le Prince et les Miliciens

fait de la zone frontalière un terrain d'affrontements réguliers, comme une sorte de gymnastique guerrière propre à entretenir de part et d'autre l'envie d'en découdre. De fait il est fréquent que de jeunes guerriers nobles venant de toute la République viennent se joindre aux Pastoureaux-Fols en matière d'entraînement militaire. Les d'Entreporte sont d'autre part une famille prestigieuse au sein de la République de par le fait que le premier Chancelier était des leurs : Guillaume d'Entreporte. De fait leur famille est l'une de celles qui occupa le plus souvent le siège de la Chancellerie.

Etot Byl - Prince Saadak Kozmavitch Raskol (démonologue)



La destinée des Raskol est unique en Orgia. La famille Raskol, de culture istinienne, était vassale des rois adriens et en charge du duché d'Oujas. À la Révolution la famille fut divisée en deux partis opposés. Ce genre de scission n'avait alors rien d'exceptionnel mais le fait qu'aucun des deux partis ne parvint à l'emporter sur l'autre l'est en revanche. Ainsi la frontière entre Orgia et Adria traverse-t-elle aujourd'hui l'ancien duché pour le séparer en un duché d'Oujas réduit côté adrian et la principauté d'Etot Byl côté orgète... et les Raskol sont encore les seigneurs des deux côtés de la frontière. C'est l'unique cas d'une famille de l'ancienne noblesse adrienne qui soit ainsi présente et puissante des deux côtés de cette frontière si disputée. Le plus étrange est que les Raskol adriens et orgètes se sont peu à peu rapprochés avec les années et que leur part de la frontière est sans doute l'endroit où celle-ci est la plus "poreuse", au mépris des lois interdisant de part et d'autre toute forme de commerce ou d'échange avec l'ennemi. Bien

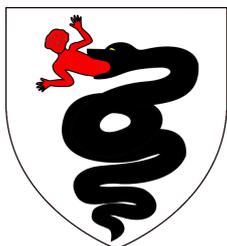
que chrétiens, les Raskol adriens détestent la *Milice du Christ Rédempteur* et ont toujours refusé d'accueillir une de leurs commanderies sur leur sol. L'église de leur diocèse, de rite byzantin, a toujours été de leur côté sur ce point. De même les Raskol orgètes étant démonologues la plupart du temps et non démonistes, ils n'apparaissent pas aussi dangereux aux yeux des Adriens. Ainsi les Raskol sont-ils en quelque sorte les moutons noirs des deux troupes ennemis, et tireront encore de nombreux avantages commerciaux de leur paix séparée, du moins jusqu'à ce qu'on les rappelle à l'ordre, ce qui ne manquera pas d'arriver...

Lei - Prince Servio Mirmidoni (draconiste)



Lei est comme Cap Sinople un port très commerçant abritant une imposante flotte de guerre et l'étendard noir et rouge des Mirmidoni flotte sur de nombreuses colonies. Famille orgète puissante et conquérante, elle se veut aussi bâtisseuse et est connue pour œuvrer sans cesse à l'accroissement de sa puissance dans tous les domaines à la fois. Les "fourmis" comme on les surnomme sont en effet traditionnellement vus comme des travailleurs infatigables qui ne cessent d'étendre leur influence, sans avoir la prudence consommée des Nevegar. Ils n'hésitent pas à se montrer très audacieux parfois, ce qui leur a souvent coûté cher, mais ils rebâtissent sans cesse ce que leurs ennemis ont détruit. Ils sont sans doute également la famille qui a le plus investi dans ses colonies et n'hésite pas à y bâtir de flamboyantes demeures comme si ces conquêtes n'étaient qu'une extension de leur domaine. De fait ils militent beaucoup pour que certaines colonies puissent être incorporées à la République.

Leudes - Gouverneur Fiorella Avisati (draconiste)



La Principauté de Leudes est dans une situation particulièrement instable depuis 616. La famille princière traditionnellement est celle des Blanchegarde, et ce depuis Geoffroy de Blanchegarde, simple vidame adrian qui - étant lui-même mage en secret - épousa pleinement la cause de la Révolution et parvint à conquérir un territoire considérable pour la République en 391. La principauté de Leudes était alors limitrophe de celles de Staboï et de Cheliscera alors que celles-ci avaient déjà leurs frontières actuelles. Geoffroy de Blanchegarde était un mage puissant mais également un chef de guerre très efficace. Malheureusement pour cette famille qui semblait promise à un glorieux destin elle perdit les neuf dixième de son territoire deux années plus tard aux forces miliciennes. Le traité de paix de 393 entre Adria et Orgia fut catastrophique pour les Blanchegarde puisqu'il entérina leur défaite en ne conservant à la République que la portion de territoire qu'ils avaient tant bien que mal réussi à conserver. Les

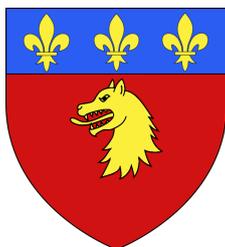
Blanchegarde considèrent toujours aujourd'hui qu'ils ont fait les frais de ce traité de paix dans la mesure où leur ancêtre le Prince Geoffroy avait concentré sur lui l'essentiel de la contre-attaque adrienne de par sa généreuse audace guerrière, et que leur principauté a en quelque sorte servi de tampon au reste de la République.

Ce fut le début d'une relation particulièrement orageuse entre les Blanchegarde et les autres familles princières, qui alla jusqu'à la déchéance des Blanchegarde en 616. Le jeune prince Roland de Blanchegarde mourut des suites d'une dangereuse expérience alchimique, ne laissant d'autre héritier que son frère Perceval... lequel avait échoué à obtenir son bâton de mage, et ne pouvait donc hériter du titre princier. La Chancellerie proposa alors divers arrangements à Perceval, dont le mariage avec une femme disposant du titre l'Albæ Literæ Lectrix, qui deviendrait ainsi une Blanchegarde et hériterait du titre princier. Perceval les rejeta tous, contraignant finalement la Chancellerie à nommer un Gouverneur censé prendre en main la principauté jusqu'à la nomination d'une nouvelle famille princière. La loi prévoit que le choix doive se porter en priorité sur une famille de Proceri de rang 1 issus de la même principauté. Mais depuis 616 le Gouverneur Fiorella Avisati (issue d'une modeste famille de vassaux des Falconeri) peine à faire son choix. Elle sait en effet que nombre des vassaux des Blanchegarde leur sont restés fidèles et que si elle choisissait une famille de Proceri de rang 1 en particulier, les autres

Proceri ne l'accepteraient sans doute pas. De plus d'inquiétantes rumeurs circulent selon lesquelles Perceval de Blanchegarde se serait converti en secret au christianisme et négocierait avec le royaume d'Adria son retour dans le giron royal, en échange de privilèges particuliers (tels que l'autorisation de pratiquer la magie draconique) réclamés par les Proceri pour le suivre dans son changement de camp. Ces rumeurs sont fondées et pour l'instant les négociations traînent en longueur car l'Église adrienne et la Milice sont évidemment radicalement opposées à l'attribution de ces privilèges. La couronne adrienne elle-même rechigne à conférer un statut d'exception supplémentaire alors qu'elle peine déjà à faire imposer sa loi sur l'ensemble du royaume.

Fiorella Avisati et Perceval de Blanchegarde jouent ainsi un double jeu d'intrigues dont les Proceri sont l'objet, cherchant chacun à se garantir suffisamment d'influence pour pouvoir franchir le Rubicon à sa manière : Perceval de Blanchegarde en prêtant hommage au roi adrian, et Fiorella Avisati en nommant un Prince un Procer de rang 1. Pour l'instant la situation s'aggrave d'année en année, sans que la crise ait été réglée d'une manière ou d'une autre.

Leuperthuis - Prince Carloman de Valois-Visconti (draconiste) [contesté]



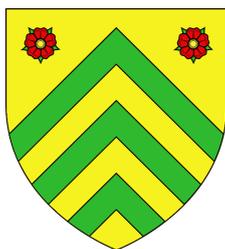
Les Valois portent le nom d'une dynastie ayant régné sur la France dans la vraie vie, quoiqu'après l'An Mil. Cependant ils sont de fait connus pour leurs ambitions monarchiques. De culture franque, ils ont conservé un attachement aux coutumes adriennes, comme en témoigne la présence de trois fleurs de lys d'or sur champ d'azur qu'ils portent en chef de leurs armes. Cela ne les empêcha nullement d'être au premier rang des guerres contre Adria et leur puissance militaire est considérable. En tant que mages ils considèrent que seule la langue draconique est digne d'être étudiée et se limitent à celle-ci traditionnellement. Peu de Valois ont contribué néanmoins à l'enrichissement de la langue draconique, car leur approche est surtout utilitaire. Clarenzia de Valois, qui a renoncé au titre princier au profit de son jeune frère Leu et est partie fonder l'école de *Serpent-Azur* dans le lointain royaume du *Norrenwelt*, est une exception notable de ce point de vue.

La principauté de Leuperthuis se trouve aujourd'hui dans une situation particulièrement délicate qui illustre toute la complexité de la société orgète. Suite à des problèmes financiers, feu le Prince Anthelme de Valois, grand-père de l'actuel Prince Carloman, avait pris une initiative originale : faire épouser à son fils cadet Leu la Princesse Lucia Visconti, au mépris des traditions féodales qui veulent que le tenant du titre prenne femme ou mari parmi les familles de ses vassaux. Dans le cas où Leu hériterait de la couronne princière de Leuperthuis, le contrat de mariage prévoyait qu'à la mort de l'un des deux époux, les deux principautés soient fusionnées en une seule, sous l'autorité du veuf ou de la veuve en attendant que leur héritier soit en âge de régner sur les deux territoires. La famille Visconti avait remboursé les dettes du vieil Anthelme en échange de cet accord. Mais le vieux Prince de Leuperthuis comptait qu'il serait sans effet, car sa fille aînée, Clarenzia, devait hériter du titre. Mais celle-ci renonça avec perte et fracas à ses droits sur la "couronne du loup" en faveur de son frère cadet, déjà marié. Lorsque Leu de Valois, devenu Prince de Leuperthuis, décéda le 15 novembre 632 dans un accident de chasse, la Princesse Lucia s'empressa en vertu de ce contrat de déclarer son fils Carloman de Valois-Visconti Prince de Leuperthuis et de Terrenze, allant même jusqu'à renoncer à son titre de Princesse, mais se proclamant régente jusqu'à la majorité de celui-ci.

Ce contrat de mariage peu conventionnel et allant à l'encontre du droit féodal fut ratifié par le Chancelier Lano di Gardovi, malgré l'opposition d'une partie non-négligeable de l'Assemblée des Sages, qui craignait qu'une principauté trop puissante voie le jour. Lano di Gardovi comptait ainsi faire valoir la primauté du droit républicain sur le droit féodal tout en affaiblissant l'Assemblée puisque deux voix de Prince allaient se fondre en une seule. L'actuel Chancelier, Auguste d'Entreporte, est en revanche opposé au principe de ce contrat, car il est conscient des ambitions monarchiques de Lucia Visconti et de feu son époux et craint lui aussi l'émergence d'une principauté trop puissante. Il n'a pas encore officiellement remis en question le contrat devant l'Assemblée des Sages, mais il attend le moment propice pour le faire... moment propice qui pourrait arriver bientôt à cause d'un élément supplémentaire récemment apparu : Philippe de Valois. Au cours de son mariage avec la Princesse Lucia Visconti mais avant la naissance de son fils légitime Carloman, le Prince Leu de Valois avait eu un fils bâtard d'une fille de marchands, une certaine Julie Desloys. Il avait pris la peine de le reconnaître officiellement dans la plus grande discrétion. Le jeune Philippe porte ainsi légalement le nom de Valois et - étant l'aîné de Carloman - est aux yeux du droit féodal l'héritier légitime du trône princier. Craignant pour sa sécurité son père l'avait envoyé après ses études à la Traverse en un lieu hors d'atteinte de son épouse : Khôme, plus précisément la cité de Khe, aux bons offices du Roi-Sorcier Wenn Na Fre.

Ainsi lorsque Carloman de Valois-Visconti fit semonce de ses vassaux dans le palais princier de Leuperthuis, la moitié d'entre eux ne se présentèrent point pour lui rendre hommage. Cette rébellion est menée par Preux de la Coutellerie, un Procer mineur mais ami proche du Prince Leu à qui celui-ci avait confié la protection de son fils bâtard. Elle rassemble les Proceri "montagnards" de la principauté de Leuperthuis qui ont décidé de faire de Philippe de Valois leur nouveau Prince, à condition toutefois que Preux de la Coutellerie parvienne à le faire revenir de Khôme. Preux lui-même n'hésitant pas à accuser la Princesse-régente Lucia d'avoir organisé l'accident de chasse qui fut fatal à son mari, le conflit était inévitable, mais il est encore à l'état larvé, Lucia s'attachant à acheter le soutien des rebelles les plus indécis pour isoler Preux avant de l'écraser. De son côté le Chancelier attend que le conflit se déclare ouvertement et s'enlise pour intervenir d'office et faire reconnaître Philippe de Valois dans ses droits par l'Assemblée voire même nommer un Gouverneur, dans l'intérêt de la paix de la République.

Lucciola - Prince Calogero Sentieri (faëriste)



Lucciola est une principauté agreste, où les familles patriciennes s'occupent beaucoup plus de leurs fermages que de politique ou de commerce. Cette principauté assez étendue est entourée de grandes cités commerçantes à qui elle sert en quelque sorte de grenier. Cap Sinople, Lei et surtout Venere sont en quelque sorte nourries par les Sentieri et leurs vassaux. Les marchands grossistes de ces cités viennent s'y ravitailler quotidiennement en vivres mais aussi en bois. Traditionnellement Faëristes, les Sentieri entretiennent également ce qu'ils appellent les Compagnies Forestières, soit des petits groupes de Guides qui leur servent de garde-frontières mais aussi d'agronomes. Ils apprécient la sorcellerie de la vie et incitent tous ceux qui présentent des dispositions pour cet art à le développer. Ils protègent notamment une forte communauté de Hochalben venus du *Vinnland* qui les assiste dans cette tâche. Eux et leurs vassaux se montrent traditionnellement assez conservateurs dans le jeu politique adrian. Alliés sûrs des Aquile et attachés à la tradition féodale et aux privilèges princiers, ils incarnent une sorte de réaction rurale.

Maceria - Princesse Chiaraenza Nevegar (draconiste)

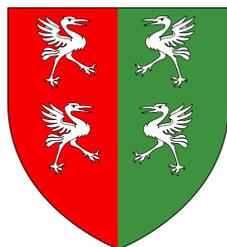
Les Nevegar représentent sans nul doute la famille princière orgète modèle : magie, politique, commerce, fermage, flottes, colonies... tout semble leur réussir, sans qu'ils excellent en rien. Ils prennent en fait bien garde à ne jamais faire de l'ombre aux familles plus puissantes, comme les Aquile, les Iermolaï, les Falconeri ou les Kargin etc... et restent dans une position discrète de maison de second ordre, alors qu'ils auraient les moyens de rivaliser avec les familles les plus puissantes. "Chi va piano va sano" pourrait être leur devise. Il est vrai que leur pouvoir et leur influence n'a fait que croître au fil des années, mais si lentement qu'ils sont passés inaperçus. Ce désir de s'inscrire dans la durée est sans doute ce qui les incite à œuvrer discrètement pour le renforcement de l'autorité républicaine et de la pérennité de la République.

Maraude - Prince Nizier des Vehmes (draconiste)

Maraude est un port secondaire bâti sur l'Île des Voleurs, qui en effet servait jadis de repaire à des pirates. L'Île des Voleurs est toujours une terre peu propice aux cultures de par son relief accidenté, recouverte d'une épaisse forêt et de pâturages difficiles d'accès. Chevriers et pêcheurs se partagent cette terre qui a l'avantage de se trouver en vue de Venere. Les Vehmes perçoivent de ce fait une sorte de subvention de la part des Aquile pour contribuer à la sécurité de la baie de Venere. Cette subvention constitue le principal de leurs revenus. Elle leur permet d'armer une petite flotte de garde-côtes très efficace qui part de Maraude pour sillonner le détroit entre l'île et Venere.

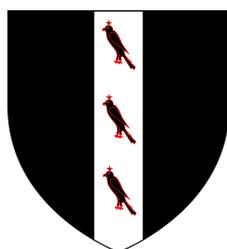
Le Prince Goupil des Vehmes, premier du nom, était un ardent partisan de la conjuration et un redoutable chef de guerre. Les pirates qui contrôlaient l'île avaient pris fait et cause pour le Roy lors de la Révolution et menaçaient de rester une enclave royaliste aux portes de la capitale républicaine. Goupil y mit bon ordre en s'alliant avec une partie

des brigands à qui il proposa l'annoblissement et qui sont aujourd'hui ses Proceri. Il institua également des tribunaux locaux, appelés les Vehmes, qui siégeaient masqués pour mettre fin aux rituels de vendetta des brigands. Ces tribunaux existent toujours car la famille a conservé ce privilège juridique, mais ils s'occupent de gérer le droit maritime. La Vehme Maritime de Maraude est la principale cour maritime de la République.

Mouchkine - Prince Svetlan Vladimirovitch Makadash (démonologue)

De culture slave comme les Iermolaï, les Makadash sont en quelque sorte les frères ennemis de ceux-ci. Aussi pauvres que les Iermolaï sont riches, aussi ardents dans la défense du parti patricien que les Iermolaï sont ardents défenseurs du parti républicain, démonologues opposés à la pratique démoniste, les Makadash sont un faible mais pugnace contrepoint à la puissance du Prince aux Grillons. Coincée entre Cap Rouge et Severgorod, Mouchkine est toujours restée un port de second ordre, desservi de surcroît par une côte assez inhospitalière. En dépit de leur train de vie très modeste, les Makadash disposent d'une certaine influence politique, notamment au sein des écoles de magie, car ils sont les garants d'un maintien du savoir-faire propre aux démonologues. Les mages démonistes éveillent toujours la méfiance des autres mages, les familles patriciennes considèrent l'existence des Makadash comme une assurance contre les excès potentiels des Iermolaï. Les Makadash ont toujours pris très à cœur cette mission, s'entourant

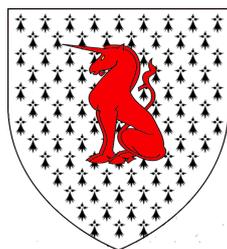
toujours de mages démonologues et accumulant peu à peu toute la littérature associée. Entrer pour un démonologue au service des Makadash est une sorte d'accomplissement.

Nettuno - Prince Giacomo Falconeri (draconiste)

La bannière noire des Falconeri flotte en de nombreux endroits car cette puissante famille s'est constitué un empire colonial et une flotte qui ne le cèdent qu'à ceux des Aquile en termes de puissance. L'île de Petite-Adria a toujours été une terre riche et prospère, et les Falconeri ont toujours su intelligemment en profiter.

Les Falconeri ont assez mauvaise presse au sein d'Orgia en raison de leur très insulaire habitude de se considérer comme plus ou moins indépendants du reste de la nation. Ils sont traditionnellement la bête noire de la Chancellerie par la manière dont ils accueillent les fonctionnaires de la République et contournent voire méprisent ouvertement les lois susceptibles d'aller à l'encontre de leurs intérêts commerciaux et stratégiques. Le jeu sécessionniste des Falconeri n'a cependant jamais été poussé trop loin car la Garde Républicaine a veillé à écarter du pouvoir les membres trop ambitieux de cette turbulente famille. Le Prince Giacomo n'est lui-même arrivé au pouvoir qu'après que son frère

Andrea fût mystérieusement mort d'un accident de chasse.

Pere Nere - Princesse Claudia di Gardovi (faëriste)

La licorne rouge des di Gardovi n'est pas qu'un symbole : cette famille se spécialise dans la magie faërique, et ce depuis la Révolution. Leur domaine est l'unique endroit du territoire orgète qui accueille encore des forêts enchantées. On pourrait croire l'Âge d'Or encore présent dans cette région étrange, si près de la mer et pourtant recouverte d'épaisses forêts. L'île de la Signorina est d'ailleurs un lieu réservé entièrement au Peuple-Fée, où seuls les di Gardovi eux-mêmes ont droit de pénétrer. Il y a de quoi s'étonner qu'un tel havre de l'Ancien Monde soit si présent de la vibrante et populeuse Venere. Mais les di Gardovi ont toujours pratiqué cette étrange alliance, même lorsqu'ils étaient vassaux de la couronne adrienne. Aujourd'hui elle se révèle très profitable car Venere étant la capitale mondiale de l'alchimie, ses forêts enchantées fournissent nombre de composantes alchimiques à la cité. Les di Gardovi ayant placé d'autorité toutes les terres enchantées de leurs vassaux sous leur contrôle, ils se sont enrichis de cette manière à une vitesse fulgurante. Ils parviennent à obtenir pacifiquement du Peuple-Fée même les plus rares composantes en échange

de leur protection. La nature exacte de cette alliance est un secret de famille bien gardé mais la rumeur affirme que les di Gardovi ont en eux du sang faërique.

Petite Cime - Princesse Mahaut des Ventis (nécromancienne)



Petite Cime est une cité enclavée dans des montagnes peu peuplées, mais réputée imprenable. C'est essentiellement lié au fait qu'elle est hissée comme un nid d'aigle au sommet d'un pic entouré par un glacier, sans aucune autre voie d'accès que des chemins particulièrement instables et irréguliers sur la glace. Ce n'était d'ailleurs à l'origine qu'une simple place-forte militaire. Lors de la Révolution, cette place-forte joua un rôle essentiel dans la victoire contre l'ost royal. Les des Ventis sont une famille princière relativement pauvre, et qui de surcroît se mêle peu de politique, mais leur nom inspire cependant un respect craintif dans l'ensemble du pays, en raison de leur choix de se consacrer exclusivement à la langue nécromantique, et même d'aller jusqu'à imposer à leurs vassaux de les suivre dans cette voie. L'ancêtre de la Princesse Mahaut, le Prince Teubolt des Ventis, passa une partie de sa jeunesse dans l'archipel des *Vermilli* et apprit la nécromancie auprès de la légendaire famille des Draco. Il vécut la chute de Senag Draco et

combattit aux côtés de cette famille maudite pour le maintien de l'Empire des Terres Inachevées. Retourné dans sa patrie animé d'une haine féroce contre les Barons Mestiviers, il devint le premier Maître de la langue nécromantique de la Pericolosa et à la mort de son grand frère monta sur le trône princier pour imposer la préséance de la langue nécromantique au sein de sa famille ainsi que de celles de ses vassaux.

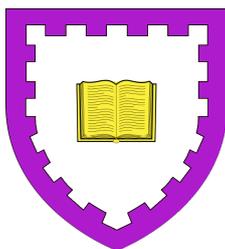
Les des Ventis ont adopté depuis les traditions des Draco : ils refusent de devenir morts-vivants eux-mêmes mais utilisent des morts-vivants de manière systématique dans l'administration de leur domaine, notamment dans la soldatesque. Seuls les officiers sont vivants, mais les guerriers du rang sont tous des revenants. Conscients que ce genre de pratique pouvait inquiéter leurs pairs, les Princes de Petite Cime ont eu l'intelligence d'utiliser ces forces essentiellement à la surveillance de la frontière avec Adria, donnant ainsi de l'ouvrage aux forces miliciennes, et de rester à l'écart de la vie politique. Certains affirment que leurs troupes visibles ne sont qu'une fraction de leur véritable armée, qui ne fait qu'augmenter avec le temps et apparaîtra le moment venu pour ressusciter le glorieux empire des Draco. Pour l'instant cependant les des Ventis inspirent surtout de la commisération à leurs pairs, en raison de la proverbiale modestie de leurs revenus et du petit nombre de leurs sujets... vivants du moins, car la principauté s'étend sur les régions les plus pauvres et les plus inhospitalières d'Orgia.

Sempre - Prince Cosme da Bautta (draconiste)



Quoiqu'étant un port tout-à-fait secondaire, Sempre est apprécié pour son commerce d'objets magiques. Les Bautta ont construit leur fortune sur la vente de masques magiques et de manière générale d'objets magiques en tout genre. Si Venere propose en pratique un très large choix en la matière, certains objets rares ou tout simplement illégaux seront plus aisément trouvés à Sempre même, qui accueille nombre d'artisans, alchimistes et fabricants d'objets magiques. Une communauté gnome notamment y est également présente, qui dirige une guilde commerciale et alchimique qui parvient à survivre et même à prospérer dans l'ombre de la Guilde du Nombre d'Or. Protégée par les Bautta, la "Petite Guilde" comme on l'appelle en référence à la modestie de ses moyens autant qu'à la taille de ses fondateurs, n'accueille pas que des Gnomes et représente un contrepois non-négligeable au pouvoir du Nombre d'Or. Les Bautta sont connus pour n'avoir pas la morgue des autres familles princières et pour traiter sorciers et alchimistes comme des égaux, eux-mêmes s'intéressant à ces arts de très près.

Servus - Princesse Marianne de Magaü (draconiste)

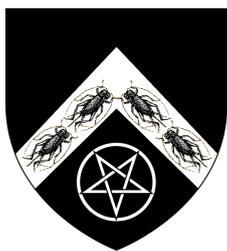


Les Magaü sont renommés pour la passion qu'ils vouent à étendre la puissance de la magie draconiste. Convaincus que la magie draconique soit appelée à recréer la mythique Langue Véritable d'*Épersonai*, ils œuvrent depuis toujours à la création de nouveaux fils quintessentiels voire même de nouvelles trames pour reproduire les effets des autres formes de magie. Très opposés aux Mages-Géomètres et donc à la Guilde du Nombre d'Or, les Magaü ont une fortune assez modeste mais forcent le respect parce qu'ils ont donné aux trois écoles de la République certains de leurs meilleurs Maîtres en magie draconiste. Éloi de Magaü, l'oncle de la jeune Princesse Marianne, est Maître à la Pericolosa et étant de plus à la fois dracomancien (Sorcier d'*Io*) et draconiste, il s'attache à retrouver l'art draconique tel qu'il fut créé jadis par Merlin, convaincu que Viviane en a dénaturé la nature initiale, quête follement ambitieuse s'il en est, qui lui a valu d'ailleurs d'être souvent suspecté de pratique de l'Innommé.

Cette dévotion envers la langue de *Merlin* est illustrée par la couleur pourpre qui apparaît sur leurs armes, couleur portée par les élèves en langue draconique dans les écoles orgètes, associée à la royauté, c'est-à-dire à la "reine les langues du Verbe". Leur blason ne respecte d'ailleurs pas les règles de l'héraldique dans la mesure où l'or est plaqué sur l'argent, mais cette exception est un privilège accordé par l'Assemblée des Sages aux Magaü après la création de leur fameux Livre d'Or : ils ajoutèrent alors le livre qui apparaît sur leur blason. Ce livre est en fait un grimoire relié et enluminé d'or décrivant plusieurs *Fils quintessentiels* créés par les Magaü pour "traduire" en langue draconique plusieurs pouvoirs de magie démoniaque. L'or utilisé dans le grimoire en lui-même est une preuve de cette extraordinaire réussite : c'est de l'or surpur de très haut aloi... créé par magie draconique et non démoniaque! Hiéronyme de Magaü, l'auteur du grimoire, y écrivit notamment que : "Les héritiers de Merlin et d'*Épersonai* ne devraient pas avoir à compter sur ceux de Baba Yaga pour combattre les démons", en allusion à peine voilée aux Iermolaï et de manière générale aux démonistes et même démonologues d'Orgia. Les Magaü se sont depuis mis à dos tous les patriciens adeptes de l'art ténébreux, qu'ils soient démonistes ou démonologues. Bien entendu le Livre d'Or, gardé précieusement à la Pericolosa et réservé aux meilleurs élèves de la Chambre Pourpre (la section de l'école enseignant la langue draconique) ne permet pas à un draconiste d'être un démonologue mais quelques pouvoirs fort utiles y sont reproduits - quoique sous une forme inférieure et coûteuse - tels que l'Or Maudit (cf. *la langue démoniaque*). L'Assemblée des Sages étant majoritairement composée de draconistes et les Magaü étant traditionnellement des alliés des Aquile, ceux-ci œuvrèrent pour que la nation rende hommage au talent de Hiéronyme de Magaü en leur accordant de placer leur Livre d'Or sur leurs armoiries, ce que les Iermolaï prirent comme un affront

personnel. Aujourd'hui encore l'acrimonie entre les Magaï et les familles praticiennes de l'art ténébreux est fort vivace. C'est même l'unique point d'entente entre les Iermolaï et les Makadash.

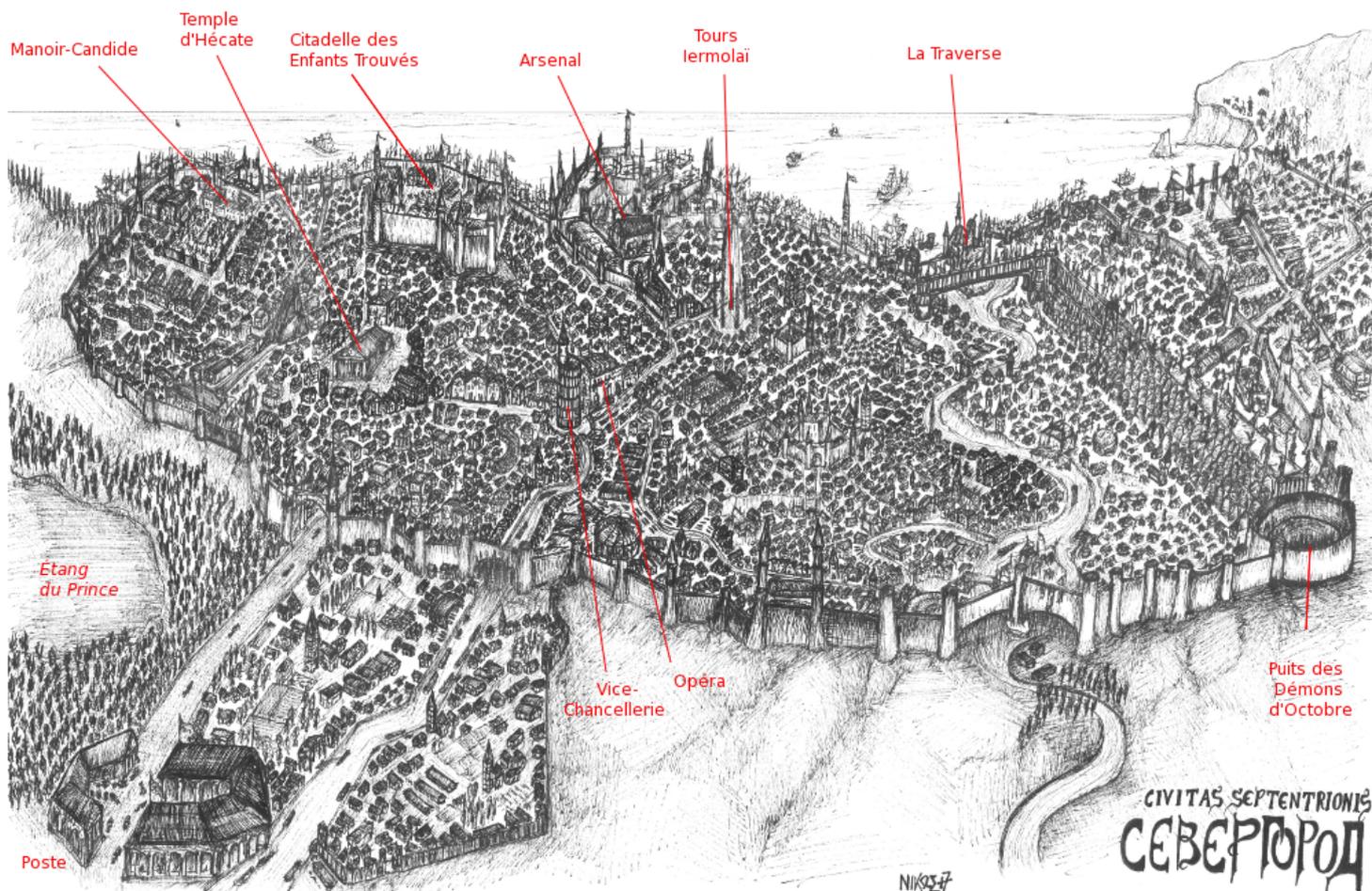
Severgorod - Prince Nikolai Fiodorovitch Iermolaï (démoniste)



Comme en témoigne le pentacle inversé ostensiblement arboré sur les armes familiales, les Iermolaï ne craignent pas de revendiquer fièrement leur attachement à l'art ténébreux. Quoique s'étant attribués le nom du créateur de la langue démoniaque, ils sont pour la plupart démonistes, et de ce point de vue plus proches de *Baba Jaga*. Quoique l'une des rares familles patriciennes d'origine istinienne, les Iermolaï sont, avec les Aquile qui règnent sur la capitale Venere, la famille princière la plus puissante d'Orgia. Severgorod étant la deuxième ville du pays, ils en perçoivent des revenus considérables, mais disposent également d'une flotte marchande et militaire impressionnante, qui leur a permis d'établir un véritable petit empire colonial hors d'Orgia.

Ardents partisans de la Révolution dès la première heure, les Iermolaï se distinguent des autres familles par un respect absolu de l'autorité de la Chancellerie et ont tissé avec celle-ci des liens étroits avec le temps. De fait le Chancelier passe-t-il souvent beaucoup plus de temps dans les locaux de la Vice-Chancellerie plutôt que dans ceux de la Chancellerie à Venere. Severgorod est informellement appelée la "capitale républicaine" par opposition à Venere, "capitale patricienne".

L'une des manifestations les plus ostentatoires de la puissance et de la richesse des Iermolaï est le quartier princier à Severgorod, qui occupe tout une partie du nord de la cité, et comprend notamment un port privé, donnant directement sur le Palais Princier (appelé le Manoir-Candide en raison de ses murs de marbre blanc) et les fameux Jardins de Verre, ainsi qu'une porte servant presque exclusivement pour le service des Iermolaï, appelée justement la Porte des Princes. Le Jardin de Verre est en fait un gigantesque parc, ouvert parfois au public, appelé ainsi en raison des statues de verre qui le décorent. Ces statues de verre, au nombre de 150, sont en fait des démons asservis à la famille Iermolaï sous une forme figée, et qui sont censées s'animer si le Palais est attaqué. C'est une garde silencieuse et transparente, faite de monstres de verre aux couleurs improbables, jouant avec la lumière pour créer des reflets d'outre-monde. Là encore les Iermolaï font montre de leur puissance, c'est sans doute leur unique motivation pour laisser parfois y entrer la populace.



Les Iermolaï se considèrent comme les démonistes les plus accomplis qui soient et s'intéressent de près à tous les lieux où l'art ténébreux est enseigné, jusqu'aux lointaines cités Mraka (cf. *Elfes des profondeurs*). Leur bibliothèque familiale est l'une des mieux achalandées qui soient en la matière. Ils ont notamment des liens importants avec *Maïgora* et sont des collectionneurs acharnés de tous les grimoires ou objets provenant de l'ancien empire krovien. La branche démoniaque de la Traverse, l'école de magie de Severgorod, est dirigée par des maîtres souvent issus de cette famille ou liés à elle par des liens de parenté. Les deux autres écoles orgètes sont également marquées par leur présence. On affirme qu'ils ont une réserve de sortilèges démoniaques très puissants connus d'eux seuls, mais c'est faux. Chaque sortilège nouveau qu'ils acquièrent ou créent est invariablement diffusée à la Traverse, la Misericordia et la Pericolosa, car les Iermolaï

sont sincèrement dévoués à la magiocratie orgète et œuvrent à la réputation des écoles de leur jeune nation, conscients que leur puissance - et même simple existence - dépend étroitement d'Orgia et de ses institutions.

Puissants, riches et démonistes, les Iermolaï combinent les trois au cours de leur fameuse "Gulyan'é Natchal" (гулянье начал: "fête (littéralement promenade) des principes") qui a lieu tous les 5 jours environ. Les Iermolaï publient chaque année un almanach associant chaque jour à l'un des cinq principes abyssaux. En moyenne chaque période de cinq jours contient donc les cinq principes (365 étant heureusement divisible par 5), à quelques exceptions près. Au cours de chaque période de 5 de ces semaines démoniaques (soit une fois tous les 25 jours) les Iermolaï choisissent un principe considéré comme "dominant" selon leur almanach et organisent une grande réception à l'occasion de l'une des 5 journées associées à ce principe, sous les auspices de celui-ci. Cette astrologie démoniaque est de l'avis de tous les démonistes et démonologues un canular pur et simple mais les fêtes ont bien lieu en revanche. Chaque fête permet en réalité aux démonistes de la famille (c'est-à-dire à quasiment tous ses membres adultes voire même adolescents) d'engranger de la Transcendance morte par le pouvoir anima mundi (cf. *la langue démoniaque*) par la branche de leur pentacle concernée. Suivant le principe honoré certains membres de la famille seront plus intéressés que d'autres selon les déséquilibres de leur pentacle, ce qui conduit parfois à de byzantines intrigues familiales lors de la rédaction de l'almanach. Les Gulyan'e dédiées à Tiamat honorent la Mère et le Chaos générateur sous la forme d'une grande partouze associée à des jeux de hasard. Celles dédiées à Ereshkigal sont célébrées avec force drogues hallucinogènes qui sont censées rendre provisoirement fou (le lait de champignon-parleur et autres drogues chthoniennes y sont fort prisées). Bêlit-Séri est honoré sous la forme de jeux de société fort calmes en apparence, mais qui se font lors d'un bal masqué où chacun joue un rôle si possible le plus éloigné de sa vraie nature, à la manière d'un carnaval. Il n'est pas rare que les Iermolaï y jouent le rôle de domestique par exemple. Nergal est célébré par de périlleux et violents combats ou par des mises à mort particulièrement horribles et douloureuses, sur la personne de condamnés le plus souvent. Enfin Namatarou est célébré par des voyages au hasard dans les dimensions démoniaques à partir du palais, ce qui est en principe impossible car les dimensions démoniaques sont particulièrement surveillées autour du palais, rendant notamment les affusions à l'intérieur de celui-ci impossibles ou très dangereuses pour un intrus. L'intérêt des Gulyan'e réside évidemment dans la création de Transcendance morte, laquelle est glanée de manière "automatique" par des objets magiques disposés dans toute la demeure et son jardin. Ces objets sont en fait des masques richement décorés. Ils permettent aux Iermolaï de faire usage de leur pouvoir simultanément en tout lieu de la fête et de n'en rien rater. On dit que ces masques sont des masques mortuaires des ennemis des Iermolaï, mais il s'agit peut-être là encore d'une horrible rumeur. Il est vrai qu'ils sont tous différents néanmoins.

Outre le Prince, citons son épouse Varia Petrovna Iermolaïa, puissante magicienne elle aussi, mais d'origine relativement modeste puisque née d'une petite famille de Proceri de rang 5 de la principauté : les Prazdnikov. De culture istinnienne elle aussi elle partage pleinement les valeurs de son époux qu'elle rencontra jadis sur les bancs de la Pericolosa. Elle dirige la maison avec un indéniable talent pour l'intrigue politique mais aussi le commerce, et freine souvent les ardeurs guerrières de son époux, prompt à se faire des ennemis. Alexeï, le frère du Prince (dit "Sacha") est connu comme étant un grand voyageur, et souvent mis à contribution pour assurer la gestion des colonies. Démoniste lui aussi, quoique de moindre talent par rapport à son frère (qui est son cadet d'ailleurs), il chapeaute également toute la "veille ténébreuse" qu'exerce la famille, c'est-à-dire la surveillance des lieux où l'art ténébreux est enseigné et de manière générale de tout lieu associé de près ou de loin à la langue démoniaque et aux démons. Les Iermolaï entretiennent ainsi un réseau d'informateurs à travers le monde, sous la direction de "Sacha l'étranger" comme sa famille le surnomme, qui passe le plus clair de son temps hors d'Orgia.

Smaragdine - Prince Mérovée d'Aronde (faëriste)

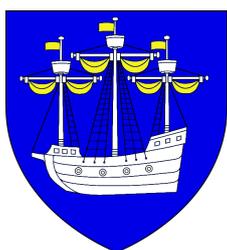


Les d'Aronde sont une famille très portée sur le commerce. Smaragdine et le petit archipel qui l'entoure fourmillent de ports en dépit des courants assez traîtres de la région. De par sa position, Smaragdine est une étape pour les commerçants venant du nord de la Mer Aisée. L'archipel en lui-même n'a cependant en lui-même guère d'attraits : les îles sont battues par les vents, les arbres y sont courtauds et la terre pauvre. On appelle ces îles "îles d'émeraude" en raison du vert très vif de l'herbe et des feuilles des arbres, mais en dépit de cette beauté, les paysans de ces îles doivent composer avec le vent, la pluie, le froid et une terre un peu trop salée pour être généreuse. Mais les d'Aronde y ont bâti de nombreuses citadelles réputées imprenables et des ports militaires capables d'accueillir une flotte considérable, entretenus entre autres grâce à l'aide de la Chancellerie. Les terres des d'Aronde situées sur la Grande-Adria elle-même sont pour ceux-ci qu'une simple source de revenus et ils ne s'y rendent quasiment jamais, laissant

ainsi à leurs vassaux une liberté presque totale, du moins tant que les taxes sont versées à temps.

De culture franque comme l'indiquent les de fleurs de lys présentes sur leur blason, les d'Aronde sont cependant renommés pour leur tempérament commerçant et raffiné. Ils s'intéressent beaucoup aux cultures étrangères et ont des imprimeries en propre qui chaque année publient de nombreux ouvrages historiques ainsi que des récits de voyage. Très cultivés, ils ne se sont jamais imposé la pratique préférentielle d'une langue enchantée parmi les autres et chaque nouveau Prince pratique une langue différente de celle de son prédécesseur. Il est même arrivé qu'ils comptent parmi eux des mages-géomètres, alors que l'apprentissage de cette langue est en général réservé aux familles marchandes de la Guilde du Nombre d'Or.

Staboï - Princesse Olga Lunevna Kargin (draconiste)



Quoique de culture istinnienne, les Kargin se sont détournés très tôt de l'art ténébreux pour adopter la langue draconique. Famille devenue puissante et riche grâce à leur empire colonial, ils sont les rivaux des Falconeri avec qui ils ont un lourd passé de guerres coloniales. Régulièrement des bagarres opposent des marins de l'une et l'autre maison dans les ports orgètes. Famille parmi les plus puissantes de la République, ils jouent à merveille des rivalités entre les Iermolaï et les Aquile et ont des accointances avec tous les partis. Ils sont célèbres pour avoir fait bâtir un gallion aux voiles d'or, navire censé être en bois-vif tout entier, une nef "vivante" imbuée de nombreux pouvoirs magiques. En réalité cette nef vivante n'est que partiellement faite de bois-vif, mais elle reste un extraordinaire ouvrage magique et sert la solide réputation d'armateurs que les Kargin se sont taillés. Les navires sortant de leurs arsenaux sont censés être les meilleurs d'Orgia.

Terrenze - Prince Carloman de Valois-Visconti (draconiste)



Comme on peut le constater à la lecture du paragraphe consacré à la principauté de Leuperthuis, le destin de Terrenze est étroitement lié depuis peu à celle-ci. Mais si les de Valois sont renommés pour leurs prouesses guerrières, les Visconti sont en revanche particulièrement habiles à la manipulation politique. Rendus extrêmement riches par le développement de l'artisanat, ils utilisent leur or à bon escient pour entretenir et étendre des réseaux d'influence qui vont bien au-delà des limites de leur domaine et même de la République. Nombre de familles patriciennes sont leurs débiteurs. Un pamphlétaire surnomma l'alliance entre les Visconti et les Valois "l'improbable union du frelon et de l'araignée". De fait si la principauté conjointe s'impose au final, elle concentrera un pouvoir suffisant pour rivaliser avec celui des Iermolaï voire même des Aquile.

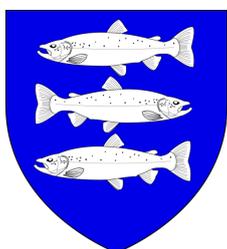
Venere - Prince Marcovaldo Aquile (draconiste)



La plupart des marins ont aperçu au moins une fois dans leur vie l'aigle d'argent des Aquile, tant cette famille compte de navires à ses ordres et de colonies sous sa domination. Les Princes de Venere, la capitale d'Orgia, l'immense cité marchande qui étend ses canaux à perte de vue, sont à la mesure de leur demeure : orgueilleux, puissants et riches. Autant la famille Iermolaï, la seule qui se puisse comparer à eux en matière de puissance, s'est-elle toujours montrée respectueuse de l'autorité de la Chancellerie, autant chaque Chancelier a-t-il eu à affronter à maintes reprises l'arrogance du Prince de Venere en titre.

La position de l'aigle aux ailes abaissées présent sur les armoiries des Aquile suggère une attitude hautaine. Les Aquile sont en effet une grande famille dont de nombreux membres ont la responsabilité d'une colonie où ils ont l'habitude d'être traités en roitelet absolu, d'où une morgue particulièrement affirmée.

Vicina - Prince Dragano Thadei (diaboliste)



Comme leurs voisins les des Ventis ou les d'Entreporte, les Thadei sont connus pour défendre la frontière orgète contre les Adrians. Vicina est bâtie sur le fleuve servant de frontière avec Adria. Les ruines d'un pont détruit sous la révolution sont toujours là, témoins silencieux d'une époque révolue. Les Thadei vivent à Vicina et n'hésitent pas à narguer la rive opposée en pavoisant ses remparts aux couleurs républicaines à chaque célébration anniversaire de la fondation d'Orgia et en donnant de somptueux festins à ces occasions. La principauté ne dispose pas de port d'importance malgré la longueur de ses côtes, et ne se distingue pas par une imposante flotte commerciale. En revanche ses Proceri vassaux dont les terres sont côtières forment ce qu'on appelle la fraternité des "patriciens corsaires". Ils sillonnent la Mer Aisée et la Mer Odieuse à la recherche de proies faciles, et s'attaquent à tous les navires ne battant pas pavillon "ami", c'est-à-dire les pavillons orgètes ou ceux de leurs alliés commerciaux.

L'activité corsaire des Thadei leur attire nombre d'inimitiés, mais leur rôle de garde des frontières orgètes les protège d'un désaveu complet. Le prince Dragano Thadei est une exception notable parmi les patriciens : il n'a pas été élève d'aucune des trois écoles du pays et a passé sa jeunesse à l'école de *Serpent-Azur*, dans le but d'y apprendre la langue diabolique. Les Thadei sont en effet des soutiens indéfectibles de l'expérience unique que représente *Serpent-Azur*. S'étant eux-mêmes consacrés à l'étude de la langue diabolique à partir du règne du Prince Osorio Thadei, ils ont dû beaucoup batailler pour parvenir à imposer une chaire d'enseignement de cette langue dans l'une des trois écoles de magie de la République, en l'occurrence la *Pericolosa*, loin des regards indiscrets. Orgia n'a en effet guère envie d'attirer l'attention de puissantes nations sur ce fait, notamment *Shat-Ishitar*, qui considère comme blasphématoire d'enseigner la langue infernale hors des écoles de la *Géhenne*, ni celle des Rois Infernaux qui dirigent ces écoles. De ce point de vue, il existe une solidarité naturelle entre *Serpent-Azur* et les Thadei, solidarité qu'ils ont voulu renforcer par ce geste.

On pourrait croire qu'un choix si audacieux aurait affaibli les Thadei, mais c'est l'inverse qui s'est produit. La langue diabolique étant "la magie des rois", la famille Thadei a la réputation d'avoir réaffirmé son autorité sur ses vassaux et amélioré l'efficacité militaires de ses troupes grâce à ce choix original.

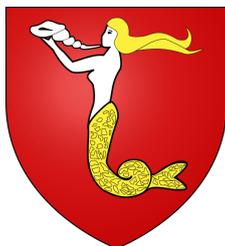
Ycelle - Prince Amaury Quartanier (draconiste)



Les Quartanier sont une famille très récemment élevée au rang princier. Ils le doivent à leur stupéfiante audace qui les amena à conquérir en l'espace d'un mois un territoire plus grand que celui d'aucune autre principauté orgète. Le grand-père de l'actuel Prince, Clément Quartanier, n'était qu'un modeste Procer de rang 5, vassal des Valois mais dont les terres étaient limitrophes du Royaume d'Adria. Les Quartanier étaient ainsi des nobles montagnards plus ou moins brigands et contrebandiers dont la loyauté était très instable. À la suite d'une injonction de se présenter à la cour princière pour y être jugé, Clément Quartanier franchit la frontière adrienne à la tête d'une armée mystérieusement apparue, comme sortie de terre, et s'empara de trois duchés adriens (représentés par les trois mitres renversées de leur blason, puisque les duchés adriens sont aussi des évêchés) en une campagne aussi violente que rapide. Entre-temps le Prince de Leuperthuis avait confisqué le domaine de son vassal, mais Clément Quartanier

avait déjà conquis ce qui allait devenir sa principauté et signé un traité de paix en son nom propre avec le roi Henri. L'explicable triomphe de ce petit hobereau montagnard força le respect de l'Assemblée des Sages qui décida de lui accorder le rang de Prince. Les Adrians n'hésitent pas à dire que les Quartanier doivent leur victoire à l'intervention du Diable en personne. D'autres parlent d'alliances avec des peuples chthoniens, ou même des démons ou des revenants fournis par les Iermolaï ou les des Ventis. Rien dans les troupes actuelles des Quartanier ne permet néanmoins d'étayer aucune de ces hypothèses. L'annexion de la principauté d'Ycelle reste un mystérieux chapitre de l'histoire militaire orgète.

Zatménié - Princesse Xenia Yarilovna Tereshkova (démoniste)



Les Tereshkov ne partagent pas l'attachement des Makadash ou des Iermolaï à la langue démoniaque. Si la Princesse en titre actuellement pratique cette langue, ses prédécesseurs s'autorisèrent à s'intéresser à d'autres arts du Verbe. La principauté de Zatménié est peu peuplée, car ses terres sont une lande battue par les vents, et ses côtes sont des falaises rendant impossible l'érection de villes portuaires. Leurs côtes sont d'ailleurs de dangereux pièges pour les marins lorsque les phares sont éteints. C'est d'ailleurs pour cela que les Tereshkov portent une sirène sur leurs armoiries : ils ont une réputation bien établie de naufrageurs, qui leur vient de ce qu'ils parvinrent à faire s'échouer sur leurs côtes une flotte adrienne venue prendre les armées républicaines à revers. C'est ce qui leur valut d'ailleurs la dignité princière. De manière générale les Princes de Zatménié se sont toujours désintéressés de la vie politique de leur pays, et ont gardé un tempérament sauvage et solitaire comme leur domaine.

Les Colonies

L'empire colonial orgète n'a pas la cohérence de l'empire colonial d'Arseterre, le principal rival d'Orgia. Chaque colonie est sous l'autorité d'une maison princière qui a pris l'initiative de la fonder, et n'appartient pas à la République. Les Chanceliers et l'Assemblée des Sages ont imposé peu à peu un ensemble de lois réunies sous le terme de Droit Colonial, afin de donner un semblant d'unité à cet empire aussi étendu que disparate. En pratique cependant l'autorité républicaine n'est jamais aussi faible que dans les colonies, et c'est ce qui explique que les maisons princières colonialistes les utilisent comme une arrière-cour privée où elles disposent enfin d'un pouvoir à peu près absolu.

La plupart des colonies orgètes sont en général de taille assez modestes mais dans le cas de certaines familles, comme les Aquile, forment un ensemble s'étendant sur plusieurs océans. Treize des trente maisons princières ont établi des colonies (Aquila, Iermolaï, Visconti, Aronde, Falconeri, Valois, Lagan, Adreste, Raskol, Kargin, Nevegar, Mirmidoni, Olomei), lesquelles pourraient constituer un vaste empire si elles étaient rassemblées sous une autorité unique, mais en cela plus encore qu'en le reste prévalent les rivalités internes aux principautés orgètes.

Ces rivalités ont cependant été considérablement freinées en 503 sous l'autorité du Chancelier Igor Svetlanovitch Raskol lorsque celui-ci créa le Droit Colonial pour arbitrer les conflits entre maisons patriciennes qui coûtaient cher à la République. Si les guerres privées sont évidemment interdites sur le sol orgète, elles ne l'étaient pas dans les colonies. La rédaction d'un Droit Colonial fut l'occasion d'interdire les guerres privées également hors des frontières de la République et de mettre en place une autorité d'arbitrage au sein de la Chancellerie appelée la Cour Impériale. La Cour Impériale est en charge de valider ou non l'appropriation de tel ou tel territoire outre-mer par telle ou telle maison patricienne. Elle permet aussi de réfréner quelque peu les ardeurs conquérantes de certaines maisons, lorsque celles-ci pèchent par surcroît d'audace ou d'avidité. La maison en charge de la colonie doit nommer un Gouverneur qui y a le rôle d'un Prince et est responsable devant la Cour Impériale à qui il doit verser une redevance symbolique. Malgré ces efforts les colonies échappent encore largement à l'autorité républicaine et on ne peut à proprement parler d'empire colonial orgète comme il existe - par exemple - un empire colonial ars (cf. Arseterre).

PAYS MAUDIT (Le) (Dacia Maledict ou Blestemată Țara)

Voir aussi Nécromancie, la Douat, l'Âme immortelle, Maléfices, Ordre du Sépulcre Inachevé, Norrenwelt, Arlidh

Situé sur l'île d'Arlidh, le Pays Maudit est une réminiscence de la Roumanie de l'époque de Vlad Drăculea, voievod (titre de noblesse slave) de Valachie, dit Vlad Țepeș (Vlad l'Empaleur), et mieux connu sous le nom de Dracula. Dracula a vécu au XV^{ème} siècle et s'est distingué dans la lutte nationale contre l'envahisseur turc. Son père était surnommé "Dracul", qui signifie à la fois diable et dragon en roumain, parce qu'il avait placé un dragon sur ses armoiries après avoir été admis au sein du très prestigieux Ordre du Dragon. L'Ordre du

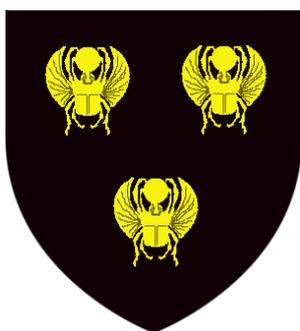


Dragon était un ordre de chevalerie fondé à l'origine par Miloš Obilić, un chevalier serbe, lors de la conquête de son pays par les Turcs Ottomans. Lors de la bataille du Kosovo, en 1389, Miloš Obilić parvint à assassiner traîtreusement le sultan Mourad Ier, ce qui ne sauva pas son pays. En 1408, Sigismond de Luxembourg, et de nombreuses autres têtes couronnées d'Europe refondèrent l'ordre, dont le but était la défense de la chrétienté contre la menace turque.

C'est dans ce contexte troublé que naquit la légende de Dracula, à la fois héros national et seigneur particulièrement cruel. Il pratiquait l'empalement des prisonniers turcs pour frapper l'imagination de l'ennemi, et prenait son repas devant ce macabre spectacle. Similaire à Gilles de Rais en France ou Erszebet Bathory en Hongrie, il acquit une réputation de damné, en cheville avec les forces des ténèbres, jusqu'à ce que Bram Stoker pratique l'amalgame entre sa légende et celle du Strigoi, c'est-à-dire du vampire, particulièrement vivace en Roumanie.

Le Pays Maudit est donc une réminiscence de cet âge troublé. À l'origine prospère nation chrétienne (de rite byzantin) et de culture roumaine (ou plutôt vlaque pour être historiquement exact), sous l'autorité de la dynastie royale des Scarabaë, elle était appelée Dacia Felix (du nom que l'Empereur romain Trajan avait attribué à cette province qui semblait si heureuse de la domination romaine au point d'en adopter la langue, ce qui fit du roumain une langue latine). Mais elle est devenue la Dacia Maledict un jour d'hiver en l'an 531 de la Chute, et on la désigne aujourd'hui sous ce nom de "pays maudit".

La malédiction fut que cette nuit le jeune roi Raluc Scarabaë, à peine âgé de seize ans, devint mort-vivant et asservit à cet état abject la noblesse rassemblée du pays, en l'occurrence tous les voievods. Tous sont devenus de puissants vampires nécromants. Depuis, à l'image de l'ancienne dynastie impériale des Draco qui régna jadis sur l'archipel des Vermili, le pays maudit est gouverné par la nécromancie. Ses armées et sa chevalerie sont constituées de morts-vivants qui boivent le sang des manants. Rassemblées sous le terme de Garda de Fier (Garde de Fer), ces forces revenantes ne cessent de d'accroître leurs rangs. Raluc Scarabaë attend patiemment le jour où ses forces lui permettront de déferler sur ses voisins. Il a l'éternité devant lui.



L'origine de la malédiction est antérieure à Raluc Scarabaë lui-même, comme le raconte sa mère, Eterina Scarabaë, épouse d'Ixiom Scarabaë, dernier roi de la Dacia Felix, dans la confession qu'elle rédigea en nécromantique l'année de sa mort, en 542. Cette confession se trouve dans les archives du Couvent des Catharai, où Sœurs Gardiennes des Cinquante Paroles de Sainte Catherine d'Alexandrie, dans la Principauté d'Égirçan, non loin du Mur des Preux servant de frontière avec le Pays Maudit. Docte ordre monastique féminin existant dans l'ombre du Sépulture Inachevé. C'est là qu'Eterina Scarabaë a fini son existence, rongée par le remords, sous le pseudonyme de Sœur Angelica. Le secret de son identité n'était alors connu que de la Mère Supérieure, et s'est transmis depuis de Mère Supérieure à Mère Supérieure. Écrite en nécromantique, la confession est en principe illisible aux gens d'Église, mais elle a été conservée malgré tout, car si son contenu est inconnu des Sœurs, elles savent qu'il s'agit d'une confession.

Confession d'Eterina Scarabaë, née Çferati, dernière Reine de la Dacia Felix

N'est-il pas vrai ô Marie Sainte Mère du Christ Sauveur, que la vérité est toujours préférable au mensonge, et le savoir à l'ignorance? N'est-il pas vrai qu'un repentir sincère, si tardif soit-il, peut racheter les fautes les plus noires, si grande est la miséricorde divine?

Seigneur, je remets mon âme entre Tes mains. Je rédige ici la confession de mon sinistre passé en implorant humblement Ton pardon. J'ai choisi de l'écrire dans la langue des morts car je ne suis pas encore prête à révéler le contenu de ma confession aux yeux inquisiteurs d'un prêtre. C'est à Toi seul, ô mon Dieu, que sont désignées ces lignes, car il n'est de langue que Tu ne comprennes.

De la fenêtre de ma cellule je puis contempler les forêts enneigées de ma patrie, la Dacia Maledict, qui jadis était appelée Dacia Felix. Ma terre natale, endormie sous le blanc manteau de l'hiver, ne s'éveillera pas lors du prochain printemps. Certes les oiseaux reviendront, les fleurs s'épanouiront, les épis de blé grandiront sous la caresse du jour qui s'allongera jusqu'au prochain solstice, les étoiles annonceront l'été. Mais la Dacia Maledict ne connaîtra pas la joie du printemps, car la torpeur funèbre qui s'est emparée d'elle ne connaît pas de répit.

Je fus l'instrument de cette malédiction. Il serait aisé de reporter la faute sur mon défunt époux Ixiom Scarabaë, dernier roi vivant de la Dacia Felix, ou sur mes trois fils, Raluc, actuel roi damné de la Dacia Maledict, Constantin le rebelle, parti je ne sais où pour fuir le Mal qui s'est attaché à notre famille, et Stepan, le plus subtil et le plus discret des trois, qui partage le sort de son frère et roi Raluc.

Mais l'origine se trouve en moi. En moi seule. Moi, la gamine qui parlait aux morts dans ses rêves, celle qui avait foulé le sable brûlant de la Douat avant même de savoir compter.

Bien sûr, si mes parents ne m'avaient pas vendue à l'âge de six ans à Maître Sayûl, ou si celui-ci n'avait pas juré de rapprocher de la Terre un autre monde, un monde dont il comprenait les règles... Si mon époux Ixiom ne s'était pas épris de moi au point de vouloir m'épouser, moi une simple bergère... Mais on ne peut pas lutter contre un conte de fées.

J'ai cent fois maudit le Ciel de m'avoir attribué cette étrange destinée qui fut la mienne, mais je suis la seule coupable. Coupable de n'avoir pas su résister au flot qui m'emportait, pour n'avoir pas suivi les conseils de mon grand-père, qui m'avait dit de m'en remettre à Dieu en toutes choses.

Maître Sayûl disait de moi que j'étais la réincarnation d'Imhotep. Il le disait en riant bien sûr, car aucun nécromant ne croit en la mététempsychose. Lorsqu'il me parlait des deux royaumes je comprenais qu'ils s'agissait pour lui de terres lointaines, parfaites dans leur pureté immatérielle, mais il souffrait de les savoir si étrangères à la réalité du Monde Matériel et enviait mon don qui me les rendait si proches, et plus réelles et plus présentes souvent que la Terre. Pour lui j'ai tué, pour lui j'ai maudit mon époux et ma terre.

J'étais plus puissante que lui, plus intelligente et plus forte, mais quelque chose en lui me rendait incapable de lui désobéir, hormis à la fin, alors qu'il était déjà trop tard. L'ascendant qu'il avait acquis sur moi au cours de mon enfance fut comme des chaînes de plomb qui enserraient mon esprit. S'il était un Mage médiocre, il excellait à la manipulation.

Si j'ai trahi ses espoirs en le tuant et en dévorant son âme je les ai en revanche dépassés en plongeant ma patrie dans ce cauchemar dont je semble incapable moi-même de la sauver, aussi stupide et impuissante que celui qui a allumé un feu de forêt à l'éteindre.

J'ai aimé mon époux Ixiom de toute mon âme, et j'ai voulu partager avec lui le pouvoir que Dieu m'avait donné. Qui ne souhaite tout partager avec l'élu de son cœur? Moi qui étais si étrange, si unique, je fus en cela semblable à n'importe quelle ingénue. Fille des arts

ténébreux, je fus pourtant une oie blanche.

Je crus que ce pouvoir pouvait servir le bien de mon peuple. Je crus qu'il rendrait notre amour éternel. Je crus que mes trois fils achèveraient notre grandiose ouvrage. Raluc, mon aîné, autrefois si gai, est le Roi de ce qu'on appelle aujourd'hui le Pays Maudit. C'est lui qui a appelé à lui l'Ancêtre de la famille oubliée des Draco. Stepan, mon benjamin, cet enfant si calme qui aimait à lire avec moi sur mes genoux, a cédé à la folie qui guette ceux qui écoutent de trop près les sirènes de l'Ombrageuse Enfant. Constantin, mon cadet, m'a maudite en s'embarquant sur un navire pour une destination inconnue. Je ne sais s'il choisira d'oublier ce que je lui appris, ou s'il l'utilisera avec plus de sens que je ne sus le faire. Lui peut-être saura vaincre le Mal qui est en nous.

Je ne dois mon existence misérable qu'au pouvoir qui fut jadis le mien et que j'ai laissé mourir en moi peu à peu. J'ai échappé à mon fils aîné, pour ma punition. Car mon châtement est d'apprendre par les récits des Frères du Sépulcre Inachevé ce qu'il advient de mon pays. Raluc a exigé de tous ses vassaux qu'ils franchissent comme lui la frontière qui nous sépare des âmes revenantes. Le Pays Maudit est sous la loi d'une aristocratie mort-vivante. Seule son épouse, la douce Reghina, a échappé à ce sort et se maintient jeune et belle par d'abominables drogues qui la rendent pire encore que les spectres qui l'entourent.

Ô Seigneur! Me pardonneras-tu d'avoir été si aveugle et si faible? Me pardonneras-tu de n'avoir point tué mon premier fils alors qu'il était encore en moi, comme ces rêves prémonitoires me le conseillaient? Me pardonneras-tu de n'avoir pas supporté que mon époux pût mourir si jeune et d'avoir fait de lui le premier revenant, le premier de l'infâme lignée qui tourmente mon pays exsangue?

Maudit soit cet art et maudits soient Osiris et Isis de l'avoir révélé aux mortels! Je ne fus qu'une poupée de chiffons entre ses mains invisibles. À présent je comprends. La Douat est vivante. Ou du moins elle est consciente. Elle est semblable à un spectre qui se languirait d'exister pleinement, charnellement. Nous toutes ici, dévotes épouses du Christ et servantes de Sainte Catherine d'Alexandrie, aspirons à nous libérer des tourments de la chair, mais la Douat a le désir inverse de s'incarner, comme les Anges Déchus le souhaitèrent jadis.

Ainsi la Douat se rapproche de la Terre, comme un satellite qui réduirait à chaque révolution la distance le séparant du foyer de son orbite. Elle prend son temps, pousse un pion à la fois. Thanatos s'approche à pas de loup. Morphée l'a devancé à Khôme, mais il entend bien combler l'écart. Moi qui me croyais libre, je n'étais que son instrument. Chaque jour mon pays se rapproche un peu de la Douat. Chaque jour l'Ancêtre, le Dracul, laboure le sol meurtri de ma patrie de ses griffes.

Lors de ce dîner funèbre de décembre 531, Raluc n'avait que seize ans, mais il était déjà corrompu par ce que j'avais cru nécessaire de lui apprendre. Je l'ignorais mais j'aurais dû le deviner.

À cette époque mon cher époux était à l'abri dans la Tour Haute. Tous me croyaient veuve, et je l'étais, ou je l'étais presque. Chaque nuit je le serrais contre moi pour lui rendre la chaleur de la vie qui l'avait quitté et il répondait à mes caresses de ses gestes maladroits de spectre. Certains jours je me réveillais en me croyant devenue folle, comme si tout cela n'était qu'un rêve. Mon époux était bien dans la crypte de la Basilique Saint-Vladimir, et je serrais une chimère née de ma solitude entre mes bras. Mais je le voyais alors, étendu auprès de moi, immobile et ne respirant pas, pris dans cette torpeur particulière aux revenants... et je ne savais si je devais en pleurer de joie ou de tristesse.

Ainsi ce ne fut point mon époux Ixiom qui apprit à mon fils bien-aimé comment confectionner l'abominable philtre des Draco. Raluc avait disparu deux ans plus tôt. Je ne le savais pas encore, mais il était parti à la recherche de l'Ancêtre, ou de ce qu'il en restait après la mort de Lev Draco, la dernière de cette famille maudite.

Et c'est pour endormir mes soupçons sans doute qu'il se retint de le consommer pour ne le boire qu'avec tous ses invités, toute la fine fleur de la noblesse réunie à l'occasion de son couronnement. Ô Seigneur! Une mère peut-elle si mal connaître son propre fils? Constantin avait treize ans alors, et ce qu'il a vu cette nuit l'a horrifié au point de le faire fuir à jamais. Mon petit Stepan, lui, avait à peine onze, et je n'ai pas vu croître en lui les larves du scarabée d'or qui désormais orne nos armoiries.

Raluc choisit de m'épargner, et aujourd'hui encore je me demande pourquoi? Lorsqu'au matin suivant je vis Svetlan Virescu, cet érudit si pacifique... mais premier à boire au hanap royal, égorger une servante pour se repaître de son sang, j'entendis les morts me parler à nouveau, comme autrefois, à moi la petite bergère parvenue. Thanatos me dit par leur voix: "Tu dois vivre, Étérina, car tu fus mon plus bel instrument de ton vivant." Et si la Lune cette nuit-là était aussi grande que d'ordinaire je sentis le poids d'un autre satellite, invisible et ricanant, qui se rapprochait de la Terre et créait les premières vagues d'une marée qui allait submerger le pays.

Mais même alors je ne trouvais pas les forces de partir. Ni plus tard, lorsque les églises furent incendiées et les prêtres dévorés vifs par les premières ombres la Garde de Fer. Ni plus tard, lorsque les Chevaliers de l'Ordre du Sépulcre Inachevé débarquèrent sur nos côtes pour sauver les derniers chrétiens de notre nation damnée. Ce ne fut que lorsque Stepan choisit de rejoindre son frère que je trouvais la force de m'enfuir. J'usai du pouvoir qu'il me restait pour détourner à mon profit une partie de la Garde de Fer, et parvins jusqu'à Colonia. Mon Dieu Tu m'es témoin, jamais je n'ai plus fait usage de magie depuis.

J'implore Ton pardon, ô mon Créateur. Pardon pour ma vanité. Pardon pour avoir nié Ton infinie sagesse en voulant contredire Ta loi. La Mort était plus facile à accepter lorsqu'elle restait loin de ceux que j'aimais. Pardonne-moi toi aussi, mon bien-aimé Ixiom, d'avoir voulu te ramener à moi. Pardon pour avoir été aveugle. Pardon pour n'avoir pas su protéger mes enfants.

Raluc, Constantin, Stepan, pardonnez-moi.

Pardonnez-moi, ô Voievods. Vous qui servîtes avec honneur mon époux. Je n'ai su vous protéger du philtre maudit du Dracul.

Pardonne-moi Svetlan Virescu, vieil érudit de Mieî, qu'es-tu devenu? Le goût du sang humain a corrompu ton intelligence pour l'orienter vers la quête blasphématoire de l'origine de notre art que tu appelles la Voie du Scribe. C'est toi qui m'as dit un jour que d'autres voies existaient, déterminées à nous détruire. Combattre le mal par le mal. Si tu dis vrai ils ne se sont guère montrés jusqu'à présent. Même les prêtresses-démentes de l'Ombrageuse Enfant ne sont apparues que sous la forme de cauchemars en l'esprit de mon fils Stepan, lorsqu'il utilise la bénédiction du serpent, le fils de la Terre, pour singer le sommeil des vivants et partager leurs rêves. Mais si l'un d'eux foule un jour le sol de ma patrie, qu'il sache que mes prières l'accompagnent.

Pardonne-moi, Bogdan de Noapte, toi qui me parlais jadis les Caërns d'Arawn, que les Celtes appellent le gardien des Awen. Tu me disais que c'était le nom que leurs Druïdes donnaient à la Mort, et que tu voyais son ombre certaines nuits très claires. La vois-tu toujours, ou bien l'as-tu chassé de ce lieu sacré?

Pardonne-moi Constantin Cluj, le plus riche de nos voievods. Tu comptais l'or mieux qu'un marchand. Tu envoyais des navires au-delà de l'horizon, mais le port de Napoca, ce port dont tu étais si fier, est désormais peuplé d'albatros nichant sur les épaves des navires abandonnés.

Pardonne-moi Magdalena Speranța, toi que j'admirais tant. Pieuse jusqu'à la folie, je sais que tu fus d'autant plus cruelle avec les prêtres de tes terres. Je sais qu'ils t'ont vue de l'autre côté du Mur des Preux, guidant la Garde de Fer contre l'ultime rempart de la chrétienté.

Pardonne-moi Ixiom Scurt, le petit roitelet d'Albă Ora. je t'ai peu connu car tu passais le plus clair de ton temps de l'autre côté de la Néva, parmi les clans elfiques dont tu parlais la langue. Tu aimes toujours l'obscurité des forêts, mais désormais c'est avec ta garde personnelle d'elfes revenants que tu les arpentés.

Pardonne-moi Sorin Trandafiri. Tu n'as pas détruit la cathédrale de Drum Bun, et ses anges contemplent toujours notre peuple damné. Voulais-tu que Dieu pût voir par leurs yeux la désolation de tes terres? Ou bien étais-tu trop attaché à sa beauté, toi qui aimais tant les icônes? Comme Ixiom Scurt tu aimais à parcourir les terres monstrueuses, pour le sang, pour l'or ou pour la beauté. Toi l'aventurier infatigable, où vas-tu à présent que tu es vraiment infatigable? Ton souffle s'est éteint, et je sais que de tous les voievods tu es celui qui le regrette le plus.

Pardonne-moi Vlad Negru, l'orgueilleux, l'invincible. Issu de la lignée guerrière la plus renommée, la plus prestigieuse, tu aimais déjà le sang de ton vivant. Je craignais alors pour le salut de ton âme, et je n'ai fait que précipiter sa damnation. Parfois le Diable m'envoie des chimères qui apaisent ma douleur. Il me murmure que tu étais déjà damné.

Pardonne-moi Igord de Câmpie, toi qui es si près de nous. Je ne sais si les dagues sacrées de ta famille te protègent toujours des armes et des sortilèges, où si leur vertu est partie avec ton salut. Ô Maître des poisons, toi qui te frayas un chemin jusqu'au titre de voievod à la force du cyanure, tu savais que ton breuvage était faussé, mais tu l'as bu. Tu savais ce qui t'attendait, j'en suis sûre. Pensaistu ainsi retarder l'heure de ton jugement? Tu l'as avancée au contraire, et entraîné ton peuple avec toi jusqu'en Enfer.

Pardonne-moi, Dinu de Stelelor. Pardonne-moi, toi qui étais si proche de mon bien-aimé. Toi l'ami fidèle, le vassal loyal, toi qui fus le seul à refuser de boire. Pardonne-moi de les avoir laissés t'y contraindre. Je pensais qu'en partageant le sort de mon époux, de ton ancien compagnon, tu adoucerais sa peine.

Et toi, pardonne-moi, toi qui fus conçu du vivant de mon fils Raluc, mais ne le vis que revenant. Pardonne-moi, toi qu'ils ont affublé du nom abject de Drăculea. Pardonne-moi, ô mon petit-fils!

Lorsque Dieu lèvera la malédiction en permettant à un héros au cœur pur de détruire le Dracul et de rendre à la Mort la chair damnée de ma chair pécheresse, alors seulement ma propre âme connaîtra le repos. Je sais que l'attente de ce jour sera mon purgatoire. Car la mort seule ne peut alimenter la mort. De même que les revenants se nourrissent du sang et des émotions des vivants, de même la noblesse damnée de mon pays a besoin d'une personne vivante dans ses rangs.

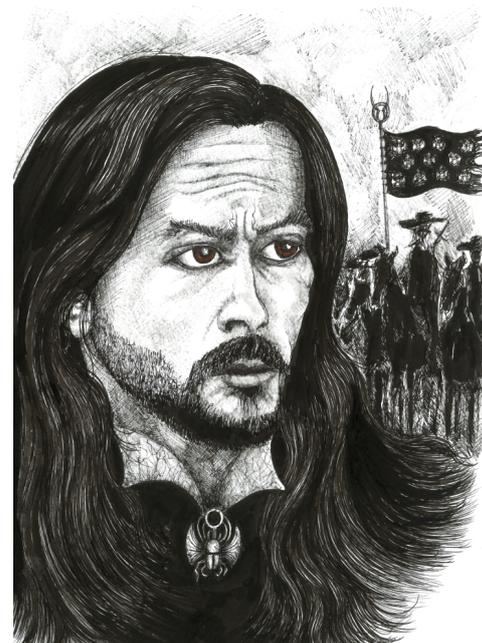
Voilà pourquoi Raluc m'a épargnée. Voilà pourquoi Reghina vit toujours, bien qu'elle ait anormalement étendu la durée de son existence à force de philtres. Sans doute sera-t-elle la première victime, lorsque frappera le glaive de justice du Seigneur. Et peut-être qu'enfin la langue des morts ne franchira plus jamais des lèvres vivantes.

Qui la Reine appelle-t-elle ainsi l'Ancêtre, qui serait la source de cette malédiction? Il s'agit en fait d'un très vieux dragon, qui a donné son nom à la dynastie des Draco. (Pour plus de détails au sujet de la famille Draco lisez cette nouvelle de Nikos Letierrier: [La mort apprivoisée](#)).

Ce dragon très ancien est similaire à celui de Khôme (cf. l'article éponyme) en cela que sa Xoa est présente à la fois dans le monde matériel et dans un univers immatériel imaginaire: en l'occurrence la Douat au lieu du Monde des Rêves. Il se distingue du dragon de Khôme par le fait que la partie de sa Xoa présente dans le monde matériel est non-épanouie, et a la forme d'un dragon squelettique, une sorte de "dragon mort-vivant" si cela existait. En un sens ce dragon est ce qu'il y a de plus proche d'un dragon mort-vivant, bien que cela soit techniquement impossible puisque les dragons n'ont pas d'âme, comme tous les immortels. En revanche, la partie de sa Xoa présente dans la Douat est épanouie. C'est cette dernière incohérence qui le rend absolument unique en son genre. Les pouvoirs des dragons sont en général sans aucun rapport avec la Douat, mais ce dragon est une exception. La partie de sa Xoa épanouie et présente dans la Douat est devenue avec le temps si indépendante de la partie de sa Xoa présente dans le Monde Matériel qu'elle survivrait à la mort de celle-ci.

Son nom d'origine était Suryavarman, mais la dynastie des Draco l'appelait seulement l'Hôte ou l'Ancêtre, car leur famille descendait d'un demi-dragon né de son sang. Suryavarman aimait à prendre forme humaine et à se commettre avec des mortelles. Son fils, qui prit le nom de Sann (qui signifie "frère" en nécromantique), apprit de son père le nécromantique et fut le fondateur de la voie des Enfants de Poussière (cf. *Nécromancie*), ainsi que de la dynastie des Draco, qui régna sur l'archipel des Vermili et y créa l'Empire des Terres Inachevées.

Sann Draco est mort et son âme a été détruite. L'Empire des Terres Inachevées s'est effondré, la dynastie des Draco s'est éteinte avec Lev Draco, sa dernière impératrice. La voie nécromantique des Enfants de Poussière était abandonnée, ainsi que son dessein de matérialiser la Douat dans le monde réel. Mais Suryavarman était toujours vivant. Les Draco le maintenaient prisonnier dans les sous-sols de leur palais-nécropole dont ils ne sortaient jamais. Ils buvaient son sang rituellement pour développer leurs pouvoirs nécromantiques. Après la mort de Lev Draco, la dynastie s'éteignit, et les secrets de la voie nécromantique des Enfants de Poussière disparurent avec elle, ainsi que le secret de l'existence même de l'Hôte... Le palais-nécropole n'était plus qu'un lieu maudit où se risquaient seulement des aventuriers attirés par les trésors qu'il était censé receler. C'est grâce à l'un d'entre eux que Raluc Scarabaë apprit son existence et entreprit lui-même le périlleux voyage qui lui conduisit jusqu'à l'Hôte, l'Ancêtre, ou encore Suryavarman. Il lui fit prendre forme humaine et le ramena ainsi jusqu'à Aghast.





Ainsi le philtre des Draco dont parle sa mère dans sa confession n'est autre que le sang maudit de l'Hôte, mais ce n'est pas ce que Raluc a bu et a fait boire aux voievods. En effet, les Draco refusaient de devenir eux-mêmes des morts-vivants et le sang de l'Ancêtre ne faisait qu'accroître leurs pouvoirs et affiner leur vision de la Douat. La voie des Enfants de Poussière cherchait à matérialiser la Douat, mais refusait en principe l'état de revenant, qui crée une ubiquité entre la Douat et le Monde Matériel, et de ce fait rend la matérialisation de la Douat inutile en un sens. En revanche le Roi Raluc Scarabaë et ses vassaux sont morts-vivants.

Le philtre de Raluc Scarabaë est en fait une concoction personnelle, dont le sang de l'hôte n'a été que la base. Rebaptisé le Dracul par la population locale, le dragon est bien présent dans les montagnes aux alentours d'Aghast, sous son ancienne forme, et est sous le contrôle de Reghina Scarabaë, l'épouse de Raluc, car seule une personne vivante peut espérer contrôler celui qui fut l'Hôte des Draco. Ainsi Reghina est-elle toujours vivante! Elle suit son époux dans l'immortalité par l'ingestion de philtres magiques rallongeant sans cesse son espérance de vie. Ou du moins, telle est la légende qui circule à son sujet... Le secret de la nécromancienne aux yeux vairons (elle a en effet un oeil vert et un oeil bleu, symbole de son aptitude à voir simultanément dans le monde des vivants et celui des morts...) est plus occulte encore : elle est devenue la contrepartie matérielle de l'un des huit **Geôliers du Dragon**, mentionnés plus bas, plus particulièrement de celui qu'on surnomme **le Juge**. C'est ce qui lui confère en réalité son apparente jeunesse.

La contrepartie sur la Douat de la Xoa du Dracul existe toujours, et a été reprise en main par le Roi. C'est un havre du Seuil de l'Amenti (cf. *la Douat*) que les Draco appelaient les Terres Inachevées, et que les Scarabaë et leurs vassaux

appellent aujourd'hui Iadul ("l'Enfer" en roumain).

Iadul (ou le Iad) est de fait partiellement matérialisé par le pouvoir de l'Ancêtre: il apparaît dans le Pays Maudit sous la forme d'un monde souterrain présent sous les villes du Pays Maudit, et que les chevaliers-vampires de la Garde de Fer empruntent pour se déplacer en journée sans craindre les rayons du Soleil.

Les Daciens ne s'y risquent guère et ne voient du Iad que les innombrables grilles qui en sont autant de portes de sorties ou d'entrées. Ils savent que la Garde de fer peut à tout moment en surgir et sont convaincus que Iadul est en fait un unique réseau qui court sous toute la terre du Pays Maudit. Ils ont raison dans la mesure où Iadul peut apparaître à tout endroit ou presque en effet, mais tort dans la mesure où il n'existe pas vraiment, et n'est qu'une matérialisation de la Douat, un lien à la partie de la Xoa du Dragon qui appartient à la Douat. Voir ci-après le paragraphe "Iadul".

Peuplement et société

Les habitants du Pays Maudit, qui s'appelaient jadis Daciens, se désignent eux-mêmes sous le terme de Oameni Iadului, ce qui signifie "les damnés". Un siècle de domination mort-vivante a profondément influé sur leur caractère. Habités à souffrir sous le joug de maîtres qui deviennent de plus en plus inhumains avec le temps, dont ils savent que même la mort ne les libérera pas, ils ont développé une culture déviante, fort éloignée de leur culture originelle.

Les prêtres ayant disparu après la malédiction, ils ne peuvent plus pratiquer leur religion, sauf en secret, et considèrent de manière générale que Dieu les a abandonnés. Pourtant des rituels se pratiquent toujours, comme des parodies macabres des anciennes habitudes religieuses.

Par exemple, habitués à devoir donner leur sang aux chevaliers-vampires de la Garde de Fer, ils ont remplacé le geste de se signer par celui de mordre le dos de leur main, parfois jusqu'au sang, comme une libation symbolique aux maîtres de leur terre maudite.

De même, le mariage est scellé soit par un chevalier-vampire soit par le voievod lui-même. Les deux promis revêtent leurs plus beaux habits, et, accompagnés de musiciens et des gens de leur village, vont ensemble se présenter au revenant qui les mariera. Le revenant ceint leurs têtes de couronnes d'or puis les enveloppe d'une cape couleur de sang. Il entaille ensuite leurs poignets et les deux mariés mêlent leur sang dans un unique calice auquel boit le revenant en prononçant les paroles rituelles : " Désormais cette femme et cet homme sont un même sang, une même chair. La première gorgée appartient au Voievod, Maître de la Terre et des Âmes", il en répand un peu ensuite au sol en continuant en ces termes: "La seconde appartient au Dracul, Maître du Iad et Gardien du sang royal.", enfin il verse le reste dans une fiole qu'il remet aux jeunes mariés et conclut ainsi: "La troisième revient aux époux, qu'elle soit symbole de votre union et qu'elle perde son carmin si l'un de vous deux manque à ses devoirs".

Le sang offert ayant beaucoup plus de valeur que le sang volé, cette cérémonie est précieuse pour les voievods et leurs chevaliers. Le baptême est semblable: le revenant (souvent le voievod lui-même) boit le sang de l'enfant qui lui est présenté en grande cérémonie. Le sang d'un enfant est incomparablement plus riche que celui d'un adulte pour un strigoï, c'est-à-dire un vampire. De plus le premier-né de chaque famille est entièrement offert. Dans ce cas c'est le privilège du voievod et uniquement le sien d'en profiter. Certaines de ces âmes fauchées si tôt rejoignent les troupes de la Garde de Fer et "grandissent" sous forme mort-vivante, on les appelle les Innocents (de Nevinovați). C'est une légion de morts-vivants (cf. *Maléfices*) qui n'existe que dans ce royaume maudit, et est la plus crainte de tous.

Enfin l'enterrement est en général fait (si possible) avant la mort. Toute personne jugée agonisante est emmenée par la Garde de Fer dans un chariot spécial, un peu comme celui de l'Ankou en Bretagne. C'est un carrosse noir tiré par quatre magnifiques chevaux blancs, et qui se déplace sans faire aucun bruit. Les deux chevaliers-vampires qui le dirigent sont masqués et sont traditionnellement choisis parmi ceux qui sont très proches du voievod, et on dit parfois que le voievod lui-même le conduit. Les gens l'appellent la Fée Noire. L'âme morte est conduite directement au Iad, où elle est ensuite brûlée par les nécromanciens ou convertie en âme revenante sous une forme nouvelle, en général conçue pour ne pas être reconnaissable par les proches du défunt.

La société dacienne contemporaine n'est plus chrétienne dans la mesure où l'Église est absente depuis la malédiction, en revanche la population a conservé de nombreux traits culturels liés à son passé chrétien, et la manière dont les rituels traditionnels sont en quelque sorte parodiés en rituels sanguinaires associés aux revenants en est l'illustration la plus évidente. De manière générale il n'est pas rare de trouver chez les familles de paysans des objets chrétiens conservés en secret (croix etc...).

Si le joug des voievods nécromanciens est particulièrement violent, il ne fait pas du Pays Maudit une terre éternellement triste et sordide. Les saisons s'y succèdent et la vie continue malgré tout et l'emprise vampirique et nécromantique n'est finalement qu'une forme plus visible et plus radicale de la loi féodale, rendue plus impitoyable encore par le fait que les voievods concentrent le pouvoir spirituel et le pouvoir temporel, puisqu'ils représentent aussi une forme de pouvoir religieux à travers les cérémonies décrites plus haut. La légende de Dracula est avant tout celle d'un prince plus cruel que les autres, similaire à celle du Prince Noir et de ses exactions en France, ou de Gilles de Rais ou d'Erzsebet Bathory. C'est en fin de compte une illustration métaphorique et caricaturée de la brutalité féodale. Par conséquent si le Pays Maudit est un lieu idéal pour les ambiances gothiques, ce n'est pas non plus une contrée de pantins de chair privés de sens.

Iadul

Iadul ou le Iad est avant tout le havre de la Douat où se trouvent toutes les âmes mortes des morts-vivants du Pays Maudit. C'est un havre protégé par la puissance du Dragon puisqu'il repose sur la Xoa épanouie de celui-ci. Ce havre se trouve au Seuil de l'Amenti et y apparaît - pour qui y accède par la Douat - par une île qu'on peut voir du rivage mais qui ne peut être atteinte sans pouvoirs spécifiques.

Dans le Monde Matériel, les accès sont nombreux dans le Pays Maudit: les cryptes des églises ou des châteaux contiennent tous un passage sous la forme d'un escalier conduisant à une grille de fer close. C'est aussi le cas de nombreuses auberges ou de chapelles isolées. Iadul étant protégé des atteintes des nécromanciens non-initiés aux arcanes des voievods ou des prêtres de la Mort trop entreprenants et des créatures de la Douat, elle confère aux revenants du Pays Maudit une remarquable longévité, base du pouvoir en place.

Lorsqu'un revenant dont l'âme est présente dans la Douat entre dans le Iad par l'un des passages du Monde Matériel, il se fond insensiblement dans sa contrepartie plutonienne et accède alors tout simplement à la Douat. Il quitte donc le Monde Matériel. De plus, si son âme morte était présente ailleurs dans la Douat elle est inexorablement attirée dans le Iad. Comme le disent sans bien en comprendre le



sens les Daciens : *Iadul n'aime que d'un amour jaloux comme une prison.*

C'est aussi le cas pour un vivant: il pénètre dans la Douat sous la forme d'un reflet plutonien mais sans plus de lien au Monde Matériel. Lorsqu'il s'agit d'un nécromancien et qu'il a déjà un reflet plutonien présent dans la Douat hors du havre de Iad, son autre reflet plutonien disparaît aussitôt. Ceux qui y restent trop longtemps finissent par devenir de simples créatures de la Douat, éternellement prisonnières du havre. Lorsqu'on quitte le Iad on se retrouve à un (souvent autre) endroit du Monde Matériel, et pour un mort-vivant cela revient à rendre au Monde Matériel son khabit.

Les vivants qui pénètrent le Iad ne s'en rendent en général pas compte mais dès lors qu'ils s'y trouvent ils ne parlent que le nécromantique. Parler une autre langue devient impossible et c'est un savoir qui se dissipe inexorablement dès qu'ils quittent le Iad. De ce fait l'utilisation de magie nécromantique prend pour eux la forme d'énoncés tout-à-fait clairs. Cela ne rend pas pour autant la magie nécromantique praticable comme peut l'être la magie faërique. Attention: si une créature uniquement matérielle ou ubiquète entre les deux mondes (comme un revenant) peut quitter le Iad et retrouver sa "matérialité", une créature de la Douat sans contrepartie matérielle ou une âme morte non revenante ne peut pas quitter le Iad pour se matérialiser dans la Dacia Maledict.

Important : *Une fois dans le Iad, les vivants ont perdu toute présence matérielle. Le Iad, de par sa nature d'abomination ambivalente entre le Monde Réel et la Douat, offre une illusion très convaincante de la réalité matérielle. Les blessures saigneront et la douleur n'y est pas moins vive... Quant aux conséquences de dommages subis, pour l'un de ces doubles plutoniens qui n'en sont pas, elles sont variables. Ceux qui subissent des blessures mortelles peuvent agoniser à tout jamais, jusqu'à ce qu'on les tire du Iad, ou encore mourir véritablement et rester prisonnier du Iad en tant qu'âme morte. Quitter le Iad en ayant subi des dégâts aura en général des conséquences très variables : le retour à la réalité matérielle peut tout simplement annuler tous les dommages reçus, comme si cela n'avait été qu'un songe, ou au contraire les aggraver ou encore les transformer. Une blessure physique peut par exemple se traduire par un oubli définitif (perte de points de compétences ou d'une faculté...) et inversement. Notons enfin que si elles sont correctement soignées, les blessures subies dans le Iad y guériront normalement. Enfin, si une personne s'engage dans le Iad blessée, ses blessures y seront en revanche fidèlement reproduites. C'est en quittant le Iad qu'on se jette dans l'inconnu.*

Une fois dans le Iad l'utilisation de toute forme de magie non-nécromantique ou qui ne soit pas directement liée à la Douat devient impossible et même la transcendance des non-nécromanciens est inaccessible. Un reflet plutonien ne dispose pas des capacités de l'original. Seule la sorcellerie du Chaos ou la magie antique ont pu parfois transgresser en apparence cette règle en amenant la Douat à réagir à leur sollicitation. Les vivants continuent à disposer de leurs moyens physiques mais la magie nécromantique de l'extension arcanes devient alors extrêmement matérielle. Les pouvoirs permettant de chasser de la Douat peuvent permettre d'en sortir mais ont parfois comme résultat d'enfermer la victime dans une des geôles du Iad, sans plus aucun accès à ses pouvoirs nécromantiques, ou encore de les détruire définitivement. Pour toute personne vivante non-nécromancienne on calcule une sorte de Ka selon la formule habituelle à laquelle on ajoute le résultat de 2d6. Ce "faux Ka" fonctionne alors comme le Ka d'une âme morte contre les pouvoirs nécromantiques, de manière passive, mais sera également utilisé pour définir les chances de succès de toute action un tant soit peu complexe et pourra servir de manière active pour combattre, en remplacement des compétences et caractéristique habituelles qui n'ont plus aucun sens. Le "faux-Ka" devient en fin de compte **l'unique aspect du personnage**. Plus il est élevé, plus la personne aura d'autonomie dans le Iad.

Si un être vivant perd en général tous ses pouvoirs magiques non-nécromantiques et même sa transcendance s'il n'est pas nécromancien, il peut cependant **faire revivre son pouvoir avec l'aide d'un nécromancien**. La sorcellerie du Chaos et la magie antique échappent parfois à cette règle et gardent une sorte d'autonomie, en se "transformant" en pouvoirs nécromantiques, préservant en ce cas même la transcendance du sorcier ou démiurge. Mais les autres formes de magie ne peuvent plus espérer exister qu'à travers le pouvoir d'un nécromancien présent lui aussi dans le Iad à proximité. Si la personne est volontaire il peut laisser le nécromancien puiser en lui ce pouvoir pour obtenir un effet magique "transformé" dans le Iad, comme une relecture ou une traduction du pouvoir originel. Si ce pouvoir fait intervenir une puissance extérieure à la personne, comme un Dieu, un Titanide ou un Esprit... alors il ne peut être "traduit" car seul le pouvoir intrinsèque à la personne peut être utilisé. Il appartient alors au MJ de décider du coût et de l'efficacité de cette "traduction".

Les nécromanciens du Pays Maudit, c'est-à-dire les voievods et leurs lieutenants, qu'ils soient vivants ou revenants doués de pouvoirs nécromantiques, ont quelques pouvoirs spécifiques pour se déplacer et combattre efficacement dans le Iad, issus de la Voie des Enfants de Poussière.

Ces innombrables passages entre le Monde Matériel et le havre de Iad n'existent que grâce à la présence du Dracul dans le Pays Maudit, et grâce à ceux qui portent son sang, c'est-à-dire le roi Raluc et les voievods. Si le Dracul et ses "enfants" venaient à disparaître du Monde Matériel, les passages disparaîtraient peu à peu et le Iad ne serait plus qu'un havre de la Douat définitivement coupé du Monde Matériel, et accessible seulement par des pouvoirs nécromantiques.

Si dans le principe le Iad peut évoquer le fameux Labyrinthe des Innommables (cf. l'article éponyme) dans sa relation avec un Univers Immatériel Imaginaire, il se présente à ceux qui y entrent non pas nous la forme d'un Labyrinthe mais d'un véritable monde souterrain. De grands arbres majestueux aux feuilles sombres y poussent, des feux-follets lumineux s'y déplacent comme des spectres, et le ciel y a l'aspect d'un éternel crépuscule aux couleurs changeantes. Cette forêt obscure est ponctuée d'étranges constructions d'une architecture mécaniquement impossible et qui en général on toutes une tour qui semble s'élever jusqu'au ciel mais en fait conduit à l'un des passages vers le Monde Matériel. Si l'on marche suffisamment longtemps, on finira par atteindre la Mer.

On peut croiser sur cette île des créatures de la Douat créées par le Dracul et contrôlées par le Roi Raluc ou ses voievods, et d'innombrables âmes mortes, dont certaines sont celles de revenants présents par leur khabit dans le Monde Matériel, et aux ordres des voievods et d'autres appartiennent seulement au Iad et ne peuvent le quitter. On y rencontre notamment les âmes mortes des voievods et naturellement celle du Roi. Et - chose importante entre toutes - c'est là que "grandissent" les Innocents (cf. *Langue nécromantique > Arcanes > Le sang des innocents*).

On y voit également souvent des souvenirs du voyage du jeune roi Raluc et de la manière dont il est parvenu à l'époque à pénétrer dans la nécropole de Douaît, l'ancienne capitale des Draco. Des régions entières du Iad sont en fait les ruines de Douaît, mangées par la végétation après la révolution des *Barons Mestiviers* et plongées dans une nuit éternelle, la nuit au cours de laquelle le jeune Raluc parvint jusqu'à l'Hôte. On peut croiser une créature de la Douat qui le représente lui ainsi que la jeune femme qui lui servit alors de guide : une vermilienne qui se faisait appeler Kerbèrès, et était de ceux qui connaissaient Douaît, et notamment la nécropole des Draco. On peut

également voir Raluc ramenant Suryavarman sous une forme humaine, après lui avoir imposé cette transformation ainsi que le "désépanouissement" de sa Xoa, pour le ramener dans son pays. Sous forme humaine, Suryavarman ressemble à un jeune homme au teint mat, aux cheveux noirs, que Raluc tient ligoté, après l'avoir revêtu des hardes de Kerbèrès, morte entre-temps. On peut aussi croiser Raluc seul, lors de sa première tentative, avant d'avoir engagé Kerbèrès comme guide et de manière générale assister ainsi à différents moments de la quête du jeune prince trop doué. Parfois le Roi Raluc vient lui-même voir ce souvenir qu'il entretient de son incroyable exploit.

Huit créatures de la Douat extrêmement puissantes hantent le Iad et lui confèrent sa stabilité. Elles symbolisent un ensemble de huit sortilèges qui furent créées jadis par les Draco pour asservir à jamais Suryavarman. Ces huit sortilèges n'étaient connus que des Draco et aujourd'hui ils ne sont connus que du roi Raluc. On les nomme très simplement **les Huit Geôliers du Dragon**. Ils étaient présents déjà dans la nécropole de Douaït, où la xoa du Dragon épanouie était présente. Nul ne sait comment Raluc est parvenu à "déplacer" une xoa épanouie mais c'est ce qui s'est passé. Cette dernière prouesse magique dépasse sans doute tout ce que les Draco ont accompli mais les Huit Geôliers font partie de ce que Raluc a appris d'eux.

Les Huit Geôliers sont aussi huit créatures de la Douat qui se sont chacune substituée au Gardien de l'une des huit régions de la Xoa de Suryavarman (cf. *Titans et Titanides* pour les règles sur les Xoas). On peut dire en un sens que la Xoa de Suryavarman est "trompée" par ces créatures qui agissent en elle à la manière de virus, car elles "gardent" les forces associées et permettent à Raluc de les contrôler. Comme c'est souvent le cas pour les Xoa épanouies, les huit régions n'ont aucun sens "géographique" et ne se retrouvent pas dans la forme actuelle du Iad. Ces huit créatures sont donc des errants parmi d'autres au sein du Iad.

Le premier Geôlier se nomme **le Roi** et le Gardien qu'il incarne n'est autre que le souvenir de Sann Draco, fils de Suryavarman et d'une humaine, avant qu'il asservisse son père pour fonder l'Empire des Terres Inachevées. Le Roi représente l'espoir que Suryavarman plaçait en son fils, et toutes les forces liées à la transmission du savoir nécromantique du Dragon sous une forme intelligible pour un mage mortel. L'apparence de Sann Draco est celle d'un jeune homme ressemblant à la forme humaine de de Suryavarman : pâle, grand et dégingandé, avec de longs cheveux noirs et raides. Sann Draco fut le fondateur de la fameuse Voie Impériale, nouvelle forme de nécromancie profane qui fonda la puissance des Draco, parallèlement à la Voie du Scribe, qui existait déjà et avait été créée par Imhotep dans l'idée de l'enseignement de mages laïcs mais soumis au culte et à ses prêtres. S'il était un mage puissant et subtil, Sann Draco était avant tout un homme de pouvoir, un véritable roi, qui parvint à fonder de son vivant un puissant empire et à transmettre à sa descendance les principes sur lesquels il avait fondé son pouvoir. Le Roi apparaît donc comme un jeune homme autoritaire et exalté, convaincu d'œuvrer à la création d'une nation idéale, amenée à transcender la malédiction de la mort, et notamment de ce qui la représentait : à savoir la guerre. En effet, par l'armée revenante que Sann Draco avait créé, il était parvenu à imposer son pouvoir et à le maintenir sans avoir à faire appel à de la soldatesque vivante. "Que les morts portent la mort" disait-il d'après la chronique de son règne.

Ainsi Sann Draco était-il un être complexe, profondément mystique, cherchant à créer un pays libéré de la guerre, de la famine, de la maladie, et même un jour de la mort, tout en pratiquant un art maudit, en rupture avec la plupart des dieux existants, mais sans soi-même s'accorder l'état de revenance, qui lui semblait encore trop imparfait pour convenir au rôle d'empereur, et risquait de rendre celui-ci inhumain. Ce dernier principe fut toujours respecté par les Draco jusqu'à Lev Draco, ultime impératrice des Terres Inachevées.

Si le Roi représente un Sann Draco encore jeune, en vagabond inconscient de la gloire qui l'attend, il porte en lui aussi la réalité de ce que devinrent les Draco et l'amertume de Suryavarman qui fut asservi par son propre fils. Il pourra éclairer d'éventuels voyageurs sur l'origine des Draco et de leur lien à Suryavarman.

Le deuxième Geôlier se nomme le **Mage** et représente la forme originelle du pouvoir "le Renversement des Formes" qui permit jadis à Raluc de renverser les formes deux fois pour que la Xoa épanouie du Dragon puisse être déplacée jusqu'en Dacia. La Xoa de Suryavarman avait en elle-même cet étonnant pouvoir. Le Geôlier parvient à tromper le Dragon en se faisant passer pour le scribe *Imhotep* lui-même, créateur de la magie nécromantique. Le Mage et le Roi sont rivaux, car le Mage incarne la crainte qu'avait Suryavarman d'étendre l'ouvrage d'Imhotep, et ses doutes quant à la pertinence d'offrir aux mortels une nouvelle forme de nécromancie profane. Le Mage a l'apparence d'un scribe égyptien, et quitte rarement le parvis du Temple d'Amon-Râ en ruine qui se trouve dans les ruines de la fausse Douaït ou plutôt du souvenir de celle-ci, où l'on peut trouver également le troisième Geôlier. Ce temple en ruines a un équivalent dans les véritables ruines de Douaït car l'un l'empereur Ogoï Draco crut pouvoir réconcilier la Voie du Scribe avec les Voies Divines, et lui rendre sa fonction originelle. Il fit bâtir un temple à Amon-Râ dans cet espoir mais aucun prêtre ne vint jamais y officier évidemment. Le temple devint assez vite une bibliothèque de l'usage de la Societa Morbosa mais on peut y voir encore des statues d'Amon-Râ, et la présence du Mage est un symbole de cet espoir déçu mais toujours vivace. Rongé par le doute et le regret, le Mage possède néanmoins le secret du Renversement des Formes et pourrait révéler à un aventurier nécromancien quelques sortilèges de la Voie Impériale.

Le troisième Geôlier se nomme le **Dieu des deux rives** et a la forme d'Amon-Râ. En effet Suryavarman, dont le nom signifie "protégé du Soleil", fut instruit en matière de nécromancie par le dieu Amon-Râ en personne (cf. *Douat*). Il se s'agit pas ici des pouvoirs de magie nécromantique que Suryavarman a souhaité transmettre à son fils Sann mais de son lien à Amon-Râ lui-même et de son passé, car sa Xoa fut modifiée par le Dieu lui-même. Le Geôlier a donc la forme de ce dieu et se fait passer pour lui. Ce troisième Geôlier ne quitte guère lui non plus le fameux temple cité plus haut où se trouve aussi le Mage. L'absence de prêtres ou de fidèles témoigne du fossé séparant la réalité de qui fut Suryavarman et de l'espoir que le dieu Amon-Râ avait placé en lui. Amon-Râ avait en effet modifié lui-même la Xoa de Suryavarman pour lui transmettre un savoir nécromantique. Il espérait combattre ainsi le Dragon de *Khôme* en créant un rival de même nature à la puissance de celui-ci. Le troisième Geôlier ne parle presque jamais et garde pour lui le secret de la naissance de Suryavarman, ou plutôt de sa transformation. Censé bâtir une nation capable de renverser le pouvoir des Rois-Sorciers de Khôme, mais aussi désireux de se distinguer de son ennemi, il refusa d'asservir à son dessein les mortels et - ironie particulièrement cruelle - finit lui-même esclave de sa propre progéniture. Hormis cette histoire secrète, le troisième Geôlier est relativement mineur, et ne représente qu'un lointain souvenir de Suryavarman, qui l'aide surtout à ne pas sombrer dans la folie.

Le quatrième Geôlier, **la Mère**, correspond à l'ancienne Antre de la Xoa du Dragon. Il a donc la forme matérielle de Suryavarman, mais étrangement sous sa forme humaine féminine, qui ressemble énormément à la version masculine. Comme tous les Geôliers, la Mère n'est qu'un simulacre, une pâle copie du Gardien qu'elle représente, mais elle est sans conteste la mieux réussie. Belle femme sans âge au teint buriné, aux yeux blancs sans pupille, et aux cheveux noirs raides et très longs, vêtue d'une longue robe blanche. Elle se trouve dans les souterrains sous la grande pyramide de la fausse Douaït, c'est-à-dire au cœur de la nécropole des Draco telle que le Dragon s'en souvient, sous sa forme abandonnée après la chute de cette famille maudite. De ce fait elle est difficile à trouver car elle est dans une gigantesque salle souterraine richement décorée, qui est le lieu où Suryavarman était enfermé sous sa forme draconique par les Draco. Même si les dangers de cette fausse nécropole sont sans commune mesure avec ceux de la véritable, la Mère est bien gardée. Hormis le fait qu'au lieu

du Dragon on y trouve la Mère, la salle où elle reste comme une prisonnière est identique à celle où Suryavarman passa plusieurs siècles : *"Quand enfin elle descendit le dernier escalier et sentit sa présence au bas des marches ses jambes tremblaient tant elle était émue. Elle déboucha sur une immense salle ronde sans portes. Des colonnes de marbre rouge soutenaient une immense coupole recouverte de feuilles d'or. Entre les colonnes on voyait les sièges du conseil des Cinq Cents, les lieutenants de l'Impératrice.*

Ils étaient assis, figés comme des statues, dans leurs vêtements de guerre. Seule leur pâleur prouvait leur véritable nature, sinon leurs habits paraissaient neufs et leurs armes n'avaient pas une trace de rouille. Leur jeunesse était restée intouchée. C'étaient les plus anciens, les plus puissants mages de la Nécropole, et chacun d'eux s'était donné la mort au tout début de sa jeunesse. La Tradition ne mentait pas. Ils attendaient l'appel de l'Impératrice. Mais l'Empire n'avait pas connu de guerre depuis plus de trois cents ans. Quand elle entra ils se levèrent et s'agenouillèrent pour lui rendre hommage, et un immense lustre s'alluma en haut de la coupole, éclairant toute la salle d'une lumière dorée.

Maintenu prisonnier par quatre chaînes de platine profondément encastrées dans le sol, un dragon occupait le centre de la salle. Ses écailles étaient d'une couleur de vif-argent. De ses immenses ailes membraneuses il ne restait que la structure osseuse sur laquelle on devinait encore quelques tendons morts comme les fils inutiles d'une toile d'araignée brisée. Sa queue et son épine dorsale également offraient au regard la blancheur immaculée des os. Ses griffes presque aussi hautes qu'elle étaient enfoncées dans le marbre et ressemblaient aux racines démesurées d'un arbre plusieurs fois millénaire. Sa tête reposait sur le sol au bout d'un long cou dont la minceur contrastait tant avec l'immensité de sa constitution que Lev crut voir un serpent lové sur une souche. Les paupières closes, le souffle lent et régulier, il semblait dormir.

Lev resta un instant prostrée devant la bête. Elle sentait la magie irradier de son ventre argenté, ce cœur était aussi celui de la Nécropole. Et le pouvoir de cette créature maintenait la seconde vie de ses habitants et le pouvoir des Draco. Voilà pourquoi elle devait conclure son apprentissage par cette rencontre. C'était Draco l'Ancien, le fondateur. Il était toujours vivant, ses enfants l'avaient détrôné puis enfermé à jamais, et ils avaient poursuivi la Tradition, vénérant sa mémoire tout en tourmentant sa dernière incarnation. Elle se rappela l'une des phrases célèbres de la Tradition: L'avenir n'est que la mort du passé, il le dévore. C'était le dernier secret des Draco. A présent elle n'avait plus rien à apprendre.

Boire son sang, c'était la Tradition. Elle n'avait pas le choix. Elle serra le cimenterre courbe qu'elle avait volé dans la Nécropole et s'avança. Il ne bougea pas, mais quand elle fut près de lui il ouvrit un œil gros comme sa tête. L'iris était d'or strié d'éclats vermeils et le blanc était parcouru de veines noirâtres. La pupille était d'un noir parfait, si profond qu'elle crut qu'il abritait un autre monde. Elle se pencha et vit les milliers de vies qu'il renfermait, la puissance incalculable qui reposait derrière cette perle maudite, nourrie du chagrin des innombrables êtres qu'elle avait ranimés pour en faire des esclaves.

Ses mains tremblaient et sa gorge était sèche; malgré la terreur qu'elle ressentait elle leva haut sa lame. Les Cinq Cents se relevèrent et d'une seule voix dirent: "Frappe". Lev s'arrêta surprise: ils savaient parler! L'Impératrice leur avait accordé ce privilège à eux d'entre ceux du peuple muet. Frappe. Ils scandaient l'ordre régulièrement, d'une voix grave et unique, portée par cinq cents bouches. Frappe. Elle devait prendre part au crime, partager le meurtre, sceller ainsi son appartenance à la famille parricide. Frappe." (La Mort Apprivoisée - N. Leterrier - Anthologie "Royaumes" - Éd. Fleuve Noir)

La salle respire ainsi le passé douloureux de Suryavarman, alors qu'il était l'Ancien pour la famille maudite des Draco et leur monstrueux empire. Mais elle fait écho aussi à sa nouvelle servitude. La Mère de ce fait est à la fois la gardienne des souvenirs anciens et nouveaux. Très proche de la conscience du Dracul, elle pourra dans une certaine mesure parler à des visiteurs comme Suryavarman le ferait lui-même, et raconter la terrible histoire du Dragon Mort et Vivant à la fois. Les Cinq Cents sont présents, mais sont en fait des revenants au service du Roi Raluc. Ils gardent ainsi la Mère et peuvent éventuellement s'en prendre à des visiteurs trop entreprenants.

Le cinquième Geôlier, **la Voix**, correspond au rôle qui devait être celui du Dragon à l'origine : une voix guidant les hommes. Amon-Râ avait choisi Suryavarman pour être le soutien des successeurs du Pharaon Maÿri face au Dragon de Khôme lors de l'avènement de celui-ci (cf. *Khôme*). Élevé comme un être humain au sein d'une colonie de Rame n'Khoume en fuite (cf. *Douat*) Suryavarman devait les aider à vaincre et développa des pouvoirs pour se faire entendre des mortels, voire s'en faire obéir. Ces pouvoirs furent utilisés et détournés par les Draco pour établir leur pouvoir. Mais ils pourraient se retourner contre eux, et c'est pourquoi ce Geôlier est maintenu sous une forme intangible : ce n'est en effet qu'une voix qu'on entend dans une grotte appelée la Grotte de l'Exil. Personne ne sait pourquoi cette grotte, située dans les épaisses forêts du Iad, s'appelle ainsi, mais c'est en référence à l'exil des Rame n'Khoume (cf. *Khoume*). La Grotte de l'Exil peut être trouvée car les créatures du Iad en parleront. Celles qui ont un niveau de conscience suffisamment autonome, notamment les Voievods et leurs sbires, considéreront que la Voix est une sorte d'oracle qui peut guider ceux qui le souhaitent vers leur destinée... même si c'est parfois très différent de ce que les gens attendent. Le fait est que la vision que ce Geôlier peut avoir de la destinée de chacun est très particulière. Le Gardien dont ce Geôlier est le simulacre correspondait à la conscience de Suryavarman et surtout sa raison d'être. Le Geôlier estimera à sa manière la raison d'être de ceux qui pénétreront la Grotte de l'Exil pour l'interroger. Il peut néanmoins orienter correctement certaines personnes, même au détriment du Dracul lui-même ou des intérêts du roi Raluc, à condition qu'elles lui apparaissent comme ayant une destinée liée à l'exil des Rame n'Khoume. Cet exil est raconté en détail sur les parois de la Grotte, où hiéroglyphes et dessins racontent la chute de Khôme très en détail ainsi que la manière dont Suryavarman fut instruit par Amon-Râ. Des aventuriers astucieux ont ainsi compris la raison d'être de Suryavarman et sont parvenus à tromper la Voix en lui disant ce qu'elle voulait entendre.

Le sixième Geôlier, **le Juge**, correspond à une représentation de la crainte d'un jugement dans l'au-delà, qui prend la forme de la triade des Dieux-Juges égyptiens : Anubis, Toth et Maat. Le Juge apparaîtra donc sous la forme de trois personnages, qui seront chacun une idée des trois dieux juges, mais n'en auront pas l'apparence habituelle. Anubis a la forme d'un chasseur, un coureur des bois accompagné par un grand chien noir. Toth apparaît comme un docte personnage vivant tel un mage en haut d'une tour avec un télescope braqué sur le ciel nocturne de la Douat comme s'il était possible d'y voir des étoiles. Maat quant à elle, qui représente la vérité et la justice, apparaît sous la forme d'une petite fille ailée aux yeux candides, incapable de mensonge et qui énoncera très simplement ses jugements avec une désarmante franchise. Car il s'agit bien de jugement.

Le Chasseur essaie de capturer un par un ceux qui s'aventurent dans le Iad, lorsqu'il s'agit de reflets ploutoniens d'êtres vivants. Il conduit à chaque fois sa proie jusqu'à la tour du Docte, lequel possède dans sa bibliothèque un ouvrage remarquablement renseigné sur la vie de celle-ci, passée ou actuelle. Il s'agit évidemment d'une supercherie : ce livre de vie est en quelque sorte rédigé aussitôt que la victime est entre les mains du Chasseur, et repose sur les souvenirs de celle-ci. Elle en privilégie évidemment les aspects les plus noirs et les plus profondément enfouis. Ainsi certains souvenirs refoulés peuvent revenir à la surface. Il est d'ailleurs arrivé que des personnes audacieuses souffrant d'amnésie se livrent volontairement au Chasseur pour apprendre du Docte ce mystérieux passé qu'ils ont occulté. De ce point de

vue c'est efficace, car le Docte excelle à fouiller jusque dans les recoins les plus obscurs de la mémoire, mais c'est très risqué car le jugement de l'Enfant Ailé est sans appel. À ceux qu'elle estimera méritants elle pourra accorder une aide dans le Iad, fort variable selon les situations. Les tièdes seront renvoyés au Monde Matériel et chassés du Iad s'il s'agit d'être vivants. Les mauvais selon elle seront condamnés à rester dans le Iad et livrés au Roi Raluc qui les maintiendra dans le Iad jusqu'à ce que leur corps physique meure. Ils deviendront alors des revenants à son service.

L'Enfant Ailé juge selon des critères proches de ceux de la Tradition de l'Ogdoade (cf. *Nécromancie > Rituel de la Confession Négative*), mais en les travestissant à chaque fois selon l'humeur du Roi Raluc. De manière générale, ce Gardien triple sera dangereux aux aventuriers errant dans le Iad. On dit qu'il suffit que personne ne soit jamais isolé dans le groupe pour éviter le Chasseur, car il n'attaquerait que les personnes seules. On dit aussi que si l'on trouve soi-même la Tour du Docte, on peut s'adresser à lui directement pour mieux connaître son passé, sans avoir alors à subir le jugement de l'Enfant Aillée.

Le septième Geôlier, **le Gardien de l'Horizon**, correspond à une part endormie, et peu développée du Dragon, une région en quelque sorte oubliée de sa Xoa. Dans de nombreuses traditions occultes de Terre Seconde l'horizon, comme démarcation entre ciel et terre, symbolise la séparation entre mortels et immortels. C'est le cas par exemple dans le Dogme de *Méthyl*.

Dans le cas de Suryavarman cette région de sa Xoa lui donnait accès à quelques pouvoirs lui permettant de détecter la présence d'un lignage immortel chez une cible quelconque. C'est également l'origine du principe auquel les Draco restèrent fidèles jusqu'au bout : refuser de devenir eux-mêmes des morts-vivants, qui exalte justement la vie, qui ne peut exister sans la mort. Le Gardien de l'Horizon ne représente plus rien aujourd'hui, puisque la dynastie des Scarabaë a renié ce principe. Il a l'apparence d'un homme-rat répugnant et sale, dévorant les âmes revenantes trop faibles par haine des morts-vivants. Il peut parler et pourra éventuellement guider des aventuriers audacieux et pas bégueules, qui sauront le convaincre qu'ils partagent sa haine des âmes revenantes. Il se tient en général caché dans les souterrains de la fausse Douaît et est assez difficile à débusquer.

Le huitième Geôlier, **le Dément**, correspond à à un étrange savoir alchimique du Dragon, concernant la folie vue sous un angle purement physiologique, comme une sorte de psychiatrie avant la lettre. Ce savoir est malheureusement très incomplet, inutilisable tel quel et très endommagé par la servitude du Dragon. On peut dire que cette région est en fait le cœur de la folie du Dragon, d'où le nom de ce Geôlier qui a la forme d'un alchimiste fou, occupé à ouvrir et expérimenter sur les crânes de malheureux sujets d'expérience, qui sont en général des âmes mortes égarées voire des revenants. Le Dément est sans nul doute le plus dangereux des Geôliers pour des aventuriers de passage. Il a sous ses ordres une troupe de revenants qui sont en général les résultats de ses expériences pratiquées sur des reflets plutoniens ou des vivants égarés dans le Iad. Folles mais à ses ordres, ces créatures rendues hideuses et terrifiantes par la démence capturent ainsi d'autres victimes pour subir les expériences infâmes de l'Alchimiste. Son repaire est une sorte de labyrinthe à ciel ouvert, où ses sujets sont enfermés dans des cellules, sous la surveillance de ses sbires qui marchent en haut des murs. Il n'y a sans doute rien à tirer de lui, sauf pour des aventuriers subtils disposant de pouvoirs sur la folie.

Enfin d'innombrables revenants, parmi lesquels **les Voievods et leurs proches**, hantent le Iad, pendant que leur contrepartie matérielle intrigue au Pays Maudit. En général chaque Voievod, ses proches ainsi que les revenants qui le servent, sont rassemblés dans un lieu particulier du Iad et ne le quittent guère. Entre forêts obscures et interminables souterrains, les Voievods ont des repaires, souvent bâtis comme des forteresses, où ils vivent leur seconde vie. Certains d'ailleurs sont finalement plus présents dans le Iad que dans le Monde Matériel. Chaque Voievod fut placé lors de sa transformation **sous la protection et la surveillance d'un Geôlier**.

Voici un secret bien gardé des Scarabaë: si les Geôliers sont présents dans le Iad sous la forme de créatures de la Douat, ils ont chacun également une contrepartie matérielle dans le Monde Réel, animale, humaine voire même inanimée, telle qu'un objet ou un lieu. Les Geôliers peuvent donc être détruits dans un monde ou l'autre, la contrepartie cessant aussitôt d'exister et inversement. Les Scarabaë gardent prudemment ces huit contreparties dans leur capitale d'Aghast...

La Garde de Fer

La Garde de Fer constitue l'essentiel des forces armées du Pays Maudit. Composée de revenants, elle est cependant encadrée par un corps de capitaines tous vivants, qui quoique n'étant pas nécromanciens, contrôlent les troupes qui leur sont attribuées grâce à des objets magiques particuliers d'une part mais aussi à l'issue d'un entraînement particulier, qui leur apporte une connaissance très étendue des revenants en général. Face à un revenant extérieur à la Garde de Fer un Capitaine saura aisément déterminer par exemple ses points de rupture. La Garde de Fer est alimentée en "recrues" par les Voievods. Chacun d'entre eux contrôle de fait



les nouveaux morts-vivants qu'il a créés et s'en sert comme d'une armée personnelle. Mais de par le lien magique qu'il partage avec le Roi Raluc, celui-ci connaît le Ren (le nom véritable, cf. *Nécromancie*) de chaque revenant et peut en pratique à tout moment prendre le contrôle de l'ensemble de la Garde de Fer. C'est pour cela qu'on désigne cette étrange armée sous le même nom, bien qu'elle porte localement les couleurs du Voievod en place.

La Garde de Fer compte en ses rangs des revenants de toutes les légions (cf. *Maléfices*) sauf celle des Innocents, qui constituent en général les gardes rapprochées des Voievods. Les légions Strigoï et Zombi sont particulièrement présentes. Les Strigoï sont aussi appelés les Chevaliers-Vampires : ce sont de redoutables guerriers montés sur des revenants particuliers, qui ont l'apparence de chevaux à la robe noire, aux yeux et à la crinière écarlates, dont le galop se produit aucun bruit et qui semblent sortis tout droit des enfers. Les véritables chevaux étant en général particulièrement nerveux au contact d'un revenant, même le capitaine et les éventuels auxiliaires vivants sont montés sur ces créatures qui ont l'avantage d'être infatigables. La légion Zombi fournit quant à elle la plupart des fantassins de la Garde. Les Daciens les appellent Căinii ("les chiens" en roumain). Les uns comme les autres n'ont pas l'aspect putréfié et cadavérique que l'on prête d'ordinaire aux revenants. Ils sont d'une pâleur de lépreux, leurs lèvres sont noires et leur regard d'une inhumaine fixité, mais ils ont par ailleurs une apparence humaine, et même une relative beauté sculpturale même si leur nature mort-vivante est évidente. Il est fréquent que la légion Eurydice apparaisse sous la forme d'un auxiliaire spectral invisible au service du Capitaine. Ces Spectres sont en général des âmes de sorciers ou de mages asservis par la nécromancie, qui servent alors d'appoint magique au Capitaine.

Les Chevaliers-Vampires sont différents les uns des autres mais le Chevalier-Vampire type a comme seuls points de rupture la lumière du Soleil, le feu (à partir de 25 points de dégâts subis en tout) et le pieu de bois dans le cœur. La lumière du Soleil et le feu le détruisent mais le pieu de bois le plonge dans une torpeur profonde silimaire à la mort qui permet ensuite de le décapiter, et alors d'en finir : son corps tombe en poussière. Mais attention : la torpeur en elle-même n'est pas dangereuse pour le Strigoï et si on enlève le pieu il se réveillera comme si de rien n'était. Outre les pouvoirs de la légion Strigoï (cf. *Maléfices*), un Chevalier-Vampire est en général vêtu d'une cote de mailles et d'un bouclier de métal moyen (qui ne lui servent qu'à le protéger des flèches empoisonées à l'agua strega (cf. *Alchimie*)), armé d'une épée bâtarde, d'une dague et d'une arbalète lourde et ses capacités sont les suivantes :

Ka/Affinité Mort	Fo	Per	ArFo	ArDi	Esq	MV	Enc	Rap	Vol	Facultés
15	6	6	16	16	10	14	12	15	12	Combat à cheval, Combat en aveugle Coups puissants, Anticipation, Vif-Argent Maîtrise de toutes les armes, armures et boucliers

Les Chevaliers-Vampires sont reconnaissables à leurs chapeaux à larges bords qui leur donnent un aspect de brigand. De jour ils ont également le visage entièrement voilé afin de se protéger de la lumière du Soleil. Seuls leurs yeux glacés sont visibles, protégés de la lumière directe par leur fameux chapeau. Leur tenue est en général sombre et même de jour en plein été ils semblent apporter avec eux le froid de la nuit hivernale de décembre 531 lors de laquelle la Dacia Felix devint le Pays Maudit.

Les Ombres quant à elles issues de la lignée Zombi ont comme point de rupture les dégâts simples : elles sont détruites si elles reçoivent 20 points de dégâts dans le même round. Elles sont en général vêtues de brigandines, armées de lances, hallebardes ou vouges, de haches à deux mains et d'arcs longs.

Ka/Affinité Mort	Fo	Per	ArFo	ArDi	Esq	MV	Enc	Rap	Vol	Facultés

5	4	4	10	10	0	8	9	3	5	Combat en aveugle, Coups puissants, Anticipation Maîtrise de toutes les armes, armures et boucliers
---	---	---	----	----	---	---	---	---	---	--

Les quelques revenants de la légion Eurydice appartenant à la Garde de Fer ont des aptitudes très diverses, mais toujours exclusivement magiques. Ce sont souvent des âmes de mages draconistes ou de sorciers élémentaires, qui sont les formes de magie les plus fréquentes. Immatériels et invisibles, leur point de rupture est une attache portée par le Capitaine de la troupe, en général sous la forme d'une chevalière de platine, portant les armes du Voievod et donnée aux Capitaines les plus méritants, car rares sont ceux qui ont droit d'être secondés par un Spectre.

La légion Lorelei est à peu près absente dans les unités de la Garde de Fer commandées par les Voievods, et tous ses membres sont à la capitale, Aghast, sous le commandement direct du roi Raluc et surtout de son épouse Reghina.

PÉNOMBRE

Voir aussi Cosmogonie, Sorciers élémentalistes, Le Très Téméraire et Très Subtil Ordre des Œuvriers de l'Apocalypse, l'Âme Immortelle

Pénombre est l'un des UMI (Univers Matériel Imaginaire). Pénombre n'est pas le domaine d'une divinité mais le lieu d'origine de la mystérieuse énergie négative, manipulée par les Sorciers Aphanizotes (cf. *Sorciers élémentalistes >> Pénombre*). L'existence des UMI reposant sur les croyances, les sentiments et les pensées des mortels, Pénombre n'échappe pas à cette règle: elle repose tout simplement sur la crainte de la Mort. C'est donc un UMI presque aussi ancien que Terre Seconde elle-même, et c'est sans contexte de tous le moins bien connu.



Pénombre est si imprégné d'énergie négative que s'y déplacer suffit souvent à y rester, à moins d'être protégé contre cette énergie maléfique. Pénombre apparaît comme un lieu désolé, sous un ciel sans cesse parcouru de brumes noires, grises et cramoisies, comme le ciel d'un feu de forêt, sans jour ni nuit, baigné d'une faible lumière de crépuscule, sans le moindre arbre. C'est un monde qui évoque les premiers âges de la Terre, couvert seulement de roche et d'une eau acide. Parfois s'élève au milieu de ces étendues d'infinie désolation l'une des forteresses de l'Ordre des Œuvriers de l'Apocalypse, seuls lieux protégés de l'énergie négative de Pénombre et réservés à la formation des novices.

Comme de nombreux UMI Pénombre est habitée par des créatures qui s'en échappent parfois pour entrer dans l'UMR (Univers Matériel Réel) ou d'autres UMI, appelées **Ténébrides**. Les Ténébrides sont des immortels qui ont la particularité d'avoir toujours été mortels à l'origine. Leur part humaine est morte mais de manière lente et progressive, de sorte qu'ils conservent nombre de souvenirs et d'habitudes de leur vivant, voire parfois leur apparence d'origine. Les Ténébrides n'ont d'ailleurs pas d'apparence particulière, et peuvent avoir une forme quelconque. Certains apparaîtront d'emblée comme des créatures magiques, d'autres auront un aspect parfaitement indiscernable d'un autre être vivant, hormis par des moyens magiques. Ils sont cependant toujours incapables de singer les activités proprement liées à la biologie des êtres vivants: boire, manger, dormir, la sexualité etc...

Comme les Revenants, les Ténébrides sont faits d'énergie négative, mais pas sous la forme inerte et inoffensive du Khabit (cf. *l'Âme Immortelle*): en eux l'énergie négative est vivante, et leur simple contact physique provoque s'ils le souhaitent une violente décharge d'énergie négative (dont la virulence varie selon le Ténébride). S'ils touchent quelqu'un avec une arme l'effet est d'ailleurs le même: ce sont donc des combattants particulièrement redoutés. Certains Ténébrides sont issus de *l'Ordre des Œuvriers de l'Apocalypse* et liés à **Notre-Dame-des-Douleurs**, mystérieuse entité surnommée parfois "la Grande Noire", mais pour la plupart ils ne sont affiliés à personne et sont souvent des sorciers aphanizotes (cf. *Élémentalistes*) dépassés par leur art. Notre-Dame-des-Douleurs est l'unique entité immortelle d'importance qui considère l'UMI de Pénombre comme son domaine, mais elle ne le contrôle pas. Personne ne contrôle Pénombre. Sa simple existence est considérée comme un danger pour tout ce qui est vivant et le possible instrument d'une extermination des mortels du monde de Terre Seconde.

Les Ténébrides sont intrinsèquement liés au sens même de l'existence de Pénombre... lequel est sujet à d'infinis débats chez les Cosmogonistes. "*Comme le souffle mortifère de Pénombre, ils excellent en deux choses : détruire ce qui vit et ce qui est magique. C'est bien là leur unique point commun. Si en effet la crainte de la Mort chez les mortels est la source de leur pouvoir, ils l'incarnent à la perfection, portant atteinte à la vie, ainsi qu'aux moyens surnaturels de la préserver.*" explique le grand cosmogoniste Ézékiel Ben Gaour. D'autres cosmogonistes, influencés par la vision des Mages-Géomètres (cf. *langue géométrique*), pensent que Pénombre est une sorte de pendant nécessaire à l'existence même de Terre Seconde. De ce point de vue, il peut sembler logique que Notre-Dame-des-Douleurs soit l'unique survivante de Prime Terre. Dans cette optique, les Ténébrides seraient ceux qui seraient chargés de mettre fin au règne de la magie et d'accomplir la Seconde Sanction d'*Épersonai*.

La réalité des Ténébrides est en fait beaucoup plus sombre et en un sens plus simple. Ils sont la mort de Chaos l'Ancien (cf. *Titans*), et n'ont pas de lien à Prime Terre. Ils incarnent l'inéluctable dissipation progressive de l'énergie créatrice, comme une sorte d'application à

Terre Seconde du concept d'entropie. Derrière leur existence il y a le fait que Pénombre est un univers **en expansion**, qui absorbe et délaie peu à peu l'énergie de tous les autres univers, comme un puits devenant de plus en plus profond avec le temps. Ce secret est contenu dans le daÿmonion (cf. *Innommé*) d'un démiurge et chaomancien surnommé Vermine, simple mortel trompe-la-Mort qui voyage à travers les siècles, et apparaît à plusieurs moments-clefs de l'Histoire de Terre Seconde, sans être pour autant immortel. Lui-même ne sait plus quand il est né ni la durée totale de son existence jusqu'à présent, tant il voyagé dans le passé et l'avenir. Son point de repère unique est finalement la taille de Pénombre, qui lui permet de savoir à quel moment de l'existence de Terre Seconde il se trouve. Un passage de son daÿmonion exprime sa relation à Pénombre et la nature de celle-ci ainsi que des Ténébrides :

*Sur la margelle,
Au-dessus de l'abîme
Qui en eux seuls ne suscite nul vertige,
Se tiennent les puisatiers.
Ils jettent dans le gouffre
Chaleur et souffrance
Les paroles et la vie
Ce qui est grand et ce qui est petit.
Rien n'est assez grand
Rien n'est assez chaud
Pour ce puits né de l'ombre de Chaos l'Ancien,
Qui se creuse lui-même indéfiniment.
Même les dieux s'y perdront un jour.
Même toi t'y perdras un jour.
À moins que tu ne deviennes l'un d'entre eux.*

Que dire donc des Ténébrides en termes de jeu? Tout d'abord, tous les Ténébrides sont dotés des capacités suivantes :

- ils n'ont besoin ni de nourriture, ni d'eau, ni d'air, ni de sommeil,
- ils sont immunisés au poison (même magique), au feu, survivent aux températures les plus hautes ou les plus basses, et ne peuvent être touchés que par des armes magiques ou alchimiques conçues spécifiquement à cet effet ou capables d'ignorer les immunités des immortels,
- ils ont une résistance à la magie de 80%,
- ils voient parfaitement dans l'obscurité et peuvent à volonté éteindre toutes les sources de lumière autres que le Soleil et les étoiles dans un rayon de 100m,
- ils peuvent à volonté prendre la forme d'une ombre, forme sous laquelle ils peuvent seulement se déplacer le long de surfaces, sans traverser d'obstacle solide, comme s'ils étaient une surface aussi fine que le Ténébride le souhaite, mais ayant tout de même une épaisseur non-nulle; il ne pourra donc pas fuir une pièce parfaitement murée mais se glissera aisément dans n'importe quelle fissure ou anfractuosité,
- ils peuvent faire appel à volonté aux sortilèges de *Dissipation* et *Désenvoûtement*.

Outre ces facultés qui suffisent amplement à en faire de redoutables adversaires, les Ténébrides ont souvent des pouvoirs et facultés liés à celles qu'ils avaient de leur vivant, en général modifiés de manière à les rendre plus destructeurs. Leurs capacités créatrices ou soignantes en revanche sont réduite à néant voire inversées. On laisse libre cours à l'imagination sadique du Meujeuh sur ce point. Les Ténébrides sont rares et peu nombreux, mais les autres immortels se tiennent à bonne distance de Pénombre et ses habitants monstrueux.

Remarque: Il n'existe aucune épure prométhéenne des Ténébrides (cf. *Invocation*).

PENTACLE

Nom donné à la nature fondamentale d'un démon répartie sur les cinq principes abyssaux et à une affinité de type métamorphose. Cf. Abysses, Cosmogonie, Démons, Langue Démoniaque

POISONS

Voir aussi Alchimie, Assassins, Simples, Guildes d'Assassins, Guides de Voleurs, Simples

Courante dans les civilisations antiques, que ce soit pour la chasse ou la guerre, l'utilisation du poison a vite fait l'objet de lois spécifiques. Le serment d'Hippocrate interdit au médecin de divulguer le secret de la fabrication des poisons ou d'en vendre (et bien entendu d'en administrer sauf en doses infimes à usage médical). Les lois des Francs Saliens prévoyaient une amende de 2500 deniers en cas d'usage d'une flèche empoisonnée. Sachant que l'amende était du même ordre pour avoir tranché une main, on voit que ce délit n'était pas pris à la légère. Chez les Moshis, peuple africain qui pourtant utilisait le poison pour la guerre, notamment contre les Touaregs, le secret de la fabrication des poisons était jalousement gardé par les chefs, et chaque année l'empoisonnement des flèches et sagaies de guerre était l'occasion d'une grande cérémonie.

Dans le contexte de Terre seconde, la possession, l'utilisation et la fabrication de poisons fera l'objet d'interdictions dont la violation sera très sévèrement punie, du moins dans toutes les sociétés urbaines suffisamment bien organisées. Cependant de nombreuses peuplades nomades auront également des codes très précis concernant l'usage du poison, proscrivant son usage dans le cadre de la guerre entre clans.

De manière générale le poison n'est pas en vente libre chez votre Apothicaire préféré.

Si un joueur connaît les poisons, cela signifie qu'il aura été formé dans un cadre clandestin, par exemple celui d'une Guilde d'Assassins ou de Voleurs, ou un culte interdit. Contrairement à ce qu'on croit les nécromants n'ont pas nécessairement une bonne connaissance des poisons. Cette idée reçue est née de l'Amère Alliance, société au sein de laquelle Sorciers Aphanizotes (cf. Sorciers Élémentalistes) et Nécromants étaient unis. Or les Aphanizotes ont une excellente intuition au sujet des poisons et les connaissent souvent très bien, du fait de leurs talents particuliers.

Ce genre de prohibition ne fait que renforcer le caractère dangereux et mythique du poison, puisqu'il empêche les médecins de s'y intéresser (ce qui est dommage étant donné leur possible utilisation thérapeutique pour certains, à très faible dose). Une sorcière de village serait d'ailleurs plus à même de sauver quelqu'un d'un empoisonnement. Historiquement l'utilisation du poison à des fins guerrières - et avec elle son caractère occulte - n'a commencé à disparaître que lorsque les armes à feu l'ont rendu peu à peu inefficace.

Ce caractère secret a aussi été maintenu par les utilisateurs du poison eux-mêmes, soucieux de préserver leur supériorité. De ce fait, mais également pour des raisons mystiques, la composition des poisons était en pratique beaucoup plus bigarrée que ce qui est décrit ci-dessous, car on ajoutait une foule d'ingrédients inutiles, afin de brouiller les pistes ou de se concilier les faveurs des esprits. Dans le contexte de Terre Seconde, on peut imaginer que des ingrédients mystiques puissent avoir un effet supplémentaire. De plus dans les civilisations où le poison avait un rôle rituel les Chamans, féticheurs et autres sorciers associaient à la fabrication du poison, incantations invocations aux esprits, ingrédients sacrés comme des ossements humains... mais ces pratiques d'intérêt purement mystique et magique relèvent des articles *Chamanisme* ou *Totems*, mais pas de la simple connaissance des poisons dont il est question ici.

Parmi les poisons décrits ici certains sont réels, d'autres imaginaires (par rapport à notre réalité à nous, la vraie, la pure, la dure, la tatouée). Les noms des poisons imaginaires sont écrits en italique pour les distinguer. Ils seront notamment inopérants sur toute personne immunisée à la magie comme un Nibelung. Enfin, certains poisons réels ont aussi des vertus magiques, qui seront également rédigées en italique.

Comme pour l'alchimie on associe à chaque poison un chiffre entre parenthèses correspondant au score minimal nécessaire dans la compétence *Poisons* pour les maîtriser, c'est-à-dire savoir les fabriquer, les utiliser et faire une antidote s'il en existe une. Un astérisque est également adjoint lorsque le poison concerné est le secret de famille d'un Guilde d'Assassins ou autres, et donc est par défaut inconnu, quelque soit le score de la compétence.

On distingue également les poisons selon leur origine: végétale, animale, bactérienne (parfois plusieurs à la fois) et son mode d'administration: insinuatif, ingestif, odorifère... Le curare par exemple est un excellent poison insinuatif, mais n'a aucun effet s'il est avalé, à moins que la personne ait un ulcère à l'estomac, auquel cas le curare pourra se mêler au sang et avoir un effet insinuatif.

Enfin on associe à chaque poison une virulence, représentée par un chiffre entre crochets qui indique le seuil à vaincre sur un jet d'encaissement pour ne pas succomber aux effets du poison, qu'ils soient ou non mortels. De plus, l'effet d'un poison étant lié à la masse corporelle de la victime, des précisions à ce sujet seront mentionnées quand on a pu les obtenir...

Le lait ou le camphre ont toujours une vertu antidotique contre le poison ingestif, en retardant son action. Le vinaigre, la bière, l'eau tiède ou l'aoxymel (mélange d'eau de vinaigre et de miel) servent de base pour la préparation de nombreuses antidotes. Chaque poison a son antidote particulière, mais la plupart des antidotes sont composées d'ingrédients à base de: trèfle, endive, marjolaine, laurier, sauge, basilic, cumin, chou frisé, cyclamen, laitue, jusquiame, ail sauvage, aolès, opium.

En ce qui concerne les poisons insinuatifs, on peut en réchapper si le poison n'est pas trop rapide et si celui-ci est aspiré hors de la plaie: *Parquoy après avoir tiré les choses étranges, si aucune y en a, faut faire des scarifications autour de la playe, y appliquant ventouse avec grande flambe, afin de faire attraction et vacuation de la virulence. Pareillement, la dite attraction se fera en faisant sucer la playe par quelqu'homme qui tiendra cependant un peu d'huile en sa bouche, et qui n'ait aucune ulcère en icelle, de peur que le venin sucé et attiré ne s'y attache (d'après le chirurgien d'Henri II).*

Les armes destinées à être empoisonnées sont en général très fines et parcourues de rainures ou canelures particulières, visant à permettre une meilleure pénétration du poison. Une arme empoisonnée ne peut pas servir longtemps avec la même dose. Après chaque combat il faut l'imprégner à nouveau de poison, que le poison ait fait ou non effet, car les doses utilisées seront sèches et inefficaces. Le poison doit pour la même raison être conservé dans des récipients hermétiquement clos.

On peut pousser le vice jusqu'à utiliser des armes volontairement rouillées délibérément en les trempant dans de la terre humide avec du sel marin et du citron. Les lames obtenues sont alors garnies d'échardes rouillées qui peuvent rester dans la plaie, et qui même sans poison, peuvent entraîner des infections mortelles. Souiller ou rouiller volontairement une lame est une méthode d'empoisonnement bon marché et encore pratiquée de nos jours. Un syndicaliste chinois a été tué de cette manière à Shenzen.

Outre le fer rouillé, le cuivre recouvert de vert-de-gris ou le plomb qui déclenche le saturnisme sont parfois utilisés, pas seulement pour le armes, mais pour les récipients utilisés pour préparer les poisons. Ils peuvent aussi être réduits en poudre pour et renforcer l'effet d'un poison, comme le mimium et la litharge, deux oxydes de plomb, ou des sulfures de mercure comme le cinabre ou le vert-de-gris, ou bien entendu le sulfure d'arsenic.

Remarque au sujet des antidotes : L'antidote élémentaire à un poison animal ingestif ou insinuatif sera le sang d'un prédateur de l'animal concerné. De même pour les poisons végétaux: le roi Mithridate VI Eupator utilisait le sang des canards de la Mer Noire comme antidote aux effets des herbes empoisonnées dont ils se nourrissaient. On peut trouver d'ailleurs des concoctions dites "confect de Mithridate" (ce Roi grand ennemi de Rome ayant été un botaniste et toxicologue très réputé), contenant pas moins de 54 antidotes à tous les poisons connus, mélangées à des substances aromatiques censées retarder l'effet du poison, comme le camphre cité plus haut. Une version encore plus complète sera développée sous le nom de Grande Thériaque par un apothicaire nommé Andromaque. Ces antidotes sont vendues sous ces noms par les apothicaires de Terre Seconde et auront un effet antidotique contre tous les poisons ingestifs et insinuatifs, hormis les moins connus. On considérera par défaut que le confect de Mithridate et la Grande Thériaque seront efficaces s'ils sont pris juste après l'empoisonnement, contre tous les poisons végétaux et animaux non marqués d'un astérisque. On peut mentionner une version affaiblie de ces complexes antidotes: la thériaque diatessaron, faite à partir de myrrhe, de baies de laurier décortiquées, de gentiane grecque, le tout en parties égales, pétries avec du miel en quantité triple. Cette thériaque aura le même rayon d'action que le confect de Mithridate et la Grande Thériaque, mais elle ne sauvera pas automatiquement: elle permettra à la victime de retenter un jet de résistance au poison, une seule fois pour un poison donné sur une personne donnée.

Si les poisons ne sont eux-mêmes jamais vendus en tant que tels ouvertement, on peut noter que de nombreuses herbes servant à la fabrication des poisons ont aussi un effet médicinal, prises en petite quantité. De ce fait les rhizotomes, ou "coupeurs de racines", qui s'occupent d'aller récolter les simples et de les vendre, peuvent fournir un empoisonneur, éventuellement partiellement sous le manteau.

Certains objets ont un effet magique sur les poisons, comme l'émeraude ou la corne de licorne. Ils peuvent servir d'antidote ou de contrepoison et sont mentionnés dans l'article *Alchimie*.

Poisons végétaux ingestifs

Aconit (3) [25]: Cf. plus bas.

Amanite panthère (17) [30] : Champignon hallucinogène euphorisant puis narcotique pouvant induire ataxie, dépression, voire coma convulsif. La première phase se déclare entre 30 minutes et 3h après l'ingestion. Régression des troubles entre 8 et 24h.

Amanites phalloïde, printanière et vireuse (17) [30] : Champignons mortels. Tuent entre une et deux semaines après l'ingestion par destruction des cellules du foie. Le premier jour est caractérisé par les nausées et des vomissements, les 2ème et 3ème jours par un arrêt de ceux-ci, et l'atteinte hépatique, suivie d'une insuffisance rénale aiguë commence dans le 4ème jour.

Belladone (3) [25]: Mortel et hallucinogène selon la dose. C'est une grande plante pouvant atteindre 1 m 50, ramifiée, aux feuilles ovales pointues, pétiolées, aux fleurs en cloche, solitaires, pendantes, brunes à l'aisselle des feuilles. Les fruits sont des baies noires luisantes de la taille d'une cerise. La plante est très toxique pour l'homme dans toutes ses parties. Tout dépend de la dose. L'ingestion de cette plante provoque une symptomatologie caractéristique: rougeur de la face, sécheresse de la bouche et des muqueuses, soif intense et faiblesse musculaire, tachycardie, mydriase, hyperthermie, hallucinations et délire, agitation. La mort peut survenir par paralysie des voies respiratoires. En petites quantités elle peut servir d'antalgique et soigner la toux et les troubles digestifs. Mélangée à de l'opium elle peut créer une frénésie guerrière féroce dont l'effet en termes de jeu est de conférer un bonus temporaire de +5 en souffle.

Ciguë (1) [27]: Mortel. Paralysie progressive des membres puis des fonctions respiratoires, en une heure maximum. La grande ciguë est une plante commune dont il faut hacher finement les branches, et mélanger le suc à du vin pour qu'il fasse effet. En petite quantité, elle peut avoir un effet antispasmodique.

Colchique (3) [27]: Cf. plus bas.

Cyanure d'hydrogène (4) [30]: Mortel. 20 minutes d'agonie. On l'obtient aisément en tirant l'huile d'amandes de pêche au pilon. Il en faut une dizaine pour obtenir une dose mortelle. À bien conserver, car il sèche rapidement. Suffisamment concentré, il peut également être utilisé comme poison odorifère en versant de l'acide sulfurique sur des sels de cyanure, pour que le cyanure d'hydrogène se diffuse sous forme gazeuse. C'est ainsi que fonctionne la chambre à gaz aux USA.

Digitaline (4) [19]: Mortel, également insinuatif. La digitale est une plante très vivace dont on tire la digitaline, cardiotonique qui, lorsqu'il est mal dosé, entraîne la mort par arrêt cardiaque. Il y a une vingtaine de digitales différentes qui ont souvent une couleur rouge ou poupre et ont toujours une forme longue et portent leurs fleurs en grappes.

Éséré (1) [19]: Mortel. Fève africaine provenant d'une liane poussant près des cours d'eau. Broyée puis laissée à macérer dans de l'eau. Trente pour une dose mortelle.

Fève de Saint-Ignace: Cf. plus bas.

Gélatophilis (7) [29]: Hilarant. Provoque chez la victime un rire inextinguible.

Jus de mandragore et jusquiame (4) [26] Somnifère ou hallucinogène selon la dose. Utilisé souvent pour l'anesthésie. La jusquiame, prise seule, est un hallucinogène qui donne la sensation de flotter et de se détacher de son propre corps, puis induit des visions de points lumineux de plus en plus rapides et nombreux, générant une extase appelée la berlué-danae. Chez certaines personnes la jusquiame peut engendrer un état de délire très dangereux. *La jusquiame permet de se séparer de son corps astral et de voyager dans le monde spirituel à la manière d'un Chaman. De plus, mêlée au sang d'un jeune lièvre et conservée dans sa peau, elle attirera tous les lièvres du voisinage.*

Mancheretse (2) [22]: Mortel. Racine africaine qu'on mélange à du foie de taureau.

Mandragore (3) [28]: Stupéfiant. Racine censée croître du sperme répandu par le pendu à l'instant de sa mort, elle était souvent sculptée en forme humaine et passait pour émettre un cri déchirant au moment où on la cueille. Laisse à macérer dans du vin, elle induit une ivresse totale et rapide, qui permit dit-on à Hannibal de passer au fil de l'épée sans combat les soldats d'une armée supérieure en nombre. En petite quantité la mandragore peut être utilisée comme anesthésiant, à l'intention des condamnés au supplice par exemple.

Noix de muscade (12) [24] : Sédatif à faible dose, la noix de muscade fraîchement moulue provoque des hallucinations entre 5 et 20 g, puis un sommeil comateux d'environ 16h, et est mortelle au-delà de 20g.

Noix vomique: Cf. plus bas.

Oléandre (6) [22] : Mortel. Appelé aussi laurier-rose.

Opium (4) [25]: Stupéfiant et somnifère. Accoutumance. On fait bouillir des têtes de pavot, puis on filtre la décoction et on la mélange à du miel jusqu'à obtenir un sirop fort apprécié. À forte dose, l'opium entraîne la mort comme la plupart des drogues dures. L'héroïne moderne est un dérivé de l'opium.

Jus de poire de l'apothicaire (6) [selon le champignon] : Il s'agit en fait d'une technique permettant de faire passer des champignons vénéneux dans la cuisine: on laisse macérer les champignons dans du jus de poire. Le jus de poire n'en voit pas sa saveur altérée et la cuisine médiévale fait un usage courant de jus de fruit pour les "saulces aigres-douces".

Psilocybes (17) [30] : Champignons hallucinogènes. 30 minutes après ingestion. Possibilité de séquelles psychiatriques durables.

Sardoine (5) [26]: Hallucinogène, mortel à forte dose. La sardoine crée des convulsions telles que le malade semble rire.

Stramoine (20) [30]: Mortel ou hallucinogène selon la dose. Le stramoine est une plante annuelle de 30 cm à 2 m de haut, à odeur fétide désagréable, à feuilles relativement grandes, jusqu'à 20 cm, ovales, fortement sinuées, portant des dents aiguës. Les feuilles réduites en poudre ont un effet hallucinogène puissant à petite dose, mortel par accélération du rythme cardiaque à forte dose. Le dosage doit être très précis car la limite entre les deux effets est facilement franchie.

Strophantus (2) [16]: Cf. plus bas.

Tanghin (5) [23]: Mortel. Graine africaine grosse comme une amande. On la râpe puis on ajoute du suc de feuilles de cardamome pour amoindrir le goût nauséux de la graine et éviter les vomissements.

Thalassaglé (6) [32]: Stupéfiant et hallucinogène. Plante poussant sur les rives de l'Indus provoquant chez ses consommateurs un délire

hallucinatoire.

Upas-Tieuté (9) [27]: Cf. plus bas

Poisons végétaux insinuatifs

Aconit (3) [20]: Mortel. Une dose de deux mg suffit. Ralentissement cardiaque, effondrement de la pression sanguine, paralysie des fibres musculaires. Plante herbacée de pâturages humides. L'aconit des montagnes est appelé napel.

Colchique (3) [18]: Mortel.

Curare (18) [28]: Mortel. 15 minutes. Paralysie. Poison mythique de l'Orénoque, il a alimenté nombre de légendes depuis que les Conquistadores ont fait l'amère expérience de sa terrible efficacité. Tiré d'une liane appelée mavecure, le curare nécessite une préparation complexe, des mains d'un spécialiste appelé le Maître du Poison. Le Maître du Poison disposait d'un véritable petit laboratoire d'apothicaire, avec différents récipients pour l'évaporation des différentes substances nécessaires, des filtres à base de feuilles de bananiers enroulées en cornet... On racle les branches du mavecure avec un couteau, puis les broie pour les réduire en filaments très fins, de couleur jaune. On jette le tout dans un entonnoir double de feuilles de bananier et de palmier de 20 cm de haut, puis on verse de l'eau froide pour que s'en écoule un filtrat. Quand, le filtrat est suffisamment amer au goût, on la mélange au suc gluant d'un arbre à larges feuilles appelé le kiracaguero, puis on fait bouillir le tout jusqu'à obtenir une pâte noire. L'usage du curare pour la chasse était très courant en Amérique du Sud, et les Indiens savaient en préparer différentes versions, plus ou moins concentrées selon les proies qu'ils cherchaient à tuer. Comme le curare n'est pas un poison ingestif, on peut manger sans crainte un animal tué par du curare, sans avoir à découper la partie touchée par la flèche.

Digitaline (4) [19]: Mortel, également ingestif, cf. ci-dessus.

Fève de Saint-Ignace (16) [29]: Mortel. La fève de Saint-Ignace (appelée aussi la griffe du Diable) est un arbuste grimpant avec des larges feuilles ovales, des fleurs blanchâtres, axillaires, poussant dans des régions tropicales (Philippines, Vietnam). Le fruit, en forme de poire, est une baie cortiquée qui contient des graines nombreuses au milieu d'une pulpe jaunâtre. La graine contient de la strychnine et si à très faible dose peut avoir un effet tonique et reconstituant, est rapidement mortelle à partir de 0,2 mg/kg. Les symptômes de l'intoxication sont les suivants : anxiété, sensibilité au bruit et à la lumière, crises convulsives périodiques, la mort survenant par asphyxie suite à la contracture du diaphragme Poison également ingestif.

Herbe-aux-cerfs ou herbe-aux-arbalétriers (3) [24]: Mortel. Ralentissement cardiaque, effondrement de la pression sanguine, paralysie des fibres musculaires. Le suc tiré des rhizomes de cette liliacée est un poison utilisé jadis par nos ancêtres les Gaulois, c'est l'éllébore blanc. On en tire le suc et on l'associe éventuellement à des extraits vénéneux tirés du bois d'if. Poison également ingestif, mais ayant un fort effet émétique, il est en pratique sans danger.

Macousis (18) [21]: Mortel. Poison préparé par les Indiens Macousis de Guyane, à partir d'une liane semblable à une vigne, appelée Wourali: *Hacher menu la vigne de Wourali avec la racine amère. Remplir avec ce mélange une passoire, en prenant pour cela un tamis fait de feuilles disposées sur une cocotte en argile. Verser de l'eau sur les morceaux, et observer la liqueur qui en ressort, celle-ci doit avoir l'aspect d'un bon café. Lorsque la quantité est jugée suffisante, jeter les débris. Couper en quartiers les tiges bulbeuses (dont le jus est vert et gluant), les égoutter en les pressant avec des mains qui doivent être les plus sales possibles jusqu'à ce qu'une quantité proportionnée de jus apparaisse dans le port. Écraser soigneusement et ensemble les crochets de serpents, les fourmis (deux sortes: une grosse et noire, dont la piqûre donne la fièvre, une rouge et petite dont la piqûre ressemble à celle la brûlure causée par une ortie), et le poivre de Cayenne, verser le tout dans la cocotte et faire cuire à feu doux jusqu'à ébullition. Laisser mijoter et réduire, puis rajouter un peu de liqueur de Wourali à sa convenance, écumer avec une feuille, laisser réduire jusqu'à consistance de sirop épais brun foncé. Enfin mettre dans unealebasse ou un petit port indien, le recouvrir d'une peau de daim que l'on ficellera. Veiller scrupuleusement à ce qu'aucune femme ou jeune fille n'assiste de trop près à cette préparation, car Labahou, le mauvais esprit qui rôde autour du pot pourrait lui faire du mal (d'après Waterton, 1812).*

Moïs (14) [22]: Mortel. 15 minutes. Poison des populations Moïs du Vietnam. On ramasse une liane appelée cây-voi-voi (pas trop près des maisons parce que l'urine humaine lui ôte toutes ses propriétés), on la coupe en morceaux de la taille d'un doigt, qu'on mélange avec des morceaux d'une autre liane appelée cây-do-de, pour ensuite les faire bouillir pendant 12 heures dans une grande marmite en terre cuite, avec de l'eau et du jus de tabac. Une fois que le mélange s'est réduit à la contenance d'une tasse à café, on prend un lézard dont on coupe la queue, et en enduit le moignon de ce poison, si l'infortunée bestiole clamse en moins d'un quart d'heure, le poison est réussi.



Noix vomique (16) [31]: Mortel. La noix vomique, appelée aussi bois de serpent, est un arbre tropical de 15 mètres de haut, à écorce grisâtre, parfois épineux. Les feuilles sont ovales, persistantes, pétiolées, brillantes et les fleurs, assez petites, en cymes terminales sont rose-verdâtre. Le fruit est une baie cortiquée à épicarpe orangé, qui renferme 2 à 5 graines noyées dans une pulpe blanche. Les graines contiennent de la strychnine, qui est tonique et reconstituante à dose infinitésimale mais rapidement mortelle (cf. la Fève de Saint-Ignace à ce sujet). Elle également a un effet émétique qui peut sauver celui qui l'avale, d'où son nom et a été utilisée comme abortif. Poison également ingestif.

Ouabaïa (2) [18]: Mortel. Poison extrait du bois et des racines d'une plante africaine, similaire au Strophantus.

Strophantus (2) [16]: Mortel. 20 minutes. Lassitude, sueurs froides, nausées, ralentissement du pouls, respiration de plus en plus difficile jusqu'à la mort. Poison extrait d'une grande liane qu'on trouve dans les jungles. Le fruit de la liane porte des graines, qui contiennent le poison. Broyées, puis bouillies et réduites comme pour le Wakamba, elles peuvent adhérer à la pointe des armes. Peut être utilisé sous forme ingestive,

mais dans ce cas est plus lent (provoque alors diarrhées et vomissements). Le strophantus peut être relevé avec des intestins de singe, des têtes de serpent, du pus d'ulcère et des excréments humains. Auquel cas sa virulence peut atteindre 27 et il peut tuer un homme en dix minutes.

Upas-Antiar (8) [30]: Mortel. Tue un tigre en 3 minutes. Anxiété, fissions, convulsions, arrêt des fonctions respiratoires. Poison originaire d'Asie du Sud-Est, fait à partir de sève d'ipoh. L'ipoh est un arbre qui peut dépasser 30 m de hauteur, au tronc droit, au bois clair et à l'écorce blanche et lisse. En pratiquant des incisions sur le tronc on peut en tirer un latex empoisonné. Après cuisson et dessiccation complète, on humecte à nouveau le mélange et y incorpore du venin de scorpion, serpents, myriapodes etc...

Upas-Tieuté (9) [27]: Mortel. De quelques secondes à deux minutes. Action tétanisante: on tombe foudroyé, les mâchoires se contractent

de façon spasmodique, la colonne vertébrale s'arque fortement en arrière et les muscles du thorax et de l'abdomen se raidissent. Tiré de la liane strychno-tieuté, qui comme son nom l'indique, contient de la strychnine. On renforce son action en le mêlant à des substances aromatiques comme le poivre ou le gingembre. Poison également ingestif, quoi que son effet émétique puisse parfois sauver la personne, si la quantité absorbée est assez faible. L'antidote est le curare, qui, s'il est absorbé, n'est pas dangereux.

Wakamba (4) [24]: Mortel. Une dose d'un demi dé à coudre suffit à terrasser un hippopotame. Poison africain constitué de plusieurs racines et extraits de lianes (8 plantes en tout) bouillies et réduites jusqu'à obtenir une sorte de poix. Son nom vient des Wakamba de Bulawayo.

Poisons végétaux odorifères

Ibn Washya était un alchimiste agronome irakien, qui vers la fin du IX^{ème} siècle, a rédigé un traité sur les poisons, et notamment sur les parfums empoisonnés fabriqués par les Nabaltéens, une peuplade de Jordanie. Il est essentiel de concocter ces parfums en ayant le nez couvert de coton imprégné d'huile de nénuphar ou d'eau de rose. Ces poisons en pratique relèvent tous de la magie (plus précisément de l'alchimie, même si une formation classique d'alchimiste n'y donne pas accès), car leur efficacité est en pratique complètement imaginaire. Si les ingrédients ne sont pas magiques en eux-mêmes, leur réunion est une action de magie alchimique, naturelle, qui leur confère une nature magique, bien que très faible. Leur virulence relativement faible est liée à leur nature délétère et le fait qu'ils se dissipent très vite dans l'atmosphère.

Les antidotes sont faites de poudre de radis sauvage, d'ellébore et de racines de mandragore écrasés ensemble puis desséchés, avant d'être saupoudrées de safran et mises en bouteille.

Ibn Washya No 1 (20) [15]: Mortel. On prend un carat d'aconit indien que l'on écrase soigneusement, puis un grain de musc et d'ambre gris. On mélange le tout avec de l'huile de violette, et l'on enduit du bois d'aloès avec avec cette pâte bien malaxée afin d'obtenir une bonne adhérence sur le bois. L'association brutale du musc et de l'ambre gris est mortelle pour qui la respire. L'odeur déclenche une hémorragie nasale et liquéfie la cervelle. Si l'on y ajoute du camphre, la mort intervient en 2 jours, mais si on mélange ce poison à de la nourriture accompagnée d'eau de rose et de safran, il tue en 2 heures.

Raccourci vers le Paradis (9) [20]: Mortel. 2 jours. Sensations de brûlures sur le nez puis le visage, perte de la vue, syncope, réveil, anxiété puis mort. Aucune antidote n'est efficace. Mélange de haschisch et de bulbe de narcisse, qui pris isolément ne sont pas toxiques. Écraser soigneusement le haschich puis l'imprégner d'eau provenant d'un puits profond, et exprimer tout le liquide contenu dans la plante. Le bulbe d'un narcisse est ensuite coupé en fines tranches que l'on fait sécher au Soleil. L'eau extraite du haschisch est alors versée sur ces fragments de narcisse desséchés. Verser le tout dans un vase en plomb puis enterrer pendant 14 jours. Après séchage dans ce récipient, on pile à nouveau avec des os animaux jusqu'à ce que tout soit réduit en poudre, puis on ajoute du musc, de l'ambre gris ou tout autre principe odoriférant mélangé à de l'huile.

Poisons animaux odorifères

Même remarque que pour les poisons végétaux odorifères.

Ibn Washya No 2 (13) [17]: Mortel. Une journée. Il suffit d'en jeter quelques gouttes sur un feu pour que ceux qui en respirent les vapeurs soient touchés. Broyer puis sécher ensemble de la résine de styrax, de l'huile de poisson, de la poix et du goudron. Enfermer pendant 14 jours au fond d'un puits dans un récipient en cuivre un crocodile asphixié dans sa propre eau, le faire bouillir dans un mélange d'huile de sésame et de violette. Mélanger le tout et le cuire dans de l'urine de chameau jusqu'à dissolution complète.

Ibn Washya No 3 (7) [14]: Mortel. 12 h. Sang de taureau noir ou de rat mêlé à une huile odoriférante.

Ibn Washya No 4 (15) [19]: Mortel. 6 h. Capturer un castor puis l'enfermer dans une grande cage en verre scellée par de la fiente de pigeon. Plonger dans un fumier d'âne et attendre 7 jours. Retirer puis asperger avec de l'urine de jeune garçon impubère, puis réenfourer dans le fumier 7 jours. L'odeur disparaît si on écrase des bulbes de narcisse desséchés que l'on jette par-dessus. Après un séchage suivi d'un broyage fin, on ajoute diverses huiles ou onguents parfumés.

Ibn Washya No 5 (24) [17]: Mortel. 6 h. Placer deux morceaux de viande prélevés sur une vache noire dans un récipient en cuivre, que l'on enterre dans du fumier d'âne jusqu'à l'apparition d'asticots (~2 semaines). Enfermer un gecko dans un vase jusqu'à ce qu'il meure, puis le dessécher et l'écraser sans le toucher à mains nues. Réduire le tout en poudre puis mélanger à une substance aromatique quelconque.

Ibn Washya No 6 (26) [22]: Mortel. Une journée. Violente migraine puis mort. Dissoudre du soufre et du caramel dans un pot en terre avec de l'urine d'homme et de chameau. Dans un autre pot mélanger du sulfure d'arsenic, du concombre, du sang de bœuf, du lait de chauve-souris et du vert-de-gris. Mélanger le tout avec du suint de mouton et faire mijoter. Ensuite jeter sur le feu suffit à empoisonner ceux qui en respireront les vapeurs.

Œuf de basilic (15) [23]: cf. le Peuple-Fée : Basileüs

Poisons animaux ingestifs

L'élixir des rois (12) [32]: Mortel. 30 minutes. 1 g suffit. Se procurer un serpent du désert appelé "serpent aux yeux bleus" et l'emprisonner dans un pot de cuivre. Pétrir un poireau avec du poivre blanc et noir, de la graisse de crocodile, du vin ou a macéré du gingembre et de l'euphorbe desséchée, en nourrir le serpent pendant 42 jours, puis abandonner le récipient en cuivre au Soleil jusqu'au trépas du reptile. Placer le cadavre dans une bassine en cuivre remplie de vin dans lequel on a fait macérer de l'euphorbe. Écraser le reptile pour le mélanger au vin. Faire bouillir jusqu'à dissolution complète. Laisser refroidir, puis filtrer, puis ajouter du poivre blanc et noir, puis du safran. Laisser fermenter au Soleil pendant 42 jours.

L'antidote à ce poison se compose de barbînah mélangé à des graines de cyclamen, basilic, endive, ricin, cuscute, citron, jusquiame et ortie. Y mélanger des feuilles séchées d'endive et de laitue, de l'extrait d'opium et de salsifis, du jus d'acacia, des roses rouges sans leur tige, de la cannelle, de la myrrhe très pure, du lichen et du gingembre sauvage. Écraser puis laisser fermenter. Mélanger à du miel et laisser

cuire 6 heures à feu doux. Mélanger avec du vin, puis faire bouillir jusqu'à évaporation complète du vin. Laisser reposer la substance visqueuse obtenue 6 mois.

L'épice-qui-ôte-le-goût-de-la-vie (10) [23]: Mortel. 2 jours. Placer un scorpion et une souris dans une bassine en cuivre. Après la mort des deux combattants on transfère la souris dans un pot en plomb muni d'un couvercle. On pile ensuite de l'euphorbe, du laurier, des feuilles d'aloès, de l'ellébore, de l'opopanax et de la moutarde dont on recouvre la souris. Laisser reposer 14 jours dans trou humide à 3 ou 4 coudées de profondeur. Malaxer ensuite ce qui reste de manière qu'on ne puisse plus distinguer la souris, mélanger avec du safran. Saupoudrer quelques grains de cette épice sur un met quelconque suffit alors à vous débarrasser d'un fâcheux.

Le lieu de mer (1) [28]: Mortel. Poisson dont la chair est empoisonnée à moins qu'elle soit préparée d'une manière très particulière.

Le miel des Tzanes (1) [30] Démence passagère: hallucinations, comportements aberrants. Ce poison est en fait tout simplement le miel venant de fleurs particulières, qui poussent dans le nord de la Turquie. Les Tzanes, peuplade du Lazistan (Caucase), l'ont utilisé contre les légions de Pompée et celles de Xénophon, profitant de la démence qu'il induit pour désorganiser puis massacrer les troupes qui en sont victimes.

Le poison de l'apprenti (3) [18]: Mortel. 2 jours. Un gramme suffit. Noyer un lézard et des mouches vertes dans une bouteille d'huile d'olive hermétiquement close, jusqu'à dissolution complète. Bien secouer puis enfouir 14 jours dans votre fumier d'âne favori. Normalement la couleur de la décoction doit être devenue bleue sombre. C'est alors prêt à l'emploi.

Le Philtre d'idiotie (3) [22]: Rend définitivement idiot. Il s'agit en fait d'un philtre fait avec un cerveau desséché de chauve-souris réduit en poudre mélangée à de l'eau. Si on résiste une fois à ce poison on est par la suite définitivement immunisé contre celui-ci.

Le Prince Charmant (1) [24]: Hallucinogène. Il s'agit de la substance qu'on trouve sur le dos des crapauds, et dont l'ingestion provoque des visions, d'où la légende de la grenouille et du prince.

Le Sang de centaure (9) [30] : cf. *Centaures*

Le venin de Veuve Noire Aux Yeux Dorés (4) [30]: Mortel et foudroyant. Également insinuatif, ce venin a la particularité d'échapper à toute forme d'antidote ou de protection ou d'immunité magique. Très rare, il est extrait des glandes à venin d'une araignée géante, de la taille d'un hippopotame, qui hante les forêts inhabitées. La Veuve Noire Aux Yeux Dorés se reconnaît notamment à ses yeux, qui ont une étrange couleur dorée et brillent dans le noir comme ceux d'un chat. Elle n'est pas aveugle, contrairement à la plupart des araignées, et est assez intelligente. Cf. l'article éponyme.

Poisons animaux insinuatifs

La forme la plus élémentaire de poison animal insinuatif consiste à plonger son arme dans un cadavre en décomposition. Si la lame est de plus rouillée ou parcourue de barbelures permettant de faire une blessure "sale" et d'assurer une meilleure pénétration du toxique, on peut obtenir ainsi des virulences jusqu'à 15, sans que l'effet soit forcément mortel.

Extrait de fourmi rouge (7) [20] : Irritant et accélérateur. Fourmis rouges séchées réduites en poudre puis cuites dans de l'huile bouillante. Non mortel, ce poison crée une forte irritation, très douloureuse, au niveau de la blessure, et, s'il est ajouté à un autre poison, en accélère l'effet.

Le Sang de centaure (9) [30] : cf. *Centaures*

Le venin de frelons noirs (6) [24]: cf. l'article Frelons noirs

Le venin de Veuve Noire Aux Yeux Dorés (4) [30]: cf. les poisons animaux ingestifs.

Vin de vipère (5) [25]: Mortel. Ce poison, utilisé jadis par les Scythes, est un membre de la grande famille des poisons obtenus à partir d'animaux venimeux putréfiés. Il engendre une septicémie fatale. On fait macérer quelques vipères enceintes quelques jours jusqu'à ce que les chairs se décomposent. On prélève ensuite du sang humain qu'on place dans une petite marmite couverte qu'on laisse dans du fumier. Une fois putréfié, ce sang relâche un sérum en surface, qu'on mélange à la macération de vipère.

Poisons minéraux ingestifs

Nombre de ces poisons étaient également utilisés comme pigments par les enlumineurs pour leurs couleurs vives. Ils peuvent donc se trouver en vente libre pour cette utilisation, bien que leur prix soit très élevé. Les cas d'empoisonnement par un livre comme celui que décrit Umberto Eco dans le Nom de la Rose étaient donc réels. Certains des effets thérapeutiques cités ci-dessous relèvent de la magie naturelle et sont notés en italique.

La manipulation de ces poisons nécessitant une certaine compétence alchimique, on considérera que la compétence "connaissance des poisons" inclut la compétence alchimie, à un score du quart du score en connaissance des poisons.

Acqua toffana (18) [33] : Mortel. 5 à 6 gouttes suffisent. Mort lente. Solution blanchâtre d'anhydride arsénieux dans de l'eau de cymbalaire avec de l'extrait de cantharide. L'anhydride arsénieux, base de nombreux poisons, a l'avantage de n'avoir pas de goût. Il se présente sous la forme d'une poudre blanche semblable à de la farine. Son caractère raffiné le rend extrêmement cher. On appelle communément cette poudre "poudre de succession", indiquant ainsi par là son utilisation la plus courante...

Cinabre ou vermillon (10) [29] : Mortel. Sulfure de mercure de couleur rouge (HgS). *À petite dose guérit de l'hydropisie et de la diarrhée.*

Litharge (9) [26] : Mortel. Oxyde de plomb Le litharge (ainsi que le minium ci-dessous) est toxique à long terme, parce que la consommation du plomb engendre des problèmes de saturnisme, qui peuvent conduire au coma puis à la mort, en passant par une grande variété de symptômes allant de la nausée à la folie, suivant la gravité de l'exposition. Il s'agit donc ici d'empoisonnement à long terme, pouvant prendre jusqu'à plusieurs années. Le minium a d'ailleurs été utilisé au Moyen-Orient dans un onguent de médecine traditionnelle appelé azarcon, car sa toxicité s'attaque aux microbes, et n'engendre des problèmes que plus tard.

Minium (8) [30] : Mortel. Oxyde de plomb. Cf. le litharge ci-dessus.

Orpiment (18) [22] : Mortel. Sulfure d'arsenic. Utilisé dans la dorure des enluminures, d'où son nom. Beaucoup moins raffiné que l'anhydride arsénieux, il est moins efficace, et moins cher.

Phosphore blanc (13) [24]: Mortel. C'est le phosphore pur, il luit dans l'obscurité, émet une odeur d'ail et brûle avec une flamme très intense.

Réalgar (7) [27] : Mortel. Sulfure d'arsenic naturel, de couleur rouge. Il est appelé Dragon Rouge par les verriers qui s'en servent pour produire du verre coloré.

Stibine (10) [25]: Mortel ou émétique à faible dose mélangé à du vin. Sulfure d'antimoine (Sb₂S₃), minerai naturel. De couleur gris acier, la stibine servait de mascara pour les femmes grecques. Les alchimistes l'appellent le Loup Gris.

Sublimé corrosif (10) [32]: Mortel en quelques minutes. Convulsions, dissolution de l'estomac, salive acide et haleine fétide. Saveur âcre et caustique. Bichlorure de mercure (HgCl₂) formé par combinaison d'acide muriatique et d'oxyde de mercure puis sublimation d'où son nom. Il se présente sous forme de masses blanches, semi-transparentes sur leurs bords, hémisphériques et concaves. À petite dose il facilite la digestion.

Vert-de-gris (6) [16] : Le vert-de-gris est un oxyde de cuivre qui donne cette couleur si particulière au Lion de Denfert et aux autres monuments en bronze. Il n'est pas mortel mais peut causer des irritations et des inflammations à dose assez conséquente. En tant que poison il est inefficace sauf si on veut seulement indisposer quelqu'un.

Vitriol de Lune (9) [22] : Mortel. Nitrate d'argent obtenu par dissolution d'argent métallique dans de l'acide nitrique. *Trois onces d'esprit de nitre suffisent à dissoudre l'argent, après quoi le mouvement de l'esprit de nitre étant en quelque sorte cessé, les vapeurs rouges étant dissipées et les vaisseaux refroidis, on fera cristalliser à froid. Une chaux d'argent sera ainsi obtenue, que l'on gardera dans une bouteille de verre double bien bouchée. Deux grains dans quatre onces de vin, de bouillon ou quelque autre liqueur, donnent de bons effets dans l'apoplexie, la léthargie, l'épilepsie. Au-delà de deux grains, les cristaux rongent l'estomac et le malade meurt de fièvre hectique et de consommation.*

Poisons bactériens insinuatifs *

Ces poisons ne sont connus que de très peu de gens, et leur effet ne se déclare pas immédiatement, mais peut attendre plusieurs années. On considérera que seules quelques Guildes d'Assassins connaissent ces poisons particuliers qui ont la particularité de résister à toute forme de détection magique, puisqu'ils sont inconnus et opèrent de manière inconnue (cf. la septième loi de Viviane), ainsi qu'à toute forme de détection par la compétence "Connaissance des poisons", puisque les bactéries sont inconnues. Ceux qui utilisent ces poisons les considèrent comme mystiques, et leur connaissance est purement empirique. De même les méthodes habituelles d'antidote, magiques ou non, sont inefficaces. La garde Syndicale de la Guilde du Nombre d'Or, bien que n'étant pas à proprement parler une organisation d'assassins, utilise souvent ce qu'ils appellent les *poisons vivants*.

Les bacilles utilisés sont en général celui du tétanos et celui de la septicémie. La septicémie tuera en une dizaine d'heures, mais le tétanos peut attendre des années avant de déclarer, après quoi il tue en deux jours. En général ils sont présents ensemble, et si le bacille septique meurt au bout de trois heures au Soleil le tétanique peut survivre plusieurs mois sur la même pointe de flèche.

Voici comment le Dantec raconte comment les Canaques de l'île de la Pentecôte fabriquent leurs flèches de guerre: *On commence par faire au moyen d'une pierre une incision à un arbre, laquelle laisse échapper un suc laiteux auquel on laisse prendre une certaine consistance avant de le recueillir. La pointe de la flèche de guerre en os humain est alors recouverte de ce suc qui ne sert qu'à fixer le poison. Sur cet enduit on enroule un fil en laissant un espace entre les spirales. Cela fait, on prend au moyen d'une écuelle en noix de coco de l'humus prélevé au fond des trous de crabes dans les marais à palétuviers très malsains qui bordent la côte. L'extrémité de la flèche déjà préparée est plongée dans cet humus, puis on fait sécher au Soleil. Après la dessiccation complète, on retire le fil.*

Références : Histoire du Poison - Jean de Maleyssie, le Grand et le Petit Albert

PRESCIENCE

Voir aussi Cosmogonie, La langue draconique, Merlin, Viviane

La prescience est la vision de l'avenir. C'est une trame fondamentale particulièrement mystérieuse de la langue draconique. Certains la disent issue de la sorcellerie du Chaos car elle est liée au temps, comme la trame de la Chronomancie, mais d'autres objectent que n'importe quelle divination serait également liée à la sorcellerie du Chaos.

Prescience ne permet pas d'agir sur le temps mais de percevoir les futurs possibles. C'est une évanescence qui interprète ce qu'un sorcier du Chaos d'Arseterre (cf. article éponyme) anonyme a évoqué sous le nom obscur d'*espérance existentielle*. C'est en quelque sorte l'ensemble des futurs d'une cible quelconque, pondérés chacun par sa probabilité. Certains draconistes affirment que cette trame est une évanescence qui entre en interférence avec un mystérieux quatrième Univers Immatériel Imaginaire qu'ils ont baptisé le *Champ des Causalités*, et simulerait le futur à partir des données initiales et d'un modèle d'évolution.

Prescience est donc un mystère pour les draconistes, comme la Vision d'Épersonai, et plus même puisqu'on ignore même qui l'a créée, bien qu'on suppose généralement qu'elle ne peut être que l'œuvre de Merlin lui-même, voire de Viviane. Prescience est un outil extraordinaire mais également fort délicat à utiliser. La Prescience n'est pas de la divination: elle donne des visions en général très précises et surtout très exhaustives, souvent trop. La réponse est parfois illisible parce que le sortilège va véritablement donner au mage une vision complète de tous les futurs possibles d'une personne sans exception, et en une fraction de seconde. C'est pourquoi classiquement les Mages limitent la portée temporelle (ou l'échelle de temps, cf. plus bas) de la Prescience à quelques jours, sans quoi la nature fondamentalement chaotique de l'univers a vite fait de les égarer dans un dédale de possibilités infinies. Ils n'osent s'aventurer plus loin que lorsqu'ils sont face à un système restreint dont les possibilités d'évolution sont très limitées.

Sous sa forme fondamentale non-enverjée, Prescience peut être lancée à un niveau quelconque $k = t * i * p$, où t est l'échelle de temps, i l'échelle d'espace ou d'isolement, et p la portée.

L'échelle de temps est un entier compris entre 1 et 3 qui définit l'intervalle de temps entre l'instant présent et celui où le mage veut connaître l'avenir : 1 représente l'avenir immédiat, 2 signifie qu'on essaie d'avoir une vision sur quelques heures et 3 sur quelques jours (pour une durée plus longue cf. plus haut: le Mage se retrouve en terrain inconnu et le joueur se trouve abandonné à l'improvisation cruelle

du MJ).

L'échelle d'espace ou d'isolement est un entier compris entre 1 et 3 qui définit l'ensemble des facteurs susceptibles d'intervenir. C'est en quelque sorte un pari du mage. Par exemple si le Mage veut connaître l'avenir d'une pomme d'ici au lendemain: en prenant une échelle d'isolement de 1 il saura si elle sera encore mangeable, à supposer que personne ne la bouge de la table où elle se trouve; 2 lui permettra de savoir si une personne de la maison viendra la manger et de visualiser la scène; 3 lui permettra de savoir si la Déesse-Dragon Grendel incarnée sous forme humaine la mangera, à supposer qu'elle passe justement par ici, au cas où elle serait en voyage hors de la Géhenne...

La portée est égale à 1 si le Mage est en présence de sa cible (à portée des sens), de 2 s'il y pense, à condition de l'avoir déjà vue et de se trouver sur le même univers (seulement à portée de l'esprit).

Techniquement me direz-vous on peut donc avoir $k = 18$, mais comme la magie draconique s'arrête toujours à 9, cela signifie que lorsque les échelles de temps et d'isolement sont toutes deux à 3 il est impossible de travailler seulement à portée de l'esprit.

Voici les enverjures classiques associées à cette trame:

Le voyage immobile [4, Jun, Prescience 9]: Cette enverjure ajoute encore au mystère qu'est la Prescience. Elle permet au mage (ou toute cible consentante) de percevoir le Monde Spirituel et de s'y déplacer par l'intermédiaire de son double spirituel, comme s'il disposait des pouvoirs de chaman Gaumanek et Manitou Kazo (cf. *Chamanisme*). Il va sans dire que ce pouvoir ne donnera jamais à celui qui en bénéficie l'acuité de la vision d'un chaman ni la possibilité d'agir sur les esprits autrement que par un simple échange de paroles. Par ailleurs l'utilisation de ce pouvoir peut se révéler dangereuse en cas de rencontre avec des esprits malins.

L'ancien privilège de la Pythonisse [9, Dēvatā'ōm, Prescience 5]: C'est l'antique pouvoir de l'Oracle de Thémis et Phœbé, qui permet au mage d'interroger les immortels présents 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, les Seigneurs des Abysses et les Procurateurs de tout poil...

Le mage dispose de $E(n/2)$ questions et doit choisir au moment où il lance le sortilège à qui s'adresse la question. Il obtiendra toujours une réponse, car c'est le privilège de l'oracle, respecté par tous les dieux et toutes les autres entités concernées car c'est à l'Oracle qu'ils doivent la chute de l'Âge d'Or et leur avènement. Mais quant à savoir si la réponse sera précise, intelligible ou même sincère... c'est une toute autre affaire. Il va de soi que si le mage est un athée endurci et que la divinité ou l'entité interrogée n'a aucun intérêt du point de vue de ses valeurs spirituelles à répondre correctement, la réponse sera énigmatique au mieux et au pire carrément fausse. Un peu de discernement dans le choix de l'interlocuteur en rapport avec la question posée et la personnalité du mage est évidemment nécessaire. D'ailleurs les draconistes pieux utilisent fréquemment ce pouvoir avec succès en interrogeant les dieux qu'ils vénèrent, comme pour narguer leurs condisciples trop souvent agnostiques voire athées.

Attention à l'exception suivante: ni Hécate ni les Dieux-Dragons, ni les Kami comme Susanô-O ne se considèrent liés par la loi de l'Oracle, étant donné leur nature titanide. Ils ne sont donc pas sujets à ce sortilège.

PROCURATEURS ET SUPPLIANTS

Voir aussi L'Âme immortelle, la Douat, Nécromancie, Cosmogonie

Procurateurs et Suppliants: ces entités sont des incarnations physiques créées par des divinités à partir d'âmes élues ou consacrées. Il ne s'agit pas cependant de Morts-Vivants, ni de protégés d'Hathor ou de Divinités Stellaires. Les âmes mortes correspondantes peuvent ou non se trouver encore dans la Douat, si elles s'y trouvent, elles sont identiques à n'importe quelle âme morte.

Les Procurateurs (également appelés Vicaires) sont des entités puissantes, créées à partir d'âmes élues le plus souvent, et enlevées aux Havres de la divinité correspondante dans la Douat. Souvent l'âme morte correspondante est arrachée à la Douat, mais ce n'est pas toujours le cas. Leur existence repose sur leur ancienne vie, et peut être assimilé à une résurrection, bien que les Procurateurs ne soient ni vivants ni morts.

Les Suppliants sont une version inférieure des Procurateurs. Ils sont attachés en général à une sorte de destin post-mortem qui leur a affecté un rôle pour l'éternité, et sont rarement arrachés à la Douat. L'âme morte correspondante est en générale dans l'un des Havres du dieu, si celui-ci en a un. Les Suppliants sont parfois seulement les pierres d'un escalier. Ils sont la matière première formant les domaines imaginaires des divinités.

REFLETS ONIRIQUES

cf. Cosmogonie, le Monde des Rêves

REFLETS PLUTONIENS

cf. Cosmogonie, la Douat, Nécromancie

REIFTHURSEN

(Les Géants de la Rosée)

Voir aussi La Langue Runique, Asgard, La Douat, Nibelungen, Nifelheim, Albenheim

Appelés ainsi parce qu'ils appartiennent au matin de l'univers, les Reifthurser font partie des Titanides et sont issus des Dieux-Dragons Ymir et Bor. Dans les légendes germaniques c'est le nom des plus anciens Géants. D'Ymir est né Bor, et de Bor les Ases d'une part et d'autre part son fils Buri. Dans le contexte de Terre Seconde, Bor est aussi le Titan Cronos et comme Ymir n'appartient pas seulement aux mythes germaniques. Les Géants de la Rosée considèrent qu'ils sont liés de manière plus spécifique à trois Géants de la Rosée presque aussi anciens: Bergelmir, Thrudgelmir et Aurgelmir, qui constituent aujourd'hui trois lignages au sein des Géants de la Rosée et des Géants en général.

<p><i>Vor unzähligen Wintern, eh die Erde geschaffen, war geboren Bergelmir; Thrudgelmir war des Thursen Vater, doch Aurgelmir sein Ahn.</i></p>	<p><i>Il y a de cela d'innombrables hivers avant même que soit créée la Terre naquit Bergelmir Thrudgelmir était son père et Aurgelmir son aïeul.</i></p>
--	---

die Edda - das Wafthrudnirlid die Edda - le chant de Wafthrudnir

La distinction entre Géants de la Rosée et Géants en général est la suivante: les Géants de la Rosée sont liés au Jötenreich, deuxième racine d'Yggdrasyl, qui sera décrite ici, et au roi Alswinn. Les Géants en général ne le sont pas forcément. Les Géants de la Rosée les plus anciens comme Bergelmir, Thrudgelmir et Aurgelmir, n'existent plus aujourd'hui que sous la forme de Xoas épanouies (cf. *Titans et Titanides*), qui constituent le Jötenreich. De ce fait, le Jötenreich est séparé en trois grandes parties, chacune appelée du nom de l'un de ces trois Géants. Les Reifthurser considèrent le Jötenreich comme un Palais bâti sur plusieurs siècles, dont Aurgelmir est la partie la plus ancienne et Bergelmir la plus récente.

Les deux Reifthurser les plus puissants et les plus connus sont Alswinn, qui est leur Roi, et le loup Fenrir, enchaîné par les liens de soie créés par les Nibelungen, et qui dévorera le Soleil lors du Ragnarok. Alswinn et les siens, vaincus par les Ases, prendront leur revanche lors du Ragnarok, dont ils attendent l'avènement. Ils sont pour l'instant essentiellement cantonnés dans le Jötenreich et interagissent relativement peu avec le monde des mortels. Certains d'entre eux, comme les Géants Thrym ou Thjazi, apparaissent souvent dans les récits mythiques comme les victimes des Ases, qui les volent ou les humilient. On peut considérer ces êtres comme des créatures très puissantes, très anciennes, mais tenues en respect par les Ases, et manquant de la discipline et de l'unité nécessaires au renversement de la situation. Alswinn n'est en effet qu'un roi symbolique, et les Géants de la Rosée ne s'uniront pas avant le Ragnarok, voire même pas à ce moment, ce qui explique qu'ils perdront en principe cette ultime bataille. Ils symbolisent la force brute des éléments, domestiqués par la civilisation mais toujours redoutables dans leurs colères.

Jötenreich

Jötenreich vient du mot scandinave jötunn (pluriel jötnar), qui désigne aussi les géants en général. Aurgelmir, Thrudgelmir et Bergelmir correspondent à trois générations de géants créés par Bor (cf. *Titans et Titanides*). Quoique différents des Titans primordiaux, ce sont des Titanides dont la Xoa est très ancienne et totalement épanouie. Ils constituent ainsi chacun un domaine du Jötenreich et chacun des Géants qui y vivent se réclame de l'un des trois, ce qui est normal, puisque les Géants de la Rosée sont tous des Titanides dont la Xoa n'est pas épanouie, et qui sont issus de la Xoa épanouie de l'un des trois Géants primordiaux.

Aurgelmir, Thrudgelmir et Bergelmir représentent chacun une étape dans la formation du monde, mais aussi de la conscience des mortels. **Aurgelmir** apparaît comme un lieu où la vie est encore impossible, correspondant au lointain passé de Prime Terre (cf. *Cosmogonie*): des pluies acides sur une terre désolée, dans un air encore toxique. Sans pouvoirs magiques, on ne peut y survivre. C'est aussi un lieu qui conserve la mémoire du passé de Terre Seconde, notamment de la magie antique (cf. *Innommé*). On dit que des Daÿmonia très anciens y résident et certains y sont entrés dans l'espoir d'en capter un. De manière générale, cette terre est peuplée de Titanides qui se souviennent des débuts de l'Âge d'Or. On peut y trouver des images de ce passé, voire des objets ou des Titanides qui en sont issus et y ont été conservés. C'est un lieu où la conscience des mortels se trouve également modifiée: elle se réduit à la satisfaction de ses pulsions et désirs, sans aucun contrôle. Toute personne mortelle sentira progressivement sa mentalité évoluer dans ce sens, comme s'il était réduit à son "ça" pour employer le jargon psychanalytique. Seule la résistance à la magie permet d'y échapper.

Le domaine de **Thrudgelmir** est beaucoup plus hospitalier, quoique encore assez hostile. Il a la forme de la Terre plongée dans une ère glaciaire: la terre est recouverte de glace et dans ses profondeurs coule le feu tellurique sous forme de lave et de magma. Sur cette contrée désolée, on peut trouver des traces de la jeunesse des Ases. Thrudgelmir conserve en effet dans les grottes prises dans la glace, la marque des premières runes écrites par *Niève*. On ne sait s'il s'agit d'une reconstruction, ou si la xoa de Thrudgelmir fut utilisée par Niève pour y

façonner sa langue enchantée. Peu de Runenmeister connaissent le secret de Thrudgelmir, et bien peu savent que cette langue runique primitive conserve encore de nombreux aspects de la Langue Véritable d'*Épersonai*, car elle est plus pure que l'est celle des Ases eux-mêmes.

Le tombeau de Niève se trouve en ce lieu, profondément enfoui sous la glace et la terre. La créatrice de la langue runique y repose, morte, mais amenée à se relever lors du Ragnarok. Quelques rares Runenmeister d'Odin gardent son tombeau, et cherchent vainement à comprendre les runes qui ornent les parois des innombrables galeries souterraines qui entourent le tombeau, situé à mi-chemin entre la glace et la lave souterraine, reproduisant la dialectique entre les six Valkyries de la glace et les six Valkyries du feu. La puissance de Thrudgelmir ne s'exprime presque plus, car les Runenmeister gardiens (qu'on appelle les **Waerter**), le maintiennent lui aussi dans une torpeur indistincte de la Mort. Mais on peut parfois la voir sous la forme de spectres errants, qui conservent le souvenir de Niève et même, dit-on, d'*Épersonai* et de la *Transcendante Ennéade*, qui l'aiderent dans sa tâche. Les Waerter savent contenir la puissance de Thrudgelmir par des rituels qui leurs sont propres, ainsi que rendre l'âme de Niève indétectable par aucun pouvoir magique, mais ils ont jusqu'à présent échoué à extraire de cette âme ou des traces laissées en Thrudgelmir le savoir qu'elle recèle, et la puissance perdue liée à la proximité avec la Langue Véritable de cette langue runique archaïque. Jusqu'à présent, Odin leur a toujours interdit de ranimer la puissance de Thrudgelmir afin d'en apprendre plus. Mais si un Waerter désobéissait, ou si Odin, aveuglé par la colère, venait à oublier ses propres interdits, cela pourrait être l'un des facteurs déclencheurs du Ragnarok...

Enfin, **Bergelmir** est un domaine ressemblant à la Terre, du moins aux régions froides où se trouvent les réminiscences de la culture germanique et scandinave qui est à l'origine de la religion des Ases. Terrain beaucoup plus vivable, il reproduit l'histoire des Géants et Titanides lors de l'*Âge d'Or*, selon le point de vue de la religion des Ases. On peut y retrouver ainsi des traces du passé, car les Titanides liés à la Xoa de Bergelmir jouent le rôle de mortels et immortels disparus depuis, ou parfois leur propre rôle. Il s'agit d'un passé moins primitif que celui d'Aurgelmir. Il s'agit plutôt des moments de l'*Âge d'Or* précédant le Déluge, où les mortels commencent à se rendre maîtres de leur destin, conçoivent lois, éthiques et sociétés organisées. On peut y trouver ainsi des traces d'artisanats anciens, où de savoirs disparus depuis, comme celui de la magie antique. Contrairement à Aurgelmir, on n'y trouvera pas de Daÿmonion enfermé, mais certains des personnages de la Xoa se croiront démiurges et reproduiront autant que possible les capacités de leurs contreparties disparues. On peut aussi y trouver des éléments de la mythologie et culture celtique, notamment un reflet de *Merlin* et de *Viviane* vivant leur idylle dans leur royaume enchanté. Il ne s'agit pas des vrais, mais certains croient que c'est le cas et les traitent comme tels.

La vallée des poisons ou les Gifttäler

La vallée des Poisons est la limite entre la première et la deuxième racine d'Yggdrasil, i.e. entre le Pays du Peuple des Épées, c'est-à-dire des Nibelungen, et le Jötenreich, et ce n'est rien d'autre que la Xoa épanouie du Géant de la Rosée Fenrir, emprisonné par des liens de soie entretenus savamment par les Nibelungen.

<i>Einen Saal sah ich, der Sonne fern, am Totenstrand</i>	<i>J'ai vu une salle, loin du Soleil, sur la grève des Morts.</i>
<i>das Tor nach Norden: tropfendes Gift träuft durch das Dach; die Wände sind aus Wurmleibern</i>	<i>Sa porte regarde vers le nord, du poison suinte du plafond et les murs sont faits de la chair d'un Ver</i>
	<i>die Edda - Das Grimmirlied</i>

Ce lieu jouera un rôle essentiel pendant le Ragnarok. Il échappe au contrôle d'Alswinn, le roi du Jötenreich, et est contrôlé par des Nibelungen qui ont contraint la Xoa de Fenrir à l'épanouissement et la maintiennent ainsi par des liens de soie. On n'a encore jamais vu une Xoa épanouie revenir à son état antérieur par un second renversement des formes, mais le réveil de Fenrir sous son ancienne forme sera un événement annonciateur du Ragnarok au même titre que le meurtre de Balder.

<i>Durch Gifttäler gleitet von Osten mit Schneiden und Schwertern der Schreckenstrom.</i>	<i>À travers les vallées empoisonnées s'écoule depuis l'est le fleuve de la peur charriant épées et poignards.</i>
	<i>die Edda - Das Grimmirlied</i>

Il existe également un singulier gardien attaché à ce lieu mystique : Nornagest. Il s'agit d'un être humain à qui les Nornes prédirent qu'il vivrait aussi longtemps que durerait une chandelle qu'avait allumée sa mère au-dessus de son berceau. Sa mère s'empressa de souffler la chandelle, rendant ainsi son fils immortel d'une certaine manière. Étrange immortalité, qui cependant peut s'achever en quelques heures... Nornagest symbolise ainsi le péril permanent du Ragnarok et la fragilité du monde tel quel nous le connaissons, qui peut être détruit à tout moment. Ainsi il est naturellement devenu le gardien des Gifttäler, ou "vallées empoisonnées", au service de Dwalin, le Roi immortel des Nibelungen.

Physiquement, la Vallée des Poisons ou les Vallées Empoisonnées ont la forme d'une forêt d'arbres immenses, si grands que le sous-bois

est obscur comme la nuit et qu'on met une journée entière à gravir toute la hauteur d'un arbre sur des escaliers en colimaçon qui circulent le long de leur écorce. Des chemins de cordes entre les branches permettent de passer d'un arbre à un autre à diverses hauteurs. Nornagest lui-même a bâti son palais sur la cime de l'un de ces arbres et ne quitte que fort rarement les frondaisons du pays dont il a la charge, car il apprécie trop la lumière du Soleil. Certaines des cordes constituant les passerelles entre les arbres sont faits de fils rouges ayant la consistance de la soie : il s'agit des liens enchantés conçus par les Nibelungen. Indestructibles, ils maintiennent le pouvoir de Fenrir en torpeur.

Le fameux "fleuve de la peur" ou Schreckenstrom est en fait une sorte de route traversant la vallée d'est en ouest, dans laquelle marchent des créatures en armes, ressemblant à des hommes mais beaucoup plus grands (4-5 m de haut), qui sont en fait des ombres de Géants de la Rosée morts dans les conflits précédents avec les Dieux. Ils proviennent du Jötenreich et traversent la Vallée des Poisons pour rappeler aux Nibelungen qui ils retiennent prisonnier. Ce sont des Géants mineurs, sans beaucoup de pouvoir, mais qui entonnent en marchant une sorte de chant ressemblant au grondement d'un torrent, d'où le surnom donné à cette étrange route charriant sans cesse ces ombres armées d'épées et de poignards.

Tout au nord, la forêt s'achève par la mer, et là se trouve le Palais du Loup, qui n'est accessible à pied sec qu'à marée basse. Comme le dit le texte plus haut, sa porte regarde vers le nord, et lorsqu'on s'en approche, le jour décline invariablement, comme s'il faisait soudain nuit. La grève des morts est faite d'un sable blanc très fin, que les pas des vivants soulèveront et dont l'ingestion est empoisonnée (virulence 30, perte définitive de 3d4 pv en cas de réussite, mort fulgurante sinon). Le Palais du Loup contient le noeud principal la Xoa de Fenrir (cf. *Titans et titanides* pour les règles au sujet des Xoa épanouies). C'est une demeure de bois, bâti à la manière scandinave : avec un irmensul pour lui servir d'axe central. Cet irmensul est cependant mort, et ses branches dénudées sont autant de mains lamentablement tendues vers le ciel. À l'intérieur, le voyageur trouvera chaleur et nourriture comme dans le palais d'un Jarl. Richement décoré de sculptures et de tentures, le lieu comprend un trône vide, symbole de l'asservissement de Fenrir.

Au service du trône vide, le voyageur trouvera des hommes et femmes qui se nomment eux-mêmes les "Hérauts de Fenrir". Vivant dans le Palais, ils l'entretiennent, se nourrissent de ce que la forêt peut leur procurer, sculptent le bois, tissent les tentures et chantent d'envoûtantes mélodies sur leur passé d'êtres vivants, car ce sont tous des *Suppliants* au service du géant déchu. Ils se montreront hospitaliers et bienveillants et ne demanderont en échange de leur hospitalité et de leurs soins (ils disposent de nombreux pouvoirs liés à la Xoa de Fenrir) que des histoires du monde, car ils ne peuvent pas quitter la Vallée des Poisons plus que leur maître.

Le Palais est cependant un lieu très dangereux, car le poison qui suinte de ses murs n'est pas de ceux qui foudroient leur victime dans d'atroces souffrances. C'est un poison magique, contre lequel il faut réussir un jet de volonté contre un seuil de 28, sans quoi on rejoint des Hérauts de Fenrir, ajoutant sa propre histoire aux leurs. Ceux qui s'attardent plus de 24h dans le palais y sont soumis. Ce maléfice a une raison d'être : en effet, les sculptures et tentures du Palais du Loup, voire même les chants et danses qui y ont lieu, racontent l'histoire du prochain Ragnarok. De ce fait, il arrive que d'intrépides aventuriers se risquent à braver le danger pour en savoir plus à ce sujet et prendre leur temps pour élucider les énigmes du Palais, mais Fenrir n'a évidemment guère envie de les laisser repartir. Mais pour quiconque souhaite savoir comment Fenrir se prépare au Ragnarok et comment les événements légendaires censés y conduire se produiront d'une manière nouvelle et inattendue. En effet, si la légende du Ragnarok n'évolue pas, en revanche elle ne doit pas forcément être lue littéralement. Les étapes fatidiques qu'elle décrit peuvent se manifester d'une manière inattendue selon le contexte dans lequel elles se dérouleront. Pour toute personne dévouée à empêcher le Ragnarok, une visite dans le Palais du Loup ne peut qu'être fort instructive. Mais c'est également très risqué.

RÊVES (Le Monde des)

Voir aussi Nécromancie, Cosmogonie, Chamanisme, Langue Démoniaque, Idée

Qu'est-ce qu'un rêve?

Le Monde des Rêves est sans doute le plus complexe des trois Univers Immatériels Imaginaires. Cela vient de ce que sa structure est modifiée par chacun de ses voyageurs, et que tout y est multiforme. Une même entité sera perçue d'autant de manières différentes qu'il y a de rêveurs. La seule constante du Monde des Rêves ce sont les mystérieuses entités qu'on appelle Princes des Rêves, et qui seraient d'après certains cosmogonistes des mortels égarés à jamais dans le Monde des Rêves et qui en auraient appris les arcanes. Certaines constructions à la fois présentes dans le Monde Matériel et le Monde des Rêves sont également stables - du moins en apparence - comme le Labyrinthe des *Innommables*, ou SawHe, la cité onirique appartenant à la Xoa du Dragon de *Khôme*.

Il existe en effet des objets très particuliers, appelés **Semels**, qui sont présents simultanément dans les deux mondes. Ce mot vient du latin "semel" signifiant "une fois" et utilisé jadis pour compter. Un Semel est appelé ainsi car chacun d'entre eux est et restera unique en son genre : c'est un objet qui a été créé dans le Monde des Rêves mais a également le pouvoir de se matérialiser dans le Monde Réel, et d'y avoir un double matériel. Présent à la fois dans le Monde des Rêves et le Monde Matériel, ils sont aussi parfois appelés "objets-révants" mais c'est en pratique le contraire. Leur caractère unique et non-reproductible vient précisément de leur naissance dans un univers perpétuellement changeant. La fabrication d'un tel objet est un mystère appartenant aux seuls Princes des Rêves. Ces objets apparaîtront comme magiques et toute personne dotée de la faculté "Conscience onirique" ou ayant réussi un jet de la compétence "identification de la magie" supérieur ou égal à 25 identifiera l'objet comme un Semel.

Les Semels permettent aux Princes des Rêves de fonder des espaces à peu près stables dans le Monde des Rêves. Mais hormis ces fragiles oasis, le Monde des Rêves est un univers où tout est redéfini en permanence, où tout est vrai et son contraire en même temps. Plus que

partout ailleurs, la pensée des êtres conscients qui s'y trouvent influe sur la nature de ce monde. Tout être dormant rêve, qu'il le veuille ou non. Lorsqu'il rêve, l'être envoie un double de lui-même, son reflet onirique, dans une région du Monde des Rêves, dont l'essentiel est créé par son propre subconscient. Cependant le Monde des Rêves est aussi une réalité indépendante de lui, et une partie de son rêve, souvent minime voire nulle, parfois importante, lui est aussi totalement étrangère. On parle d'aliénation du Rêve.

C'est grâce à cette partie étrangère du rêve que la magie des rêves existe, qu'il est possible de prédire l'avenir, de guérir ou de provoquer des folies, de communiquer, de tuer etc... par les rêves. Un rêve est souvent partagé. Il est difficile de rêver véritablement seul. On appelle ceux qui ont un pouvoir magique sur le Monde des Rêves **oniromanciens**, quelle que soit l'origine de ce pouvoir. Les mages démonistes et nécromanciens ou encore les chamans sont tous des oniromanciens de ce point de vue.

Qu'est-ce que cela signifie?



Cela signifie que si le double onirique est unique et personnel, il évolue dans le Monde des Rêves, et son rêve est susceptible de se confondre

avec le rêve d'une autre personne, ou le domaine d'une créature du Monde des Rêves. Lorsque plusieurs doubles oniriques se rencontrent ainsi, à l'intérieur d'un rêve commun, même s'il n'est a priori pas perçu ainsi par les rêveurs eux-mêmes, on compare le degré d'aliénation de chaque double onirique et **celui dont le degré d'aliénation est le plus faible (strictement) est dit l'hôte**. Un rêve commun a toujours un hôte, si les doubles oniriques ne se sont pas départagés strictement, alors l'hôte est dit invisible, et géré par le MJ, car il s'agit alors de l'un des mystérieux Princes des Rêves, et la structure du rêve est alors fort étrange. Même si le jeu des aliénations fait ensuite qu'un hôte devrait apparaître parmi les doubles, il est possible que le Prince ainsi attiré

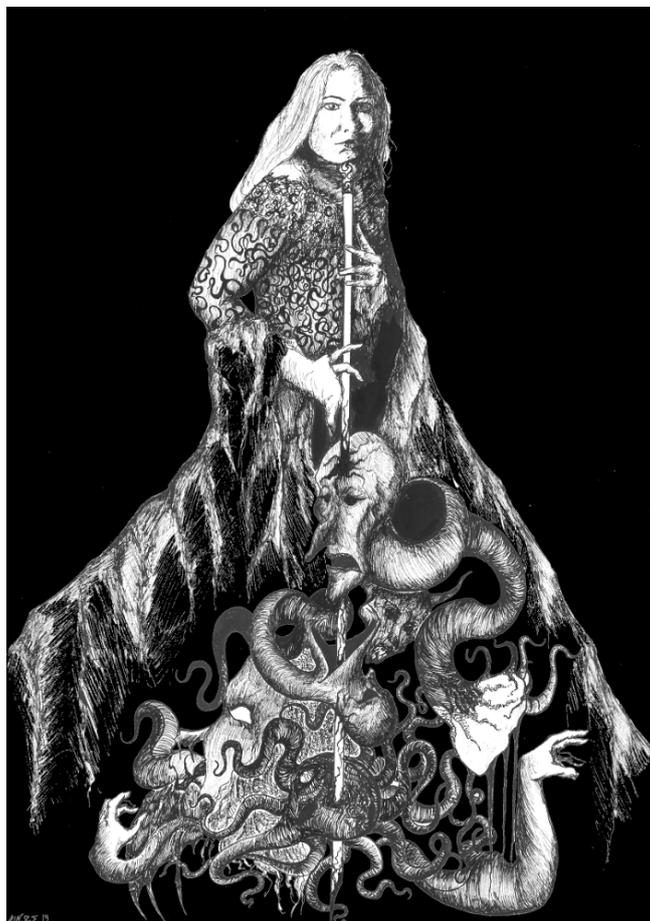
reste en fait l'hôte.

Ce degré d'aliénation est un nombre noté x , compris entre 0 et 1. x représente la part aliénée du double (ou du rêve), et $1-x$ la part homogène. Si $x=0$ on dit que le rêve est totalement homogène, et si $x=1$ on le dit totalement aliéné. Un rêve totalement homogène signifie que la personne n'est en proie qu'à son subconscient et n'est pas accessible par le Monde des Rêves. Cela implique notamment que ce rêve n'ait aucune valeur divinatoire, en revanche il peut faire ressurgir des souvenirs enfouis, ou des pensées inavouées etc... comme dans la vraie vie. Un rêve totalement aliéné signifie que le rêve est entièrement contrôlé par des forces étrangères au rêveur. Cependant, on considère en général que si un rêve peut être parfaitement homogène, il ne peut en revanche être parfaitement aliéné, et qu'une infime partie du rêve reste toujours homogène. Les oniromanciens disent qu'elle est alors en limite d'existence.

Lorsque la part homogène du rêve est en limite d'existence, le rêveur se trouve si profondément perdu dans le Monde des Rêves qu'il peut en mourir, et perd la faculté de se réveiller ou d'être réveillé par des moyens normaux. Il est extrêmement dangereux de se retrouver dans cette situation. En revanche il peut être intéressant de s'en approcher le plus possible.

Le Rêve est donc semblable à un être vivant. Certains Rêves peuvent en parasiter d'autres, tout en restant eux-mêmes le plus homogènes possibles. La magie des rêves consiste souvent à aliéner une partie de son propre rêve volontairement, pour en contaminer un autre. Il est à la fois dangereux et intéressant d'être l'hôte d'un rêve commun. Le rêve commun est toujours influencé par le double le plus homogène, sa structure obéit au subconscient de celui-ci. L'hôte est à la fois souvent le plus faible des doubles oniriques, comme on le verra plus bas, et le plus important, car le rêve est son rêve, et il a avec le rêve commun une affinité particulière. Le fait même de contrôler quelle partie de son propre rêve on soumet ou non à l'aliénation est en soi un pouvoir de magie onirique. Par défaut, un être rêvant sera en rêve homogène lorsqu'il sombre dans les bras de Morphée, car l'aliénation du rêve est une forme d'action magique sur le rêveur. Mais tout être vivant a plus d'une fois dans sa vie affronté le Monde des Rêves sans le savoir.

Tout être capable de rêver et doué de la faculté **conscience onirique** dispose d'un potentiel plus ou moins élevé de compréhension du Monde des Rêves et de l'étendue de son pouvoir sur celui-ci. La magie des rêves permet surtout d'accroître la conscience de pouvoirs qui existent à l'état latent en tout être rêvant.



Pour les êtres disposant de cette faculté, la conscience onirique est égale par défaut à $\max(\text{imagination}, 2)$, certaines classes ont la possibilité de la développer au-delà de ce chiffre de base. Le degré de conscience onirique, noté CO dans la suite, permet de définir les degrés d'aliénation que le double onirique peut s'affecter à lui-même, ou imposer à d'autres doubles dans le cadre d'un rêve commun. Le degré d'aliénation x doit être choisi égal à k/CO , où k appartient à $[0, 1, \dots, \text{CO}-1, \text{CO}]$. Un être de conscience onirique égale à 2 (le minimum) ne pourra choisir que la séparation totale, l'aliénation totale ou partager moitié-moitié. Plus le degré de conscience onirique est élevé, plus il est possible de jouer sur la valeur de la fraction d'aliénation x . Cette faculté est essentielle dans la mesure où on a précisé que le rêve hôte, c'est-à-dire tel que x soit le maximal des rêves concernés, a un rôle qualitativement différent de tous les autres rêves croisés.

On a ensuite et enfin le pouvoir onirique noté PO, il est égale en permanence à $x \cdot \text{CO}$. Si $x=1$ le rêveur est au maximum de son pouvoir, mais ne peut plus se réveiller ni être réveillé par des moyens normaux, comme on l'a déjà dit. On voit que plus le degré de conscience onirique est fort, plus le rêveur peut de lui-même s'approcher le plus possible de son pouvoir onirique maximal, à savoir CO, sans être en aliénation totale. Cependant le x peut lui être imposé par un autre double. On voit qu'à CO identiques, le double hôte est aussi le plus faible. Le PO est semblable à une compétence, il intervient dans tous les jets pour les actions oniriques, en bonus sur un d20. Mais la position d'hôte est qualitativement différente, comme on va le voir.

Pour les personnes rêvantes sans conscience onirique, on considère que leur pouvoir est toujours égal à 0 d'une part, et leur degré d'aliénation peut alors avoir une valeur rationnelle quelconque comprise entre 0 et 1, selon le désir de ceux qui le modifieront. Les êtres sans conscience onirique n'ont naturellement aucun contrôle sur leur degré d'aliénation.

Les actions oniriques

Elles sont innombrables. Le Monde des Rêves permet d'apprendre sur soi-même, voire de transformer certains aspects de sa propre personnalité, il serait stupide de vouloir tout formaliser. On décrit cependant quelques-unes des actions oniriques, relativement simples, qui se retrouvent souvent. Dans un rêve commun, les actions oniriques ne sont jamais simultanées, l'hôte agit en premier, puis ensuite chaque double selon un ordre déterminé soit purement au hasard, soit par l'hôte, soit selon l'ordre des CO. On recommande au MJ de décider lui-même de l'ordre selon les circonstances, avec humour et spontanéité. Les actions ne coûtent rien en terme d'énergie, mais il faut parfois user de magie pour avoir accès à telle ou telle action.

Avant de s'endormir, il est possible de se concentrer pour ne pas rêver : le dormeur doit réussir un jet contre un seuil de 25 en utilisant sa CO comme compétence, en cas de réussite aucun pouvoir ne peut atteindre le dormeur, 1 seule tentative possible par somme. On considère tout d'abord trois actions simples, basiques, accessibles à tout rêveur doué de la faculté "Conscience Onirique":

- se réveiller de sa seule volonté (seuil 18, 14 pour l'hôte).
- choisir ou changer la partie homogène de son rêve (seuil 20), la diminuer rend le rêve plus aisément trouvable par des créatures du Monde des Rêves.
- interagir avec le décor du rêve comme s'il s'agissait du Monde Matériel (seuil 10, 5 pour l'hôte, réussite automatique selon le MJ).

Les actions suivantes ne sont accessibles que par des pouvoirs spécifiques :

- recherche onirique : trouver le rêve d'une personne, et créer un rêve commun avec elle - seuil $\text{CO} \cdot (1-x)$ de la cible (1 si jamais le rêveur n'a pas de conscience onirique) - ou entrer dans un rêve commun où elle se trouve, 1 seule possibilité par personne, en cas d'échec il faut attendre qu'elle se réveille puis se rendormir. Réussite automatique si volontaire.
- aliénation forcée : changer la part aliénée d'un autre double onirique du rêve commun (comme s'il s'agissait de son propre double), seuil $20 + \text{PO}$ de la victime. Réussite automatique si volontaire.
- art des rêves : transformer le rêve commun seuil somme des PO des autres doubles pour l'hôte, +5 pour un autre.
- art des rêves personnel : transformer son propre rêve s'il n'est pas commun, seuil 15.
- armes oniriques : expulser quelqu'un d'un rêve commun en le forçant à se réveiller, opposition des PO, le perdant se réveille.
- somnambulisme conscient : ce pouvoir très étrange permet au double onirique de contrôler sa contrepartie matérielle et d'agir en parfaite ubiquité entre le Monde Matériel et le Monde des Rêves. Tant que le somnambulisme est maintenu le personnage est en pleine possession de tous ses moyens dans les deux univers. L'état somnambule ne repose pas le dormeur (aucune récupération de Transcendance ni récupération des blessures), et il peut être rompu à chaque blessure reçue: si le somnambule échoue à un jet de volonté opposé à seuil égal à $15 + \text{dommages reçus}$.
- cages : pouvoir créé par les mages démonistes, il permet de créer des cauchemars qui marqueront définitivement la victime. Il y a en fait plusieurs formes de ce pouvoir. On parle de Cages Meurtrières lorsqu'on cherche à détruire sa victime purement et simplement, physiquement ou mentalement, de Cages Infernales lorsqu'on retourne le subconscient de la victime contre lui-même, le laissant s'enfermer lui-même dans des cauchemars tortionnaires, de Cages Invisibles lorsqu'on cherche à agir sur l'esprit de la victime par les rêves, pour modifier sa mémoire ou l'influencer dans un sens ou un autre, sans que celle-ci en soit consciente. Ce pouvoir ne peut s'appliquer qu'à l'hôte du rêve commun. C'est une forme particulière d'*envoûtement* (qui n'est cependant pas soumise à la loi de l'enracinement) mais l'hôte n'a pas de jet de volonté pour y résister lorsque l'envoûtement est lancé. L'envoûteur doit réussir un jet de son PO contre un seuil de $30 + \text{CO}$ de l'hôte. En cas de réussite, l'hôte est alors soumis aux Cages et ne se réveillera pas naturellement par aucun moyen physique tant qu'il sera soumis à l'envoûtement. Les Cages sont un rêve enfermant le double onirique du dormeur, qui expulse au moment de sa création tous les autres participants au rêve. Le rêve des Cages est paradoxalement à la fois *totalemement aliéné* mais fonctionne comme un rêve *totalemement homogène*. Le dormeur n'a plus de conscience onirique, mais les Cages résisteront à toute tentative externe de le trouver comme s'il était en train de rêver de manière parfaitement homogène sans désir d'être trouvé. Si malgré tout quelqu'un parvient à le trouver et à pénétrer dans les Cages, celles-ci sont dissipées et la victime se réveille automatiquement. Par ailleurs, si une personne en présence du dormeur lance un désenvoûtement sur celui-ci, il a alors droit à un jet de volonté (avec le bonus de +4 ou plus) contre un seuil de $20(\text{Cages Meurtrières})/24(\text{Cages Infernales})/18 + \text{facteur de crédibilité}(\text{Cages Invisibles})$ et en cas de réussite se réveillera automatiquement, libéré des envoûtements. Enfin, le dormeur a de plus droit à un jet de

volonté après chaque période de 12h(Cages Meurtrières)/8h(Cages Infernales)/4h(Cages Invisibles) révolues passées sous cet envoûtement. La première réussite le réveille, également libéré de l'envoûtement.

Les Cages Meurtrières détruisent au choix de l'envoûteur les facultés physiques et mentales de la victime. L'envoûtement doit d'abord se maintenir 2d6 heures pour pouvoir agir : on dit que les Cages se "referment". Ensuite chaque période supplémentaire de $(1+E[(CO \text{ de la victime})/5])^*$ heures sous l'influence des Cages Meurtrières fera perdre **provisoirement** à la victime 1 point d'une caractéristique active mentale ou physique du choix de l'envoûteur. Chaque point perdu sera récupéré au terme de 2 heures de repos complet. Si la victime passe à -6 dans toutes ses caractéristiques actives physiques ou mentales, elle est considérée comme morte.

Les Cages Infernales ont un effet beaucoup plus imprévisible, qui dépend de la connaissance que l'envoûteur a de la psyché de sa victime et de la manière dont les cauchemars entreront en résonance ou non avec le subconscient de celle-ci. Certains peuvent devenir fou. On fera confiance au MJ pour évaluer les conséquences néfastes des Cages Infernales avec parcimonie et à bon escient.

Les Cages Invisibles ont pour effet de convaincre une personne que le rêve choisi par l'envoûteur est **réel**, c'est-à-dire que les événements qui s'y dérouleront se seront réellement passés. Le facteur de crédibilité sera un chiffre compris entre 1 et 10 choisi par le MJ en fonction de la facilité avec laquelle la victime peut potentiellement croire à la réalité de cet événement s'il lui était rapporté par une personne de confiance. Par exemple pour un barbon jaloux soupçonnant son fils d'entretenir une liaison avec sa jeune femme le facteur de crédibilité d'un rêve lui montrant qu'il ait surpris les deux suspects en action sera égal à 10, le facteur de crédibilité d'un rêve lui montrant son épouse en action avec un parfait étranger sera égal à 9, le facteur de crédibilité d'un rêve lui montrant son épouse en action avec une femme sera égal à 8 etc... Pour être convaincu de la réalité du rêve proposé par les Cages, le dormeur doit les avoir subies au minimum $(15 - \text{facteur de crédibilité})$ h sans interruption.

- poisons morphiques : c'est sans doute le plus redoutable pouvoir onirique qui soit, car il permet d'affecter la contrepartie matérielle du double onirique des mêmes mésaventures que celles qui ont été rêvées. Le pourcentage de réussite de ce pouvoir est égal au rapport des PO de l'oniromancien et de sa victime arrondi à l'entier supérieur (max 90%). Si la cible n'a pas de conscience onirique elle sera considérée nonobstant comme disposant d'un PO de 1. La marge de réussite par rapport au pourcentage exigé représente l'indice de réflexion onirique, c'est-à-dire la proportion dans laquelle les violences (ou au contraire les bienfaits, ça marche aussi) subies dans le rêve seront physiquement répercutées sur le dormeur. Comme le disait la fameuse démoniste Baba Jaga: *Pour en finir avec quelqu'un il faut le tuer dix fois dans ses rêves.*

Il va sans dire que tous les seuils décrits ici ne sont qu'indicatifs et sont susceptibles d'être modifiés à tout moment selon la situation dans le Monde des Rêves et le Monde Matériel.

Remarque : les rêves des Immortels

Les Immortels rêvent. C'est une réalité mal connue des oniromanciens, mais nombre d'immortels parcourent eux aussi le Monde des Rêves, et bien plus intensément que les plus doués des Mortels pour certains d'entre eux. Les êtres dotés d'une Xoa pure ont la faculté de rêver. Nul ne sait exactement ce qui conditionne ces rêves, mais lorsqu'un Dragon rêve par exemple, il vide son enveloppe matérielle de sa Xoa et au lieu de la dédoubler, la transporte dans le monde des rêves, directement, où elle devient une créature onirique, dont le pouvoir et la nature sont conditionnés par une CO et un PO, comme un reflet onirique. Cependant la Xoa est bien présente et on dit que c'est lorsqu'il rêve qu'un dragon est le plus vulnérable.

RUNES ET GLYPHES



Voir aussi La langue runique, Viviane, Enchantement

Le terme rune vient des anciennes langues germaniques et signifie "secret". Il désigne en général toute inscription, car pour les anciens peuples germaniques l'écriture était un secret appartenant aux prêtres, et toute écriture était intrinsèquement magique. Glyphe a une signification approchante dans le contexte de la culture hellénistique. Sur Terre Seconde runes et glyhes désignent dans la langue courante toute forme d'écriture magique, et peuvent relever de la magie du Verbe, de la magie divine ou même de la magie naturelle. Cependant d'un point de vue plus technique - et c'est celui que nous adopterons ici - il s'agit de pratiques liées uniquement à la magie du Verbe et applicable à celle-ci uniquement.

Les premières runes furent utilisées par la Langue Runique et ses créateurs, la langue runique ayant été la première des langues enchantées. Mais le terme rune et la technique associée se sont étendus à toutes les écritures magiques des langues enchantées apparues par la suite. Il existe donc des runes nécromantiques, draconiques, démoniaques etc... même si le terme exact devrait plutôt être 'écritures' ou 'hiéroglyphes'. Mais basta!

Ces runes sont nécessaires pour toute création d'objet magique relevant de l'une des neuf langues enchantées, correspondant aux neuf magies du Verbe: Runique, Draconique, Démoniaque, Angélique, Nécromancie, Diabolique, Langue Aveugle, Géométrique et Faërique. Elles définissent et décrivent les effets magiques inscrits dans l'objet au sens large du terme (éventuellement vivant). Une fois inscrites (au sens large du terme également: elles peuvent être éventuellement immatérielles et donc invisibles sans utilisation de magie pour les détecter), elles n'ont de pouvoir et ne sont magiques que si elles sont ensuite **enchantées**. Sinon, ce ne sont que des inscriptions.



Lorsqu'elles sont matérielles, ces inscriptions peuvent être faites de n'importe quelle manière sur une surface quelconque. Elles ne peuvent être copiées d'après un original : seule une personne pratiquant la langue enchantée peut les écrire correctement. Lorsque le support exige une compétence particulière, comme le bois, le métal, les gemmes ou la chair, il faudra que la personne inscrivant les runes dispose en plus de la compétence artisanale nécessaire (ébénisterie, métallurgie, joaillerie...) de la faculté "Runes sur..." correspondante. Les runes immatérielles correspondent à des exceptions dont le mode opératoire sera décrit au cas par cas.

Si les runes enchantées sont ôtées, d'une manière ou d'une autre, alors la magie disparaît, car elle est contenue dans les runes enchantées, et non dans l'objet, contrairement à l'ensorcellement des objets (cf. Sorcellerie). Un objet enchanté brisé, mais dont les runes enchantées sont intactes, peut être reconstitué sans dépense supplémentaire de Transcendance, contrairement à un objet ensorcelé dont la vertu magique est perdue dans un cas pareil. Ce genre de reconstitution nécessite cependant la connaissance du Métal Saturnique (cf. Alchimie) et le niveau d'Alchimie correspondant. Enfin, un objet enchanté peut évoluer, par simple ajout de nouvelles runes, alors qu'un objet ensorcelé est figé à jamais.

Les Glyphes sont de manière générale une écriture magique, visible ou non, similaire en tous points à une rune sinon qu'il ne s'agit pas d'une source inanimée de magie, mais d'une évanescence liée à la volonté d'un mage. La Transcendance utilisée pour l'activer n'est pas sacrifiée mais bloquée et peut être récupérée à tout instant par le mage s'il décide de le désactiver (il lui suffit de le décider, il n'a pas besoin d'être physiquement présent auprès du glyphe et est conscient en permanence de l'état de tous les glyphes qu'il a activés, et sera naturellement tiré du sommeil si l'un des glyphes se déclenche ou est dissipé).

Comme pour les runes, l'écriture d'un glyphe sur un support particulier exige à la fois la maîtrise de la compétence et de la faculté "Runes sur..." adaptée. Mais n'importe quel mage peut tracer un glyphe à l'encre (visible ou non) armé d'un simple pinceau. De même une fois l'écriture faite, elle peut être réactivée à volonté sous forme de glyphe. Les cairns celtiques (cf. *la langue runique*) portent ainsi des inscriptions gravées qui peuvent être activées en tant que runes ou glyphes.

Le glyphe est donc en quelque sorte un sortilège à retardement, qui se déclenchera selon un protocole précisé par le mage. Le glyphe doit pouvoir "percevoir" les conditions de son déclenchement : on considère qu'il est équivalent à un œil, une oreille ou une main. Un glyphe caché ne pourra pas "voir" à moins d'avoir un pouvoir de détection supplémentaire (cf. plus bas). Tant que le glyphe est actif la Transcendance qu'il consomme est bloquée dans le glyphe, et ne peut être utilisée par le mage. Si le glyphe est physiquement détruit, ou le sort qu'il contient déclenché, la Transcendance est alors dépensée et le mage retrouve l'usage de cette Transcendance de manière normale. **Si à un moment le mage n'a plus le potentiel nécessaire pour activer (au moins une fois) le pouvoir du glyphe, le glyphe est désactivé et le lien du mage au glyphe est rompu tant qu'il ne retourne pas physiquement sur le lieu où le glyphe a été mis en place pour le réactiver.** Une fois désactivé, le glyphe peut être réactivé par n'importe quel autre mage en présence du glyphe qui accepte de "bloquer" la Transcendance vive nécessaire pour cela, et qui en devient ainsi le légitime propriétaire.

Lorsque le pouvoir d'un glyphe s'est déclenché normalement, le lien entre la mage et le glyphe n'est pas rompu. Par conséquent, si celui-ci veut que le glyphe soit actif à nouveau, il peut le réactiver automatiquement en bloquant à nouveau aussitôt la Transcendance nécessaire à

son déclenchement.

Très utilisés pour défendre un lieu cher au mage ou pour fabriquer des objets magiques à usage unique, les glyphes sont une alternative heureuse au sacrifice de Transcendance vive qu'impose la création d'un objet magique. On parle pour les désigner de sources inanimées "instables" ou "entretenuées".

Le coût d'un glyphe est en général celui du sort qu'il déclenche (soit son coût nominal majoré de 2 car lancé en incantation silencieuse et immobile, et le mage doit disposer de ces facultés (cf. *Règles de simulation*) pour la création du glyphe), la condition de déclenchement étant "gratuite", à moins qu'elle implique une détection particulière. La règle par défaut est la suivante : le coût du glyphe est égal à celui de tous les sorts que lancerait le mage s'il était présent pour obtenir le même résultat. Si un glyphe veut pouvoir repérer une personne invisible, un sort adéquat devra être mis en place. En revanche, si le mage peut rajouter des sortilèges intervenant sur la condition de déclenchement à discrétion, il n'y a qu'un sortilège d'intérêt par glyphe.

On peut inclure des clauses d'exception dans les conditions de déclenchement: un mot de passe ou un objet pour les personnes autorisées. Certains glyphes sont ainsi conçus pour ne pas se déclencher si la personne en porte un autre sur elle, sous la forme d'une broderie sur son habit par exemple. Certaines écoles de magie pratiquent ce genre de filtre à leur entrée: seuls ceux portant l'insigne de l'école sont admis.

On a surtout parlé de transcendance ci-dessus, mais la magie divine utilise également les glyphes et fonctionnera de la même manière par défaut.

RUNIQUE (La langue)

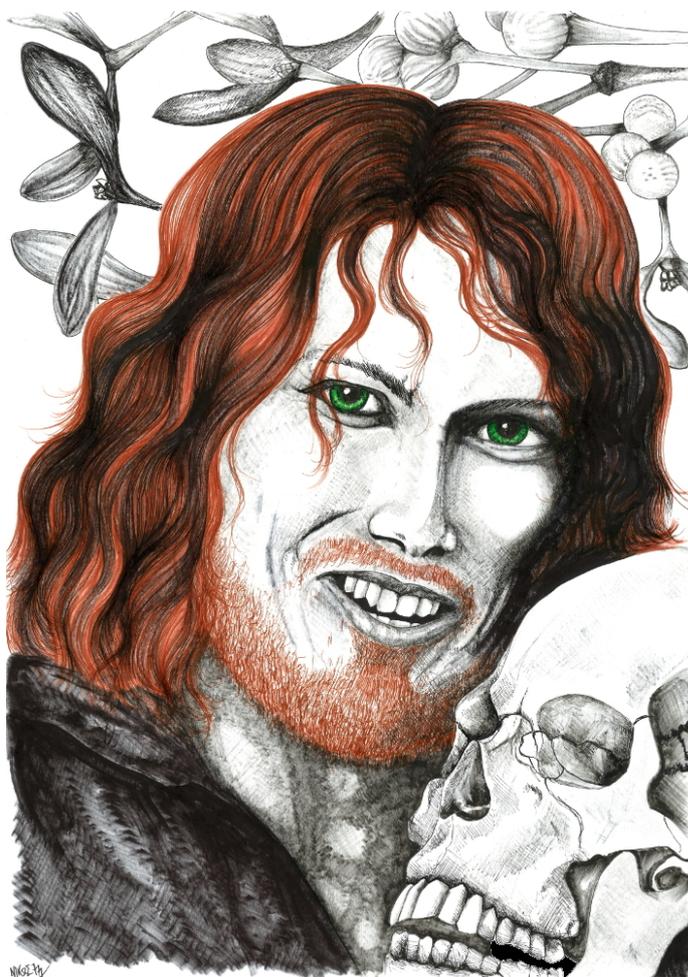
Voir aussi Cosmogonie, Asgard, Tir Nan Ogg, Les Runes et les Glyphes, Bardes, Vates, La Douat (Mondes de Brume), le Nifelheim, Reifthursen, Nibelungen, Albenheim, Niève, Merlin

Il n'y a en fait qu'une seule langue runique, mais elle est appréhendée par de nombreuses cultures différentes, et se décline en plusieurs dialectes spécifiques à chaque culture. La langue runique par essence est celle qui considère que l'écrit est en soi porteur de magie, une magie qui se confond avec la diversité des phénomènes naturels. Les Germains considéraient qu'une roue ne tournait que par la vertu des runes invisibles que le travail du charretier y avait inconsciemment placées. La Rune est la Vie, l'énergie.

L'origine de cette langue, sans doute la plus ancienne, se perd dans la nuit des temps, car sa découverte n'a été que progressive et erratique. On dit que seule la créatrice de cette langue, qui fut l'un des membres de la *Transcendante Ennéade*, en connaissait toute l'étendue, car nul n'a depuis prétendu avoir un tel savoir. La Langue Runique, sur laquelle se fonde la puissance des Dieux Celtiques et Germaniques fut créée par la toute première des Valkyries, qu'on choisit d'identifier dans le contexte de Terre avec la déesse-fée que les Celtes appellent Niève ou Nimuë. Cette langue est à la fois celle des Druides et des Runenmeister, et son rôle est avant toute chose religieux. On parle de langue runique dans sa version Ogham (l'alphabet secret des Druides associé au dieu Ogman) pour les Druides ou dans sa version Futhark (l'alphabet runique germanique le plus fréquent) pour les Runenmeister (ou Maîtres des Runes : les prêtres des dieux germaniques).

Les dieux germaniques et celtiques sont des mortels ayant acquis un statut divin grâce à cette magie. On voit que les Druides et les Runenmeister sont donc loin d'en exploiter pleinement la puissance, sans quoi ils remplaceraient Odin et Teutatès. D'ailleurs, le Ragnarok, le Crépuscule des Dieux, prévoient l'anéantissement des Ases par les Vanes, ce qui prouve qu'eux-mêmes ne se considèrent pas comme éternels.

Par convention, on considérera dans le cadre du jeu que la langue runique correspond à un mélange entre l'allemand dans sa version Hochdeutsch (comme l'elfique antique, mais ATTENTION! parler l'elfique antique ne signifie pas qu'on connaisse la langue runique, puisqu'il s'agit d'une langue enchantée, ce ne sont que des représentations conventionnelles) et de gaélique irlandais. Naturellement ces choix sont tout-à-fait indicatifs. De ce fait, même si l'écriture en est différente, un Duide peut comprendre le runique Futhark et un Runenmeister le runique Ogham. Il s'agit bien d'une unique et même langue sous deux aspects différents, comme l'hindi et l'ourdou.



Remarque Concernant les Druides et les Runenmeister: Comme les prêtres de la Mort ou certains Sorciers et chamans, les Druides et les Runenmeister manipulent la transcendance, mais dans un contexte religieux. Le lien aux divinités est cependant beaucoup moins clair que pour les Prêtres de la Mort, dans la mesure où les Dieux d'Asgard et du Tir Nan Ogg ne sont pas éternels, et du point de vue de certains, pas de véritables Dieux. Les Druides et les Runenmeister sont des intermédiaires entre les Dieux et les hommes, mais n'ont pas vocation à servir les Dieux comme un prêtre. Les Dieux peuvent intervenir pour améliorer leur compréhension de la Langue Runique ou au contraire pour les frapper de leur malédiction, mais la magie runique ne repose sur rien de divin en elle-même. S'ils perdent la faveur de leurs dieux, ils n'en restent pas moins Druides ou Runenmeister et continuent à progresser, bien que toutes les activités liées aux dieux en soient de ce fait perturbées. Certains Druides ou Runenmeister savent cependant jouer à merveille des dissensions entre les dieux. Contrairement à la plupart des Prêtres et Prêtres de la Mort, les Runenmeister n'ont pas de Lien Sacré. Les Druides en ont un mais qui les associe à la Nature en tant que source de vie et non aux dieux celtiques.

Par ailleurs, un Druides ou un Runenmeister est lié aux dieux de son panthéon dans leur ensemble, et est censé pouvoir diriger les rituels et cérémonies dévolus à tous les dieux de son peuple, contrairement aux prêtres grecs ou égyptiens par exemple, qui se consacrent au service d'un sous-ensemble particulier de divinités. En revanche, sur un plan personnel, Druides et Runenmeisters tissent en général chacun des liens plus étroits avec une divinité en particulier de leur choix.

La Teinte Spirituelle des Druides et Runenmeister doit être celle de l'Honneur. Les idéaux spirituels des peuples de cultures germanique et celtique sont assez proches: elles reposent notamment sur l'exaltation des vertus guerrières et conquérantes, sur le respect de la parole donnée car la loi est essentiellement de tradition orale. On les distinguera cependant d'un point de vue technique: il y a l'Honneur des Ases (dieux germaniques) et celui des Thuata Dé Danaan (dieux celtiques). Les Ases et les Thuata Dé Danaan n'attachent pas une grande importance à la Teinte Spirituelle chez ceux qui ne les vénèrent pas, mais n'apprécient guère les Athées ni les Agnostiques, sans pour autant commander leur persécution.



Remarque Concernant les Runenmeister: Les Runenmeister ne sont pas une classe à part, comme les Druides. Chez les peuples germaniques, les Runenmeister sont choisis parmi des membres de classe quelconques, et apprennent alors la Langue Runique et deviennent Runenmeister. C'est l'équivalent d'une faculté. Cette faculté particulière donne accès à l'affinité Langue Runique et aux extensions Création et Arcanes Germaniques décrites ci-dessous. L'Affinité est alors calculée selon le score de base fourni par les caractéristiques actives, et éventuellement augmenté par la suite, non pas selon une progression de niveau mais selon des événements particuliers liés aux Mystères du Panthéon germanique. **Un Runenmeister est considéré comme étant d'un niveau égal à son Affinité Runique.** La Transcendance est notamment calculée ainsi. On voit que les Runenmeister sont des êtres puissants. Certains d'entre eux, les Totenmeister, acquièrent en plus l'affinité Nécromantique, et sont alors considérés également comme des prêtres de la Mort de niveau égal à leur affinité nécromantique, calculée au départ comme une affinité de prêtre de la Mort. Leur affinité nécromantique ne progresse pas non plus selon leur niveau, mais selon des événements particuliers. On voit que les prêtres de Hel sont des sujets d'élite. Ne parlons pas des *Filgyurs*. Les Totenmeister ne se déclarent jamais comme tels, leur véritable allégeance reste secrète, même aux Runenmeister. Ils se reconnaissent entre eux mais ne sont censés jamais révéler leur véritable nature, et se présentent comme des Runenmeister dont ils effectuent le rôle. Si jamais on a besoin d'eux, il faut s'adresser au temple de Hel, et parfois un Totenmeister apparaît, en général venant d'ailleurs, et sous une apparence méconnaissable. Leur affinité nécromantique est indétectable car elle est en quelque sorte "cachée" dans l'affinité runique. C'est un cas unique qui plonge les théoriciens de la magie dans la perplexité, et les conduit en général à supposer qu'il ne s'agit pas d'une "vraie" affinité nécromantique, même si techniquement elle s'utilise de la même manière et en a toutes les caractéristiques. Elle est seulement réfractaire à la Double-Vue et autres moyens de détection magiques.

Dans les sociétés germaniques le rôle des Runenmeister est beaucoup plus effacé en apparence que celui des Druides dans les sociétés celtiques ou des prêtres dans toutes les autres sociétés. Les Runenmeister désignent eux-mêmes leurs disciples selon des traditions mystérieuses qui leur appartiennent. Ils constituent une sorte d'ordre religieux indépendant de tout pouvoir temporel. Ils assument un rôle d'intermédiaire entre le peuple et les Ases, mais de manière autonome. Dans les sociétés germaniques disposant d'un roi représentant un pouvoir central, ils sont en général considérés comme les protecteurs et les garants de la légitimité royale, et sont toujours très proche de la famille royale en place. Les actes de vénération quotidienne des peuples germaniques se passent le plus souvent des Runenmeister, hormis certaines cérémonies particulières, et au lieu d'être répartis sur tout le territoire selon une vaste confrérie, comme le sont les Druides, ils sont souvent concentrés sur certains lieux sacrés interdits aux profanes, qu'ils quittent s'ils sont appelés ou s'ils ont une quête à accomplir à tel endroit. Ils ont, en commun avec les Druides, également un rôle de garant du respect des lois et des pactes. C'est ce qui fait d'eux les défenseurs de la légitimité royale. Mais eux-mêmes sont hors-la-loi, dans le sens où ils ne sont pas justiciables. Ils n'ont jamais à rendre compte de leurs actes sinon devant les Ases. En contrepartie ils ne sont pas protégés par aucune loi ou coutume. Voler ou tuer un Runenmeister ne sera jamais puni que par d'autres Runenmeister ou par les Ases eux-mêmes.

Langue Runique: Ogham et Futhark: Création

0	Scarification runique, Pierres commémoratives
---	---

1	Siegrunen
2	Rederunen
3	Segnenrunen
4	Gebärrunen
5	Brandungsrunen
6	Astrunen
7	Älrunen
8	Denkrunen
9	Krafrunen

Langue Runique, Ogham: Arcanes celtiques

1	Communion avec les dieux (lecture de l'avenir et des signes) Cairns Invocation
2	Aguianeu: rite du solstice d'hiver (Taranis, gui sacré) Rite du solstice d'été (rite des Pierres Levées) Sagesse du jugement
3	Imbolc: rite des feux pour honorer la fertilité de la Terre Beltaine: rite du printemps Lecture du vol des oiseaux et des étoiles
4	Rite de la moisson bleue (rite de guerre) Lugnasad: Commémoration du mariage de Lug avec Taitlu Réunion des Très-Savants: le Drunemeton
5	Samhain: rite de la consécration des morts → basse nécromancie Récolte des œufs de serpent
6	Communion avec les Matrae (rite des portails) Rite des têtes coupées
7	Rite de la paix et de l'élection du roi des rois (le Vercingétorix) Le Second Chant des Séries
8	Clefs des Awens Rouges, Union avec les Matrae
9	Mystères des divinités souterraines (rites des <i>Awen Gris</i>) → basse nécromancie
10	Le sentier des licornes (rites des <i>Awen Blancs</i>) → Tir Nan Ogg
11	Couronnement du Roi Véritable
12	Les fragments dispersés de l'Ystoire de Niève

Langue Runique, Futhark: Arcanes germaniques

1	Communion avec les dieux (lecture de l'avenir et des signes) Irmensuls Invocation
2	Lecture du vol des oiseaux et des étoiles Rite du Soleil Rites des Enceintes Sacrées
3	Les armes de Thor Les Paroles de guérison d'Odin Les liens invisibles de Njörd
4	Communion avec les Esprits (rite des Portails) La tête embaumée de Mimir Jól
5	Walpurgis Art des Scaldes: création des bactréactes, marteaux de Thor en pendentifs, et fibules enchantées Les pendus d'Yggdrasil
6	Bifrost Le lait de la chèvre Heidrun Les Masques de Freyja

7	L'hydromel Odrörir Bénédictio de Frigg Les Cinq Cent Quarante portes du Valhalla → basse nécromancie
8	Le Rite d'initiation: la résurrection d'Odin Le mariage de Thrym
9	Le sacrifice à Nerthus, la déesse invisible L'ouïe du dieu-gardien Heimdall
10	Les sandales de Loki
11	Les gants de fer du tonnerre
12	Le fragile équilibre de Muspellsheim et Nifelheim

Composantes et jets de résistance

Les pouvoirs de magie runique exigent par défaut composantes verbales et somatiques. Les jets de résistance se font contre un seuil égal par défaut à 10 + niveau du pouvoir + imagination. Comme toutes les magies du Verbe, la langue runique n'est pas marquée spirituellement, même si elle est parfois liée à des divinités.

Création

Ces pouvoirs sont communs aux deux langues runiques. Les runes Ogham et Futhark sont le plus souvent invisibles lorsqu'elles sont invoquées de manière provisoire et n'exigent de la part des Druides ou des Runenmeister aucune faculté particulière. Les runes permanentes placées sur les Caïrns ou les Irmensuls sont en revanche marquées par un dessin matériel nécessaire à leur efficacité, et exigent les facultés magiques adaptées comme "runes sur pierre" etc...

Ärunen

Ce sont les runes que l'on inscrit dans les boissons alcoolisées. Elles se gravent sur la corne dans laquelle on boit, et sur le dos de la main avec laquelle on boit. Provisoires ou définitives, elles auront un effet sur tous ceux qui boiront dans cette corne jusqu'à la prochaine scène. Provisoires, leur coût est équivalent au coût de base, tant que la Transcendance est bloquée. Définitives, elles ont un coût fixe de 5 points de Transcendance. Elles permettent d'interdire aux gens qui en ont bu de se mentir mutuellement.

Astrunen

Ce sont les runes des branches, permettant de guérir les maladies, les fractures, entorses, luxations, mutilations... et font disparaître le besoin de boire et de manger. Elles doivent être gravées sur l'écorce d'un arbre dont les branches regardent vers l'est. Ces arbres sont rares. Si le druide/runenmeister inscrit le nom d'une personne sur un de ces arbres, cette personne sera immunisée à toute maladie (sauf maladies rares et incurables comme le cancer ou la guilidiennne). De plus ses blessures ne s'infecteront jamais, ses fractures se remettront naturellement, ses membres perdus régénèreront et il récupèrera de ses blessures toujours comme s'il était dans des conditions optimales. De plus il n'aura plus besoin de boire ou de manger pour vivre. Cela coûte un sacrifice définitif de 5 points de Transcendance vive par personne. Ce sont ces runes qu'Odin découvrit lorsqu'il se lia lui-même neuf jours et neuf nuits au tronc du frêne Yggdrasil. Si l'arbre est abattu ou brûlé ou meurt pour une raison ou une autre, l'effet des runes sera annulé.

Ces runes peuvent également être utilisées sans avoir à sacrifier de Transcendance vive. Si le Runenmeister le souhaite, il peut les écrire sur l'écorce d'un arbre quelconque en dépensant le coût de base du pouvoir. Toutes les personnes qui toucheront cet arbre pendant un round entier sans rien faire d'autre seront soignés **globalement** d'autant de points de dégâts que le rang de l'extension création de l'affinité "langue runique" du Runenmeister. Cette vertu ne prend fin qu'au crépuscule, et aura le même coût pour le Runenmeister quel que soit le nombre de personnes qui en aient profité, car c'est la vertu magique de l'arbre et de la forêt qui agit.

Brandungsrunen

Ce sont les runes qui sont écrites au fer rouge. Rarement utilisées sur la peau humaine, elles servent essentiellement à la navigation. Elles sont alors écrites avec un brandon enflammé sur le bois du gouvernail, de l'étrave et tracées au poignard sur les rames. Elles garantissent au navire de ne pas sombrer et lui apportent un vent favorable. Elles sont toujours provisoires et ne durent que le temps d'un voyage. Leur utilisation coûte 100 points de Transcendance (non définitifs évidemment).

Une utilisation plus rare des Brandungsrunen est celle qu'en font certains druides et runenmeister pour faire d'un guerrier normal un Berzerker. Un Berzerker porte sur lui certaines runes marquées au fer rouge, qui ont pour effet de prendre à une entité titanide ou divine (Thuata ou Ase) désignée par le druide ou runenmeister une part de son pouvoir. Ce pouvoir "volé" renforce le guerrier mais agit aussi sur sa nature, le dépouillant d'une partie de son humanité. Il s'agit ici des vrais Berzerker, et non des guerriers celtes ou germaniques qui disposent de la simple faculté "Rage Berzerk". Chez un Berzerker la rage devient une seconde nature, l'expression de son lien aux Géants, anciens maîtres de la Terre, ou à ses Dieux, c'est-à-dire les nouveaux maîtres.

Une fois devenu Berzerker, on le reste à vie. En termes de jeu cette transformation correspond à une faculté particulière: Berzerker (à ne pas confondre avec Fausse Rage Berzerk).

Il est essentiel de comprendre que lorsqu'un guerrier devient Berzerker, le pouvoir dont il est investi n'a pas été donné, mais a été arraché à un titanide, un Thuata ou un Ase. Le druide ou le runenmeister pratiquant cette transformation ne demande pas l'accord de l'entité qu'il vole ainsi, car Géants et Dieux n'apprécient pas qu'on crée des Berzerker à partir de leur pouvoir. Pourquoi? Les Titanides parce que cela les affaiblit, et les Dieux parce que cela investit de simples guerriers de pouvoirs liés à la langue runique, sans qu'ils aient eu à l'apprendre, ce qui va à l'encontre du sens même d'une langue enchantée. Cependant, il est fréquent qu'un titanide ou un Thuata/Ase aide à la création de Berzerker liés à une entité rivale.

La marque du Berzerker est faite par la langue runique, mais le ou les pouvoirs qu'elle confère relèvent en revanche de la magie naturelle. La transformation en elle-même ne coûte rien au Druides ou Runenmeister qui la pose, mais elle a deux effets notables : elle confère au Berzerker la faculté "sensibilité à la magie" s'il ne l'avait déjà, et se nourrit alors de son potentiel de Transcendance. Son potentiel de transcendance est calculé normalement mais il est en permanence bloqué par la marque, ou "consommé" par celle-ci, et est donc toujours à 0. Ainsi le lien devient-il de plus en plus puissant avec le temps. La marque du Berzerker est donc un lien permanent avec l'entité supérieure concernée (Titanide ou Ase) qui peu à peu se développe et s'enrichit, conférant au Berzerker un accès à de nouveaux pouvoirs à la manière d'une Xoa (cf. *Titans et Titanides*). Il est même arrivé que des mages-guerriers décident de sacrifier leur potentiel de Transcendance pour devenir Berzerker, tant les pouvoirs ainsi acquis peuvent être puissants.

Il est évident que plus la quantité de Transcendance nourrissant la marque sera élevée, plus les pouvoirs qu'elle donnera au Berzerker le seront également. Mais hormis cela nous ne donnerons pas ici de règle plus précise. Devenir Berzerker est une expérience mystique unique, et le personnage souhaitant devenir Berzerker devra définir lui-même avec le Druides ou Runenmeister officiant quel est le sens et la nature du lien faisant de lui un Berzerker. Une fois la mystique précisée, charge au MJ de l'interpréter en termes de jeu, et d'envisager sa progression à mesure que son "alimentation" en Transcendance augmentera.

Naturellement le Druides/Runenmeister, s'il peut se passer de l'accord de l'entité concernée, ne peut la choisir au hasard. Il doit la connaître, soit par un lien particulier qu'il entretienne avec elle, soit parce qu'il a eu l'occasion de l'observer et de l'étudier à plusieurs reprises. Cela ne signifie pas nécessairement qu'il ait pratiqué une quelconque forme de pouvoir magique vis-à-vis de celle-ci, mais qu'il ait par exemple plusieurs fois eu l'occasion de la voir pratiquer ses pouvoirs, surtout ceux qui seront "répliqués" chez le Berserker. Là encore le MJ sera juge de la préparation nécessaire.

Denkrunen

Ce sont les runes de pensée, elles permettent d'agir sur la magie, qui est vue par les Runenmeister comme l'interaction de la pensée avec la nature magique du Monde. Leur utilisation est équivalente au coût de base. Elles peuvent en premier lieu donner au mage le pouvoir de voir les choses telles qu'elles sont, de manière identique à une Double-Vue, et ce jusqu'à la fin de la scène courante. Mais elles peuvent également agir à la manière d'un Voile de Vritra draconique (cf. *Coercition*) avec cependant une particularité qui fait pâlir d'envie les mages draconistes : s'il le souhaite, le Runenmeister peut imposer que l'effet d'inhibition de la magie des Denkrunen épargne la magie runique. En ce cas l'inhibition sur les autres formes de magie sera moins efficace : les sources magiques non-issues de la magie runique seront bien inhibées, en revanche pour chaque évanescente lancée ou suspendue, le bénéficiaire ou le lanceur de celle-ci aura droit à un jet de volonté contre les Denkrunen. En cas de réussite l'effet de l'évanescence sera également épargné par les Denkrunen, en cas d'échec cette évanescente ne pourra être relancée par la même personne tant que les Denkrunen seront actives et la Transcendance ou Grâce éventuellement utilisée sera perdue.



Gebärrunen

Ce sont les runes de naissance, aident les femmes à accoucher et les sauvent de la mort, se placent sur les membres de l'intéressée et sur des pierres qu'elle doit tenir pendant l'accouchement. De plus le prêtre devient le parrain ou la marraine de l'enfant et choisit son nom, cela lui coûte entre 1 et 5 points de Transcendance vive, mais cela crée entre lui et la personne un lien indéfectible et durable.

Krafrunen

Ces runes ne sont pas créées par l'homme. Ce sont les runes invisibles qui apparaissent dans la réalité. C'est en fait une vision particulière de la Transcendance inhérente à toute matière. La force de ce pouvoir est qu'il devient possible de susciter énormément plus de Transcendance que les Sorciers ou les Mages de la réalité à l'entour.

*Auf den Schild sind sie gerizt,
der steht vor der schimmernden Göttin
auf Arwakers Ohr
und auf Alwinns Huf,
auf das Rad, das sich dreht
unter des Donnerers Wagen
auf Sleipnirs Zähne
und die Zunge Bragis,
auf des Schlittens Kufen
und den Schnable des Adlers,
auf des Bären Pranke
und die Pfofen des Wolfs...*

*Elles brillent sur le bouclier
de la déesse scintillante,
elles sont sur l'oreille de la belette,
et le sabot de l'étalon,
sur la roue lorsqu'elle tourne,
sur le char du Tonnerre,
sur les dents de Sleipnir
et la langue de Bragi,
sur les lames du traîneau
et le bec de l'aigle
sur la griffe de l'Ours
et sous la patte silencieuse du loup...*

Die Edda-Die Runenlehre, Wo Runen stehen die Edda-L'enseignement des Runes, Où se trouvent les runes

L'idée de ce pouvoir est que toute manifestation d'énergie contient de la Transcendance. Un peu comme les démonistes, les Druides et les Runenmeister ont la faculté de créer de la Transcendance à partir de presque rien. Ce pouvoir ne coûte rien à utiliser, et il permet à celui qui l'utilise d'acquérir de la Transcendance morte par simple concentration. La Transcendance acquise est variable, selon l'effet et les circonstances, à gérer au cas par cas.

Ces runes peuvent également être utilisées pour désorganiser un effet magique comme une évanescence, une source ou un envoûtement attaché à une source animée. Elles peuvent agir au choix comme les pouvoirs de magie draconiste suivants : *Dissipation*, *Désenvoûtement*, "Dispersion d'une source inanimée" (cf. *Métamorphose*), et en ce cas seront équivalentes à un sort de niveau 9 en termes de coût, de jet de résistance pour la dissipation ou la dispersion et de bonus au désenvoûtement (+9).

Pierres commémoratives

Peuples celtes et germaniques ont utilisé des pierres runiques pour commémorer un événement politique important, voire un échange commercial ou un acte de propriété. La pierre reste un témoin de l'accord passé. Sur ces pierres, le Runenmeister doit inscrire les détails de l'événement en question, ainsi que sa date. La pierre ne pourra ensuite être relue évidemment que par une personne capable de lire la langue runique. Les personnes engagées par l'événement considéré devront ensuite poser la main sur la pierre. Le Runenmeister sacrifie ensuite un point de Transcendance vive dans la pierre, la rendant ainsi indestructible, à moins que le pacte scellé par la pierre (dans le cas d'un pacte) soit trahi, auquel cas la pierre se fendra d'elle-même. Ces pierres jalonnent l'histoire des peuples celtes et germaniques, et peuvent aussi être utilisées pour marquer la découverte d'un territoire, comme ce fut le cas pour certaines pierres retrouvées au Groenland, attestant d'une présence viking dans ces régions.

Rederunen

Ce sont les runes de confiance, elles permettent d'établir la confiance lorsqu'on dit effectivement vrai. D'un coût fixe de 10 points de Transcendance vive sacrifiés de manière définitive, elles se placent sur la langue au fer rouge.

Outre cet effet proche de celui des ärunen, elles peuvent être utilisées pour animer magiquement un discours et lui conférer un effet proche de la *Domination* draconique (cf. *Empathie*). En utilisant ces runes comme un sort de niveau de maîtrise et d'exécution 2, les Rederunen obligeront tous ceux qui écoutent le Druide/Runenmeister à un jet de volonté. En cas d'échec ils seront de l'avis du Druide/Runenmeister et enclins à lui obéir, mais sans aller de manière évidente contre leurs intérêts. C'est un sort qui permet de convaincre une personne au moins quelque peu hésitante et non franchement opposée, mais son avantage consiste en ce que ces runes animent son discours par la simple volonté du Druide/Runenmeister, comme s'il lançait le sortilège en incantation immobile et silencieuse, sans qu'il ait besoin de prononcer une incantation runique.

Cependant, si le Druide/Runenmeister concentre l'effet des Rederunen sur une personne et une phrase contenant au maximum autant de mots que la valeur de son affinité runique, elles agiront comme un envoûtement sur la victime (jet de volonté toujours), l'obligeant à obéir à l'ordre énoncé, tant que celui-ci n'est pas suicidaire. L'envoûtement peut être rompu de manière classique ou, dans le cas où l'ordre désigne un résultat délimité ("donne-moi ton sac" par exemple), si ce résultat est accompli.

Enfin les Rederunen peuvent aussi inspirer à toute personne en mesure d'entendre le Druide/Runenmeister une peur panique (jet de volonté) qui l'incitera à fuir hors de portée de celui-ci pendant autant de rounds que le rang de son affinité runique.

Scarification runique

Permet de marquer le corps humain de runes conçues pour laisser un enchantement permanent. Nécessaire à l'utilisation des runes qui se placent sur le corps de manière permanente. C'est une faculté magique dont l'exercice n'exige aucune dépense de Transcendance. De plus, dans le cas de runes placées sur la chair, **cette faculté se substitue à l'usage de la faculté "Runes sur chair" et de la compétence "Travail de la chair"**, celle-ci étant considérée comme toujours aussi élevée que nécessaire. Cet avantage se répercute sur l'utilisation éventuelle de runes issues d'autres langues enchantées (comme la langue nécromantique pour les Totenmeister; cf. *Nécromancie*). Outre les enchantements permanents décrits par ailleurs, certaines scarifications runiques impliquent plusieurs runes à la fois:

-Astrunen+Segnenrunen (sacrifice de 35 points de Transcendance vive) : La combinaison de ces runes permettent à celui qui les porte de régénérer lentement de ses blessures, fractures, mutilations etc... et d'être immunisé contre toutes les maladies connues. Il n'est pas libéré pour autant du besoin de nourriture et d'eau mais en revanche régénère 1 point de vie globalement par heure, même sans recevoir de soins. De plus toute hémorragie est instantanément arrêtée et aucune infection ne peut se déclarer suite à une blessure.

-Denkrunen+Krafrunen : La pensée et la force. Autant dire l'essence même de la magie. Cette scarification particulière serait celle qui permettrait aux Ases d'être ce qu'ils sont. L'association de ces runes permet au Druide ou Runenmeister de rédiger un texte dont la portée sera liée à un événement particulier de la vie de celui qui porte la scarification. Le texte est alors une sorte de "souvenir" résumant l'événement et son importance pour celui qui le porte sur sa chair. L'enchantement va donner à cet événement un rôle et une influence d'autant plus grande dans la vie du personnage. On retrouve toute la mystique du tatouage associée aux cicatrices de guerre. La création de ces runes coûte au Druide ou Runenmeister le sacrifice d'un unique point de Transcendance vive. L'effet de ce pouvoir est ensuite lié à l'événement qui l'a fondé en quelque sorte. À chaque fois que le personnage sera dans une situation qui sera comme un rappel de cet événement "formateur", les runes s'éveilleront, accumuleront de la Transcendance morte par la vertu seule de l'événement, Transcendance morte que le personnage pourra choisir d'utiliser dans un sens étroitement lié à la nature du texte. Prenons un exemple simple pour fixer les idées : supposons que le personnage ait pour la première fois tué un être humain pour s'évader d'une prison, et que le texte exprime qu'il soit prêt à tout pour reconquérir sa liberté. À chaque fois que le personnage sera ligoté ou enfermé physiquement, les runes l'aideront à se libérer, en provoquant par exemple chez lui un surcroît de force. C'est un exemple un peu bateau, et là encore l'imagination des joueurs devra proposer des utilisations plus subtiles de ce pouvoir, encadrées par la sagesse toujours aussi proverbiale du MJ.

-Astrunen+Denkrunen : Ces runes sont toujours faites à partir de pigments rouges et se placent sur les bras, le torse et les épaules. La couleur rouge fait ici référence à ce que les Druides appellent "les Awens Rouges", c'est-à-dire les passages qui s'ouvrent sur le Monde Spirituel. Quoique les peuples germaniques soient fort peu conscients de la réalité du Monde Spirituel, et que ce pouvoir soit plus souvent utilisé par les peuples celtiques, les Runes Rouges sont accessibles indifféremment aux deux traditions runiques.

Leur couleur rouge obtenue à partir de pigments de digitale est un rappel du fait que l'encre doit contenir du sang pris à des protecteurs spirituels, c'est-à-dire des personnes devenues esprits à leur mort (comme les Druides qui rejoignent les Matræ), et qui de leur vivant aient volontairement donné un peu de leur sang à la personne qui porte les tatouages. Chaque protecteur ainsi présent accroît le pouvoir des Runes Rouges. En général le don de ce sang se fait à l'instant de la création des tatouages, et de ce fait les Runes Rouges ne prennent véritablement effet que lorsque le donateur rejoint effectivement le Monde Spirituel.

Chaque protecteur accroît le pouvoir des Runes Rouges. Il en faut au moins un pour les activer, mais elles se renforcent à mesure que le Monde Spirituel s'enrichit de la présence d'un donateur supplémentaire. À chaque activation d'un nouveau protecteur le bénéficiaire doit sacrifier 3 points de Transcendance vive issus nécessairement de son potentiel personnel. Elles permettent à qui les porte :

- d'envoyer à volonté son corps astral ou reflet spirituel dans le Monde Spirituel (cf. *Cosmogonie, Chamanisme, Totems*), comme par l'usage de la compétence "méditation", mais de manière parfaitement ubiquète avec le Monde Matériel, c'est-à-dire que la personne reste parfaitement maître de ses moyens dans le Monde Matériel et n'est nullement plongée dans la transe méditative qui caractérise d'ordinaire le voyage spirituel. On dit que cette ubiquète, normalement accessible uniquement aux Chamans de haut niveau, est rendue possible par la forte proximité des esprits protecteurs avec le Monde Matériel de par leur nature mortelle initiale. De ce fait les Runes Rouges permettent de méditer sans avoir besoin de calme ou d'isolement et sans devoir cesser toute activité. C'est pourquoi les Guides sont souvent adeptes de ces runes.

- de faire appel à volonté au pouvoir de ses protecteurs dans toute interaction avec le Monde Spirituel, selon le pouvoir de l'esprit. Le protecteur ne peut refuser d'aider la personne et devra le faire dans toute la mesure de son pouvoir jusqu'au point où il mettra en danger sa propre existence spirituelle. C'est pourquoi en général un protecteur ne choisit qu'un unique protégé.

-Gebärrunen+Krafrunen : Les Gebärrunen sont traditionnellement utilisées pour aider les femmes à accoucher, mais leur signification est plus complexe : elles protègent la naissance, et donc la vie. Associées aux Krafrunen elles se placent alors sur la paume des mains et permettent en termes de jeu à la personne qui les porte de forcer à relancer (une fois et une seule) tout jet de dés qui entraîne directement sa mort. Le jet suivant est alors considéré comme étant le seul valable. Le coût de ces runes en Transcendance vive est égal au nombre de points de vie de la personne en bénéficiant à l'instant de la scarification.



-Siegrunen+Denkrunen : Ces runes se placent sur le front et les tempes, elles immunisent qui les porte de toute forme de magie de suggestion (dont les illusions), de domination, de peur, de détection du mensonge, de lecture des pensées ou de localisation par identification de l'esprit (comme le pouvoir "Anyatra" des draconistes), de manière analogue à la larve de fantôme (cf. *Alchimie*). L'inconvénient est que son effet est permanent et empêche même toute forme de contact volontaire par l'esprit comme celui de l'*Empathie*. Ces runes coûtent le sacrifice de 15 points de Transcendance vive.

- Astrunen+Krafrunen : Utilisant la magie présente en toute chose et le savoir de la nature, ces runes permettent à qui les porte de prendre une forme animale de son choix à volonté et d'en acquérir toutes les capacités. Hugin et Munin, les deux corbeaux d'Odin, sont par exemple deux Runenmeister particulièrement puissants. Sous cette forme animale la personne reste capable de faire de la magie (en incantation immobile) ou de parler de manière normale. Elle garde ses jets de résistance mais sinon acquiert toutes les caractéristiques physiques de l'animal dont elle assume la forme. La forme animale est gravée en même temps que les runes et ne peut être modifiée par la suite. Une créature magique telle qu'un dragon **n'est pas un animal**. Le coût de cette scarification est d'un sacrifice de 18 points de Transcendance vive.

- Segnenrunen+Krafrunen : La bénédiction de la magie présente en toute chose. Ces runes se gravent de manière très fine au coin de l'œil. Elles coûtent un sacrifice de 5 points de Transcendance vive et permettent de devenir sensible à l'étincelle de magie présente en toute matière (sauf celles qui sont complètement réfractaires à la magie comme les Nibelungen ou la pierre uranique), ce qui en pratique permet de voir distinctement les formes (mais pas les couleurs) même sans aucune source de lumière.

Segnenrunen

Ce sont les runes de bénédiction, elles se placent dans de la cervoise ou de l'hydromel ou toute liqueur issues de fruits, de fleurs ou de céréales. Les liquides ainsi marqués sont une sorte de liquide béni qui aura un effet passager (la durée d'une scène) sur ceux qui les utiliseront, soit en en aspergeant leurs armes, leurs blessures, ou en en buvant, le liquide ayant été au préalable versé dans des cornes ou des crânes.

- Sur les armes (non cumulable avec les Siegrunen ci-après) : -n à la difficulté de l'arme OU +2n aux dégâts pour n^2 points de Transcendance vive bloqués, tant que le blocage est effectif, et ceci pour le contenu d'une corne = équivalent de 5 épées longues ou d'un crâne humain=équivalent de 10 épées longues; ces runes peuvent également être placées de manière permanente sur l'arme, pour un sacrifice équivalent à leur prix en Transcendance bloquée, et confèrent à l'arme, en plus de leur effet, l'indestructibilité par des moyens non-magiques;
- Sur les blessures : cautérise les plaies et quintuple les effets de la cicatrisation pour 25 points de Transcendance par corne = équivalent de 10 blessures ou par crâne humain = équivalent de 15 blessures;
- En libation : à l'intérieur d'un cercle délimité par une libation les sons ne pourront être entendus du dehors et toute forme d'espionnage ou localisation magique sera mise en échec; 25 points de Transcendance bloquée;
- Bue : accroît le courage, supprime la douleur et double le souffle pour 20 points de Transcendance par corne = équivalent de 10 gorgées ou par crâne = équivalent de 20 gorgées.

Siegrunen

Ce sont les runes de victoire. Elles se placent sur les veines, sur le dos ou sur le pommeau de l'épée. Sur le corps (veines ou dos) elles transforment de manière permanente les caractéristiques passives physiques (Constitution, Souplesse, Réflexes), le coût en Transcendance sacrifiée est calculé suivant le niveau que l'on souhaite atteindre, si on souhaite atteindre le niveau n on paie en Transcendance vive définitive n^2T , elles sont alors apparentes sous la forme de tatouages bleus à l'issue de la scarification. Le sacrifice de Transcendance peut être du fait du druide/runenmeister ou de la personne qui en bénéficie. Sur les armes elles sont toujours provisoires et diminuent la difficulté (parade et attaque) d'un point (sans les faire descendre en-deçà de 0) et augmentent les dégâts d'un point également pour 3 points de Transcendance par point (au maximum la taille du dé de dégâts de l'arme, sans bonus magiques mais avec les bonus de fabrication). Elles peuvent aussi permettre (toujours de manière provisoire) aux armes de toucher des créatures normalement immunisées aux armes normales (créatures immatérielles, revenants, démons, diables, anges etc...) pour une dépense de 10 points de Transcendance par type de cible. Ces effets durent jusqu'à la fin du prochain combat.

*Siegrunen lerne,
willst du Sieg haben!
Auf den Schwertknauf schneide sie
auf die Blutrinne
und des Rückens Breite
und ruf zweimal zu Tyr!*

*Apprends les Runes de victoire,
si tu veux être victorieux!
Grave les sur le pommeau de ton épée
sur tes veines
et sur toute la largeur de ton dos
et invoque Tyr par deux fois!*

(die Edda, Die Runenlehren, Runengebrauch) (die Edda, L'enseignement des Runes)

Arcanes Celtiques

Dans la description des arcanes celtiques, ainsi que dans l'article *Tir Nan Ogg*, le mot "awen" apparaît fréquemment. Ce terme signifie à peu près "passage", et désigne des accès permettant au Druide d'entrer dans des mondes parallèles. Les Awens gris et noirs concernent le monde des morts, que nous désignons dans le contexte de Terre Seconde par le terme égyptien *Douat*, les Awens rouges le Monde Spirituel, et les Awens Blancs le Tir Nan Ogg.

Aguianeu

Devenue en français 'au gui l'an neuf', ce terme désigne le blé germé qui apparaissait aux alentours du solstice d'hiver. Cette fête se célèbre le sixième jour de la Lune (premier quartier) entourant le Solstice, et célèbre le chêne, arbre sacré entre tous. Mais laissons parler Pline l'Ancien: *Les Druides ne connaissent rien de plus sacré que le gui et l'arbre sur lequel il croît, à condition que ce soit un chêne rouvre. C'est dans les bois de chêne rouvre qu'ils ont leurs sanctuaires et n'accomplissent aucun rite sans leur feuillage. Ils pensent que tout ce qui croît sur ces arbres est d'origine céleste et que la présence du gui révèle la préférence des dieux pour l'arbre qui le porte. Le gui se rencontre très rarement sur un chêne, lorsque les Druides en ont découvert, ils le cueillent en grande pompe. Pour ce rite, ils choisissent le sixième jour de la Lune. Ils pensent qu'elle acquiert une grande vigueur. Ils donnent au gui un nom signifiant remède universel: An Tuil loc. Au pied de l'arbre porte-gui, ils amènent deux taureaux blancs dont les cornes sont attachées pour la première fois. Un prêtre paré d'un vêtement blanc monte dans l'arbre et avec une serpe d'or il coupe le gui, qui est ensuite recueilli dans un sayon blanc. Ensuite ils immolent les victimes en priant les Dieux de faire ce présent propice à ceux à qui ils l'ont donné. Ils pensent que la boisson tirée de cette plante donne la fécondité à tout animal stérile et qu'elle est un remède contre tous les poisons..*



En réalité les petites boules visqueuses du gui femelle donnent, si on les fait cuire, de la glu. Cependant, si du gui d'un chêne rouvre est ainsi cueilli lors de cette cérémonie, on considérera qu'il permettra en effet au Druide de fabriquer des potions magiques aux effets puissants. Sans aucune dépense de Transcendance de sa part, il créera ainsi des potions dupliquant n'importe quel sortilège de l'Affinité Vie qu'il soit capable de réaliser, et qui s'appliquera à celui qui le boira, selon les mêmes modalités que celles du sort.

Aguianeu est aussi une fête du Dieu Taranis, contrepartie du Dieu Lug. Un précepte druidique dit: 'Honore Lug sans oublier Taranis, honore Taranis sans oublier Lug.' Taranis et Lug représentent la dialectique de l'univers, la force et la pensée, l'ombre et la lumière etc... Taranis est le dieu du tonnerre et cette fête permet également au Druide de contrôler le temps et de commander à la foudre, car le bûcher des deux taureaux entraînait en général un orage local par le nuage d'air chaud ainsi créé. On considérera donc qu'à l'issue de cette fête, le Druide qui a officié contrôle le temps pour la durée d'une Lune entière dans la région habitée par les personnes présentes lors de la cérémonie.

Beltaïne

Littéralement le *le feu de Bel*, cette fête est l'opposée de Samhain et célèbre la moitié claire de l'année, ainsi que la renaissance de la nature qui a survécu à l'hiver. Elle se déroule au 1er mai et est dédiée au dieu solaire Bélénos ou Bel. On allume deux grands feux entre lesquels doit passer le bétail pour être protégé de la maladie. Un jeune arbre vigoureux est également choisi par le Druide pour être *l'arbre de mai* autour duquel la jeunesse danse, célébrant la vie. Ces rituels protégeront la récolte et le cheptel et assureront la survie des nourrissons nés durant l'hiver. Cette fête correspond également pour le Druide à un surcroît de Transcendance morte, que lui donne l'arbre de mai. Enfin à l'occasion de cette fête, le Druide peut créer une *Roue de Bélénos* ou *Roue Solaire*, symbole devenu la croix celtique chez les chrétiens celtes. Une Roue Solaire est créée par enchantement d'une roue à quatre rayons ou plus, en bois, métal ou pierre, sur laquelle un texte en ogham est gravé.

Sur la Croix celtique ou la Roue de Bélénos les quatre branches symbolisent les quatre éléments primordiaux:

- *Kalas* : la Terre
- *Gwyar* : l'Eau
- *Fun* : l'Air
- *Uvel* : le Feu

et le cercle les unissant symbolise le cinquième élément: *Nwyyvre*, qui symbolise la force vitale liant les éléments entre eux et permettant à la matière d'exister. les quatre demi-cercles sont associés aux quatre saisons. On a donc la correspondance suivante: l'été se trouve entre feu et terre, l'automne entre terre et eau, l'hiver entre eau et air, le printemps entre air et feu. Les éléments sont donc particulièrement puissants lors des saisons qui leurs sont associés, et la grande fête du feu: Beltaïne, se célèbre précisément au commencement du printemps, et la fête du Solstice d'été honore également le feu, frontière entre l'été et le printemps.

La Roue Solaire est donc le symbole même du temps, du renouvellement des saisons, et de la Vie, par l'interaction entre les cinq éléments. C'est pourquoi elle est utilisée comme symbole d'une promesse, d'une alliance, entre les Dieux et les Mortels, ou entre les Mortels. Similaire à l'arche d'alliance, elle est donc dressée sur les lieux où des alliances ont été conclues. Le texte gravé en ogham peut avoir n'importe quelle signification, et ne coûte en soi aucune dépense de Transcendance. La Roue Solaire devient alors cependant la preuve irréfutable d'une alliance, qui sera respectée tant que la croix sera entière, et vice-versa. Ainsi de nombreux enchantements de protection

peuvent être inscrits sur la croix, qui bénéficieront aux protagonistes de l'alliance, tant que celle-ci sera respectée.

Par exemple, le clan Mac Fenrir en Arlidh possède une Roue de Bélénos, jadis créée par le Gutuater Ishtaad, célébrant l'alliance entre la Lignée du Loup, c'est-à-dire les Mac Fenrir, qui ont en eux le sang du Géant, et ne sont donc pas Celtes, et les Túatha dé Danann contre les Ases. Cette alliance a permis à la Lignée du Loup de survivre, et à la Vallée des Poisons, Xoa épanouie de Fenrir, se situant entre deux des trois racines d'Yggdrasil: le Pays des Géants de la Rosée et le Pays du Peuple des Épées, de n'être pas totalement détruite par le Peuple des Épées, ou Nibelungen, par le pouvoir des Túatha dé Danann. Connue des Gutuater successifs de l'Arlidh, cette alliance accorde aux Mac Fenrir leur statut royal, tant qu'ils œuvrent pour la protection de l'Arlidh. Ayant le même ennemi: les Ases, il est compréhensible que cette alliance ait été maintenue. C'est pourquoi, malgré leur différence, les Mac Fenrir ont toujours été respectés en Arlidh. Cette Roue Solaire protège donc Fenrirstor et la Vallée des Poisons. Si elle venait à être détruite, alors cela signifierait que les Túatha dé Danann ne protègent plus la lignée des Mac Fenrir, les Nibelungen et les Elfes nordiques d'Albenheim resserreraient alors définitivement les liens de soie enchaînant Fenrir et tueraient alors tous ceux qui portent encore son sang, condamnant à jamais la Vallée des Poisons à être séparée de Midgard et du Pays des Géants de la Rosée.

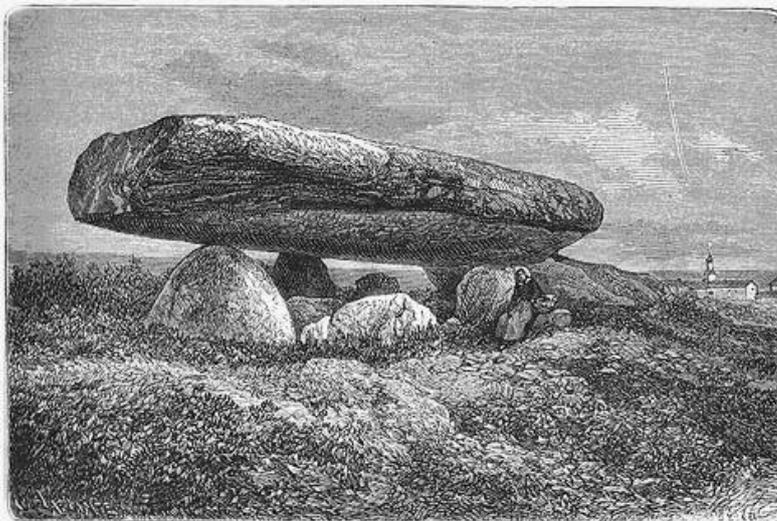
Caïrns/Irmensuls

Le Caïrn est un lieu sacré consacré par des Druides ou la foi simple d'un peuple, souvent marqué par des monuments mégalithiques (menhirs, dolmens, cromlechs). Le lieu en lui-même est appelé *Sidhe*, et la marque humaine le délimitant Caïrn. Le *Sidhe* est à la fois présent dans le monde matériel et le monde astral, ou spirituel, et le plus souvent protégé par une ou plusieurs Matrae, c'est-à-dire les esprits de la Nature. Le *Sidhe* est donc un point de rencontre entre le Monde Matériel et le Monde Spirituel, qui se fait à l'origine naturellement, sans intervention humaine directe ni consciente, et que le Caïrn vient confirmer et délimiter.

Dans la vraie vie les mégalithes qu'on trouve par exemple à Carnac ou Stonehenge sont de trois mille ans antérieurs aux Celtes et rien ne permet d'affirmer d'un point de vue historique que les Celtes les tenaient pour sacrés et y accomplissaient de quelconques rituels. On considérera néanmoins que c'est le cas dans le cadre de Terre Seconde. Les mégalithes sont donc présents dans les occupées par des peuples réminiscent de la culture celtique, et seront perçus par ceux-ci comme sacrés mais aussi antérieurs à leur arrivée. Il pourra donc arriver notamment que pour consacrer un nouveau *Sidhe*, ils bâtissent eux-mêmes un caïrn mégalithique, ce que les vrais Celtes ne firent vraisemblablement jamais. Les Caïrns peuvent donc être délimités par n'importe quoi d'autre, voire par rien, seul le *Sidhe* compte pour les Celtes. Un support physique en pierre ou en bois est cependant bienvenu pour y graver des runes. La fonction d'un Caïrn est double : il établit un **lien au Monde Spirituel d'une part et aux Dieux d'autre part**.

Les Irmensuls sont l'équivalent de ces lieux sacrés pour les Germains. Mais à la différence des Celtes, ces lieux sacrés sont toujours représentés par un arbre, qui est également le lieu sacré en lui-même, et est appelé l'Irmensul. Le terme désigne à l'origine les grands arbres qui étaient utilisés pour être le pilier maître des maisons scandinaves. De manière générale les lieux sacrés des Runenmeister sont des arbres choisis pour leur taille et leur longévité, qui sont alors couverts de runes futhark. Pour les peuples germaniques il n'y a pas de distinction entre le lieu et sa délimitation humaine, c'est-à-dire entre le *Sidhe* et le Caïrn, car l'Irmensul est à la fois le lieu et sa marque humaine. Contrairement au Caïrn qui est créé sur un lieu déjà exceptionnel par sa proximité avec le Monde Spirituel, l'Irmensul peut être créé n'importe où et sa création crée un pont avec le Monde Spirituel qui se renforcera plus ou moins selon la foi des adorateurs de l'Irmensul. *On considère dans Terre Seconde que pour les peuples de culture germanique le lien aux esprits de la nature et au Monde Spirituel en général est moins étroit que chez les Celtes.* Le lien d'un Irmensul au Monde Spirituel est donc secondaire de ce point de vue, en regard de sa fonction de lien aux Ases. De plus, l'Irmensul est une représentation symbolique d'Yggdrasil (ce sont en général des frênes d'ailleurs) et sert de ce fait souvent de passage vers Yggdrasil en tant que chemin sacré entre les UMI (Univers Matériels Imaginaires, cf. *Cosmogonie*). Cette fonction est beaucoup plus rarement présente dans un Caïrn.

Si les fonction sacrées et magiques d'un Caïrn et d'un Irmensul sont proches il est impossible de les confondre : la présence des runes futhark ou ogham et la nature de la vénération dont ils sont l'objet les différencie dès le départ. La nature d'un Caïrn ou d'un Irmensul apparaîtra de manière évidente respectivement à tout Druide/Runenmeister ayant accès à ce pouvoir. Le Caïrn/Irmensul est d'abord un lieu de culte. Mais il peut être imbu de propriétés magiques particulières **soit par intervention directe des Dieux et des Esprits, soit par l'action de praticiens de la langue runique**. Certains Caïrns servent par exemple à rendre la justice car il est impossible d'y mentir, d'autres de protection contre des créatures ennemies etc... Ce pouvoir permet de consacrer un Caïrn/Irmensul. Cette consécration ne coûte en elle-même aucune dépense au Druide/Runenmeister mais seulement du temps. Que le support soit un cromlech (cercle de pierres) ou un majestueux frêne, le Druide/Runenmeister doit y graver un texte runique (avec l'aide des facultés adaptées au support : Runes sur pierre, Runes sur bois...) décrivant les circonstances et la raison d'être de la consécration. Cette inscription est censée seulement appeler l'attention des Dieux et des Esprits sur ce lieu d'une part, afin qu'ils l'investissent de propriétés magiques de leur choix, mais aussi influencer sur les pouvoirs qui seront ajoutés par la suite par des



DOL-ER-VECHANT OU TABLE DES MARCHANDS, A LOCMARIAKEN.
Dessin de Taylor, d'après une photographie communiquée par M. de Mortillet.

Druides/Runenmeister.

Le texte fondateur invoque la bénédiction des Dieux et/ou des Esprits sur ceux qui pénétreront dans la zone du Caïrn/Irmensul et seront jugés dignes de cette protection. Si pour une raison ou une autre les Dieux et/ou Esprits refusent d'accorder leur bénédiction, le pouvoir sera sans effet. Par la suite, des textes runiques supplémentaires peuvent être ajoutés : **les runes proposées dans les pouvoirs de création** peuvent être appliquées à un Caïrn/Irmensul, sans avoir à passer par le protocole d'utilisation décrit. Le pouvoir de ces runes s'appliquera alors à tous ceux qui se placeront sous la protection du lieu à moins que les Dieux ou les Esprits les en jugent indignes. Les runes d'un Caïrn/Irmensul peuvent fonctionner à la manière de Glyphes ou de Runes définitives : si le créateur de ces runes a sacrifié la Transcendance nécessaire, alors l'effet sera permanent, sinon les runes pourront être animées à la manière de Glyphes tant qu'un Druide/Runenmeister quelconque **mais qui soit présent** bloque la Transcendance nécessaire à leur activation. L'avantage non-négligeable du Caïrn/Irmensul est que le coût en Transcendance bloquée ou sacrifiée est **la moitié du coût normal**.

Parmi les pouvoirs accordés "gratuitement" par les Dieux ou les Esprits les plus courants sont d'offrir un passage vers le Monde Spirituel ou un UMI particulier, ou vers un autre lieu consacré analogue.

Enfin, il existe une propriété magique commune à tous ces lieux : les Druides/Runenmeister dans la zone d'un Caïrn/Irmensul peuvent mettre en commun leur Transcendance sans aucun risque de perte définitive comme c'est le cas normalement.

Clefs des Awens Rouges

La communion avec les Matræ permet au Druide d'entrer en contact avec les esprits dans les limites d'un Caïrn. Les Clefs des Awens Rouges lui permettent d'envoyer son reflet spirituel ou corps astral dans le Monde Spirituel, de s'y déplacer et d'interagir avec les esprits qui l'habitent à la manière d'un Chaman (cf. *Chamanisme*), quoique de manière beaucoup moins efficace. La simple pratique de la compétence "méditation" (cf. les règles de simulation) permet à quiconque de détacher son corps astral, mais ne lui fournit aucune vision du monde spirituel ni aucune possibilité de s'y déplacer : le méditant est aveugle et immobile. Nombre de praticiens réguliers de la méditation n'ont d'ailleurs aucune conscience de se séparer de leur corps astral pour entrer en méditation. Les Clefs des Awens Rouges permettent au Druide en quelque sorte d'aller un peu plus loin, en lançant le sortilège sur lui-même au milieu de sa méditation. Il peut inclure toute personne présente à ses côtés et qui soit également dans un état méditatif.

L'originalité de ce pouvoir est qu'il repose tout entier sur la compétence de méditation d'une part mais aussi instaure une solidarité de fait entre ceux qui participent volontairement au voyage spirituel du Druide. En effet le pouvoir ouvre les Awens Rouges pour chacun et toutes les personnes impliquées dans l'utilisation de ce pouvoir partagent forcément le même voyage, et devront franchir à nouveau tous ensemble l'Awen pour quitter le Monde Spirituel. Si jamais l'un d'entre eux pour une raison ou une autre manque à l'appel, qu'il ait été emprisonné par un esprit ou égoïste pendant sa méditation, l'Awen ne s'ouvrira plus et les participants risquent de se retrouver prisonniers à jamais du Monde Spirituel, jusqu'à ce que leurs corps meurent de soif et qu'ils s'éteignent, ou deviennent des esprits à tout jamais.

En dépit de la périlleuse nature de ce pouvoir, il est d'un intérêt considérable car il permet à toutes les personnes du groupe de mettre en commun leur pouvoir méditatif : on ajoute les valeurs de leurs compétences de méditation et le total représente de nombre de Clefs Spirituelles ou Agoriadau (un agoriad, deux agoriadau : "clef" en gallois) que le groupe peut dépenser au cours de son voyage. Si le rituel en lui-même ne permet aux corps astraux (ou reflets spirituels) des méditants que de se déplacer dans le Monde Spirituel et d'interagir avec celui-ci que de la manière la plus élémentaire : communiquer avec les esprits, ou d'autres reflets spirituels, ou encore agir de manière analogue à une action matérielle dans les lieux spirituels qui le permettent, chaque Agoriad est en quelque sorte une action magique supplémentaire, une martingale permettant d'obtenir un effet particulier et ponctuel. Un Agoriad peut permettre de vaincre ou d'éloigner un esprit particulier, de sauver un reflet spirituel enfermé etc... L'efficacité de l'Agoriad sera évaluée par un jet de méditation du Druide conduisant le rituel. Il n'y a aucune limite précise à l'utilisation d'un Agoriad, et là encore il appartiendra au MJ de décider de son efficacité, tout en gardant à l'esprit (si vous me passez l'expression) que **si puissant qu'il soit le Druide n'est pas un praticien de magie chamanique**, il n'est donc pas un voyageur confirmé du Monde Spirituel et ne devrait pas être en mesure de contrer l'action d'un Chaman de niveau équivalent ni d'imposer sa volonté à des esprits totémiques importants. De manière générale on considérera que **les Agoriadau seront essentiellement efficaces dans les régions du Monde Spirituel pratiquées par la magie runique, à savoir celles qui sont très proches du Monde Matériel, et face à des phénomènes spirituels liés à la religion celtique comme les Matræ ou les esprits ancestraux de Druides en général.**

Communion avec les dieux

Permet d'identifier le lien entre les dieux et le réel, que ce soit le caractère sacré des lieux (Caïrns/Irmensuls) ou des animaux, les augures, les jours et les nuits sacrés etc...

Communion avec les Matræ

Ce pouvoir permet d'entrer en communication directe avec les esprits liés à un Caïrn/Irmensul dans lequel le Druide/Runenmeister se trouve. Il entre alors en contact avec le Monde Spirituel, ou Monde Astral. Le Druide/Runenmeister peut alors demander à ces esprits une faveur exceptionnelle quelconque, comme un surcroît de Transcendance (on dit que le Gutuater n'est jamais à court de Transcendance lorsqu'il se trouve dans un Caïrn), ou le passage vers un autre lieu sacré similaire, voire un lieu terrestre quelconque, même si ces pouvoirs ne sont pas inscrits dans le Caïrn/Irmensul. C'est le Rite des Portails.

Ce pouvoir ne coûte aucune Transcendance en soi, mais les Esprits ou les Dieux peuvent exiger une dépense de Transcendance pour "alimenter" leur aide. Une autre utilisation classique de la communication avec les Matræ est de chercher à retrouver une personne connue du Druide/Runenmeister à travers sa trace dans le monde spirituel, si elle toutefois elle en laisse une. C'est par défaut le cas de tous les mortels (hormis les *Nibelungen* non-prêtres), à condition qu'ils soient dans un lieu où le Monde Spirituel est présent (ce qui exclut la plupart des UMI (Univers Matériels Imaginaires, cf. *Cosmogonie*)).

De manière générale, ce pouvoir fonctionnera plus ou moins bien selon l'intensité de la présence du Monde Spirituel, laquelle dépend de la foi des mortels présents. Le Monde Spirituel sera très présent dans des lieux comme le *Kalevala*, le *Norrenwelt* ou l'*Arlidh* ou les terres des *Emberék*, où il fait partie de la religion locale, beaucoup plus faible en *Orgia* ou en *Adria*, où il est exclu des préoccupations des mortels

qui y vivent. La dépense de Transcendance exigée par les Esprits s'en ressentira. Elle sera d'autant plus importante que la présence du Monde Spirituel sera faible et sera également croissante en fonction de la faveur demandée: localiser une personne coûtera moins cher qu'ouvrir un portail vers un lieu sacré, qui coûtera moins cher que d'ouvrir un portail vers un lieu terrestre quelconque.

Remarque : le rite des portails n'emprunte pas les sentiers torves ou dimensions démoniaques (cf. *Cosmogonie*). Il correspond en fait une dématérialisation des personnes **volontaires** qui le franchissent, qui se fondent alors dans leur double spirituel ou corps astral, se déplacent dans le Monde Spirituel pour se rematérialiser ensuite à la destination prévue. Outre que le Monde Spirituel doit être présent au départ comme à l'arrivée, les voyageurs doivent disposer d'un corps astral (ni immortels ni Nibelungen non-prêtres à nouveau). De plus, le voyage, s'il est très court, n'est cependant pas instantané. Ce pouvoir ne peut donc être employé en situation d'urgence. Ce n'est donc pas équivalent à une *Affusion*, d'autant que le point de départ doit toujours être un lieu sacré. En revanche, le Druide/Runenmeister n'a pas besoin d'avoir une vision de la destination. Si et seulement si le portail a été établi d'un lieu sacré à un autre, il pourra être utilisé dans les deux sens. Enfin, si un nombre quelconque de personnes peut franchir le portail, celui-ci se refermera nécessairement au plus tard à la prochaine aube.

Couronnement du Roi Véritable

Cette cérémonie doit avoir lieu à une date précise établie par le calendrier druidique lors de la lecture des étoiles, en général c'est un signe que seul le Gutuater et les plus subtils des Druides percevront. Le Roi Véritable est bien plus que le Vercingétorix (cf. plus bas le Rite de la paix et de l'élection du Roi des Rois) : il n'est pas le Roi des Rois élu par ceux-ci, mais l'unique roi légitime, désigné par les Dieux et non par les Hommes. Cependant les Dieux sont aussi influencés par les âmes des Mortels. Le Roi Véritable l'est à vie, et il n'est censé mourir que si l'unité du pays est perdue, car il incarne la Nation et la Terre. Contrairement aux autres chefs de guerre, il a un lien direct avec les Dieux, il est un Roi-Barde, un Roi-Druide, et incarne également l'alliance sacrée entre les Celtes et leurs Dieux. Témoignage de cette alliance les atefacts qu'il recevra à son couronnement: le Gutuater lui donnera le glaive de Nuada, équivalent de la légendaire Excalibur, que lui seul peut manier, Keridwen, gardienne du Chaudron de Dagda, apparaîtra et lui fera boire le *Gréal*, c'est-à-dire le breuvage de jouvence et de sagesse qu'il contient, et Lug lui donnera de sa main la Lance portant son nom, permettant de commander à la lumière de Lug et au tonnerre de Taranis, la contrepartie violente de Lug, causant des blessures dont nul ne saurait guérir. N'importe qui peut prétendre au titre, il suffit pour cela de fouler le *Lia Fail*, la pierre de Fàl, ou le Siège du Péril, qui désignera le Roi Véritable par un cri, et foudroiera sur place ceux qu'elle jugera indignes. La déesse Artio apparaîtra également, suivie de deux ours blancs, qui porteront le Roi en triomphe sur un bouclier, car elle est la gardienne de l'étoile du Nord, guide des navigateurs, comme le nouveau Roi doit être guide de son peuple.

Les fragments dispersés de l'Ystoire de Niève

L'Ystoire de Niève est un très vieux manuscrit rédigé en langue ogham qui a été définitivement perdu en tant que tel. Cependant le livre continue de vivre, par les traces qu'il a laissées dans les peuples marqués par la Langue Runique, et un Druide subtil peut en retrouver des fragments en recherchant dans la réalité tout autour de lui la trace imperceptible de l'héritage de la plus ancienne des langues enchantées, et sans doute aussi de celle qui a le plus profondément marqué le Multivers. Concrètement, ce pouvoir permet au Druide de créer de nouveaux pouvoirs, de nouvelles runes même, mais il faut garder à l'esprit que la Langue Runique est de ce point de vue l'opposée de la Langue Draconique: innover est extrêmement difficile et long, plus encore que pour toute autre langue enchantée.

Imbolc

Imbolc a lieu le 1er février. C'est la fête de la fertilité, où on honore la déesse Brigit. On allume alors de grands feux, comme les feux de Pâques, on nomme les enfants et les jeunes gens se fiancent en général à cette occasion. Le Druide a lors de cette fête plusieurs visions prophétiques de l'année qui doit venir, concernant le clan ou lui-même, des visions de l'avenir, sous forme de rêves énigmatiques. En général il s'agit de visions de réalités dissimulées et secrètes. Ce pouvoir comprend également toutes les cérémonies liées aux mariages et aux naissances. Les Celtes sont monogames, mais l'union n'exige aucune fidélité sexuelle, par-contre elle confère au mari le droit d'exiger de sa femme qu'elle l'accompagne à la guerre pour combattre à ses côtés. En cas de mort de son mari, la veuve jouit des privilèges et propriétés de son défunt époux. Le rapport de force est inversé lorsque la femme est Reine par naissance. L'épouse du Roi n'est pas Reine et inversement.

Invocation

Ce pouvoir permet au Druide d'invoquer la protection d'une divinité en particulier ou de plusieurs, en invoquant à voix haute leur nom. Si cette invocation est ensuite reprise par d'autres voix que la sienne, alors l'invocation n'en sera que plus forte. Il n'existe aucune règle concernant ce pouvoir, les dieux peuvent choisir ou non d'intervenir, et le Druide décide lui-même de la quantité de Transcendance qu'il consacre à cette invocation. Les Dieux des Celtes répondent parfois même à l'invocation d'une personne non-initiée, ne connaissant rien au druidisme, et peuvent rester sourds à l'appel du Gutuater.

Lecture du vol des oiseaux et des étoiles

Ce pouvoir permet au Druide de lire l'avenir dans le vol des oiseaux ainsi que par des sacrifices. Maîtriser ce pouvoir signifie que le Druide maîtrise également les cérémonies sacrificielles selon les dieux auxquels ils s'adressent, hors des grandes fêtes traditionnelles. Ces cérémonies ont à la fois pour but de s'attirer la faveur des Dieux et de prédire l'avenir. Ce pouvoir comprend aussi le savoir astronomique des Celtes, notamment pour la navigation en haute mer et la rédaction de calendriers et d'almanachs (comme celui de Coligny), ainsi que leur savoir géométrique, qui leur vient d'influences pythagoriciennes liés à leurs contacts avec la civilisation grecque.

Lugnasad

Littéralement *l'assemblée de Lug*, cette fête est célébrée le 1er août. C'est une fête de foires, de marché, de spectacles, de concours de musique et de poésie. Cette fête permettait également de procéder à l'élection d'un nouveau chef de clan ou de confirmer l'ancien dans sa position. C'est aussi une fête où les Rois se doivent de distribuer présents et prodigalités à leur peuple. Si des alliances y sont conclues en présence de Druides, elles maudiront ceux qui les trahiront en attirant sur eux la colère du dieu Lug.

Mystères des divinités souterraines

Ce sont les cérémonies permettant d'une part de retrouver dans la Douat puis sauver une âme morte, mais également de pratiquer une nécromancie limitée. Ces pouvoirs permettent au druide d'interagir avec les Mondes de Brume, qui est un Havre de la Douat lié aux divinités celtiques et germaniques. Ils permettent notamment d'invoquer la puissance des créatures des Mondes de Brume liées aux Dieux celtiques. Ces pouvoirs permettent notamment au Druides de faire entrer une âme dans le Havre des Mondes de Brume en ouvrant les Awen Gris, et de manipuler la fameuse magie du *reflet inverse*. Chacun des pouvoirs cités plus ci-dessous sont donc accessibles au Druides et coûtent chacun (sauf précision contraire) le coût d'un sortilège de niveau 9. Voir les articles *l'Âme Immortelle*, *Douat* et *Nécromancie* pour les règles de fonctionnement de la Douat.

Rite de l'Awen Gris Ce pouvoir permet au Druides d'envoyer un reflet plutonien dans la Douat, dans n'importe quelle région. Ce reflet sera considéré comme ayant une pseudo-affinité nécromantique égale à son affinité ogham. Le reflet plutonien d'un Druides peut se déplacer d'une région à une autre en réinvoquant ce pouvoir, mais peut à tout instant rejoindre le Havre des Mondes de Brume sans dépense supplémentaire de T. Dans tous les cas il peut être accompagné d'une âme morte volontaire (Ib>2) ou dont il connaît le Ren.

Clota la noyée Créature de Brume affiliée à Arawn. Servante de la Mort, elle apparaît sous la forme d'une jeune fille au teint livide, aux cheveux mouillés, vêtue d'une longue robe noire et portant une épée. Elle est le seul pouvoir offensif d'un Druides. Invoquée dans les Mondes de Brume, elle suivra cependant le Druides partout où il ira dans la Douat. Sa force est égale à l'affinité ogham du Druides, plus un bonus éventuel lié à l'invocation d'esprits animaux comme le Cheval ou les Trois Grues ou d'esprits-arbres ou que sais-je encore. Elle peut chasser une autre Créature de la Douat, un reflet plutonien hors de la Douat pour six jours, détruire une âme ou la renvoyer dans les Mondes de Brume (Force/Ka dans les deux cas), où elle restera localisée pour le Druides.

Le Voyageur vêtu de gris, roi de l'Abîme Créature de Brume affiliée à Arawn dont elle est une incarnation. Arawn apparaît sous la forme d'un cavalier en gris, sans armes, mais portant un cor dans son dos. Sa force est très variable. Il peut localiser une âme morte dans la Douat (Force/Ka, automatique si l'âme est dans les Mondes de Brume), et ce à volonté, même si le Druides a échoué. Il peut également tenter de trouver son Ren (Force/Ka). Il rendra en tout au Druides autant de services que son extension Arcanes. De plus le Voyageur est un vecteur de communication avec le dieu et permet éventuellement de négocier avec lui, car il est l'un des rares dieux à conclure des pactes avec les Mortels.

Les trois ombres (Ren) Créature de Brume affiliée au Totem animal des Trois Grues, elles apparaissent sous la forme des trois Grues, blanche, rouge et noire, et symbolisent l'avenir d'une âme morte. Le Druides peut les invoquer uniquement dans les Mondes de Brume pour juger une âme morte dont il connaît le Ren. Si la grue noire l'emporte, l'âme est brûlée, car elle doit régresser au-delà du cercle noir, l'Annouym. Si la grue rouge l'emporte, l'âme restera dans les Mondes de Brume jusqu'à sa réincarnation prochaine, dont La Dame du Lac décidera. Elle reste au-delà du cercle rouge, l'Abred. Si la grue blanche l'emporte, elle franchira alors le cercle blanc, le Gwenwed, pour être transportée sur Avalon, l'île des Mondes de Brume communiquant avec le Tir nan Ogg, où elle acquiert le statut d'âme élue. Elle recevra alors sa nouvelle incarnation dans le Tir nan Ogg, sous la forme d'un procureur, et restera dans la Douat en tant qu'âme morte, mais dans les Mondes de Brume, sur l'île d'Avalon où le pouvoir de la Dame du Lac la protégera. C'est une seconde vie qui ne prendra fin que s'il est détruit dans sa nouvelle incarnation, auquel cas l'âme est brûlée, s'il se montre indigne de cette faveur et franchit de nouveau l'Abred, ou si l'île d'Avalon est investie par un puissant nécromancien qui l'en chasse, auquel cas son incarnation est automatiquement détruite. Qui qu'il en soit, le Druides n'a aucune influence sur le jugement des trois ombres.

Rite téméraire de l'Awen Noir Ce rite permet au Druides de manipuler la magie du *reflet inverse*. En invoquant ce pouvoir, le druide peut ensuite invoquer ses pouvoirs de basse nécromancie réservés à la Douat dans le Monde Matériel. Les créatures vivantes ou mort-vivantes seront de ce fait assimilées à des âmes mortes, et les autres à des créatures de la Douat. Semblable à l'Ordonnateur des Mystères (cf. Nécromancie), l'Awen Noir est cependant inférieur dans la mesure où le Druides ne maîtrise absolument pas dans le détail les effets de l'Awen Noir, notamment comment se traduit dans le Monde Matériel la puissance des créatures de la Douat qu'il invoque. La zone d'effet du sort est un cercle de n^2 mètres de rayon autour du Druides, et le sort prend fin à l'aube suivante. Ce sortilège est principalement utilisé par les Druides lors des Jours de Brume, et c'est dans ces circonstances seulement que le Druides pourra être certain d'avoir un contrôle minimal sur ses effets.

Récolte des œufs de serpent

En certains mois très précis, les Druides s'emparent d'œufs de serpents à l'instant où ils sont pondus. Ils peuvent être utilisés ensuite pour lire l'avenir (ce en quoi ils sont très efficaces et très précis), ou enchantés selon un rituel mystérieux, qui laisse le serpent en vie mais l'empêche de sortir de l'œuf. La coquille devient alors dure comme de la pierre, lisse et transparente comme du verre. On peut observer le serpent par transparence, et il procure à celui qui le porte l'invulnérabilité aux armes non-magiques, mais le druide doit sacrifier la Transcendance vive de ce pouvoir pour enchanter ainsi cet œuf.

Réunion des Très-Savants: le Drunemeton

Le terme druide a plusieurs étymologies, souvent liées au chêne, mais la plus probable est celle de *daru-vid* qui signifie 'très-savant'. Cette

réunion annuelle rassemble tous les druides d'un pays. Elle se déroulait chez les Gaulois dans la forêt des Carnutes. C'est à l'occasion de cette réunion que les novices qui le méritent sont faits druides, et que l'autorité du Gutuater peut éventuellement être remise en cause ou qu'un nouveau Gutuater peut être élu, si l'ancien est mort. Le Gutuater, *celui qui parle avec la voix des dieux*, est le nom donné au chef suprême des Druides d'un pays, indépendamment de toute notion de clan. Cette dignité lui confère un potentiel de Transcendance vive triplé, et un lien particulièrement plus fort avec les Dieux. Il quitte cependant la société celtique et n'intervient alors que dans les affaires concernant le pays tout entier, notamment dans le choix de la guerre ou de la paix. Ce pouvoir rassemble donc tous les secrets et toutes les lois liant les Druides entre eux et liant les Druides à leurs Dieux et leur procurant sa légitimité. Un Druides ayant perdu la faveur des Dieux est à cette occasion jugé par ceux-ci, car ils sont souvent présents, notamment Cathbad.

Rite de la Moisson Bleue

Ce rituel implique la guède ou vouède. Il s'agit d'une herbe dont les brins donnent, lorsqu'ils sont essorés par torsion, un liquide bleu qui peut être utilisé pour créer des tatouages de la même couleur sur le corps. Ces tatouages se délavent assez vite et l'effet magique s'estompe lorsqu'ils disparaissent, mais ils tiennent en général le temps d'une bataille. Ils permettent à celui qui les porte d'ignorer les malus liés à l'épuisement ou aux disponibilités réduites (mais pas nulles ou mineures) sur les membres peints, et lui donne un bonus de +8 aux jets d'encaissement contre les poisons insinuatifs si la blessure a été faite à un endroit protégé par la guède. La Moisson bleue doit être réalisée par un Druides avec une serpe d'or et il doit lui-même en répandre le liquide sur les guerriers.

Rite de la paix et de l'élection du Roi des Rois

Ce rite s'accomplit dans un lieu sacré, comme celui du Drunemeton, lorsque le pays tout entier est menacé. C'est une réunion des Rois mais aussi des Druides, sous l'impulsion du Gutuater. Le Roi des Rois, le Vercingétorix, est alors élu et porté en triomphe sur un bouclier. Il doit alors prêter serment de défendre son peuple contre l'envahisseur. Cette élection fait de lui un chef militaire légitime aux yeux des Dieux et des Hommes, mais ne lui confère aucun pouvoir magique, mais les Dieux, et notamment la terrible Morrigan, accompagneront ses campagnes militaires. Ce rituel permet également d'imposer la paix entre les clans rivaux. Rompre une paix conclue ainsi signifie prendre le risque d'offenser gravement les Dieux.

Rite du solstice d'été

Il se pratique en général lors de la nuit la plus courte de l'année et célèbre le feu et la lumière, sur des *sidhe* de pierres levées. On commence par élever un bûcher comportant douze essences de bois: aubépine, acacia, bouleau, châtaignier, chêne, frêne, hêtre, orme, peuplier, pin, pommier, saule. Quatre druides et quatre druidesses (en cas de manque des Vates ou des Bardes peuvent remplacer les Druides ou Druidesses), ainsi qu'une jeune fille vierge guident alors le rituel. Les autres participants se placent autour du bûcher, à l'intérieur de l'espace délimité par les pierres levées. La vierge vestale trace alors trois cercles concentriques autour du bûcher, l'un noir, le plus petit, pour la première grue (cf. Tir nan Ogg/Cernunnos/les Trois Grues) fait d'humus noir et de charbon pilé, le suivant blanc, pour la troisième grue, de chaux et de craie pilée, et le plus large rouge, pour la deuxième grue, fait de terre argileuse et de brique pilée. Au nord elle dépose ensuite à même le sol une épée, une coupe remplie d'eau de source et dans laquelle trempe un rameau de chêne, une autre dans laquelle elle met une poignée de terre. Les participants attendent alors que le Soleil se couche, on allume le bûcher, et chaque couple de druides arrive alors de la nuit et prend place autour du feu, selon les quatre points cardinaux. Chaque femme se tient à gauche de son compagnon, en lui tenant la main. Le rituel commence alors et durera toute la nuit.

Ce rituel permet de purifier les âmes de ceux qui y assistent, en vue du franchissement du cercle blanc une fois dans les Mondes de Brume (cf. Douat). S'il est pratiqué une fois, il confère à ceux qui y assistent un savoir limité des mystères du monde selon la pensée druidique, notamment des visions des Mondes de Brume et des trois cercles, qui peut s'étoffer si on y assiste plusieurs fois, et permettre éventuellement de franchir le cercle blanc. C'est donc une occasion d'enseignement des profanes. **De plus il consacre leur âme par avance, et leur assure de rejoindre les Mondes de Brume à leur mort, automatiquement.** Ce rituel a donc l'avantage d'une cérémonie funéraire par avance.

Rite des têtes coupées

Aux ennemis tombés ils coupent les crânes et les attachent au cou de leurs chevaux. Les dépouilles ensanglantées de ces ennemis tués sont emportées comme du butin par leurs servants d'armes, au son du péan et des hymnes de victoire; et ils clouent ces prémices du butin à leurs maisons, comme s'ils avaient capturé des bêtes fauves à la chasse. Les têtes des ennemis les plus illustres, après les avoir enduites d'huile de cèdre, ils les gardent avec soin dans un coffre à provisions et ils les montrent aux étrangers, se vantant que, pour l'une de ces têtes, son père ou l'un de ses ancêtres ou lui-même n'ait pas accepté la somme importante qu'on lui proposait. On dit même que certains se vantent de n'avoir pas accepté pour l'une de ces têtes son pesant d'or, montrant par là une grandeur d'âme bien propre aux Barbares.

Diodore de Sicile

Selon leur coutume, ils nettoient cette tête et en recouvrent l'os d'or. Celui-ci devient un vase sacré pour les libations dans les fêtes solennelles et une coupe pour les prêtres et les desservants du temple.

Tite-Live

En possédant la tête de quelqu'un, les Celtes croyaient se rendre maîtres de son âme et de sa force. Qu'elles soient conservées par l'huile de cèdre ou réduites à l'état de coupe, les têtes ainsi transformées, si elles sont correctement enchantées par un Druide par ce Rite, arrachent l'âme correspondante à la Douat (affinité ogham du Druide/Ka de l'âme concernée), et l'enferment dans ce réceptacle. L'âme ainsi enfermée peut communiquer avec ceux qui l'entourent, car son âme a alors ses cœurs Ib et Hati à 5 (cf. L'âme immortelle). De plus, en gardant une de ces têtes sur soi, on peut s'approprier une faculté, une compétence, ou même une affinité (non-divine) et ses extensions associées, aux scores qui étaient ceux du vivant de la tête concernée. La nature de l'aspect ainsi volé est parfaitement aléatoire. En buvant dans un crâne sacré, on peut acquérir une vision du passé ou de l'avenir, selon le Ka de l'âme qui y est enfermée. On considérera que si le Ka de l'âme est supérieur à 12 le vase sacré donnera une vision de l'avenir et du passé sinon. Par ailleurs seul celui qui a tué la personne à qui appartenait la tête coupée pourra bénéficier de l'aspect volé.

Sagesse du Jugement

Ce pouvoir permet au Druide de juger les affaires courantes, les conflits et les crimes. Un Druide jugera selon son opinion de la justice, mais également selon le respect de l'équilibre et de la volonté des dieux. En dépensant la Transcendance de ce sortilège, le Druide acquiert une vision plus aiguë du problème posé et une intuition lui permettant de distinguer le vrai du faux. Cela ne donnera pas des indications aussi précises qu'une détection du mensonge ou une double-vue, mais une impression d'ensemble qui dépendra aussi de son implication dans le clan où il se trouve. S'il juge auprès des siens, il sera très difficile à tromper.

Samhain

Ce sont d'une part les cérémonies mortuaires qui permettent en tous temps de consacrer une âme morte aux dieux celtiques et de la placer dans le Re-Stau, au voisinage des Mondes de Brume, Havres des divinités celtiques et germaniques, d'autre part de mener à bien les cérémonies de la fête de Samhain, qu'on célèbre lors de la nuit entre le 31 octobre et le 1er novembre.

Samhain représente le passage à la moitié sombre de l'année. Lors de cette nuit, les morts consacrés selon les rituels mortuaires des dieux celtes, reviennent sur Terre sous forme de morts-vivants et se mêlent aux vivants. Les Celtes accueillent leurs défunts en leur donnant de la nourriture, qu'il est permis aux morts de goûter exceptionnellement, allument alors des feux dans les collines avoisinantes pour se prémunir contre les âmes errantes, celles qui n'ont ni famille ni tribu qui les attende. Une fois ce voyage accompli, l'âme est considérée comme consacrée, et ne reviendra plus lors des Samhain suivants, à moins qu'elle ait une révélation à faire à l'un des membres de la famille.

On honore également les ancêtres trois jours durant et on chante les exploits des héros disparus. Durant ces trois jours l'Ankou c'est-à-dire la Mort, laisse vivants et morts se parler. Les rituels mortuaires se font en général de deux manières: soit on brûle le corps, soit on l'enterre dans une niche préparée à cet effet, dans une 'Vallée des Morts', construite comme une crypte à fleur de terre, de pierres non taillées, avec armes et objets usuels, afin d'accompagner le mort dans les Mondes de Brume pour atteindre peut-être le Tir Nan Ogg. Ces objets, s'ils ont été correctement consacrés par le Druide, peuvent guider et protéger l'âme morte dans les Mondes de Brume.

Lorsque c'est un Druide qui meurt, la tradition veut qu'on enterre son corps au plus profond de la forêt et que tous les Druides du pays, réunis pour l'occasion, apportent chacun une branche d'un arbre différent. Son âme est alors considérée comme consacrée et selon les arbres disposés autour de sa tombe, disposera d'armes plus ou moins puissantes pour affronter les Mondes de Brume et gagner le Tir Nan Ogg. En principe rien n'empêche d'en faire autant pour un non-druide, mais les Druides ne le feront que pour un des leurs. L'âme est ainsi infiniment mieux protégée que par le rituel de base, même après Samhain.



Le Second Chant des Séries

Ce pouvoir permet au Druide d'inventer de nouveaux pouvoirs de l'extension Sortilèges de l'affinité Vie, sous la forme d'une nouvelle formalisation du sens originel et fondamental de l'affinité Vie tel qu'il est décrit par le Chant des Séries, donc d'un nouveau Chant des Séries en quelque sorte. Toute liberté est laissée au joueur en la matière, mais le MJ doit conserver à l'esprit qu'inventer de nouveaux pouvoirs au sein d'une affinité absolue signifie en réalité découvrir de nouveaux pouvoirs, puisqu'il s'agit d'une magie intuitive, comme la sorcellerie, et non d'une magie du verbe. Ce savoir peut cependant se transmettre, ce qui est un privilège des Druides par rapport aux Sorciers, lié au fait que l'Affinité Vie est la plus répandue qui soit, et la seule qui soit partagée par tous les être vivants. Son universalité rend son apprentissage plus facile, puisque tout être vivant la possède. Si tout être vivant ne peut devenir Sorcier, tout être vivant peut en revanche devenir Guide ou Druide.

Il peut paraître étrange que ce pouvoir soit présent au sein des Arcanes Celtiques de la Langue Runique. Cela est lié au lien étroit que Niève a établi entre l'Affinité Vie et celle de la langue Runique, lien auquel seuls les peuples celtes ont été sensibles, créant ainsi un double enseignement, unique en son genre. De fait, l'utilisation de ce pouvoir est plus aisée que les recherches des Sorciers pour découvrir de nouveaux pouvoirs au sein de leur Affinité. Elle doit cependant rester complexe et coûteuse, et coûter au Druide de la Transcendance vive, et beaucoup de recherches et de temps.

Le sentier des licornes

Ces pouvoirs permettent au Druide de voyager jusqu'au Tir Nan Ogg par les Awen Blancs. Il pourra atteindre ainsi au choix l'un des lieux accessibles par les Awen Blancs, qui peuvent être considérés comme des *Chemins sacrés* (cf. *Cosmogonie*). Il peut emmener avec lui un seul être vivant dans son voyage (non, on ne compte pas les acariens ni les poux bande de ratiocineurs sordides).

Union avec les Matrae

Il arrive qu'un Druide décide de se retirer de la société celte pour se fondre dans un *sidhe* et rejoindre les Matrae. Il devient alors immortel et son existence devient alors intégralement liée au lieu sacré dont ils font désormais partie. On ne peut donner de règles précises à ce sujet, car la transformation est unique à chaque fois, et relève d'un mystère essentiel aux Druides. En principe, tout Druide est censé finir ainsi, s'il le peut, plutôt que de se laisser mourir de mort naturelle.

Du rôle des Druides dans la société celte

Les Druides veillent aux choses divines, s'occupent des sacrifices publics et privés, règlent toutes choses de la religion. Un grand nombre de jeunes gens viennent s'instruire chez eux, et ils bénéficient d'une grande considération. Ce sont eux en effet qui tranchent tous les différends, publics ou privés, et si un crime quelconque a été commis, s'il y a eu meurtre, s'il s'élève une contestation relative à un héritage ou à ses limites, ce sont eux qui décident, évaluent les dommages et les peines, si un particulier ou un peuple n'accepte pas leur décision, ils lui interdisent les sacrifices. À tous ces Druides commande un chef unique, lequel exerce parmi eux l'autorité suprême. Lorsqu'il meurt, si l'un d'eux l'emporte en dignité, il lui succède, si plusieurs sont égaux, ils se disputent le principal par le suffrage des Druides et quelquefois par les armes. À une certaine époque de l'année, ils se réunissent en un lieu consacré du pays des Carnutes que l'on tient pour de centre de la Gaule. Là viennent de toutes parts tous ceux qui ont des contestations et ils se soumettent à leurs jugements. Les Druides ont coutume de ne pas aller à la guerre et de ne pas payer d'impôts comme le paient le reste des Gaulois, ils sont dispensés de service militaire et de toute espèce d'obligation. Poussés par de si grands avantages, beaucoup viennent de leur propre chef se confier à leur enseignement et beaucoup sont envoyés par leurs parents et leurs proches. On dit qu'ils apprennent là par cœur un très grand nombre de vers: certains restent donc vingt ans à leur école. Ils sont d'avis que la religion interdit de confier cela à l'écriture, comme on peut le faire pour tout le reste, comptes publics ou privés pour lesquels ils se servent de l'alphabet grec. Il me semble qu'ils ont établi cet usage pour deux raisons, parce qu'ils ne veulent ni répandre leur doctrine dans le peuple, ni que ceux qui apprennent, se fiant à l'écriture, négligent leur mémoire, puisqu'il arrive le plus souvent que l'aide des textes a pour résultat moins d'application à apprendre par cœur et moins de mémoire. Ce dont ils cherchent surtout à persuader les leurs, c'est que les âmes ne périssent pas mais passent après la mort d'un corps dans un autre; ceci leur semble particulièrement propice à exciter le courage en supprimant la peur de la mort. Ils discutent aussi beaucoup des astres et de leurs mouvements, de la grandeur du monde et de la terre, de la nature des choses, de la puissance et du pouvoir des dieux immortels, et ils transmettent ces spéculations à la jeunesse.

Jules César, La Guerre des Gaules

Juges, Prêtres, Astrologues et Mathématiciens, les Druides sont l'axe de la société celte. Le Druide parle avant le Roi. Leur rôle est essentiel, à la fois politique et religieux. Si les chefs de guerre ne font rien sans leur accord, il est rare qu'ils se mêlent à la guerre en combattant directement. Mais il existe des contre-exemple: le fameux Cathbad, et l'Éduen (clan gaulois des environs de Lyon) Diviciacque, cité par César, qui commandait un corps de cavalerie. Il arrive que certains Druides destituent ou supplantent un Roi jugé trop impopulaire ou incapable. Le Druide est donc naturellement impliqué dans la société celte. Il n'a rien d'un ermite ou d'un moine.

Du point de vue du monde de Terre Seconde, les Druides sont, contrairement aux Runenmeister, une discipline à part entière. Si le rôle des Runenmeister est relativement effacé dans les sociétés germaniques, surtout en comparaison de celui des chefs militaires, il en est autrement des Druides. Un Druide est à la fois Sorcier de l'affinité Vie, Mage de la Langue Runique, et manipule la magie naturelle à travers ses facultés surnaturelles. Ses vingt années d'étude se justifient donc. Les Druides sont des individus exceptionnels, même au sein de la société celte, et sont considérés comme de redoutables adversaires par les Mages, Sorciers et Prêtres divers.

Les Druides sont répartis en général sur l'ensemble du territoire occupé par leur peuple, mais constituent une confrérie cohérente et ordonnée. En Gaule, ils se réunissaient une fois l'an dans la forêt des Carnutes, ce qui assurait à l'ensemble de la société gauloise une

cohérence et les renforçait dans leur rôle politique de diplomates et de législateurs. Le rôle des Druides est donc indissociable du caractère unique de la société celte, à la fois privée d'un pouvoir central mais relativement unifiée sur le plan des lois et des usages. De fait, l'apparition de l'Empire Romain et de son système remarquablement codifié et centralisé signera la fin du pouvoir des Druides en même temps que la conclusion du modèle de société qu'ils incarnaient. La conquête de la Gaule n'a d'ailleurs été rendue possible que du fait que la noblesse gauloise préférait devenir romaine afin de se débarrasser des Druides. Ils ont acquis ainsi sous l'égide de Rome un plus grand pouvoir sur leurs terres, en même temps qu'ils bénéficiaient des avantages que la lutte acharnée de Celtill, le fameux Vercingétorix, leur avait acquis à un Jules César pressé d'en finir avec les rebelles. Il est intéressant de noter que les révoltes suivantes contre l'occupation romaine menées par Sacrovir etc... seront le fait de nobles gaulois entièrement romanisés, qui n'eurent qu'à soulever les légions qu'ils commandaient et qui étaient composées de Gaulois, en raison tout d'abord d'une augmentation des impôts prélevés par Rome et de l'incapacité de l'Empire à assurer la protection des Gaules contre l'invasisseur germain. C'est également le moment où l'influence des Druides s'est réaffirmée avant de disparaître lorsque le rêve de l'Empire des Gaules s'effondra, brisé d'ailleurs par le refus des Séquanes, une tribu gauloise vivant autour de la Seine (Sequana), de rejoindre l'Empire. En fin de compte la conquête romaine est d'abord l'évolution de la société gauloise d'une société très religieuse et très rurale vers une société relativement laïque et urbaine, avant que le Moyen-Âge ne vienne à son tour changer la donne.

Arcanes Germaniques

Qu'on ne s'étonne pas de ne point trouver ici de pouvoirs de basse nécromancie pour les cérémonies funéraires. Les peuples germaniques s'en préoccupent peu, car il est d'usage de mourir l'arme à la main, auquel cas les Valkyries se chargeront d'arracher l'âme à la Douat et de l'emmener au Valhalla, où elle sera convertie en Procurateur. Les autres sont l'affaire des Totenmeister.

n désigne ci-dessous la valeur de l'affinité Futhark du Runenmeister.

Les armes de Thor

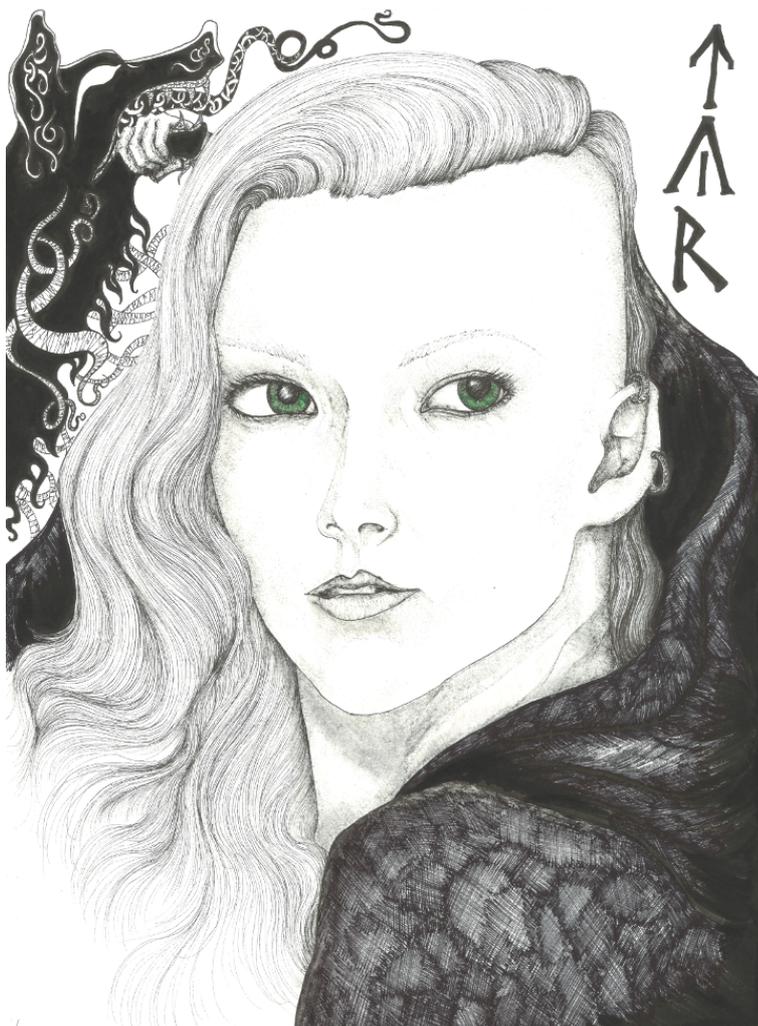
Jadis, du temps des Vikings de l'Ancien Monde, la fumée dégagée par certains sacrifices avant la bataille permettait de déclencher des orages, sous certaines conditions, ces orages permettaient de charger ensuite en électricité des armes faites avec de la magnétite (cf. Alchimie), qui transmettait des décharges électriques à ceux qui en étaient frappés. Ce pouvoir permet d'une part de savoir: comment déclencher ce phénomène sans user de magie, comment fabriquer ces armes à base de magnétite (souvent des marteaux de guerre pour honorer Thor). Il permet aussi de déclencher un orage par pure magie, au coût normal. À ce même coût il permet de déclencher des décharges électriques pendant n rounds d'une arme en magnétite, sans l'aide d'aucun orage. Ces décharges se déclencheront à chaque fois que la cible sera touchée, et provoqueront des dégâts **globaux qui ignoreront la protection de l'armure et de l'endurance** en plus des dégâts normaux. Le total des points de dégâts subis sera divisé par deux sur un jet d'encaissement réussi contre un seuil de 27. Si à l'endroit touché, la cible ne porte aucune armure elle subira un dommage global de 1d6 points de dégâts, 1d4 pour une armure en cuir sans pièce métallique, 1d8 pour une armure ne serait-ce que partiellement métallique.

Art des Scaldes

Les Scaldes sont l'équivalent des Bardes des Celtes. Ils sont les poètes et les chroniqueurs de la société germanique. Les Scaldes ne constituent pas une confrérie à la manière des Bardes, ils n'ont pas de pouvoirs attirés, et tout homme peut être amené à devenir Scalde, si son destin l'y conduit.

Pour utiliser ce pouvoir, le Runenmeister doit posséder des compétences artistiques ou artisanales. Ce pouvoir permet de créer un objet, ou une musique, ou un poème etc... doué de vertus magiques. L'avantage est que la vertu magique de ces créations ne repose sur aucun sacrifice de Transcendance. L'Art des Scaldes procède d'une magie naturelle mystérieuse, liée sans doute au fait que la Langue Runique est la plus ancienne des Langues Enchantées, et est née bien avant la Transcendance.

Le Runenmeister n'a qu'à dépenser le coût du sortilège, puis l'objet ou la musique ou le poème, ou la danse etc... qu'il choisit d'enchanter sera investi d'un pouvoir magique. S'il s'agit d'un objet, comme un marteau de Thor en pendentif ou une bactréacte, l'effet magique sera permanent et s'appliquera à qui le porte. S'il s'agit d'un élément immatériel, comme une danse ou une musique, il suffira de réaliser cet



élément pour obtenir l'effet voulu. Les marteaux de Thor ont des vertus protectrices, et les bacréactes ou les fibules sont souvent ciselées d'un court poème runique, qui exprime le sens du pouvoir magique qu'elle contient.

L'objet ou l'acte artistique enchanté doit être créé par le Runenmeister. Le pouvoir magique en lui-même dépendra étroitement de la manière dont l'objet aura été créé, du niveau de compétence du Runenmeister, du temps et des efforts qu'il y a consacrés. Chaque objet de plus doit être unique, et ses propriétés le seront également. Là encore on se repose sur la sagacité proverbiale du MJ pour que ce pouvoir ne transforme pas un personnage Runenmeister en fabrique d'objets magiques mais que la création de chaque objet soit partie intégrante de l'historique du Runenmeister et du bénéficiaire de l'objet. Enfin le Runenmeister ne peut créer ces objets à son intention, car ils seront inefficaces entre ses mains.

Bénédition de Frigg

Ce pouvoir permet, en échange d'un sacrifice permanent de Transcendance vive équivalent au coût du sortilège, de rendre invulnérable un être mortel à une forme d'attaque, comme l'est Balder, fils de Frigg et d'Odin. Le bénéficiaire du sort devient alors par exemple invulnérable au métal (même magique), à la pierre, au bois, à l'eau, à la magie, au feu etc... Rien ne peut rendre invulnérable au vieillissement.



Bifrost

Il s'agit de l'arc-en-ciel, le pont entre Asgard et Midgard, gardé par le vigilant Heimdall. Ce pouvoir permet au Runenmeister d'entrer en Asgard d'une part, et d'autre part de créer entre un lieu précis du Monde Matériel et Asgard un fort lien d'empathie, lié à l'une des douze demeures des Ases. Cela vaut bien entendu pour les temples, mais également pour d'autres lieux, qui se veulent baignés de la faveur d'un dieu. La cité norvégienne de Breitglanz, bâtie en semblance de son homonyme asgardienne, en est un des exemples les plus aboutis. Le lien ainsi créé permet au Runenmeister de faire appel au pouvoir de l'Asse correspondant selon son caractère, au-delà des pouvoirs normalement dévolus aux Runenmeister, mais ces pouvoirs exceptionnels seront limités au lieu enchanté, et devront être consacrés à sa préservation et son

rayonnement. L'entrée simple dans Asgard permet seulement au Runenmeister de créer un portail provisoire vers l'entrée de l'une des 12 demeures d'Asgard, mais pas au-delà. Le portail ne reste ouvert que quelques instants, mais d'autres personnes que le Runenmeister peuvent l'emprunter. Bifrost permet également d'ouvrir un portail pour revenir d'Asgard sur Terre, mais uniquement en un lieu sacré tel qu'un Irmensul.

Les Cinq Cent Quarante Portes du Valhalla

C'est l'unique pouvoir de basse nécromancie des Runenmeister. Les âmes mortes des peuples germaniques entrent en général dans le Re-Stau, et errent jusqu'aux Mondes de Brume. Parfois guidés par les créatures affiliées à Hel, qui les conduisent alors jusqu'à la Grève Noire (cf. Nécromancie/Hrimgrimmir), où elles sont arrachées à la Douat et transformées en Suppliants ou Procurateurs du Nifelheim. Les Valkyries en emportent certaines au Valhalla ou à Folkwang directement, en les arrachant à la Douat, où elles deviennent des Procurateurs également. Les Valkyries excellent à emporter les âmes mortes sur le champ de bataille, mais il n'est pas certain qu'elles se déplacent pour les âmes de personnes brûlées sur des bûchers funéraires, si noble soit leur âme. Ce pouvoir permet au Runenmeister d'entrer en contact avec les Valkyries, tandis qu'il se trouve devant le corps en flammes, puis d'essayer de localiser l'âme (Futhark/Ka: une seule tentative possible), puis d'apprendre son Ren (idem), et enfin de révéler l'un et l'autre aux Valkyries s'il le souhaite, afin qu'elles le retrouvent, ou de garder ces informations pour lui s'il est aussi un Totenmeister. La tradition funéraire viking veut que le corps du défunt soit immolé sur une bûche élevée sur une barque, qui soit laissée voguer au gré des eaux, la présence d'un Runenmeister est essentielle pour assurer au défunt que son âme soit retrouvée par les Valkyries. Certains chefs ont eu droit à un véritable drakkar funéraire comme celui d'Oseberg, en Norvège, long de 20 m et dont la proue s'élevait à 5 m.

Communion avec les Dieux cf. Arcanes Celtiques

Communion avec les Esprits

cf. Arcanes Celtiques: Communion avec les Matrae

Le fragile équilibre du Muspellsheim et du Nifelheim

C'est cet équilibre qui permet au monde d'exister, et c'est ainsi que la Première des Valkyries, celle que les Celtes appellent Niève ou Nimuë, a créé la Langue Runique. Ce pouvoir permet au Runenmeister de recevoir une vision fulgurante du mystère de la création, tel qu'il est vu par la Langue Runique, et en pratique de créer de nouveaux pouvoirs et de nouvelles Runes. Cependant, la remarque concernant les Druides (cf. Les fragments dispersés de l'Ystoire de Niève) s'applique avec plus de pertinence encore aux Runenmeister.

Les gants de fer du tonnerre

Ce sont les gants de Thor, qui lui ont permis de vaincre les géants. Ce pouvoir permet au Runenmeister d'acquérir un pouvoir destructif contre les Xoas (cf. *Titans et Titanides* pour les règles de fonctionnement des Xoas), pour éventuellement affronter des géants, dragons ou titanides divers. Étrangement, ce pouvoir s'applique aussi bien aux Xoas pures qu'aux Xoas créées, mais pas aux Xoas latentes. Lorsqu'il lance ce sortilège sur lui-même ou sur une personne consentante, il acquiert pour autant d'heures que son affinité futhark une vision parfaite et exhaustive des Xoas présentes autour de lui, qu'elles soient épanouies ou non. Dans le cas d'une Xoa non-épanouie, il peut choisir de frapper la manifestation physique de cette Xoa pour atteindre une région de la Xoa en particulier, au lieu d'appliquer des dommages normaux. Le contact physique suffit, il n'est pas nécessaire que l'arme puisse blesser effectivement le porteur de la Xoa. À chaque contact physique établi entre l'arme tenue par le bénéficiaire du sort et le porteur de la Xoa, on effectue un jet d'opposition entre l'ensemble des points contenus dans la région visée par le Runenmeister et son rang en arcanes, en cas de réussite, la région est détruite et un éclair transperce le ciel pour foudroyer la victime. Que le Runenmeister ait ou non réussi, il perd définitivement autant de points de Transcendance vive (qu'il doit avoir en réserve pour que le sort fonctionne) que la puissance de la région visée. Si la région touchée conditionne la manifestation physique utilisée par la Xoa au moment de la frappe, alors l'harmonie de la Xoa est détruite, et la créature également, comme lorsqu'un Dragon est tué physiquement.

L'hydromel Odrörir

Lorsque Ases et Vanes conclurent la paix après une longue guerre, ils se réunirent pour cracher tous dans un même vase, et de leurs salives réunies firent un homme qu'ils appelèrent Kvasir, et qui devait être le plus grand des poètes. Deux Nibelungen tuèrent Kvasir et mélangèrent son sang avec du miel dans le chaudron Odrörir. Ainsi fut créé l'hydromel du même nom, qui apporte sagesse et inspiration à qui en boit. Plus tard le Géant Suttung obtint de ces Nibelungen l'hydromel, et le confia à la garde de sa fille Gunnlod, jusqu'à ce qu'Odin parvienne à le reprendre par ruse. Depuis, Odin dispense le précieux breuvage aux poètes qu'il choisit de favoriser. Ce pouvoir permet au Runenmeister d'enchanter un breuvage quelconque pour lui donner le pouvoir d'inspirer ceux qui le boiront. Jet de volonté si non-volontaire.

Qui boit alors de ce breuvage enchanté entrera en une sorte de transe, qui lui donnera la sensation de parler avec les dieux. Doué alors d'une sorte de seconde vue, il ne verra plus les choses telles qu'elles semblent, mais percevra les vérités dissimulées, les secrets, les mystères de ce qui l'entoure. Il le révélera de manière plus ou moins énigmatique, éventuellement sous une forme artistique s'il en a le talent, mais n'aura pas la possibilité de mentir. L'effet dure autant de minutes que l'affinité futhark du Runenmeister. Une fois l'effet disparu, il gardera cependant souvenir de ce qui lui est arrivé et s'il est doué d'un quelconque talent artistique, lui ou le Runenmeister responsable de l'enchantement s'il a assisté au spectacle, pourra essayer de fixer sa vision sous la forme d'une œuvre quelconque, en utilisant l'Art des Scaldes.

Ce pouvoir ne sert pas seulement aux Scaldes, il est utilisé pour apporter une vision plus subtile à un conseil de justice, comme le Thing par exemple, qui est l'assemblée des anciens, chargée de rendre la justice. Il donne une vision fulgurante mais véridique de l'indicible et du secret. Face à un criminel que tout accuse par exemple, l'Odrörir peut aider le Thing à le juger avec sagesse, impartialité, et à savoir quel châtiment sera le plus approprié, et dans quelle mesure le pardon est ou non possible.

Invocation

cf. Arcanes celtiques (Le Runenmeister peut choisir d'invoquer le nom d'un géant plutôt que d'un Ase, notamment celui d'Ægir.)

Irmensuls cf. Arcanes Celtiques: Caïrns/Irmensuls

Jól

Associée souvent à Freyr, Jól est le Noël des Vikings, et se célèbre au Solstice d'hiver, à l'intérieur des Temples d'abord, puis ensuite au dehors, sous les Irmensuls d'hiver, c'est-à-dire les sapins de Noël en gros. Parlons d'abord des temples germaniques: c'étaient des constructions considérables, se composant d'une grande salle dont un âtre occupait tout le centre; sur le côté, séparée de la grande salle par une paroi, il y avait une petite salle avec l'autel et les statues des dieux. Cette salle servait au repas sacrificiel. L'autel était destiné au sacrifice; des animaux, surtout des verrats et des chevaux, y étaient immolés. Une partie du corps était probablement réservée aux dieux, mais le reste était bouilli et consommé dans un repas commun. Des cornes pleines de bière passaient de mains en mains autour de l'âtre, selon le sens de rotation propice du cours du Soleil, en faisant des libations aux dieux. Ainsi s'instituait une communion entre les dieux et leurs adorateurs, élément principal du sacrifice. Le Runenmeister bénit alors la communauté en les aspergeant de sang à l'aide d'une baguette trempée dans le sang des victimes immolées. Jól est le moment d'honorer tous les dieux, en chantant des poésies vantant leurs exploits. C'est aussi un moment de divination, où les Runenmeister essaient de prévoir les grands événements de l'année à venir, aidés par

les femmes du clan, car les femmes ont souvent des dons de voyance. On prend des branches d'arbres fruitiers, on y fait des incisions, on les jette sur un drap blanc, et le Runenmeister en prend trois, que lui donnent trois femmes du clan, choisies pour leurs dons. Les signes entaillés sont alors des runes dans lesquelles le Runenmeister peut lire l'avenir.

Le lait de la chèvre Heidrun

Ce pouvoir permet au Runenmeister d'enchanter du lait, afin que quiconque en boive soit immédiatement guéri de toute maladie non-magique (hormis les maladies rares ou incurables comme le cancer ou la guildienne). Il permet également de nourrir une personne pour autant de jours que l'affinité futhark du Runenmeister.

Lecture du vol des oiseaux et des étoiles

cf. Arcanes Celtiques

On peut également mentionner cette coutume viking: lorsqu'ils naviguaient au hasard, ils emportaient avec eux des corbeaux qu'ils relâchaient par temps clair. Si le corbeau revenait, alors la terre était encore loin, sinon, ils se savaient proches d'une côte et conservaient le cap que leur indiquait le vol de l'oiseau.

Les liens invisibles du dieu Njörd

Njörd est le protecteur des serments, et à ce titre son nom est souvent invoqué lors d'une promesse. Par ce pouvoir, le Runenmeister peut rendre un serment officiel vis-à-vis de Njörd lui-même et prévoir une malédiction en cas de rupture du serment. La personne se liant à ce serment doit être parfaitement volontaire. En cas de rupture Njörd intervient lui-même, mais le Runenmeister sait que le serment a été trahi. Par ailleurs, le dieu Njörd étant connu pour sa relative magnanimité (les Vanes sont moins pointilleux sur l'honneur que les Ases, représentant ainsi une évolution des sociétés scandinaves), il peut être clément dans des cas particuliers et sera plus sensible au respect de l'esprit du serment que de sa lettre. Avis donc aux ratiocineurs et autres Jésuites.

Le mariage de Thrym

Ce pouvoir fait référence à la manière dont Loki grima Thor en Freya pour son pseudo-mariage avec le géant Thrym, afin de récupérer le marteau Mjölmir. Il permet tout d'abord au Runenmeister de donner à une cible humanoïde volontaire quelconque une apparence humanoïde différente, qui peut être ou non celle d'une personne réelle (devant avoir été vue par le Runenmeister dans ce cas). Il s'agit d'une *Métamorphose* amnésique : la transformation est réelle et définitive. Il faut réutiliser un pouvoir de métamorphose (celui-là ou un autre) pour retrouver sa forme originelle. Par ailleurs, ce pouvoir permet également au Runenmeister de créer une illusion au même coût qu'un *Illusionniste* et de la même manière (à l'exception des illusions semi-réelles), en considérant qu'il a une affinité "Nef des Fous" égale à son imagination.

Les Masques de Freyja

Ce pouvoir viendrait de la capacité de la belle Freyja de voler aux autres des traits de leur beauté. En pratique le Runenmeister doit le lancer en mangeant un animal, qu'il ait lui-même tué et préparé. C'est alors qu'il dépense la Transcendance. Par la suite il pourra faire appel à nouveau à ce pouvoir **autant de fois que son rang en arcanes** jusqu'à devoir pratiquer à nouveau le même rituel. Faire appel à ce pouvoir permet de voler à l'animal qu'il a rituellement ingéré une de ses "qualités". Si c'est un poisson ce sera la capacité de respirer sous l'eau, des ailes noires pour un corbeau, des crochets sur les mains pour grimper aux murs pour une araignée etc... Libre au MJ d'interpréter l'usage de ce pouvoir avec mesure. Le Runenmeister peut bénéficier de ce pouvoir autant d'heures que son rang en arcanes. Il peut varier à chaque fois la "qualité" qu'il emprunte : une morsure empoisonnée ou la faculté de ramper sans utiliser ses jambes ni ses bras pour une vipère par exemple. C'est pour cela souvent que les Runenmeister accomplissent régulièrement des chasses rituelles, et vont parfois tuer des animaux très étranges qu'ils recherchent pour leurs aptitudes spécifiques. Ce rituel n'est pas cumulatif : le faire deux fois de suite sur un même animal ne permet pas de multiplier par deux le nombre d'appels possibles à "l'esprit animal". Il s'agit en effet d'un pouvoir proche du chamanisme dans la mesure où l'esprit animal correspondant agit. Si le rituel est bien de la magie runique, l'appel à l'esprit et la transformation qui s'ensuivra sera un pouvoir de magie naturelle **et prendre d'ailleurs un segment d'action pour être invoqué comme la plupart des pouvoirs de magie naturelle.**

L'ouïe du dieu-gardien Heimdall

En faisant appel à l'ouïe fabuleuse du gardien du Bifrost, censée entendre pousser un brin d'herbe partout en Midgard, le Runenmeister peut écouter ce qui se passe en tout lieu où il soit déjà allé (ou dont il puisse avoir une vision magique) à a km à la ronde pendant a minutes (où a est le rang de son extension arcanes).

Les Paroles de guérison d'Odin

Ce pouvoir soigne localement autant de points de vie que l'affinité futhark du Runenmeister.

Les pendus d'Yggdrasil

Les Germains pratiquaient occasionnellement le sacrifice humain, souvent sous la forme de pendaison, surtout en temps de guerre. Afin d'honorer Thor, Tyr et Odin, on pendait certains prisonniers de guerre aux arbres. En temps de paix on faisait subir ce sort à des malfaiteurs

ou au contraire à des personnes jugées pures, plus dignes d'être sacrifiées. Après la défaite de Varus, de nombreux officiers germains furent pendus ou sacrifiés sur des autels. Le sacrifice humain était donc à la limite d'une justice expéditive et d'un acte religieux. Si le Runenmeister fait lui-même le sacrifice, ce pouvoir lui permet d'attacher l'âme ainsi sacrifiée au frêne Yggdrasil, renforçant sa puissance et faisant ainsi reculer Nidhög. Au moment du Ragnarök, ces âmes offertes à Yggdrasil se relèveront pour accompagner le Runenmeister. Les pendus d'Yggdrasil apparaîtront à tout nécromant essayant de les retrouver sous la forme de pendus aux branches du frêne-monde, et lui sembleront bien au-delà de toute nécromancie. Leurs âmes sont arrachées à la Douat par ce processus et sous la garde de Nagezahn (cf. Yggdrasil).

Rites des Enceintes Sacrées

Les Germains utilisent comme les Celtes des enceintes de pierres levées, souvent en forme de barques ou de cercles, qu'ils utilisent pour diverses cérémonies, rassemblées ici sous le nom commun de Rite des Enceintes Sacrées. Ces rites englobent notamment les sacrifices animaux consacrés aux différents dieux, dont ceux-ci se nourrissent, comme les dieux grecs, ainsi que les éventuels sacrifices humains, en général volontaires. On peut citer le traditionnel coq noir, péché mignon d'Odin.

Les pierres levées peuvent être couvertes d'invocations runiques, et donner au lieu une vertu semblable à celle des Cairns celtes ou des Irmensuls. Il appartient aux Runenmeister présents de conduire les cérémonies, selon la fonction de l'enceinte sacrée, souvent écrite sur les pierres. Les inscriptions runique étant le plus souvent inscrites par des Runenmeister ou des Scaldes sous l'emprise d'une possession divine, il n'existe pas de pouvoir précis (accessible aux Runenmeister normaux) permettant d'inscrire ces runes, contrairement à ce qui se passe pour les Irmensuls. Il n'existe donc pas non plus de forme figée de ce pouvoir; disons seulement qu'il permet à un Runenmeister de comprendre la fonction d'une Enceinte Sacrée et de l'activer ou l'inhiber selon telle ou telle cérémonie, qui varie d'un lieu à un autre, traduisant la diversité des communautés et peuplades germaniques. De nombreuses cérémonies en l'honneur des dieux Frigg-Gefjon et Njörd sont traditionnellement tenues au printemps, pour célébrer la fécondité. mais il n'existe pas de mode opératoire précis. Chaque peuplade a ses contes, ses héros, ses légendes, et les honore souvent par ces cérémonies, sous la forme de chants, de mimes. Les corps sacrifiés sont brûlés après avoir été tués, comme chez les Grecs, et les dieux se nourrissent du fumet qui se dégage de ces bûchers.

Enfin, dernière remarque, et non des moindres: **ces rituels peuvent être accomplis en-dehors des Enceintes Sacrées**. Ils ont alors moins de puissance mais produiront le même effet. L'effet magique de ces sacrifices sont très variés et doit être évalué selon les demandes des Runenmeister présents et l'importance et l'opportunité du sacrifice. Il va sans dire que l'effet obtenu peut aussi tout simplement être que les Ases ne feront pas subir leur courroux à leurs fidèles. Ces sacrifices doivent donc être accomplis avec une certaine régularité, surtout lors d'expéditions guerrières.

Le Rite d'initiation: la résurrection d'Odin

Ce pouvoir est une métaphore du suicide d'Odin. S'étant lui-même blessé à mort, Odin a demandé qu'on le ligote au tronc d'un frêne, dont les branches regardaient vers l'est, il est resté neuf jours et neuf nuits ainsi, avant de voir enfin les runes Astrunen, qui lui permirent de ne pas mourir de soif, puis les paroles de guérison qui lui permirent de soigner ses blessures. Ainsi il revint à la vie. Ce rite peut être accompli sur une personne désireuse d'apprendre la Langue Runique, afin de créer en lui une affinité Futhark, sans qu'il ait à apprendre la Langue Runique par l'étude. S'il survit au rituel, il apprendra la plus ancienne des langues enchantées, si son désir de vivre est assez fort. Le Runenmeister ligote ainsi le candidat et active ce sortilège, ensuite tout se fait aux risques et périls du candidat.

Le Rite du Soleil

Il se célèbre au moment du Solstice d'été. Le rite du Soleil est tout d'abord un rite nuptial. Les mariages sont le plus souvent conclus lors du Solstice. Au cours de la cérémonie, le Runenmeister pose un marteau de fer sur les genoux de la mariée, symbole de la protection de Thor et de son épouse Sif, protecteurs de la famille et du bonheur conjugal. La présence d'un Runenmeister est essentielle pour conclure le mariage et faire de ce couple et de ses enfants des protégés du couple divin. Ce rituel peut aussi être pratiqué en dehors du mariage, pour favoriser la fécondité. Les rites du Solstice d'été concernent aussi le 'baptême' des enfants. Le Runenmeister leur donne un nom, et acquiert un point de Transcendance vive permanent par enfant ainsi nommé. De ce fait l'enfant pourra ensuite être appelé par les Valkyries juste après sa mort, et plus aisément retrouvé par elles. Ce rituel est aussi l'occasion de remercier Gefjon, la déesse-double de Frigg, symbolisant la fertilité, et de soigner les maladies du bétail et d'assurer de bonnes récoltes. Le Rite du Soleil se pratique en général devant un autel consacré à cet effet, ayant souvent une forme circulaire, dont les pieds sont eux-mêmes des roues solaires. Le Rite du Soleil est systématiquement pratiqué au Solstice, et les mariages décidés dans l'année sont célébrés à cette occasion, cependant il peut être célébré à n'importe quel moment de l'année, pour honorer Gefjon, sous une forme moins efficace.

Le sacrifice à Nerthus, la déesse invisible

Au printemps certaines peuplades célébraient la déesse de la fécondité Nerthus. Un bois lui était consacré toute l'année, où seuls les prêtres avaient le droit de se rendre et où son char était conservé. À des signes mystérieux, le prêtre reconnaissait le moment où la déesse était présente en son sanctuaire. On attelait alors des bœufs au char, et en observant des rites solennels, on transportait la déesse invisible dans tout le pays. Tant que Nerthus était ainsi présente parmi son peuple, les épées reposaient au fourreau et nul n'osait rompre la paix, jusqu'à ce que le prêtre, averti que la déesse ne souhaitait pas séjourner plus longtemps parmi les hommes, la reconduisit à son sanctuaire. On allait alors plonger dans la mer, pour les purifier, le char et les voiles dont il était paré, et la déesse elle-même. Puis on noyait les esclaves qui avaient tiré son char, car il ne fallait pas qu'aucun vivant, le prêtre excepté, pût dire qu'il avait pénétré les mystères du sanctuaire.

Cette violente tradition ne s'emploie plus guère. Le pouvoir auquel le Runenmeister fait appel permet à ceux qui voient passer le char de supplier la déesse de les délivrer d'un mal: épidémie, famine, etc... et à l'instant où le dernier esclave est noyé, le miracle doit s'accomplir.

Les sandales de Loki

Les sandales de Loki lui permettaient de disparaître à volonté. Ce pouvoir est équivalent au pouvoir d'*Affusion* de la magie draconique.

La tête embaumée de Mimir

Conservée par Odin, la tête embaumée de Mimir est une source de sagesse, et peut répondre aux questions qu'on lui pose. Ce pouvoir permet au Runenmeister d'obtenir une réponse à une unique question quelconque, dont la réponse sera plus ou moins énigmatique, selon la volonté du MJ.

Walpurgis

Walpurgis est la nuit des sorcières, où les esprits et créatures enchantées envahissent le monde des hommes. Elle correspond à la nuit du 30 avril au 1er mai.

Lors de la nuit de Walpurgis les Runenmeister se retirent de la société des hommes et se laissent posséder totalement par l'esprit d'un Ase de leur choix. Walpurgis est le moment où le Runenmeister se rapproche d'un Ase en particulier, et établit avec celui-ci un lien indissoluble. Le choix de l'Ase en question se fait lors du premier Walpurgis, et ne peut être remis en cause par la suite. Chaque Walpurgis est un resserrement de ce lien.

Le pouvoir du Walpurgis peut être utilisé envers une autre entité de la mythologie nordique qu'un Ase, comme un Vane ou un Géant. Les Filgyur sont par exemple des Totenmeister ayant fait le choix de Niddhogg. Les Totenmeister sont naturellement censés choisir Hel, mais chaque Runenmeister (et Totenmeister) garde secret son choix de Walpurgis. C'est un secret que même les dieux gardent.

Walpurgis sert de rite de passage pour les jeunes Runenmeister, car il est possible de s'y perdre définitivement, et de devenir à jamais l'instrument de l'entité choisie, comme les trois Frères-Panique, rendus fous par Loki lors de Walpurgis.

Walpurgis est une nuit dangereuse, car les Runenmeister perdent tout contrôle et leur pouvoir prend des proportions inquiétantes. C'est d'ailleurs l'occasion pour chaque Runenmeister d'en apprendre plus sur son propre pouvoir et sur la langue runique, si toutefois il parvient à se rappeler le lendemain ce qu'il a vécu. En général les souvenirs reviennent sous la forme de rêves incohérents, mais certains parviennent d'année en année à en retenir de plus en plus de choses. C'est cette pratique qui rend les vieux Runenmeister si redoutables.

Chaque nuit de Walpurgis, les gens s'enferment chez eux, espérant que l'ouragan les épargnera. Les trois Frères-Panique, trois Runenmeister célèbres, ont par exemple massacré la population d'un village entier en Norrenwelt sous l'influence de Loki, influence qu'ils n'ont jamais pu vaincre par la suite.

Même si Walpurgis ne prend pas des formes aussi violentes pour tous les Runenmeister, mieux vaut ne pas sortir au cours de cette nuit. Chaque Runenmeister se retrouve transfiguré, et n'est plus lui-même. Dès le crépuscule les Runenmeister se couvrent le corps de peintures et de scarifications rituelles, qui toutes disparaîtront comme par enchantement au matin.

Ils laissent alors peu à peu la transe les envahir après s'être isolés dans la forêt. Chaque Runenmeister entame cette nuit sacrée seul, mais il arrive qu'ils se rejoignent lorsqu'ils partagent un lien à la même entité. Les trois Frères-Panique se retrouvèrent ainsi lors de leur premier Walpurgis, mais chacun avait choisi de son côté Loki en secret, se croyant le seul à faire ce choix.

La suite est très variable selon le Runenmeister et l'entité à laquelle il est lié. Lors du premier Walpurgis le Runenmeister appelle l'entité de son choix à lui sans protocole précis. La manière dont il procède fait partie en quelque sorte de l'épreuve, et conditionne la réponse de l'entité. Partager les expériences du Walpurgis est un sacrilège absolu devant lequel les plus audacieux des Runenmeister reculeront. Walpurgis fait appel aux talents d'improvisation du Runenmeister.

De manière générale, chaque Walpurgis est une épreuve au cours de laquelle le Runenmeister rend compte auprès de son entité "patronne" de ses actions de l'année écoulée et reçoit éventuellement des commandements sacrés pour l'avenir, comme des missions à accomplir.