Terre Seconde

La Planète Fantôme

Encyclopédie Physique et Métaphysique

T

de Tétranésie à la Transcendante Ennéade

Aus Ymirs Fleisch
ward die Erde geschaffen
aus dem Gebein das Gebirg
der Himmel aus dem Schädel
des schneekalten Riesen
die Brandung aus dem Blut

die Edda - das Wafthrudnirlied

De la chair d'Ymir
fut créée la Terre
de ses jambes on fit les montagnes
et le Ciel du crâne
du Géant froid comme la neige.
Le ressac des océans
est le battement de son coeur.

l'Edda - le chant de Wafthrudnir

©Ian McDonald

TÉTRANÉSIE (Τέτρανησος)

Voir aussi Mystères, Olympe

Article en cours de rédaction (date de dernière mise à jour : 1er nivôse 226)

La Tétranésie est un archipel autour de quatre grandes îles, peuplé par un peuple de culture hellène, dont les us et coutumes correspondent à la Grèce de l'époque des Guerres médiques et de la Guerre du Péloponèse, soit le Vème siècle avant JC, ce qui correspond à l'apogée des cités-états, sous l'influence des deux pouvoirs rivaux d'Athènes et Sparte. Plusieurs cités coexistent, disposant chacune d'un territoire bien déterminé. Les deux cités les plus influentes sont respectivement **Hypéria**, proche de l'antique Sparte, et **Pallas**, proche de l'antique Athènes.
Comme les Khôms et les Rame n'Khoume (cf. *Khôme*), les Tétranésiens sont la réminiscence d'une culture antique, qui a eu une influence considérable sur d'autres cultures et d'autres réminiscences. Mais la Tétranésie en elle-même est relativement peu étendue. Les Tétranésiens ont des comptoirs commerciaux en de nombreux lieux de Terre Seconde, mais ils n'ont pas un poids politique et militaire notable. Très attachées à leur indépendance, les cités sont en rivalité constante. Au fil des années, Hypéria et Pallas ont constitué un réseau de clients et d'alliés, qui sépare grosso modo les villes en deux camps adverses.

Peuplement et société

La Tétranésie est majoritairement composée d'Hellènes, population européenne assez mélangée. La religion dominante est celle des anciens dieux grecs (cf. *Olympe*) et la teinte spirituelle la plus répandue est la **Tradition de l'Olympe**. Si les cités-états helléniques ne sont unies en pratique par aucune structure politique, hormis une forme de protectorat entre les cités puissantes et les autres, des ligues entre cités peuvent être fondées à l'occasion pour affronter un péril commun, mais pas systématiquement. L'identité commune héllénique n'implique pas nécessairement de solidarité. Des ligues entre cités peuvent être fondées à l'occasion pour affronter un péril commun.

La culture grecque antique est marquée par de très forts contrastes. Le concept de démocratie apparaît à Athènes, mais exclut d'emblée les esclaves, les étrangers, les femmes et les citoyens pauvres. Sparte était régie par deux rois, et se fondait sur une idéologie militariste, relativement égalitaire au sein du corps des citoyens, lesquels ne formaient que 10% de la population. La condition de la femme citoyenne à Sparte était néanmoins nettement meilleure que partout ailleurs en Grèce. Culture à la fois impérialiste, colonialiste et marchande, la culture hellénistique accorde aussi une grande valeur à la connaissance et en Europe c'est à eux que l'on doit les premières descriptions du monde. L'art avait également une grande valeur, comme en témoigne l'importance accordée à la danse et la musique (d'un point de vue militaire, notamment, afin d'assurer une cohésion de la troupe), ou l'invention du théâtre, dont l'origine est religieuse, liée au dieu Dionysos. La distinction des arts entre eux à travers les différentes Muses provient également de la culture grecque. Les questionnements philosophiques ont conduit à l'émergence de nombreux courants de pensée concurrents : idéalisme et matérialisme par exemple, ou le cynisme opposé à la pensée platonicienne. Des siècles avant Galilée, l'hypothèse héliocentrique apparaîtra en Grèce Antique, ainsi que l'idée de l'atome. Les mathématiques et la physique naîtront également de ce bouillonnement intellectuel. La notion même de dialectique, soit la confrontation de points de vue opposés pour s'approcher de la vérité, héritée de Socrate, résume bien cette période de l'histoire de l'humanité à travers les changements qui affectent la Grèce, ballotée entre démocratie et tyrannie, qui invente à la fois la notion de liberté individuelle et les premières armées coordonnées européennes. La tyrannie elle-même est marquée par les contradictions grecques : le tyran est étymologiquement un personnage positif, dans la mesure où c'est un despote qui arrive au pouvoir pour défendre les classes populaires contre l'aristocratie. Le tyran est une sorte de héros du peuple, tandis que la démocratie censitaire est finalement un système inégalitaire, profitant à l'aristocratie (littéralement le "gouvernement des meilleurs") ou la ploutocratie (littéralement le "gouvernement des plus riches").

Trois formes principales de gouvernement sont observées au sein des cités tétranésiennes : la **monarchie** (ou tyrannie), l'**aristocratie** et la **démocratie** (plus ou moins inclusive dans sa définition de la citoyenneté). Les réseaux d'alliances entre cités n'impliquent pas forcément une quelconque cohérence des systèmes politiques. Les

alliés de Pallas ne sont pas plus nécessairement démocratiques que ceux d'Hypéria ne sont aristocratiques. Quoiqu'assez homogène sur le plan religieux, culturel et linguistique, la Tétranésie offre un vaste panorama d'organisations politiques, sociales et économiques.

L'extraordinaire variété des idées se retrouve dans un élément très important de la culture grecque : l'Agora, qui deviendra le Forum à Rome. L'Agora est la grand-place servant à la fois de marché et de lieu d'échange en général. C'est le lieu où l'on débat, négocie, harangue, conclut des contrats... Chaque cité dispose d'une Agora, qui est le lieu le plus important de celle-ci.

La société hellénique est très hiérarchisée. Sur le territoire de chaque cité, on distingue dans l'ordre : les citoyens (*politaï*), les citoyennes (*politides*), les résidents étrangers (*paroïkoï*), les étrangers de passage (*xénoï*) et enfin les esclaves. Les Hellènes font également la différence entre étrangers issus d'autres cités helléniques et les étrangers dits "barbares", c'est-à-dire non-helléniques. Les citoyens eux-mêmes se distinguent entre eux par leur appartenance ou non à la caste aristocratique. Le statut de résident étranger n'est pas anodin dans une cité : outre qu'il le prive en général de tout droit politique et restreint souvent sa liberté économique (interdiction de posséder une trop grande étendue de terre etc...), il entraîne parfois un impôt spécial. À Athènes, les xénoï payaient le "métoïkon", signifiant littéralement la taxe de ceux qui sont "hors de la maison".

Peu à peu, dans l'histoire des cités grecques, la division fondée sur le droit est supplantée par la division fondée sur l'argent. Les castes aristocratiques sont peu à peu remplacées par des castes censitaires : l'importance politique d'un citoyen étant évaluée au prorata de sa contribution à la richesse de la cité. On peut cependant distinguer trois grandes catégories de citoyens : les riches propriétaires (qui correspondent au départ à la noblesse), les petits propriétaires et les prolétaires. À Athènes, la classe censitaire intermédiaire se scindait entre les hippeis (οἱ ἱππεῖς), littéralement les "cavaliers" et les zeugites (οἱ ζευγῖται), littéralement "ceux qui possèdent un attelage de boeufs". On suppose que les premiers sont suffisamment riches pour entretenir un cheval et peuvent donc avoir le rang militaire d'un cavalier, tandis que les seconds possèdent leur outil de travail, mais pas forcément leur terre (ils peuvent être métayers). À Athènes, la classe censitaire des citoyens-prolétaires était celle des thètes (οἱ θητικοί), soit littéralement des "salariés", et la classe des gros propriétaires terriens celle des pentacosiomédimnes (οἱ πεντακοσιομέδιμνοι), soit ceux qui produisent plus de "500 médimnes" (mesure de quantité solide ou liquide). On voit que la richesse est devenu l'unique critère de séparation des citoyens.

Le statut d'esclave peut avoir plusieurs origines : un esclave peut être né ainsi (en général de parents esclaves appartenant au même maître), réduit en esclavage dans le cadre d'une conquête militaire de son pays par une puissance étrangère, ou encore par déchéance de citoyenneté suite à un crime ou pour honorer une dette. Cependant, ce dernier cas de figure disparaît dans certaines cités, qui affirment que la liberté du citoyen est inaliénable, ce qui implique que les esclaves soient d'origine étrangère. La loi grecque ne considère pas l'esclave comme un élément de bétail, mais parfois lui accorde certains droits, dans la mesure où il limite la nature des châtiments que le maître peut leur infliger par exemple. De même, de nombreux auteurs politiques antiques recommandent d'éviter de regrouper les esclaves par origine ethnique ou de leur permettre de se reproduire, afin d'éviter que des solidarités claniques ou familiales se créent entre esclaves. Il y a donc une conscience que le statut d'esclave peut être remis en cause, alors qu'on ne redoute pas la révolte d'un troupeau de chèvres.

L'affranchissement est donc une possibilité offerte aux esclaves, paradoxalement afin de garantir leur soumission. Il peut être payé par l'esclave, ou être une récompense de la cité (par exemple pour avoir dénoncé un crime). L'affranchissement prend la forme d'une vente symbolique à une divinité, sous le contrôle d'un prêtre, ce qui permet de certifier qu'il a bien eu lieu. L'affranchi reste néanmoins un affranchi, et n'en devient pas pour autant un homme libre à part entière. L'institution de la paramonè illustre bien cet état de fait : l'affranchi a une obligation de servir encore son maître quelques jours par mois pendant plusieurs années. À titre indicatif, le prix d'un esclave variera entre quelques mines et 20 mines pour les plus chers (comme les hétaïres, prostituées de luxe, ou les pédagogues, enseignants pour les enfants).

Outre cette division verticale et hiérarchique, il existe des divisions horizontales, correspondant à une répartition géographique. Un hellène se conçoit comme appartenant d'abord à un **oïkos**, c'est-à-dire à un foyer. Dans le contexte des classes aisées, c'est un cercle fermé, centré sur une demeure dont certaines parties sont interdites aux étrangers. Cela constitue notamment, dans les cités les plus misogynes, la limite du domaine praticable par les femmes. Naturellement, ce genre de limitation ne vaut que pour les classes aisées, les classes populaires n'ayant pas les moyens de confiner les femmes à la maison. Au-dessus de l'oïkos il y a la **phratrie** (ou tribu). La phratrie rassemble une communauté partageant les mêmes cultes et les mêmes intérêts socio-économiques. C'est un maillon essentiel de la vie sociale, car les liens de solidarité entre phratères (gens appartenant à une même phratrie) permettent d'assurer une forme de "sécurité sociale". Les phratries constituent aussi souvent la base des régiments militaires. Au-dessus de la phratrie il y a le **dème**, qui correspond à une simple circonscription administrative géographique. Cela a une importance sur le plan politique et fiscal : on vote et on paie des impôts en même temps que ses démotes (membres d'un même dème), mais le dème englobe plusieurs phratries, lesquelles n'ont pas nécessairement de rapports étroits.

Un aspect important de la société hellénique est le rôle de l'instruction, par laquelle se transmet la culture mais aussi la hiérarchie et les valeurs sociales. Même si les usages et les lois diffèrent d'une cité à l'autre, on retrouve de nombreux éléments communs d'une cité à l'autre, ce qui contribue à forger une culture commune.

L'instruction des jeunes hommes vise à en faire des Éphèbes, c'est-à-dire un jeune citoyen-soldat. Elle s'articule autour de trois disciplines : les lettres, la musique et l'athlétisme et se déroule en général au gymnase. Le gymnase concerne en premier lieu l'apprentissage des disciplines sportives, visant à former de futurs soldats, mais il peut également être utilisé pour l'enseignement de la rhétorique (dans le corpus des "lettres"), comme c'était le cas à Athènes. Par défaut, les apprentissages intellectuels ou artistiques se déroulent chez les maîtres eux-mêmes, qui sont directement payés par les parents. De manière générale, l'accès à l'instruction est réservé à l'élite fortunée, sauf à Sparte, où riches et pauvres sont également formés, mais uniquement dans les disciplines sportives et militaires, musique et lettres restant à l'initiative des parents, donc le privilège des familles fortunées. Cependant, le corps des citoyens spartiates ne représentant que 10% de la population vivant à Sparte, cela revient à peu près au même en termes de contingent, puisqu'on évalue à peu près à cette proportion les citoyens athéniens alphabétisés.
L'apprentissage de la musique et de la danse est conçue par les Hellènes comme un pendant à l'enseignement militaire. Les phalanges allaient au combat accompagnées de musiciens, et la danse était vue comme un excellent apprentissage de l'harmonie de groupe, permettant une meilleure coordination des combattants. Les lettres recouvrent un ensemble assez large de disciplines, car la géométrie, l'arithmétique, la philosophie ou la logique en faisaient partie. L'accomplissement de tout cet apprentissage était couronné par un rite de passage, correspondant à l'accès à l'âge adulte. les Éphèbes devaient défiler devant l'Assemblée et prononcer le serment faisant d'eux ce citoyen-soldat qui incarne l'idéal hellénique.

Je ne déshonorerai pas mes armes sacrées
et n'abandonnerai pas mon compagnon, là où je serai en ligne;
je défendrai les lois divines et humaines
et ne laisserai pas à ma mort ma patrie amoindrie mais plus grande et plus puissante,
dans la mesure de mes forces et avec l'aide de tous.
J'obéirai à ceux qui commandent sagement,
aux lois établies ainsi qu'à celles qu'ils établiraient par la suite.
Si quelqu'un veut les détruire, je ne lui permettrai pas,
dans la mesure de mes forces et avec l'aide de tous.
J'honorerai les cultes de mes pères.
Que soient témoins de ce serment les divinités Aglauros, Hestia, Enyo,
Enyalios, Arès, Athéna Aréia, Zeus, Thallô, Auxô, Hégémonè,
Héraklès, les bornes de ma patrie, les blés, les orges,
les vignes, les oliviers, les figuiers.

(serment des Éphèbes en Attique)

En principe, l'enseignement est réservé aux hommes. À l'exception de Sparte, les femmes étaient confinées à l'oïkos, soit la maison, à plus forte raison les jeunes filles. Certains auteurs antiques plaident en faveur d'une instruction féminine, mais bornée au strict nécessaire pour la tenue de l'oïkos, car un enseignement plus poussé les rendrait "bavardes et fainéantes". Sparte était cependant une exception à cette règle : bien que n'étant pas censées combattre à la guerre, les femmes recevaient le même enseignement militaire que les hommes et étaient en pratique les maîtresses de leur maison, jouissant d'une grande liberté et même d'un certain pouvoir politique et économique.
Une dimension commune à nombre de cités grecques dans l'apprentissage, aussi bien masculin que féminin, est la pédérastie. Le rapport pédérastique s'établit en général entre un éraste, soit un homme d'âge mûr, et un éromène, soit un jeune homme. Il correspond à la fois à une initiation dans le cercle des adultes et à une forme de prostitution, puisque l'éromène reçoit des cadeaux en échange de ses faveurs, comme un équipement militaire propre à faire de lui un citoyen. Paradoxalement, la sodomie était considérée comme une forme honteuse de sexualité, surtout pour la personne pénétrée. Le rapport homosexuel se pratiquait plutôt par pénétration intercrurale de l'éraste sur l'éromène. Certaines cités, notamment en Ionie, ont cependant condamné la pédérastie à certaines époques.

Hypéria

Hypéria peut être vue comme une réminiscence de l'antique Sparte, fondée sur les principes du mythique philosophe Lycurgue. [...]

Pallas

TEZCATLIPOCA

Voir aussi Tonantzin, Géhenne

Article en cours de rédaction (mis à jour le 28 thermidor 224)

Divinité créatrice primordiale de la religion aztèque, Tezcatlipoca, ou le **Miroir enfumé** (symbole du soleil lunaire ou soleil nocturne), Tezcatlipoca est, dans le cadre de Terre Seconde, la divinité majeure des Tlakamej, l'un des peuples de *Tonantzin*, réminiscence de la Méso-Amérique à l'époque de l'Empire Aztèque. Il est parfois appelé **Titlacahuan** , "nous sommes tes esclaves". Dans la religion aztèque, il était le créateur suprême, et avait un rôle très différent des autres dieux. Contrairement à Zeus (cf. *Olympe*) ou Odin (cf. *Asgard*), il n'est pas le roi ou le père des dieux, il est en un sens la force créatrice essentielle, dont tout procédait. On peut voir ainsi le culte de Tezcatlipoca comme proche d'un monothéisme, où les autres divinités ne sont que des reflets de sa puissance.
La culture aztèque distinguait deux types de religieux : prêtres et chamans. Les chamans étaient appelés **Tizitl**, et les prêtres **Tlacuilo**. Deux castes religieuses et en un sens deux religions : le Tlacuilo officiait essentiellement en ville, et était proche du pouvoir, tandis que le Tizitl exerçait auprès des communautés rurales et plus populaires. On a donc choisi d'interpréter cette coexistence de deux formes de religion au sein d'un ensemble cohérent en considérant que Tezcatlipoca est en quelque sorte un dieu unique et tout-puissant, comme le *Dieu Unique*, offrant aux Tlacuilo l'accès à la magie divine, tandis que les autres divinités sont en fait des esprits totémiques (cf. *Totems*), offrant aux **Tizitl** un accès au Monde Spirituel (cf. *Chamanisme, Cosmogonie*) et une pratique de magie chamanique, utilisant donc la magie transcendante. Tonantzin est donc, dans Terre Seconde, l'unique exemple de coexistence de ces deux formes de religion, en principe concurrentes. Elles seront toutes les deux décrites au sein de cet article, car même les Tizitl reconnaissent la prééminence de Tezcatlipoca. De façon générale, les Tizitl sont présents dans les milieux ruraux, alors que les Tlacuilo officient dans les cités.

Tezcatlipoca lui-même a plusieurs doubles, avatars et incarnations diverses... On distingue notamment Tlatlauhqui Tezcatlipoca : le Tezcatlipoca "rouge" et Yayauhqui Tezcatlipoca : le Tezcatlipoca "noir". Ce dernier est souvent représenté avec une peinture corporelle noire à bandes jaunes, une coiffe trapézoïdale noire semée d'étoiles évoquant le ciel nocturne et souvent un pied manquant, ainsi que l'inévitable miroir fumant.

Les cinq soleils

La religion aztèque affirmait vivre sous le "cinquième soleil" ou, plus explicitement, dans le cinquième monde. Quatre versions précédentes du monde ayant successivement disparu, nous vivons vers la fin du cinquième monde ou cinquième soleil. Dans le cadre de Terre Seconde, il s'agit d'une vérité cosmogonique, décrite dans l'ouvrage *Le secret de Taliesin ou l'histoire fugitive des univers ébauchés* (cf. *Tir Nan Ogg*, le paragraphe sur Taliesin). Prime Terre est en effet le premier Soleil, Terre

Seconde le cinquième et les trois Soleils entre-deux sont les trois univers ébauchés, tous détruits par la surabondance de magie incontrôlée.

Tlaltonatiuh le Soleil de terre est le soleil actuellement en place, censément à la fin de sa propre existence. Il éclaire le *Cemanahuac* (littéralement "endroit entièrement entouré d'eau") ou ciel nocturne , soit l'espace primordial. [...] *Quiauhtonatiuh* (Soleil de pluie) ou *Tletonatiuh* (Soleil de feu) fut le troisième Soleil. [...]

Sans doute réminiscence des temps préhistoriques mais aussi symbolique de ces cycles solaires, chaque temple aztèque était mini d'un feu sacré, qui ne devait jamais s'éteindre, sauf lors de cérémonies très particulières. Le feu des temples est symboliquement lié au Soleil et certaines personnes étaient chargées de le surveiller, comme une forme de pénitence. [...]

Les Tlahtoqueh : "ceux qui parlent bien"

Dans la mesure où les Aztèques associaient la parole au pouvoir, on peut désigner ainsi les entités divines autres que Tezcatlipoca lui-même. Vous constaterez rapidement que de nombreuses divinités ont des doubles ou présentent des attributs similaires. De fait, l'empire aztèque ayant historiquement rassemblé des peuples très divers, ayant chacun leur propres divinités patronales, il a aussi intégré nombre de leurs dieux au sein d'un même panthéon, comme les Romains le firent en leur temps. Certains dieux peuvent donc faire doublon, mais ils seront en général vénérés dans un lieu plutôt qu'un autre. Dans les grandes cités ou *altepelt*, chaque quartier de la ville peut avoir ses propres dieux.

De plus, chacun des Dieux ci-après est lui-même double. Ces divinités sont en effet décrites dans leurs fonctions divines, tels qu'elles sont perçues par les Tlacuilo (les prêtres) mais sont également considérées par les Tizitl (les chamans) comme des esprits associé à l'un de deux Totems : **Tlatlauhqui Tezcatlipoca : le Tezcatlipoca "rouge" et Yayauhqui Tezcatlipoca : le Tezcatlipoca "noir".** Chaque divinité présentée ici est par conséquent aussi décrit en tant qu'esprit (cf. *Chamanisme, Totems*). Chaque Tizitl est lui-même associé à l'un de ces deux Totems : il y a donc des chamans "noirs" et des chamans "rouges". De façon très schématique, on choisit d'interpréter, dans le cadre de Terre Seconde, ce dualisme comme un dualisme entre ciel et terre, spirituel et matériel. Le totem noir sera donc associé aux esprits d'origine celeste ou chtonienne (cf. *Chamanisme*) et le totem rouge aux esprits d'origine primordiale. Cela se traduit par une réelle séparation des rôles entre les deux types de Tizitl. De manière générale, les chamans "noirs" sont beaucoup plus rares et vivent souvent en ermites, à l'écart de la population. Les chamans "rouges" sont beaucoup plus présents et aident les fidèles au quotidien.

Un Tlacuilo est plutôt considéré comme un fonctionnaire religieux citadin et les temples sont rarement consacrées à un seul dieu. Dans la mesure où la véritable source divine reste Tezcatlipoca, chaque Tlacuilo se considère avant tout comme prêtre de cette entité suprême. Ils partagent donc tous les mêmes pouvoirs (cf. plus bas) et les mêmes rites.

La tenue traditionnelle d'un Tlacuilo consiste en une peinture corporelle noire de longs cheveux ébouriffés et un court gilet sans manche appelé *xicolli*. Ils portent parfois un ornement de nuque en éventail fait de papier appelé *amacuexpalli*. Ils sont souvent munis d'une bourse à copal (cf. plus bas), un poinçon pour l'auto-sacrifice (cf. plus bas), un encensoir et une calebasse à tabac.
Les Tizitl, [...]

Chalchiuhtlicue "la jupe de jade" : Déesse des eaux terrestres, elle est la contrepartie féminine de Tlalloc. Comme lui, elle est souvent représentée portant l'otzopilli, ou un bâton de roseau peint en bleu. Régente du monde du quatrième Soleil, elle préside à toutes la manifestations de l'eau, comme Tlalloc: sources, pluies bénéfiques mais aussi tempêtes et inondations.

Elle est parfois représentée sous la forme d'une rivière, dans laquelle pousse un figuier de barbarie, symbolisant le cœur humain. Associée évidemment à la fertilité, elle est aussi la patronne des naissances et de manière générale la protectrice des femmes, sages-femmes, et des enfants. Elle préside aussi aux rites de purification par le bain (éventuellement de vapeur) permettant d'absoudre quelqu'un de ses péchés, au baptême des nouveaux-nés (baignés eux aussi pour les purifier), aux bains des victimes sacrificielles, aux investitures royales, aux rites de nettoyage funéraires et au recyclage des déchets produits par les rituels. Son lien à l'eau explique qu'elle soit parfois représentée comme un serpent, créature éminemment aquatique pour la culture aztèque. Elle est également censée être responsable des morts par noyade. Elle règne avec son époux (et/ou frère) Tlalloc sur Tlallocan, la Cité des Eaux, royaume paradisiaque situé dans la *Géhenne* (dans le cadre de Terre Seconde). Ce couple divin est extrêmement important pour les Tlakamej et fait l'objet d'une grande vénération de leur part, tant l'eau et l'accès à celle-ci est évidemment vitale.

Ayant régné sur le monde du Quatrième Soleil, Chalchiuhtlicue possède également une dimension cosmique. De façon plus pragmatique, c'est sous son règne que les hommes ont commencé à consommer du maïs, mais selon la légende, elle aurait avalé ce Soleil ainsi que la Lune, précipitant ainsi l'avènement du Cinquième Soleil. Avant cela, elle aurait déclenché un déluge de 52 années (un cycle temporel entier) et inondé le monde, en réponse aux mauvais traitements que lui infligeait son frère/époux Tlalloc.

Ses attributs rappellent ceux de la déesse Tlazolteotl, mais les deux entités sont bien distinctes. Comme celle-ci, elle protège les personnes adultères [...]

Chalchiuhtotolin "le dindon de jade" : Avatar de Tezcatlipoca, il est souvent associé à la formation des jeunes guerriers, d'où l'habit sacré que certains portent. [...]

Chantico : Déesse du feu et du foyer, elle est souvent représentée assise sur un trône enflammé ou naissant des flammes. Le bas de son visage est noirci à la résine de caoutchouc et le haut rouge. Parfois cependant elle est représentée avec une peau jaune striée de marques rouges et une bouche hérissée d'impressionnantes dents pointues.
Présente depuis les origines du temps, elle fut changée en chien pour avoir mangé un poisson après le déluge. Son nom signifie "celle qui réside dans la maison". Elle est également associée aux tailleurs de pierre. Ayant rompu un jeûne sacré avant un sacrifice par du poisson au poivre et été changée en chien pour cela, elle est parfois surnommée "Neuf chiens" et les enfants nés lors du neuvième jour de la dix-huitième treizaine (celle qui est associée à Chantico) sont considérés comme capables de métamorphose animale... ou tout simplement malchanceux de naissance, en plus d'être en principe des sorciers natifs.
Elle est également associée à la guerre et peut être invoquée lors d'une guerre de conquête ou au contraire de défense : en ce cas, le foyer devient le pays tout entier, conçu comme la demeure du peuple soumis à l'Empereur. Dans cette optique, elle peut être représentée portant une couronne faite de cactus venimeux et une crête de plumes vertes **aztaxelli**, ornement typique de guerrier. Elle est parfois aussi symbolisée par une patte d'aigle couverte d'une peau de jaguar, en référence aux ordres militaires correspondants, ou tout simplement par une cours d'eau teinté de sang...
Il est d'usage de lui offrir des pigments noirs et rouges, une robe, des sandales et des escargots de mer. La couleur jaune lui est souvent associée aussi, car on la surnomme "la femme jaune".

Chicomecoatl "7-serpent" : Déesse du maïs mûr et sœur des divinités de la pluie, elle est naturellement la déesse nourricière. Elle est également associée à la fertilité et la sexualité. [...]

Cihuacoatl "femme-serpent" : Déesse de la terre et de la guerre, elle est aussi censée s'incarner dans le premier ministre nommé par le Tlaotani (roi de la cité). [...]

Cihuateteo "femmes divines" : Femmes mortes en couches, c'est-à-dire "en livrant un combat", divinisées par leur fin brutale et censées revenir sur terre régulièrement pour infliger aux enfants de terribles maladies forçant les parents à confiner ceux-ci. De nombreuses offrandes de papier leur sont faites, afin de conjurer leur retour et protéger les enfants des maladies. On leur offre également nourriture, boisson et copal. Les prêtres se nourrissent des offrandes et en donnent une partie aux personnes âgées. [...]

Cinteotl "dieu du maïs" : Dieu du maïs tendre et contrepartie masculine de Chicomecoatl, il est souvent représenté avec une coiffe verte. Cinteotl est aussi le dieu des nobles et des pierres précieuses. Il fait l'objet d'une vénération particulière par les aristocrates. [...]

Citlalicue "la jupe d'étoiles" : Déesse du ciel étoilé et de la Voie Lactée, créatrice avec son époux Citlalatonac de la Terre, les étoiles, la mort et les ténèbres. Ce couple est souvent associé aux deux premiers humains : Nata et Nena.

Huitzilopochtli littéralement "le colibri gaucher" signifiant métaphoriquement "le colibri ressuscité" : C'est initialement le dieu tutélaire des Mexicas, le peuple à l'origine du nom moderne du Mexique. Il est souvent représenté avec une peinture faciale bleue et jaune (ou noire et blanche) et une coiffe en forme de tête de colibri. Dieu solaire et surtout dieu guerrier par excellence, il est aussi le protecteur de Tenochtitlan, capitale de l'Empire Aztèque et est associé à tous les rites relatifs à la guerre et la mort : les colibris sont en effet censés accompagner les âmes des guerriers morts le long de la course solaire. [...]

Ilamatecuhtli "vieille dame" : Déesse tellurique ancienne, représentée sous la forme d'une femme âgée aux cheveux gris et à la peau jaune. [...]

Ixtlilton "le petit au visage noir" : Dieu guérisseur des enfants malades, il est aussi le dieu de l'encre utilisée pour écrire, celle-ci étant censée avoir des vertus médicinales. [...]

Itzlacoliuhqui "le couteau recourbé d'obsidienne" : Dieu du gel, de la froideur, du péché et du châtiment, ce dieu est représenté les yeux bandés et vêtu de coton blanc et d'ornements de papier sur tout le corps. Il porte également un bonnet haut et recourbé en formant une crête dentelée de pointes d'obsidienne et traversé par une flèche. Comme les dieux de l'ivresse tels que Mayahuel, il porte un ornement de nez en or en forme de demi-lune. [...]

Itzpapalotl "papillon d'obsidienne" : Déesse-mère et déesse guerrière, elle est souvent représentée comme une sorte de harpie, portant les ailes, la queue et les serres de l'aigle sur un corps de femme, ainsi qu'une coiffe de plumes du grand rapade, surmontée de plumes de quetzal. Sa jupe de plumes est ornée de silex blancs et rouges, symbolisant la mort sacrificielle. Itzpapalotl est une réincarnation de Teteo Innan, "la Mère des Dieux", divinité disparue datant des temps primordiaux, avant la naissance du Soleil, qui fut jadis chassée de Tamoachan, le paradis perdu de cette époque, en coupant les fleurs de l'arbres interdit... [...]

Itztli "couteau d'obsidienne" : Double de Tezcatlipoca [...]

Mayahuel : Déesse de l'agave et de l'ivresse. Épouse de Pahtecatl, avec qui elle découvrit le pulque ou octli, boisson fermentée à base d'agave, elle engendra avec lui les *Centzontotochtin* ou "Quatre cent lapins", les divinités de l'ivresse. [...]

Mictlantecuhtli "le Seigneur du Mictlan" : Dieu de la mort et seigneur de l'inframonde, il est souvent représenté avec une flèche dans la bouche et les joues parsemées de graines de sauge. Des chiens couleur turquoise lui apportent les âmes, à l'instar de l'Anubis des Égyptiens. Il est parfois représenté perçant sa langue d'une flèche, en signe d'auto-sacrifice en l'honneur des morts. [...]

Mixcoatl : Dieu de la chasse [...]

Pahtecatl : Dieu du pulque ou octli, boisson fermentée à base d'agave. Époux de Mayahuel, il est souvent représenté avec une peinture faciale bicolore, attribut traditionnel des divinités de l'ivresse, ainsi que l'ornement nasal en forme de demi-lune appelé *yacametzli*, ainsi qu'une couronne en plumes de héron. On le représente aussi avec une parure identique aux divinités de la pluie : le *tlaquechpanyotl*, ornement de nuque en forme d'éventail de papier plissé, l'étole de papier dans le dos et le collier-plastron de pierres précieuses. [...]

Piltzintecuhtli : Divinité solaire [...]

Quetzalcoatl "le serpent aux plumes précieuses" : Dieu du vent, homme-dieu et roi de Tollan, il est aussi le Tezcatlipoca blanc, qui intervint dans la séparation du ciel et de la terre, la création de l'Humanité, la découverte du maïs. Il est devenu le Soleil, en se jetant dans le brasero divin, mais est aussi **Ehecatl**, le vent qui balaie les chemins et permet aux divinités de la pluie de répandre celle-ci.
Il est également **Yacatecuhtli**, dieu des marchands, et **Tlahuizcalpantecuhtli**, la planète Vénus. Il protège les dirigeants et notamment le *calmecac*, c'est-à-dire le collège religieux. Il est aussi le dieu du savoir sacerdotal, le protecteur des devins et l'inventeur de la philosophie, de l'écriture, du calendrier.
Ses atours en tant que serpent à plumes sont une peinture corporelle noire, un masque buccal rouge évoquant le bec d'un oiseau, une conque tranchée en pectoral et des ornements d'oreille recourbés en pointe vers le haut. Cependant, Quetzalcoatl peut également être représenté avec une peinture corporelle verte, en continuité avec la couleur de ses écailles, lorsqu'il est sous la forme d'un serpent. [...]

Tepeyollotl "le coeur de la montagne" : Dieu des grottes et double de Tezcatlipoca, il est souvent représenté vêtu d'une peau de jaguar, animal symbolisant le pouvoir et le soleil nocturne. [...]

Tlahuizcalpantecuhtli "le seigneur de l'aurore" : Dieu de Vénus (double de Quetzalcoatl). Dieu de l'étoile du matin et de celle du soir, il accueille les guerriers morts au combat. [...]

Tlalloc "incarnation de la terre" : Dieu de la foudre, de la pluie et des montagnes. Son domaine s'appelle Tlallocan. Il possède un double aquatique monstrueux, appelé Ahuitzotl, qui enlève les hommes peureux et les relâche après leur avoir arraché yeux et ongles. Il est représenté avec le corps noir et des ornements bleus. Ces deux couleurs se retrouvent sur les temples qui lui sont consacrés. Il porte un masque bleu appelé *quiauhxayacatl* ("visage de pluie") composé d'un anneau oculaire bleu et d'une bande labiale de la même couleur s'achevant en enroulement comme une trompe, un habit de papier taché de caoutchouc, une parure de pierres précieuses et une coiffe en plumes d'aigrette d'où émerge le *quetzalmiahuayo*, joyau surmonté de deux plumes de quetzal, symbolisant l'épi de maïs vert. Des bracelets de jade complètent sa panoplie. Il porte parfois un bâton ondulé en forme de serpent, bleu également, appelé *coatopilli*, censé représenté la foudre.
Lors des années de grande sécheresse, les prêtres sacrifient des enfants au dieu, soit en les conduisant jusqu'à un tourbillon d'eau pour les noyer, ou en les tuant en haut des montagnes. Au préalable, on les pare de bannières de papier bleu tachetées de résine. Les larmes des enfants sont en effet censées invoquer la pluie. Les prêtres entonnent alors ce chant en l'honneur de Tlalloc :

Mexico teotlanuiloc
amapanitl anauhcampa ye moquetzqui
ao yequene in chocayan

Ahuia
a nehua ya niyocoloc noteuh a
eztlamiyauatl ailhuiço a
nicyauicaya teotihualcoya

À Mexico l'on fait un prêt au dieu,
des bannières de papier ont été dressées
dans les quatre directions de l'eau.
Voici venu le temps des pleurs.

Ahuia,
moi j'ai été formé, ô mes prêtres
Ce n'est pas en vain que j'ai porté dans la cour du dieu
des épis ensanglantés.

Tlaltecuhtli "la Seigneur de la terre" : Divinité de la terre [...]

Tlazolteotl "Déesse de l'immondice et de l'amour charnel" : Associée au coton, elle préside également à la divination, la fécondité, la végétation [...]

Tonacatecuhtli et Tonacacihuatl "le Seigneur et la Dame de notre chair" : Couple divin primordial : dieu et déesse des subsistances.

Ce couple primordial ayant engendré Tlatlauhqui Tezcatlipoca, Yayauhqui Tezcatlipoca, Quetzalcoatl et Huitzilopochtli, avant de s'effacer, on l'associe - dans le cadre du jeu - aux *Titans* primordiaux. Ils n'ont plus dans la religion des Tlakamej, qu'un rôle symbolique et de peuvent être invoqués, ni par les prêtres ni par les chamans.

Tonatiuh "le soleil" : Dieu du Soleil tout simplement. Il est souvent représenté armé, s'apprêtant à combattre Tezcatlipoca, le soleil nocturne, pour que le jour puisse se lever. On l'appelle également "le grand dieu des serpents" et il est associé également à la guerre, comme un élément associé à la succession des événements cosmiques. Pour un Tlakamej, la guerre est aussi inéluctable que le mouvement des planètes.
Tonatiuh est plus directement parfois représenté affrontant Mictlantecuhtli, dieu de la Mort. Cette lutte incarne celle qui oppose la vie à la mort, le jouer et le dieu à la mort, la nuit et l'inframonde. On peut s'étonner que Tezcatlipoca lui-même, le "miroir enfumé" régnant sur toute chose, soit associé à la nuit. On peut y voir l'idée que les Tlakamej sont fondamentalement convaincus que l'existence est une lutte perpétuelle, contre un univers foncièrement hostile. Le miroir enfumé peut être rapproché du mythe platonicien de la caverne, dans l'idée que les mortels n'ont du réel qu'une approche inférieure, trompés par des perceptions incomplètes et voués à errer à tâtons dans un monde de chimères et d'illusions... [...]

Xilonen : Déesse du maïs jeune, [...]

Xipe Totec "notre seigneur l'écorché" : Double de Tezcatlipoca, représenté en général avec les yeux bandés, associé au maïs et à la guerre, il est avant tout le dieu du printemps et responsable de la renaissance de la végétation. Il est aussi le dieu des orfèvres. Trois rayures horizontales ornent sont visage, il porte sur le front un miroir fumant, car il est aussi Tlatlauhqui Tezcatlipoca : le Tezcatlipoca "rouge". Coiffé d'un ornement frontal d'or et piqué de plumes rouges, il est représenté avec la peau écarlate et vêtu de la peau d'un écorché. Il brandit en général un couteau sacrificiel et un *chicahuaztli* ou bâton à grelots. [...]

Xiuhtecuhtli "le Seigneur de la turquoise/de l'année" : Dieu du feu et du temps, il est aussi appelé Huehueteotl ou "le vieux dieu", ou encore Ixquozauhqui ou "visage jaune". À Teotiuhuacan, il était représenté comme un vieillard édenté et ridé, portant un énorme brasero sur le dos. Il symbolise la renaissance, la nouvelle année. Il est aussi parfois représenté avec des attributs guerriers, la guerre étant parfois porteuse de renouveau. Sa peau est rouge, sauf la partie basse de son visage, qui est noircie. On le représente également avec un ornement de poitrine en forme de *tlecuilli* ("foyer"), le *xiuhtototl* (oiseau turquoise) sur le front et le *xiuhcoatl* ("serpent de feu") sur le dos, qui est son double animal.
Xiuhtecuhtli est l'un des dieux les plus anciens, créateurs du soleil, et c'est pour cela qu'on l'associe à la vieillesse. Il est aussi le dieu des quatre points cardinaux et du centre, puisque c'est là que le feu est allumé. [...]

Xochiquetzal "l'oiseau-fleur" : Déesse de l'amour, des fleurs, de la Lune jeune et des divertissements, elle protège les femmes enceintes, préside aux naissances, est la créatrice du tissage et de la broderie, dont elle protège également les praticiennes. Représentée parée de l'*omequetzalli*, c'est-à-dire de deux grand panaches de plumes de quetzal, et d'une parure de dos et de nuque faite de plumes rouges, assise sur un trône-jaguar (*oceloicpalli*), symbole du pouvoir, elle a le bas du visage peint en bleu. [...]

Xolotl : Dieu des jumeaux et des monstres car lui-même jumeau monstrueux de Quetzalcoatl, il est souvent représenté avec une tête de chien et préside aussi aux métamorphoses, malformations et mutations... Il est aussi celui qui va jusqu'à Mictlan, le Royaume des Morts, pour y chercher les os de l'humanité. [...]

Yohaltecuhtli "le Seigneur de la nuit" : Soleil nocturne [...]

Les Teocalli : "maisons de dieu"

Les temples ne sont pas conçus comme des lieux de rassemblement, mais comme des refuges pour les Dieux, où un contact plus étroit est possible avec eux. Les pyramides qu'on voit en Amérique Centrale sont construites comme des montagnes artificielles (ou parfois de véritables montagnes en quelque sorte "habillées") et ne sont pas creuses, contrairement aux pyramides égyptiennes. Elles sont surmontées d'un petit temple qui est en fait un espace de quelques mètres carrés à peine, réserve au dieu, et c'est cette petite structure qui s'appelle "Teocalli", laquelle peut se trouver à l'angle d'une rue au lieu d'être bâtie au sommet d'une montagne artificielle.

Outre le feu sacré, chaque Teocalli est muni en général d'une pierre horizontale, servant d'autel pour les sacrifices, et de récipients permettant d'accueillir le sang et le cœur de chaque victime propitiatoire humaine. Les récipients ne sont cependant pas conservés en général par les prêtres officiant au Teocalli mais restitués au propriétaire de la victime sacrifiée (puisqu'il s'agit en général d'un prisonnier de guerre ou d'un esclave).

Aztlan, Tulan et Tlallocan

Respectivement "demeure de l'aube" et "demeure de l'abondance", ce sont les deux domaines de Tezcatlipoca dans la *Géhenne*. Tlallocan, également située dans la *Géhenne*, est la ville paradisiaque du dieu de la pluie Tlalloc, sorte de "Cité des Eaux" idéale, modèle des grandes cités terrestres des Tlakamej. [...]

Sacrifices humains

Plusieurs rites de la religion des Tlakamej impliquent des sacrifices, dont le sacrifice humain est la forme la plus élevée. On sacrifie en général des prisonniers de guerre. La guerre pratiquée par les Tlakamej est conçue pour faire des prisonniers plus que pour tuer des adversaires, lesquels sont ensuite offerts aux Dieux, afin de préserver l'ordre cosmique. **De la même manière que la chasse nourrit les hommes, la guerre nourrit les Dieux.**

Chaque sacrifice humain obéira à peu près aux mêmes traditions. La ou les victimes (la plupart du temps masculines) sont apprêtées et souvent présentées à la population sous la forme de défilés. Ces défilés peuvent être l'occasion de batailles rituelles soigneusement chorégraphiées et de "vols autorisés", c'est-à-dire de redistribution des richesses via des pillages organisés.

Les futures victimes sont parfois préparées un mois à l'avance, nourries de festins et réconfortées par les faveurs sexuelles de jeunes filles, car ils appartiennent déjà au monde des Dieux. Lors du jour fatidique, on commence par décapiter des cailles, avant d'ouvrir la poitrine des sacrifiés. Sang et cœur sont préservés dans des récipients, avant d'écorcher la peau puis de dépecer ce qui reste. L'ensemble est ensuite remis au propriétaire, c'est-à-dire à la personne qui a "fourni" la victime. La peau peut ensuite être notamment revêtue pour certains rites, le plus souvent par les prêtres mais pas seulement.

Ordres guerriers (Templiers)

Un personnage Tlakamej suivant la discipline **Templier** appartiendra à l'Ordre de l'Aigle (*In Cuauhtli*) ou celui du Jaguar (*In Ocelotl*). Ce sont les plus grands guerriers, ceux qui, grâce à leur habilité et leur courage, feront des captifs qui seront sacrifiés. Ils peuvent également être sacrifiés eux-mêmes, lorsque les Dieux ont soif d'un sang plus noble. Les membres de l'Ordre du Jaguar se distinguent par des drapeaux noirs et blancs, tandis que l'Ordre de l'Aigle arbore les mêmes drapeaux, où le rouge a remplacé le noir. On les désigne les uns et les autres comme "ceux qui portent des plumes de héron et une tunique de corde", ce qui est une expression synonyme de devenir à jamais le serviteur de la cité.
Ces Templiers n'ont donc pas seulement une fonction sacerdotale : ils servent la grandeur de leur cité. [...]

Pouvoirs magiques du Tlacuilo

La magie divine du Tlacuilo est spirituellement marquée par la teinte spirituelle Tradition et sa langue sacerdotale est le nahuatl, la langue mexicaine native. [...]

Errance

1	Aztaxelli, Les ossements des hommes, Hydromancie, (cf.)
2	Quetzalcoatl-Ehecatl, Xiuhtototl
3	Corde de Mayahuel, Xiuhcoatl
4	Tocatl, Pozolcactli
5	Huehuecoyotl, Xoloteupan
6	Yxiuhcoanauale
7	In Chimalli In Mitl In Panitl
8	Yohualnepantla
9	Tepeyollotl
10	Xolotl tlaotani

Rites

1	Oncan tlahtoa in Huey Tlaloc, Ce-Miquiztli, Baptême
2	Pénitences, Xolocozcatl
3	Fêtes des vingtaines, Fête des élections
4	Ixiptla, Sacrifice à Chalchiuhtotolin
5	Offrande de papier, Chantico frappe du pied
6	Le Feu Nouveau
7	La cérémonie de ligature des années

Hiérarchie

1	Tonalpohualli, Bâton à tête de cerf
2	Temicamatl, Ulli
3	Oxomoco, Masque bleu
4	Yollotopilli, Les grenouilles de jade
5	Guerriers de Jade
6	Itzopolli
7	Cuauhxicalli
8	Maquizcoatl
9	

n désigne ci-dessous le niveau du Tlacuilo et d le rang de son affinité divine.

Aztaxelli [E1]

C'est un ornement de nuque souvent porté par Tezcatlipoca: une sorte de boule de duvet où son plantées deux plumes vertes. les guerriers le portent en son honneur. Par ce pouvoir, le prêtre consacré l'aztaxelli à Tezcatlipoca en sacrifiant 2 points de grâce. Tant qu'il porte cet ornement et tant que celui-ci n'est pas détruit (la consécration ne le rendant en rien moins périssable), il confère un bonus de 1 point en constitution à qui le porte.

Baptême [R1]

On nettoie et baptise les enfants à leur naissance pour invoquer sur eux la protection de la déesse Chalchiuhtlicue et les purifier de leurs péchés. Ce rite permet au prêtre de conférer un bonus de +n aux jets d'encaissement de l'enfant contre les maladies jusqu'à ses dix ans.
La formule consacrée est : "*Les dieux Ometecutli et Omecioatl, demeurant dans le neuvième et le dixième ciel, t'ont conduit à la lumière de ce monde d'épreuves et de souffrance. Reçois cette eau qui protégera ta vie, au nom de la déesse Chalchiutlicue*." Puis, en touchant la tête de l'enfant : "*Tel est l'élément sans lequel nul ne peut vivre*", puis en touchant sa poitrine : "*Reçois cette eau céleste qui purifie ton coeur*", puis en revenant à sa tête : "*Enfant, reçois cette eau divine, qui soutient la vie et repousse l'infortune depuis le commencement du monde*", enfin, en lavant tout le corps de l'enfant : "*En quelle partie de ton corps le malheur se cache-t-il? En quelle partie de ce corps te caches-tu? Quitte cet enfant maintenant, qu'il renaisse dans les eaux pures par lesquelles il a été oint, selon la volonté de la déesse de la mer Chalchiutlicue*".

Bâton à tête de cerf [H1]

Symboles associés au feu et à l'ancestralité, deux bâtons à tête de cerf étaient utilisés pour protéger l'entrée de temples ou d'autre lieux sacrés. Ce pouvoir coûte le sacrifice d'un point de Grâce : il consacre un bâton à tête de cerf, lui donnant le pouvoir de placer une enceinte close de taille petite ou moyenne (maison, tour, petit fort etc...) sous la protection du dieu du feu Xiuhtecuhtli, dès lors que le bâton s'y trouve.
Toute créature immortelle étrangère au panthéon de Tezcatlipoca et de ses multiples facettes devra réussir un jet de volonté contre un seuil égal à 10+n pour pouvoir pénétrer à l'intérieur de l'enceinte protégée, ou de s'en prendre à ceux qui s'y trouvent d'aucune manière ou encore au bâton lui-même. Notez que cet objet sacré ne protège qu'un lieu fixe. Une personne le portant sur lui n'est en rien protégée si elle est en extérieur ou en déplacement. De ce fait, une charette ou un navire (même amarré) ne seront pas non plus protégés.

Ce-Miquiztli [R1]

Il s'agit du jour/signe astrologique "1-Mort". À l'occasion de ce jour, les personnes possédant des esclaves libèrent ceux-ci du collier marquant leur statut, les lavent, les honorent et les nourrissent comme s'ils étaient une incarnation de Tezcatlipoca Titlacahuan ou "le maître des esclaves". Ce rite est censé conjurer le mauvais sort, car Titlacahuan pourrait décider d'un revers de fortune, qui conduirait les maîtres à devenir esclaves.
Par ce pouvoir, le prêtre peut guérir de toute maladie ou malnutrition tout esclave dans une demeure pratiquant ce rite. Il peut également, n'importe quel jour de l'année, lire les pensées de tous les esclaves présents dans la maison où il se trouve (jet de volonté pour résister).

La cérémonie de ligature des années [R7]

Appelée **Xiuhmolpilli**, cette cérémonie se déroule tous les 52 ans et représente la coïncidence des deux calendriers utilisés par les Aztèques : le Tonalpohualli, contenant 260 jours (séparé en vingt mois de treize jours), et le Xiuhpohualli, correspondant à l'année solaire de 365 jours (séparée en 18 mois de vingt jours plus 5 jours supplémentaires, appelés *nemontemi*). Notez que chaque année solaire de ce cycle de 52 ans constituant un "siècle aztèque" est désignée par son premier jour (cf. Tonalpohualli). On a donc dans un siècle, 13 années Lapin, 13 années Roseau, 13 années Silex et 13 années Maison, se succédant dans cet ordre : 1-Lapin, 2-Roseau, 3-Silex, 4-Maison, 5-Lapin, 6-Roseau etc... retrouvant le système de double congruence du Tonalpohualli, cette fois associant les nombres 4 et 13. Chaque année est en général associée à une divinité, car leur succession symbolise les événements qui ont engendré le monde. L'an 1-Lapin est associé par exemple à la déesse Cihuacoatl, déesse de la terre, et l'an 2-Roseau au dieu du feu Xiuhtecuthli, ainsi qu'au dieu guerrier Tezcatlipoca lui-même. Or, selon la cosmologie aztèque, la terre fut créée lors de la première année du monde, et le feu du ciel lors de la deuxième. [...]

Chantico frappe du pied [R5]

Il s'agit d'un rite guerrier mentionné lors de la conquête du Mexique par Cortès : les prêtres ont utilisé la jambe amovible d'une statue de la déesse Chantico et en ont frappé le sol pour freiner l'avance des Conquistadors. Dans le cadre du jeu cependant, ce pouvoir permet d'abord au prêtre d'invoquer le pouvoir de la déesse pour engendrer une fracture dans le sol à partir de l'endroit où il frappera du pied. Cette fracture sera profonde de 2d6 mètres, large de 1d6 mètres et longue de d mètres. Le prêtre décide de la direction de la faille et en principe n'est évidemment pas entraîné par celle-ci, mais toutes les autres conséquences inévitables à un tel bouleversement s'appliqueront normalement.
Une seconde utilisation de ce pouvoir implique la réalisation du rite complet, en utilisant en effet une jambe amovible d'une statue de Chantico, dans l'enceinte d'un temple. Le coût du pouvoir en points de Grâce est laissé à la guise des prêtres se joignant au rite, mais le total ainsi obtenu sera ôté aléatoirement du potentiel total des points de vie d'une armée ciblée, pas assez pour tuer le moindre soldat, mais plutôt pour les affaiblir uniformément. Les soldats affectés ont droit à un jet de volonté pour résister aux effets du rituel.

Corde de Mayahuel [E3]

La déesse du pulque est parfois représentée munie d'une corde, signe de châtiment. Par ce pouvoir le prêtre peut transformer un simple morceau de corde en une arme redoutable, le temps d'un combat. La corde devient alors une arme maîtrisée par le prêtre et prend les caractéristiques d'un knout (cf. *Règles*), de solidité et prise infinies, faisant à chaque coup porté 8 points de dégâts (+force ou dex si combat en finesse amélioré).

Cuauhxicalli [H7]

Ce pouvoir permet de consacréer un *cuauhxicalli*, c'est-à-dire un récipient destiné à accueillir les cœurs des sacrifiés. [...]

Fête des élections [R3]

Lors de la treizaine 14 de l'année (ou treizaine Ce-Itzcuintli : 1-Chien), les dignitaires élus dans l'année fêtaient leur élection en honorant le dieu Xiuhtecuhtli, le dieu du feu. On sort l'image du dieu en public, afin que les fidèles puissent lui offrir des cailles et d'autres présents. L'idole est parée d'ornements de papier créés par des artisans spécialisés, de riches plumes et de jades. On sacrifie boissons et vivres en les jetant dans le feu. Les gens riches sont également censés donner un festin pour leurs amis et voisins.
Au matin, on brûle les papiers et du copal, nourrissant ainsi la flamme. On décapite les cailles près du feu, versant leur sang dans celui-ci, ainsi que du pulque, dont une partie a été auparavant projetée dans les quatre directions cardinales. Les riches offrent du copal, les pauvres une herbe appelée yauhtli. Les élus en profitent pour donner en cadeau capes et pagnes plus ou moins élaborés, selon le rang des destinataires.

Les élus appelant ainsi sur eux la protection du dieu sont censés être heureux dans leurs fonctions. Si aucun effet particulier n'est engendré par ce rite - car tout dépend du Meujeuh... pardon! du dieu - les prêtres qui y officient en repartent couverts de cadeaux précieux.

Les fêtes des vingtaines [R3]

L'année solaire de 365 jours ou Xiuhpohualli étant séparée en 18 vingtaines (plus 5 jours supplémentaires, les Nemontemi), chaque vingtaine donne lieu à une fête. Ce rite en contient en fait donc 18, ainsi nommés :

nom de la vingtaine	signification	festivités
Atlcahualo	Arrêt des eaux	Offrande des épis de maïs tendre (*xilotes*) à Tlalloc, dieu de la pluie Les familles vont aux champs pour toucher les jeunes pousses et ramener des rameaux aux temples de Tlalloc. Les prêtres aspergent de sang les épis de maïs.
Tlacaxipehualiztli	Écorchement des hommes	Sacrifice gladiatorial, pour annoncer l'arrivée du printemps. Des captifs sont attachés par la cheville à une grande roue et, munis d'armes factices doivent affronter des guerriers armés normalement. Une fois blessés, on les étend sur une pierre de sacrifice et on leur arrache le cœur. Les prêtres revêtent les peaux des victimes pour les consacrer symboliquement après les avoir laissées sécher sur des poteaux. Des laïcs peuvent ensuite les revêtir pour guérir de maladies; ils doivent ensuite revêtir les atours du dieu Xipe Totec (une jupe en feuilles de sapotillier, des ornements blancs et rouges en queue d'aronde) et quêter à travers la ville, les produits de la quête étant ensuite redistribués. Ces quêteurs sont appelés *xipeme* ("ceux qui ont une peau") et prennent les enfants dans leurs bras pour les bénir, en échange d'offrandes.
Tozoztontli	Petite Veillée	Offrandes de fleurs et de serpents cuits
Huey Tozoztli	Grande Veillée	Offrandes de nourriture et de bannières peintes pour remercier les dieux pour la naissance des enfants
Toxcatl	Sécheresse	Sacrifice à Tezcatlipoca d'un prisonnier de guerre choisi pour son physique parfait et qui a incarné le dieu pendant un an. Le roi de la cité pare lui-même le sacrifié, qui est son substitut. Tout en gravissant les marches du temple, le sacrifié brise les flûtes dont il a joué durant l'année, lorsqu'il personnifiait le dieu. Grand encensement : les prêtres se rendent dans les maisons avec des encensoirs, la fumée étant étroitement associée à Tezcatlipoca.
Etzalcualiztli	Manducation d'etzalli	On mange de la bouillie de maïs et de haricots en l'honneur de Tlalloc, en partageant avec les plus pauvres. Danses et chants toute la vingtaine, se terminant par une procession où de jeunes gens font voler des oiseaux attachés à des bâtons.
Tecuilhuitontli	Petite fête des seigneurs	Jeu de balle en l'honneur de Xolotl et de Quetzalcoatl. Distribution de vivres aux plus pauvres durant toute la vingtaine et sacrifice de deux incarnations féminines des déesses Cihuacoatl et Xilonen.
Huey Tecuilhuitl	Grande fête des seigneurs	Grands banquets gratuits en l'honneur de Cinteotl vénéré comme dieu des nobles et du pouvoir. Sacrifice d'une incarnation masculine de Cinteotl.
Miccailhuitontli ou Tlaxochimaco	Petite fête des morts ou Offrande des fleurs	Cueillette de fleurs portées au temple, et confection de guirlandes. On cuisine des poules et des tamales en l'honneur de Huitzilopochtli et les roturiers ornent leur maison de ces guirlandes, ansi que celles des nobles.
Huey Miccailhuitl ou Xocotl Huetzli	Grande fête des morts ou Le fruit tombe	Clôturant la saison sèche, cette fête honore les défunts stellaires. On plante un mât que des jeunes gens escaladent pour en faire choir le "fruit" : en réalité un paquet funéraire, dont la chute était censée permettre aux morts de revenir pour fertiliser la terre. On danse aussi autour du mât, le corps noirci, et l'on s'enivre de pulque.
Ochpaniztli	Balayage	Fête du maïs : les gens se disputent des semences de maïs consacrées à la déesse Chicomecoatl, distribuées par des prêtres revêtus d'une peau de jeune fille sacrifiée, incarnant la déesse. Le sacrifice est fait sur un tas de graines et de plantes, installé dans le temple de la déesse. Les prêtres de Chicomecoatl ou *chichicomecoa*, accompagnés de jeunes filles portant des épis de maïs séchés regroupés par 7, mouchetés par du caoutchouc liquide et recouverts de papier et de tissu, éparpillent des grains de maïs multicolores que la foule se hâte de ramasser. On célèbre également la déesse Tlazolteotl et le dieu Cinteotl.
Teteo Eco	Arrivée des Dieux	Retour des dieux Tezcatlipoca et Huitzilopochtli dans leurs temples, annoncé par la sonnerie de conques dans toute la cité.
Tepeilhuitl	Fête des montagnes	On honore Tlalloc, car c'est en haut des montagnes que se forment les nuages chargés de pluie, en confectionnant de petite montagnes en pâte d'amarante, à l'image des montagnes à l'entour. On les pare d'un habit de papier plissé et de gomme liquide, avant de les écraser puis les manger, lors d'un repas appelé *niteocua* ("je mange le dieu"). Ces figurines appelées *Tepictoton* ont le pouvoir de guérir les maladies. C'est aussi la fête de l'*altepetl*, ie. de la cité.
		Grande fête du dieu Mixcoatl. Chasse rituelle au cerf et au coyote. Ceux qui ramènent une tête en trophée sont récompensés par le Roi. La chasse se pratique avec une peinture faciale noire et une coiffure de plumes.

Quecholli	Spatule rose	Les prêtresses de Mixcoatl s'installent dans le cour du temple du dieu sur une natte et bercent les enfants pour les protéger des maladies en échange d'une offrande de 5 tamales.
Panquetzaliztli	Érection des bannières	Commémoration du voyage des Mexicas et de la fondation de Mexico. Sacrifice de captifs de guerre en l'honneur de Huitzilopochtli et de sa victoire contre ses ennemis mythiques : les *Huitznahua*. On effectue également durant cette vingtaine le Rite du Feu Nouveau.
Atemoztli	Chute des eaux	Offrandes de papier et de nourriture à la déesse Chalchiuhtlicue
Tititl	Étirement	Sacrifice d'une jeune fille incarnant Ilamatecuhtli. On la décapite après lui avoir arraché le cœur, puis les prêtres, parés des atours de leurs dieux respectifs, se lancent dans une danse processionnaire le premier d'entre eux tenant la tête de la victime dans une main, un harpon dans l'autre, affublé d'un masque à deux visages. Ensuite, une course est organisée, où les participants doivent s'emparer d'une fleur dans le temple. Puis la fleur est brûlée avec un grenier symbolique.
Izcalli	Croissance	Fête de tous les dieux associés au feu et célébration des passages. Les prêtres fabriquent une idole de bois, sur laquelle on place un masque de turquois et de jadéite, qu'on orne d'une couronne de plumes précieuses et d'un collier similair Assise sur un trône en peau de jaguar, la statue est installée dans son temple et les prêtres allument un feu devant elle à minuit, avant d'entamer un repas collectif de gibier d'eau et de terre et de tamales. On s'enivre de pulque et on étire les enfants pour favoriser leur croissance, à l'occasion de la fin de l'année.

Les célébrations des vingtaines sont très variées. Elles engagent en général la population de chaque quartier. Certaines vont impliquer des sacrifices humains, d'autres de simples danses autour d'une sorte de mât de cocagne... Elles rythment l'année et les travaux agricoles. Il est par exemple d'usage d'asperger de sang les épis de maïs avant la récolte, pour rendre aux Dieux symboliquement la nourriture qu'ils offrent. L'aristocratie peut organiser des banquets pour la population en même temps qu'elle fait d'importantes offrandes à ses divinités patronales, des guerriers revêtus de leurs plus beaux atours mimer d'anciennes batailles, simultanément à la célébration de rites agraires. [...]

Le Feu Nouveau [R6]

Cette cérémonie se déroule lors de la deuxième années d'un siècle de 52 ans (cf. La cérémonie de ligature des années) dans les cités. Tous les feux sont éteints et des prêtres allument un feu sur la poitrine d'un sacrifié. Les braises de ce feu primordial sont alors utilisées pour rallumer tous les feux des temples, puis des maisons.
Vêtus comme la divinité dont ils ont la charge, les autres prêtres laissent d'abord la cité dans l'obscurité. La population attend avec angoisse leur retour car si les prêtres ne revenaient pas, le soleil ne se lèverait plus et d'effrayantes créatures nocturnes appelées *tzitzimime* descendraient des cieux pour dévorer les mortels. Durant cette nuit, les femmes enceintes sont enfermées dans les greniers, de crainte qu'elles se changent en bêtes féroces, et les enfants ne doivent pas s'endormir, sous peine d'être transformés en souris.
Lorsque les gens voient revenir leurs prêtres, munis du feu sacré prélevé sur le lieu du sacrifice (en haut d'une montagne le plus souvent), ils doivent s'entailler les oreilles, afin que le sang vivifie le nouveau cycle.
Les prêtres qui ont la charge de rallumer le feu nouveau se recouvrent de peinture noire et ornent leurs yeux d'un maquillage blanc très particulier, en forme de croix de Malte. Participer à ce rite en tant que prêtre fait gagner à celui-ci **un point d'affinité permanent**. Ceux qui se contentent de ramener le feu primordial aux temples ont 15% de chance de bénéficier du même don.

Les grenouilles de jade [H4]

Il s'agit à l'origine d'un rite censé apporter la pluie : le prêtre imite une grenouille près d'un cours d'eau. En pratique, ce pouvoir lui permet de consacrer de petites grenouilles de jade à la déesse Chalchiuhtlicue, pour le sacrifice de 3 points de Grâce. Chaque grenouille ainsi consacrée permet à son porteur de se métamorphoser en grenouille pour une durée de n heures (il s'agit d'une métamorphose en souvenance, cf. *Métamorphose*).

Guerriers de jade [H5]

[...]

Huehuecoyotl [E5]

Littéralement "vieux coyote", c'est le nom d'un avatar de Tezcatlipoca. Il est celui qui médit, qui trompe et fomente troubles et guerres. Souvent représenté avec une peau rouge, une tête canine sur un corps d'homme, il est le dieu de la discorde, des mensonges et des indiscrétions, mais il règne aussi sur les danses, les beuveries, le plaisir et la musique. [...]

Hydromancie [E1]

Il s'agit d'une forme de divination médicale, où l'on interroge la déesse Chalchiuhtlicue en plongeant des pierres de jade dans une bassine d'eau et en observant les ondelettes qui se forment. Par ce pouvoir, le prêtre peut employer sa compétence de divination en remplacement d'une compétence médecine (ou en soutien à celle-ci), à condition d'effectuer le geste. En principe, ce rite sert à soigner les enfants, mais il peut s'appliquer à toute personne adulte. Selon le jet de divination-médecine (prendre la maximum des deux si le prêtre dispose des deux compétences), le Meujeuh indiquera au prêtre les soins à suivre, même pour une maladie d'origine inconnue (telle que la Guildienne). Notez que le résultat de cette divination ne sera jamais faux, même en cas d'échec critique : le prêtre aura des informations d'autant plus précises et efficaces qu'il aura réussi son jet, mais ne sera jamais induit en erreur.

In Chimalli In Mitl In Panitl [E7]

Littéralement "bouclier, flèches, drapeau", ce sont les attributs traditionnels du dieu Tonatiuh, lorsqu'il est représenté se battant contre Tezcatlipoca ou le dieu de la mort Mictlantecuhtli, afin de faire triompher le jour.

Ixiptla [R4]

Un Ixiptla est une image d'une divinité, parfois sous la forme d'une statue, mais le plus souvent par une personne choisie pour la représenter, en étant revêtue de ses atours traditionnels. Parfois, il s'agit d'une victime sacrificielle, vêtue comme le dieu à qui elle est offerte. [...]

Itzopolli [H6]

Ce pouvoir permet de créer une hache cérémonielle bicolore, appelée *itzopolli*.

Maquizcoatl [H8]

Ce pouvoir permet de consacrer un *maquizcoatl* ou "bracelet-serpent" : un bracelet en forme de serpent bicéphale, considéré comme de mauvais, augure, car on ne sait dans quelle direction il va. Associé à la discorde et au mensonge, ce bracelet [...]

Masque bleu [H3]

Confectionné en feuilles d'agave et une fois consacré par ce sortilège, le masque bleu procure à celui qui le porte sur son visage un bonus de volonté égal au rang en Hiérarchie du prêtre, et ce durant n jours.

Offrande de papier [R5]

Lors de nombreuses festivités, il est d'usage de recouvrir les statues de divinités d'offrandes de papier plié. Par ce pouvoir, le prêtre peut consacrer le papier, de manière à ce qu'il protège celui qui le portera sur lui durant n jours. La nature de la protection variera selon la divinité choisie, ainsi que le jour choisi pour cette consécration. La manière dont le papier est plié et préparé est spécifique à chaque divinité. Par exemple, les papiers offerts en offrande aux divinités de la pluie tels que Tlalloc sont tachetés de *ulli* (résine de caoutchouc). [...]

Oncan tlahtoa in Huey Tlaloc [R1]

Le nom de ce rite signifie littéralement : "C'est là que parle le Grand Tlalloc". Cette phrase rituelle est prononcée par le prêtre sur un vase couché, rempli de pierres vertes, qui est proposé en offrande dans le Temple de Tlalloc. Tlalloc étant le dieu de la pluie, ce vase déversant des pierres vertes est un symbole des nuages déversant des gouttes d'eau. Ce rite a donc tout simplement pour effet de faire pleuvoir prochainement, sans que le prêtre puisse contrôler quand ou sur quelle zone exactement, ni pour combien de temps.

Les ossements des hommes [E1]

Référence au voyage qu'accomplit Xolotl pour récupérer les ossements des hommes au Mictlan, ce pouvoir permet au prêtre de guérir entièrement toute blessure localisée, quelle que soit sa gravité, y compris de rétablir un os fracturé... Lancé au niveau d'exécution 5, il permettra de régénérer un organe perdu.

Oxomoco [R3]

Il s'agit d'un rite divinatoire où l'on jette des haricots ou des grains de maïs en l'air, en interprétant le motif qu'ils forment une fois retombés, comme les osselets. Oxomoco et Cipactonal sont à l'origine les noms du couple humain primordial, équivalent aztèque d'Ève et Adam respectivement. En effectuant ce rituel, le prêtre prononce les paroles suivantes "Je suis Oxomoco, je suis l'Ancien, je suis Cipactonal", en référence aux mythiques aînés.
Cette forme de divination a aussi une application médicale, car les deux premiers devins sont aussi les premiers médecins. [...]

Pénitences [R2]

Les rites de la religion aztèques sont connus pour diverses formes de sacrifice, notamment d'auto-sacrifices, par lesquels l'on peut faire pénitence. L'acte de pénitence ou d'auto-sacrifice est conçu comme divin, car c'est ainsi que les dieux primordiaux ont pu insuffler vie et mouvement à l'univers. Le pénitent s'identifie au dieu par son acte. Quetzalcoatl est par exemple souvent représenté pratiquant telle ou telle forme de pénitence.
Certaines formes de pénitences s'assimilent à de simples offrandes d'encens ou de feu, d'autres à des mortifications plus ou moins importantes, pouvant aller jusqu'au décès. Dans le cadre du jeu on associe à ces pénitences la possibilité de compenser tel ou tel offense aux dieux, mais aussi d'éventuels effets supplémentaires, pour celui qui pratique la pénitence. L'exercice de ce pouvoir ne coûte rien en Grâce, mais le pénitent doit recevoir du prêtre le nom de sa pénitence, en rapport avec son crime, et ne peut lui-même en décider. Si le prêtre est lui-même le pénitent, il peut en ce cas décider de sa pénitence. Bien entendu, la pénitence peut être exercée, même en l'absence d'offense aux Dieux.
Voici la liste des pénitences possibles, le type d'infraction qu'elles compensent et leurs éventuels effets magiques supplémentaires :

nom	mode opératoire	compensation	effets supplémentaires
Copaltemaliztli	offrande de copal (encens tiré de résine d'arbre)	infraction vénielle (petit mensonge, insulte, bagarre...)	
Tlenamaquiliztli	entretenir le feu d'un temple	idem	
Ixtozoliztli	une nuit de veille	vol	
Nezavaliztli	1 an d'abstinence sexuelle	adultère	
Tlamictiliztli	mort sacrificielle	tout	
Nezoliztli	saignée	blessure ou meurtre	
Zacaquixtiliztli	se transpercer la langue avec une tige pointue	calomnie, faux témoignage	

Pozolcactli [E4]

Littéralement "sandales d'écume", l'une des parures du dieu Tlalloc. Ce pouvoir permet au prêtre ou à toute personne consentante de respirer sous l'eau et de marcher sur celle-ci à volonté pour une durée de n heures.

Quetzalcoatl-Ehecatl [E2]

Il s'agit du dieu du vent : par ce sortilège, le prêtre peut invoquer, là où il se trouve et un vent dans la direction de son choix, de vitesse nd km/h, durant n minutes au plus et sur une aire environ équivalente à la portée du regard du prêtre.

Sacrifice à Chalchiuhtotolin [R4]

Chalchiuhtotolin ("le dindon de jade") est un aspect de Tezcatlipoca lui-même, associé à la pluie, la fertilité et l'ivresse. Le rite permet tout simplement, en lui sacrifiant un dindon, de faire venir la pluie.

Temicamatl [H2]

Littéralement "livre des rêves", ce pouvoir est lié à la divination par l'interprétation des songes. Certains prêtres avaient la fonction d'interpréter les rêves en faisant appel à des manuels divinatoires rédigés à cet effet : les Temicamatl. Par ce pouvoir, le prêtre, **s'il est muni d'un tel objet**, peut à la fois lancer le sortilège *Prescience* (comme la trame draconiste du même nom, à un niveau d'exécution de son choix, évidemment inférieur ou égal au rang de son extension Hiérarchie) et acquérir les pouvoirs oniriques suivants (cf. *Monde des Rêves*) : *recherche onirique*, *aliénation forcée*, *armes oniriques* et *art des rêves*. Avoir accès à ce pouvoir procure également au Tlacuilo la faculté **Conscience onirique**, à un niveau équivalent au rang de son affinité divine.

Tepeyollotl [E9]

Littéralement "le coeur de la montagne", il s'agit d'un avatar de Tezcatlipoca [...]

Tocatl [E4]

Tocatl, ou l'araignée, est un animal associé à Mictlantecuhtli, le dieu de la mort. Par ce pouvoir, le prêtre peut indifféremment :
- guérir toute personne de toute morsure d'araignée,
- se faire obéir à vue de n'importe quelle araignée non-magique pendant n heures (si elle est déjà contrôlée par quelqu'un d'autre, celui-ci a droit à un jet de volonté)
- se transformer lui-même, à condition d'être grièvement blessé (au moins une localisation en disponibilité passive ou deux localisations en disponibilité mineure), en une nuée de mygales, lesquelles se disperseront aussitôt dans toutes les directions, le prêtre se reconstituant ensuite 1d4 heures plus tard, à partir de l'une des mygales encore vivantes sans qu'il puisse contrôler laquelle; durant cette période, l'esprit du prêtre caché dans les corps des araignées est dans une torpeur lui interdisant toute action consciente et il ne sera pas localisable magiquement.

Tonalpohualli [H1]

Le Tonalpohualli est le calendrier sacré de 260 jours utilisé par les Aztèques, en complément du Xiuhpohualli, calendrier de 365 jours correspondant à l'année solaire. Réparti en vingt treizaines, le Tonalpohualli est utilisé pour attribuer à chaque jour un signe et un chiffre, selon une règle complexe de congruence croisée. Selon un ordre immuable, on a vingt signes, ordonnés ainsi : **Crocodile (Cipactli), Vent (Ehecatl), Maison (Calli), Lézard (Cuetzpallin), Serpent (Coatl), Mort (Miquiztli), Cerf (Mazatl), Lapin (Tochtli), Eau (Atl), Chien (Izcuintli), Singe (Ozomatli), Herbe (Malinalli), Roseau (Acatl), Jaguar (Ocelotl), Aigle (Cuauhtli), Vautour (Cozcacuauhtli), Mouvement (Ollin), Silex (Tecpatl), Pluie (Quiahuitl) et Fleur (Xochitl)**. Chaque jour est identifié par un numéral associé à un signe : le compte commence par 1-Crocodile et se poursuit par 2-Vent, 3-Maison... et ainsi de suite jusqu'à 13-Roseau, qui achève la première treizaine. Puis on recommence à compter 1-Jaguar, 2-Aigle etc... Il y a en tout 20 treizaines, débutant par 1-Crocodile, 1-Jaguar, 1-Cerf, 1-Fleur, 1-Roseau, 1-Mort, 1-Pluie, 1-Herbe, 1-Serpent, 1-Silex, 1-Singe, 1-Lézard, 1-Mouvement, 1-Chien, 1-Maison, 1-Vautour, 1-Vent, 1-Aigle et enfin 1-Lapin.
Chaque jour est ainsi singularisé et doté de sa propre signification, le rendant plus ou moins favorable à telle ou telle action... C'est par le Tonalpohualli que se dresse en somme un almanach divinatoire.
Par ce pouvoir, le prêtre sait quel est le jour courant et peut ainsi définir quelles actions seront fastes ou néfastes, suivant les influences surnaturelles associées à cette journée. L'association des jours et des dieux se fait dans les deux sens, puisque certains dieux portent, en guise de nom, celui du jour auquel ils sont associés. Le premier jour de la treizaine de naissance d'une personne est considéré comme une sorte de signe astrologique et conditionne le destin et le caractère du natif du signe, ce qui peut également être utilisé par le Meujeuh dans le cadre d'un personnage Tlakamej : son signe de naissance pourrait donner lieu à des bonus particuliers.
Par exemple, les personnes nées au cours de la deuxième treizaine, donc sous le signe du jaguar, étaient considérées comme malchanceux et impurs. Ocelotl, le jaguar est aussi appelé **Tecuani** ou "mangeur d'hommes". C'est l'une des formes terribles de Tezcatlipoca : c'est transformé en jaguar que celui-ci dévora les êtres imparfaits du Soleil de terre (*Tlaltonatiuh* ou *Ocelotonatiuh*). Les natifs du jaguar étaient voués à une vie servile ou infâme : esclavage, prostitution, lapidation... Pour conjurer le sort de leur funeste naissance, ils pouvaient veiller, jeûner, offrir leur sang en se saignant eux-mêmes, ou entretenir les temples en balayant et surveillant le feu... toutes pieuses actions de pénitence.

treizaine	signe du premier jour	divinité patronale	influence sur le natif
1	1-Crocodile	Tonacatecuhtli et Tonacacihuatl	
2	1-Jaguar	Quetzalcoatl-Ehecatl	
3	1-Cerf	Tepeyollotl et Quetzalcoatl	guerriers courageux, mort violente assurée +1 en combat
4	1-Fleur	Huehuecoyotl et Ixtitlon	chanteurs, irrespectueux, heureux et léger compétences artistiques favorisées et +10 en chant
5	1-Roseau	Chalchiuhtlicue	aventureux, querelleurs, malchanceux, sans enfants, voués à tout perdre +5 points de vie tant qu'ils ne possèdent ni or ni gemmes ni crédit ni biens immeubles
6	1-Mort	Tonatiuh et Tezcatlipoca Titlacahuan	vaillants au combat, mais incapables de capturer des prisonniers ne seront jamais eux-mêmes réduits en esclavage
7	1-Pluie	Tlalloc	destinés à devenir riches mais aussi à des handicaps physiques ou psychiques toute entreprise lucrative aura le double de chances de réussir
8	1-Herbe	Mayahuel	ivrognes faculté "Résistance à l'abus d'alcool"
9	1-Serpent	Xiuhtecuhtli	destinés à devenir chefs compétence "présence" favorisée et +10
10	1-Silex	Tonatiuh	chanceux et aimés compétences "s'informer" et "entregent" favorisées et +5 chacune
11	1-Singe	Pahtecatl	doués pour la musique et les métiers manuels "musique" et toutes compétences artisanales favorisées
12	1-Lézard	Itzlacoliuhqui	résistants aux blessures et maladies +10 aux jets d'encaissement contre les maladies et le poison
13	1-Mouvement	Tlazolteotl	devins +5 à la compétence "divination" qui devient favorisée
14	1-Chien	Xipe Totec	destinés à devenir des marchands prospères compétence "évaluation" favorisée et +20
15	1-Maison	Itzpapalotl	destinés à une mort violente... sauf s'ils se consacrent à la médecine compétences "soin", "médecine" et spécialisation "chirurgie" favorisées, et +10 dans chaque
16	1-Vautour	Xolotl	sages mais destinés "à se vendre eux-mêmes", donc au statut servile +1 en tolerance
17	1-Eau	Chalchiuhtotolin	destinés à la pauvreté faculté "ascétisme"

18	1-Vent	Chantico	destinés à devenir sorciers affinité native de sorcellerie au choix
19	1-Aigle	Xochiquetzal	hardis mais joueurs et dévergondés +1 en dextérité
20	1-Lapin	Xiuhtecuhtli	destinés à l'agriculture et à la fertilité accès à la compétence "empathie animale" (favorisée et +10) "Connaissance de la faune et flore" et "Survie" favorisées et +5 pour chacune

Aucun almanach divinatoire ne serait complet sans plusieurs nuances d'interprétation... Afin de donner au Meujeuh une indication complémentaire au signe sur la nature de la journée selon le Tonalpohualli, on peut se référer au Seigneur du jour. En effet, chaque jour d'une treizaine est associé à l'un des 13 Seigneurs du Jour (ainsi qu'à un volatile... symbolique plus délicate à interpréter, mais susceptible de révéler tout le talent fumisterique d'un Meujeuh inventif), se succédant toujours dans le même ordre, de la manière suivante :

jour	Seigneur	volatile
1	Xiuhtecuhtli	colibris gris
2	Chalchiuhtlicue	tourterelle
3	Tlazolteotl	corbeau
4	Tlaltecuhtli	colibri vert
5	Tonatiuh	caille
6	Mictlantecuhtli	chouette
7	Cinteotl	papillon
8	Tlalloc	milan
9	Quetzalcoatl	dindon
10	Tezcatlipoca	hibou
11	Yohualtecuhtli	ara
12	Tlahuizcalpantecuhtli	quetzal
13	Citlallinicue	perroquet

Notez qu'à cette succession des 13 Seigneurs du Jour s'ajoute une succession de 9 Seigneurs de la Nuit, tout aussi immuable. Certains dieux sont à la fois Seigneurs du Jour et de la Nuit et leur influence sur les destinées des personnes nées durant la nuit est variable, ajoutant encore une nuance de mystère à la divination du Tonalpohualli. Voici l'ordre dans lequel ils se succèdent :

nuit	Seigneur	influence
1	Xiuhtecuhtli	bonne
2	Itztli	mauvaise
3	Piltzintecuhtli	bonne
4	Cinteotl	indifférente
5	Mictlantecuhtli	mauvaise
6	Chalchiuhtlicue	indifférente
7	Tlazolteotl	mauvaise
8	Tepeyollolt	bonne
9	Tlalloc	indifférente

Ulli [H2]

Il s'agit de la résine de caoutchouc, dont les prêtres se couvrent, afin de noircir leur corps. C'est en quelque sorte une tenue sacerdotale qui double l'efficacité des sortilèges. En effet, une fois ce sortilège lancé, le prêtre peut considérer que l'efficacité des sorts qu'il lance par la suite est calculée comme s'il avait un niveau **double** du sien. Cela n'impacte pas cependant son potentiel de Grâce. Ce sort dure jusqu'à disparition de la peinture ou l'aube suivante.

Xiuhcoatl [E3]

Ce pouvoir permet au prêtre de prendre la forme d'un serpent de feu, le double animal du dieu du feu. [...]

Xiuhtototl [E2]

Ce pouvoir permet au prêtre de prendre la forme d'un oiseau au plumage turquoise, symbole du dieu du feu. [...]

Xoloteupan [R5]

Il s'agit d'un rite en l'honneur du dieu à tête de chien : Xolotl, qui se déroule dans le temple du chien : le Xoloteupan. On y sacrifie des chiens pelés élevés pour cette occasion, en offrant leur cœur à Xolotl et en mangeant le reste. Ce sacrifice a pour effet de déclencher des pluies dilluviennes.
Les cœurs des chiens sont placés dans le petits vases bleus appelés *mixcomitl* ("vase des nuages") et jetés dans la lagune près d'un endroit appelé *pantitlan* ("près des drapeaux"), où l'on a dressé des bannières de papier.

Xolotl tlaotani [E10]

"Xolotl parle" : en tant que dieu des monstres, Xolotl donne par ce pouvoir au prêtre le pouvoir de se transformer (comme par *Métamorphose*) en une créature de son choix, qu'il ait déjà vue, de manière amnésique ou en souvenance (pour une durée maximale de n jours) selon son désir. Il peut également transformer de la même manière jusqu'à n personnes consentantes.

une autre utilisation de ce pouvoir est de créer une mutation définitive chez lui ou toute personne consentante, qui se traduira par une modification physique choisie par le MJ (mais toujours hideuse) et une modification définitive d'une caractéristique active quelconque. Pour élever une caractéristique active de k-1 à k, le prêtre doit sacrifier **(6-t)k points de Grâce, où t est le score courant du prêtre dans sa teinte spirituelle Tradition. Chaque incrémentation doit être payée séparément.** *La mutation hideuse se maintiendra, même si la personne se métamorphose. Elle apparaîtra toujours d'une façon ou une autre.*

Xolocozcatl [R2]

Comme Xolotl, double monstrueux de Quetzalcoatl, Xolocozcatl est le chien bleu qui accompagne les morts dans l'au-delà. Ce pouvoir permet de consacrer de petits colliers de papier ornés d'une image de chien bleu. [...]

Yohualnepantla [E8]

C'est le nom d'un glyphe sacré appelé l'œil nocturne [...]

Yollotopilli [H4]

C'est un bâton de danse, dont l'extrémité est décorée de fleurs de quetzal et sur lequel sont embrochés des cœurs humains. [...]

Yxiuhcoanauale [E6]

Il s'agit du costume de "serpent de feu" du dieu Xiuhtecuhtli [...]

TIR NAN OGG

Voir aussi Cosmogonie, La Langue Runique, Bardes, Vates, La Douat (Les Mondes de Brume), Niève

On décrit ici à la fois le panthéon des divinités celtiques, liées au Tir Nan Ogg, ou Pays de l'Éternelle Jeunesse, l'un des Univers Matériels Imaginaires (cf. *Cosmogonie*), qui est considéré dans Terre Seconde comme la demeure de l'ensemble du panthéon celtique quoiqu'étant à l'origine issu de la mythologie irlandaise, ainsi que le Tir Nan Ogg en tant que monde parallèle et ses habitants.

Le panthéon celtique

Les dieux des Celtes sont innombrables et nombre d'entre eux ont plusieurs noms, variant selon les lieux où ils sont adorés. On en présente ici les principales figures avec éventuellement, entre parenthèses, leur lieu d'origine dans l'Ancien Monde, pour ceux qui sont liés à une région particulière. Les dieux celtiques sont tous, comme Niève, des Mortels ayant acquis un statut divin par leur connaissance exceptionnelle de la Langue Runique d'une part, mais aussi par leur notoriété. De ce fait certains ne sont liés à aucun concept ou force tellurique comme peuvent l'être les dieux grecs ou égyptiens. Certains sont également de simples héros qui se sont mesurés aux dieux et de fait ont acquis un statut proche de ceux-ci.

Remarque : On a choisi ici d'adopter l'hypothèse romantique "panceltique", c'est-à-dire selon laquelle les peuples celtiques forment une entité culturelle cohérente s'étendant sur plusieurs pays et sur plusieurs siècles, des premières invasions celtiques mentionnées par les Grecs qui utilisèrent les premiers le terme "Keltoï" à l'Irlande pré-chrétienne, soit environ quinze siècles d'histoire et une mosaïque de peuples très différents, de l'Italie du nord à l'Irlande. Les Gaulois sont ici considérés comme faisant partie des Celtes, ce qui reste un sujet de controverse. On suppose de plus que l'institution druidique, historiquement avérée uniquement en Gaule, était l'institution religieuse commune à tous les Celtes et qui aurait perduré jusqu'à la christianisation de l'Irlande. Quoiqu'on ait ici mélangé donc les contributions de différentes cultures pour en tirer une "mythologie celtique" unique, à l'usage d'une réminiscence cohérente de la culture celtique, les références proposées ici sont cependant majoritairement irlandaises et galloises, car ce sont les cultures celtiques qui ont perduré le plus longtemps face au christianisme et ont laissé le plus de traces écrites. Mais gardez à l'esprit que sont ici mélangés des personnages mythologiques séparés parfois par plusieurs siècles.

La Teinte Spirituelle exigée par les dieux celtiques chez ceux qui leur rendent hommage est **l'Honneur** associé aux dieux celtiques, qui est proche de celui associé aux Ases (cf. *Asgard*), dans la mesure où il place la vertu guerrière et la loyauté au-dessus de tout.

Arawn

Gardien des Awen Gris. Il apparaît sous les traits d'un homme en gris, et parcourt des Mondes de Brume dont il est le gardien.

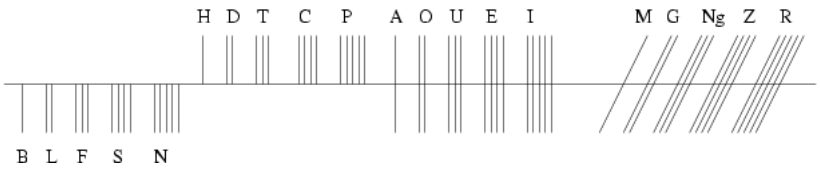
Les arbres

Comme les Totems animaux, les arbres et arbustes sont des puissances divines de la forêt et leurs feuilles et leurs branches sont souvent utilisées au cours de rituels pour accroître le pouvoir du Druide, selon leur caractère. Chaque arbre est en effet lié à une vertu humaine et à une lettre de l'alphabet ogham. Les arbres eux-mêmes peuvent procurer de la T morte à un Druide qui honore particulièrement la qualité qu'ils représentent. On se passera d'une règle précise concernant l'invocation du pouvoir des arbres, mais un Druide sera toujours attentif aux arbres qui l'entourent. Voici en tous cas les différents arbres et arbustes et la symbolique associée:

- l'Aulne, Premier en lignage: l'assurance, la lettre F.
- le Bouleau, Sublime rêveur: l'élévation d'esprit, la lettre B.
- le Coudrier, Graine de sagesse: la connaissance, la lettre C.
- le Frêne, Coeur intrépide: la probité, la lettre N.
- le Sorbier, Seigneur des montagnes: l'impartialité, la lettre L.
- le Pommier, Don de Gwydyon:le respect, la lettre P.
- le Chêne, Puissant monarque: la bienveillance, la lettre D.
- le Prunier, Invicible guerrier: le discernement, la lettre Z.
- le Sureau, Enchanteur de la forêt: l'honneur, la lettre R.
- le Sapin, Compagnon fidèle: la compassion, la lettre A.
- le Tremble, Barde Subtil: la compréhension, la lettre E.
- le Saule, Gardien des rivières: l'amitié, la lettre S.
- l'Orme, Grand dispensateur: la générosité, la lettre O.
- l'If, Fier prince: la royauté, la lettre I.
- la Bruyère, Libre voyageuse: l'indépendance, la lettre U.
- le Roseau, Vénérable Sorcier: la patience, lettre Ng.
- le Lierre, Frère de Niève: la pugnacité, la lettre G.

- l'Aubépine, Belle endormie: la discrétion, la lettre H.
- le Houx, Ami des égarés: l'endurance, la lettre T.
- la Ronce, Fille de Taranis: la mémoire, la lettre M.
- le Gui, plante sacrée par excellence, est associée au mystère et au silence.

L'alphabet ogham, dont les lettres s'écrivent le long d'une ligne droite, est présenté sur la figure ci-dessous.



L'alphabet ogham.

À la manière d'un Totem, chaque enfant né sous la protection d'un Druide par l'intermédiaire des Gebärrunnen (cf. La Langue Runique) est lié à l'un de ces arbres sacrés. Ce lien est déterminé par le Druide, et conditionne la relation entre l'enfant et les Dieux. La lettre correspondante devient alors l'initiale du nom de l'enfant. Aucune règle ne sera associé à cela, mais ce peut être un ressort intéressant pour le MJ, tant qu'on reste éloigné de tout systématisme. Un Druide peut également utiliser avec talent les invocations à l'arbre sous le signe duquel il est né, à condition qu'il se montre digne de la vertu qu'il représente.

Arianrod (Pays de Galles)

Cercle d'argent. C'est une déesse de la Lune, de l'aube et de l'aurore, associée au temps, car les Celtes observaient un calendrier lunaire.

Artio

Déesse protectrice et nourricière des ours. Déesse sylvestre gardienne de la légitimité du Roi Véritable. Le nom du Roi Arthur vient d'*Artognou*, qui signifie *ours connu*. L'Ours incarne donc la monarchie, car il est lié à l'étoile du Nord, autour de laquelle se meut la voûte céleste de l'hémisphère nord. Il est donc le centre autour duquel le monde des hommes doit graviter. Bien qu'elle n'apparaisse pas durant la cérémonie de couronnement du Roi véritable, son nom est invoqué plusieurs reprises et le Roi reçoit une cape en peau d'ours au cours de cette cérémonie.

Bélénos/Bel/Gran

Le Brillant. Dieu du Soleil et du Feu. Il est aussi le créateur de la Roue. Comme le Soleil est le dispensateur premier de la Vie, il Roue Solaire symbolise la subtile alliance des cinq éléments permettant au Monde d'être. cf. La Langue Runique pour plus de précisions.

Bélissama

Liée á son parèdre Bélénos, elle représente le feu domestiqué et est la déesse des forgerons et des métallurgistes en général.

Brân (Pays de Galles)

Le Corbeau. Héros divinisé immortel, dont la tête tranchée enterrée sous la colline blanche de Londres (*Gwynn Bryn*) protégerait la cité des envahisseurs.

Brigit

Déesse-Mère de la fécondité et de la fertilité, associée au printemps. Vierge du feu, elle renaît chaque année pour offrir aux Mortels les bienfaits de la Nature. Son nom signifie "flèche ardente".

Cailleach (Écosse)

Déesse des vents et des saisons. Représentée avec un marteau et des éclairs, elle préside aussi aux orages et aux tempêtes. Parèdre de Mananan. Déesse à la fois redoutée et souvent invoquée. Protectrice du bétail mais aussi des serpents, elle est aussi dangereuse que généreuse et incarne la force de la Nature, qui nourrit et tue à la fois.

Caswallawn (Pays de Galles)

Magicien légendaire qui se rendait invisible au moyen d'une cape. Vagabond facétieux, il est considéré comme l'ami de Morgane et de ses Mages, ainsi que du peuple fée. On l'invoque souvent pour entrer en contact avec celui-ci.

Cathbad (Irlande)

Gutuater légendaire de l'Irlande. Il est celui qui a formalisé le druidisme dans la forme actuelle, à partir de l'enseignement de Nièvе dont il fut l'élève direct. Représentant la survivance du druidisme face au christianisme, il incarne la tradition immortelle. Il est le Gutuater éternel du Tir Nan Ogg.

Cernunnos (Gaule)

Dieu aux cornes de cerf. Seigneur des animaux sauvages, il est le dieu de la chasse et des Esprits Animaux, auxquels le chasseur doit s'identifier pour ne point offenser la Nature, comme par un rituel chamanique. Il est un lien privilégié (mais pas le seul) vers tout ce que le peuple celte reconnaît comme Esprit Animaux. Appelé **Finn** en Irlande. Les Esprits Animaux celtes peuvent être invoqués directement ou conférer une protection spéciale par leur représentation sur des armes ou des pierres, des dessins sur les piliers d'une maison etc... mais étant liés à Cernunnos, ils ne donnent prise à aucune magie chamanique et seule la magie druidique peut les atteindre; techniquement, ce ne sont donc pas des Totems, même s'il peut exister des Totems faisant référence aux mêmes animaux (pour l'Ours notamment). Les Esprits Animaux vénérés par les Celtes sont les suivants:

- le sanglier: à la fois symbole de force physique et de puissance magique, les Druides se transforment souvent en sanglier et son image est souvent représentée sur les armes des Celtes.
- le cheval: symbole de la liberté, du voyage, mais aussi de la possibilité de voyager d'un monde à un autre, de la Terre au Tir nan Ogg, au Monde des Rêves ou aux

Mondes de Brume, il devient alors licorne et permet de franchir le *Keugant*, le cercle de l'éternité, qui est le voile séparant les Mortels des Dieux.

- l'ours: lié à l'étoile du Nord, dite 'Arcturus' c'est-à-dire *gardien de l'Ours*, autour de laquelle se meuvent les étoiles, c'est l'étoile et l'esprit protecteur du Roi Véritable. Le nom d'Arthur vient d'ailleurs de celui de la déesse Artio.
- le coq: esprit sacré des Gaulois, le coq salue le lever du Soleil et annonce la lumière et est de ce fait lié au dieu Lug. Il est rarement représenté sous la forme d'un véritable coq mais d'un basilic ou d'un oiseau fabuleux, sorte de phénix pourvu d'une crête, appelé *abraxas*.
- le serpent: figure complexe et partculièrement puissante, le serpent symbolise le Dragon tout d'abord, le mystérieux cinquième élément *Nwywre*, le fluide cosmique qui unissant les quatre autres éléments permet à la vie de se perpétuer et à l'univers de trouver son équilibre. Il est donc le lien invisible entre les êtres et les puissances naturelles, entre le Ciel et la Terre. Les Sorcierts d'Io, et notamment l'inimitable Merlin, savent que derrière cet esprit se dissimule Io le Créateur. Le serpent est souvent représenté avec une tête de bélier, lorsqu'il est plus particulièrement lié au feu. Il s'incarne souvent sous la forme mythologique de **la Vouivre**, femme immortelle se baignant nue dans les rivières, à la fois terre et eau, puissante magicienne et pouvant prendre l'apparence d'une couleuvre. Le serpent est donc lié à la Création. À invoquer avec modération.
- le cerf: ses bois dirigés vers le Ciel, ses pattes posées sur Terre, il est l'incarnation du lien entre les divinités chtoniennes et célestes, il est aussi l'esprit des chasseurs, lié plus spécifiquement au dieu Cernunnos, le renouvellement de ses bois symbolisant celui des saisons.
- le chien: à la fois loup et chien, c'est un esprit serviteur des dieux et des hommes, les dieux prennent souvent la forme de loups et ils sont de ce fait considérés avec respect.
- le saumon: esprit de la connaissance. Finn aurait acquis son savoir en se délectant de sa chair.
- le taureau: souvent représenté avec trois cornes et accompagné de l'esprit des Trois Grues, le taureau est un symbole de richesse et de prospérité et le Cycle de la Branche Rouge raconte comment des Rois se sont entretués pour se disputer un unique taureau exceptionnel.
- les trois grues: elles symbolisent les trois forces, Blanche, Neyrelle et Carmine, qui hantent et gouvernent l'âme humaine. La force blanche est appelée *Gwenwed*, elle représente le lieu de la plénitude intérieure, le symbole de l'immortalité de l'âme, la force rouge est appelée *Abred*, c'est la force vitale, la succession des incarnations successives, car les Celtes croient à la métempsychose, et la force noire représente la dialectique entre *Cytraul*, le Néant, et *Annouym* la matière animée, le mouvement entre création et destruction. Le cheminement métaphysique de l'âme humaine doit se faire d'*Annouym* en *Abred*, de la naissance à ses vies successives, puis en *Gwenwed*, où il quitte le cycle des incarnations humaines pour atteindre le Tir nan Ogg.
- le cygne blanc: gardien de la lumière et de la beauté à la fois, il guide le char de Bélénos, dieu auquel il est lié. Il permet aussi de distinguer le vrai du faux et est souvent invoqué pour les affaires de justice.

Cúchulainn (Irlande)

Le Chien de Culan. Originellement nommé Sétanta mais rebaptisé ainsi après avoir tué le chien de Culann, Fils de Dechtiré, soeur du Roi Conohor d'Ulster, et du dieu Lug Longue-Main lui-même, Cúchulainn est un Héraklès irlandais. Défiant monstres, dragons et dieux par sa force, affrontant à lui seul les armées de la Reine Maève de Connaught et élève du légendaire druide Cathbad, il incarne la vigueur guerrière, la témérité des Celtes et leur appréhension extrêmement quotidienne de la magie et des dieux. Auprès de lui les Dieux redeviennent des Mortels car il ne craint ni le Ciel ni la Terre et se rit des Immortels.

Dagdà (Irlande)

Le Dieu Bon, Seigneur du Parfait Savoir. Il est aussi le créateur du chaudron portant son nom, contenant un philtre inépuisable de jouvence et d'inspiration, dans lequel doit boire le Roi Véritable au moment de son couronnement. On retrouve le Chaudron de Dagdà sous la forme du Saint-Graal dans la légende de la Table Ronde. Cet artefact apparaît en général sous la forme d'un calice de bronze dans lequel une eau pure d'un glacier doit être versée pour procurer au Roi Véritable la jeunesse éternelle et l'inspiration faisant de lui le guide de son peuple et l'interlocuteur privilégié des Dieux. Dagdà est comme Cathbad l'une des divinités du savoir, vénérées tout particulièrement par les Druides. Il est, comme le Chaudron, le lien par excellence entre Mortels et Immortels. Appelé **Sucellos** en Gaule, **Gwydyon** en pays de Galles.

Dana/Ana/Anu

Déesse-mère de la terre et du monde souterrain. Mère de la race des *Túatha dé Danann*, c'est-à-dire les *fils de Dana*. La plupart des dieux cités ici sont *Túatha dé Danann*: il s'agit des divinités universelles, pour lesquelles aucune origine n'est donnée, et des divinités spécifiquement irlandaises. Les *Túatha dé Danann* ont conquis l'île d'Irlande et comme les Ases sont amenés à en être dépossédés à leur tour et à voir leur lignée s'éteindre. C'est l'un des privilèges du Gutuater de pouvoir invoquer la puissance chthonienne qu'elle incarne, notamment lorsqu'il s'agit de décider de questions fondamentales pour tout le peuple.

Remarque concernant les Túatha dé Danaan

D'après le *Lebor Gàbala*, ou 'Livre des invasions', cinq races auraient occupé successivement l'Irlande: celle des *Foïmorés, ceux qui vivent sous la Mer* (cf. ci-après), celle des *Partholon, ceux qui sont venus de la Mer*, celle de *Nemed, ceux qui sont sacrés*, celle des *Fir Bolg, les hommes de la foudre*, les Túatha dé Danaan, qui devront ensuite être remplacés par les *Goïdels*, comme les Vanes remplaceront les Ases. Partout où les Túatha dé Danaan sont adorés, les Goïdels sont annoncés, en Arlidh notamment. En attendant leur avénement, ils n'interviennent sur Terre que durant les Jours de Brume (cf. la Douat/Les Havres/Mondes de Brume).

Diancecht (Irlande)

Dieu-Druide comme Cathbad et Dagdà. Dieu de la médecine et des guérisseurs.

Épona (Gaule, Écosse)

Son nom vient du terme celte *épos*, signifiant cheval, de la même racine indo-européenne que equus et le grec *hippos*. Appelée **Macha** en Irlande, elle est la déesse protectrice des chevaux,

Ésus (Gaule)

Représenté soit avec une serpe ou une hache, c'est un dieu cosmique présidant à l'évolution des êtres et de la Nature, ce qui lui confère également un caractère féroce et impitoyable. Les guerriers gaulois invoquaient fréquemment son nom avant la bataille. **Math** est son nom irlandais.

Les Foïmorés (Irlande)

Ceux qui vivent sous la mer. Spectres aquatiques, race rivale des *Túatha dé Danann*, vaincue par ceux-ci lors de la seconde bataille de Moytura ou Mag Tured. Ils menacent toujours la tribu de Dana en corrompant des Caïrns laissés à l'abandon et n'hésitent pas à s'allier à d'autres divinités ou entités pour les détruire eux et leurs fidèles.

Les Foïmorés appartiennent au Peuple-Fée et de ce fait les Druides assimilent souvent le Peuple-Fée dans son ensemble à des Foïmorés, car il est arrivé fréquemment que des créatures du Peuple-Fée s'allient aux Foïmorés contre les hommes. Comme souvent les créatures du Peuple-Fée, les Foïmorés ne parlent que le faérique, et apparaissent sous différentes formes selon les circonstances. Egalement à l'aise sous la mer que sur terre, ils entraînent souvent les hommes sous la mer, afin de les affronter en terrain favorable, en enlevant femmes ou enfants. Ils excellent à inspirer la peur dans le cœur des peuples celtes, surtout chez les marins, qui ne manquent jamais avant de prendre la Mer d'attirer sur eux la bienveillance du lointain dieu Lir et parfois de son inquiétant fils Mananan Mac Lir, le magicien de l'île de Man. Les Foïmorés sont tenus pour responsables des tempêtes, des orages, des naufrages, des disparitions mystérieuses... Ils haïssent les hommes car ils savent que ceux-ci sont la base du pouvoir des Thuata dé Danaan. Ils les ont maudits à jamais et s'attachent à désorganiser partout où ils le peuvent la civilisation celtique, dans l'attente du jour de leur revanche. Ils se sont d'ailleurs parfois alliés aux Gobelins pour manger de l'homme avec eux.

Les Foïmorés ne constituent cependant pas un ensemble monolithique. Ils sont eux-mêmes divisés en plusieurs hordes qui n'hésitent pas à s'affronter entre elles. S'ils ont comme les Gobelins civilisés l'ambition de soumettre les hommes ils manquent d'organisation et leur nature chaotique fait d'eux plus une calamité sporadique qu'une réelle menace.

Dans la mythologie irlandaise, leur passé est cependant plus complexe et ils n'ont pas toujours ce rôle de croquemitaines. Certaines légendes font du dieu Lug par exemple un demi-Foïmoré par sa mère Ethniu, fille du roi foïmoré Balor, alors que c'est Lug lui-même qui mènera les Thuata dé Danaan à la victoire contre les Foïmorés. De manière générale, on peut replacer la lutte entre les Thuata dé Danaan et les Foïmorés dans le cadre du vieux mythe indo-européen de la guerre qui oppose les Dieux grecs aux Titans, les Ases aux Géants etc... Dans le cadre de Terre Seconde les Foïmorés sont bien de la race des Titans, mais relativement peu puissants puisqu'ils appartiennent au Peuple-Fée. Ils sont en quelque sorte intermédiaires entre les grands Titanides tels que les Dragons et des Géants et les "fragiles" créatures du Peuple-Fée.

Balor le Mauvais Œil, qui selon la légende avait un œil unique sur son visage à la manière d'un cyclope et un autre derrière la tête, est célèbre notamment par le fait qu'il a enfermé sa fille Ethniu dans une tour de cristal car on lui avait prédit qu'il serait tué par son petit-fils. Le Tuatha Dé Danaan Cian parvint cependant jusqu'à elle grâce à l'aide de Biróg, une fée/druide/sorcière selon les interprétations. Ethniu eut des triplés de Cian, qui furent jetés à l'eau par Balor. L'un d'entre eux fut sauvé par Biróg et confié au dieu-magicien Manannan mac Lir qui l'éleva. Cet enfant devint Lug qui tua enfin son grand-père au cours de la seconde bataille de Mag Tured après que celui-ci eut tué Nuada grâce à la vertu de son œil maléfique (ça vous rappelle un certain Sauron...?). Le caractère cyclopéen de Balor et le parallèle avec l'histoire de Cronos craignant sa propre progéniture illustre un volet celtique de la vieille lutte entre Dieux et Géants. Dans le contexte de Terre Seconde on considérera que Balor, l'ancien roi des Foïmorés, est en effet un Géant, au sens des *Titanides*, issu de la lignée du Titan Céto, ce qui explique que les Foïmorés appartiennent à la branche "maritime" du Peuple-Fée.

Balor est pour les Foïmorés leur dernier roi, celui de leur défaite finale contre les Tuatha Dé Danaan. La première bataille de Mag Tured entre Foïmorés et Tuatha Dé Danaan avait conduit à une alliance entre les deux tribus et à ce que Bres, un Foïmoré, fût élu roi unique au détriment de Nuada, qui ayant perdu une main dans la bataille et n'étant pas "parfait", ne pouvait être élevé à la dignité royale. Mais le Tuatha Dé Danaan Diancecht remplaça la main d'argent que portait Nuada par une véritable main, ce qui permit de restaurer Nuada comme roi après sept années de règne de Bres, qui par ailleurs avaient été sept années d'humiliation et de servitude pour les Tuatha Dé Danaan. Bres lui-même était le fils d'Elatha, considéré comme le premier des Foïmorés, et d'Éri... une Tuatha Dé Danaan! Les Foïmorés sont donc une lignée titanide rivale des Tuatha Dé Danaan, et les deux tribus sont même parentes.

Goibnu (Irlande)

Dieu des forgerons. Créateur de torques fabuleux. Invoqué, il permet d'enchanter des runes gravées sur des torques.

Keridwenn

Cf. l'article éponyme.

Lug

Lug à la Longue-Main. Dieu de la lumière. Divinité extrêment importante, vénérée par tous les Celtes. Les Gallois l'appelaient *Llew Llaw Gyffes*, ce qui signifie 'le lion à la main ferme'. Son arc est l'arc-en-ciel, et la voie lactée est appelée par les Gallois la "chaîne de Lug". Il aime à revêtir des traits humains et prend alors l'apparence d'un jeune homme en manteau vert, tenant une lance à la main. Sa lance magique commande au tonnerre et foudroie celui qui demande à être Roi Véritable sans en être digne. Certaines traditions font de lui un demi-Foïmoré par sa mère. Il est un équivalent de l'Odin des scandinaves : il préside aux arts et à la guerre comme à la paix, et forme avec Taranis, le dieu du tonnerre, la même dialectique que l'on trouve entre Odin et Thor : le guerrier sage et le guerrier fou, et qu'on peut retrouver entre Pallas Athéna et Arès chez les Grecs.

Mananan (Irlande, île de Man)

Le Prince de la Mer, fils du Dieu Lir, roi des océans, régnant sur un lointain monde aquatique au fond des Mers. Mananan Mac Lir est aussi un marin rusé et un magicien puissant. Les pirates invoquent souvent son nom. Son tombeau se trouve sur l'île de Man, qui lui doit son nom. du dieu Lug il avait reçu une épée magique du nom de *Fragarach*, dont aucune armure ne permet de se protéger, un navire dirigé sans voiles ni rames par la simple pensée, un cheval nommé *Enbarr*, capable de galoper à la surface de l'eau. Il est également connu pour se métamorphoser à loisir.

Les Matrae

Les Mères, équivalentes aux Nymphes, ce sont les esprits de la Nature, qui donnent aux Caïrns leur force et à la Nature sa magie. Issues du peuple-fée, on leur donne également le nom d'*aes sidhe*, c'est-à-dire 'gens du sidhe'. Le *sidhe* est le nom du lieu sacré que marque parfois un Caïrn.
Les Matrae sont parfois des esprits (non-totémiques, cf. *Chamanisme, Totems*) associés à la nature, parfois des Druides devenus des esprits. Quoiqu'il en soit elles se trouvent toujours entre le monde Astral, ou Monde Spirituel, et le Monde Matériel. Le *sidhe* est à la fois présent dans les deux mondes.
Certaines d'entre elles sont appelées bean sidhe, soit "femmes sidhe" ce qui a donné en anglais banshee. La banshee peut avoir l'apparence d'une vieille femme ou d'une jeune fille à la chevelure flottante et aux yeux rougis comme si elle avait pleuré. La banshee annonce par son apparition une mort prochaine mais il faut l'attraper pour savoir qui est condamné. Parfois on peut l'entendre chanter plaintivement dans la nuit, ce qui est censé être de très mauvais augure.

Midir (Irlande, île de Man)

Fils de Dagdà. Appelé Méduris en Gaule. Il réside sur l'île de Man et représente un rival de Mananan Mac Lir, il est l'image du guerrier noble, aux armes brillantes comme le soleil et à la beauté lumineuse.

Mórrigane (Irlande)

La Reine des Corbeaux, la Grande Reine. Souvent accompagnée de deux autres déesses: Macha et Bodb, elles sont à elles trois les 'grandes reines de la guerre'. Considérée comme redoutable et cruelle, Mórrigane hante les champs de bataille et la Douat sous forme d'un corbeau. mais elle revêt également de nombreuses autres formes (louve, vieille femme etc...). Adversaire du héros Cúchulainn.

Niève

Appelée aussi Nimüe. Déesse-Fée des Celtes, et première des Valkyries. Créatrice de la Langue Runique. cf. l'article qui lui est consacré.

Nuada (Irlande)

Très ancien dieu. Il donne au Roi Véritable le glaive de Nuada, qui rend celui-ci invincible. Son pouvoir s'est presque éteint et est tout entier contenu dans cet artefact, qui apparaît dans la tradition arthurienne sous la forme de l'épée Excalibur. Son lien à la fonction royale vient de son statut symbolique de roi parmi les Túatha dé Danaan. On l'appelle aussi Nuada Aigerlam ou Nuada au bras d'argent, car Diancecht lui a fabriqué un bras en argent pour remplacer celui qu'il perdit lors de la première bataille de Mag Tured ou Moytura, menée par les Túatha dé Danaan contre les Fir Bolg.

Ogmios

Dieu de la parole, de l'éloquence. Il est le second disciple direct de Niève avec Cathbad, et est le créateur de l'alphabet runique ogham. Il se distingue de Cathbad car il représente le mage par opposition au druide. Il incarne la magie de la langue runique, indépendante de son rôle social et religieux.

Rosmerta (Gaule)

La Pourvoyeuse. Compagne du dieu Lug, elle incarne l'abondance et est souvent représentée avec une corbeille de fruits. On l'invoque pour obtenir une bonne récolte.

Scatach l'Ombre (Écosse)

Guerrière redoutable d'Écosse, ainsi que puissante sorcière d'*Io*. Son nom signifie "qui inspire la peur". Scatach prend souvent le parti des bannis et des parias, les protégeant contre l'arbitraire des Clans, pour lesquels ils deviennent une proie facile, dès lors que leur propre clan ne les protège plus, comme elle le fit jadis pour Deirdre, fille du barde Fedlim, et pour les trois fils d'Unach qui l'accompagnaient. Elle initie aussi certains héros comme Cúchulainn à divers secrets de sorcellerie guerrière ainsi qu'à la sexualité.
Scatach est une rivale de Keridwenn pour la sorcellerie d'Io, si elle ne dispose pas de disciples, elle détourne des disciples de Keridwenn en les incitant à quitter celle-ci pour suivre leur propre voie. Sur Terre Seconde, la mystérieuse guerrière-sorcière écossaise immortelle est avant tout une trublionne solitaire qui traverse les époques en aidant ponctuellement les mortels épris de liberté face à des forces qui les dépassent. Son surnom d'Ombre vient de sa furtivité et de son habilité à échapper à ses ennemis. Son nom vient de la peur qu'elle inspira jadis aux premiers disciples de Keridwenn lors des premiers temps de la Fraternité, racontés dans le fameux "Cycle du Dragon", car elle chercha à détruire tous les efforts de la Fraternité pour établir leur ordre sur Terre. Si la Fraternité survécut à ses attaques, elle perdit cependant (entre autres par des luttes intestines) le pouvoir qu'elle était parvenue à établir sur les peuples celtes. On dit qu'elle s'intéresse particulièrement de nos jours aux fameux *Barons Mestiviers* ainsi qu'à *Khôme*. De manière générale à chaque fois qu'un pouvoir temporel reposant sur la sorcellerie d'Io apparaît elle cherche à le saper sitôt qu'elle le juge trop liberticide.
Dans le contexte de Terre Seconde, elle est très ancienne, et est née durant l'*Âge d'Or*. Techniquement, elle est donc à l'origine une praticienne de magie antique ou *Innommé*, devenue ensuite sorcière dracomancienne. Elle est d'origine humaine mais ne l'est plus depuis longtemps, car sa maîtrise de la sorcellerie d'Io lui a permis de se métamorphoser en une entité unique en son genre, ni humaine ni titanide, proche selon certains de la fameuse Drache des Chevaliers *Sangdragons*. Sa propre voie de sorcellerie d'Io n'est connue que d'elle seule, mais elle est proche de celle de Keridwenn et de Merlin.

Taliesin (Pays de Galles)

"L'enfant au front blanc", Taliesin est un barde mythique du Pays de Galles. Il est l'incarnation du poète parfait, celui dont les chants sont en même temps des incantations magiques propres à transformer le monde. Taliesin est l'équivalent celtique d'Orphée et de Vaïnamöinen. Il est le premier Barde, et sa magie antique a donné naissance à la sorcellerie des Bardes, qui n'est autre que celle des Faiseurs de Muse (cf. *Idée*), quoiqu'aucune Muse n'ait jamais été créée par Taliesin.
L'histoire de sa naissance est liée à la sorcière Keridwenn et il est le père d'Épersonaï, mais elle fait partie d'un mythe plus complexe, racontant ni plus ni moins la transition entre Prime Terre et Terre Seconde. Il s'agit là d'un secret des Bardes, qui n'est disponible sous forme écrite que dans un texte anonyme - rédigé vraisemblablement par un cosmogoniste - et intitulé *Le secret de Taliesin ou l'histoire fugitive des univers ébauchés*. Les confréries de Bardes ayant tout fait pour faire disparaître ce livre, il n'en reste presque plus la moindre copie à l'heure actuelle.
Ce mythe raconte comment entre Prime Terre et Terre Seconde se sont succédés 3 "ébauches", c'est-à-dire 3 mondes éphémères qui se sont effondrés d'eux-mêmes, parce que la magie les déséquilibrait. Ces disparitions successives sont appelées les "cataclysmes", jusqu'à ce que Terre Seconde apparaisse, et que la magie se stabilise par trois forces principales qu'on peut retrouver dans les sorcelleries d'Io, du Soleil et de la Dame Voilée, représentant respectivement matière, énergie et pensée. Épersonaï, le fils de Taliesin, intervient plus tard par la Première Sanction pour sauver Terre Seconde d'un nouveau cataclysme, en enchaînant la magie. Après Prime Terre et ces 3 univers éphémères, Terre Seconde représente donc la cinquième ère. C'est ce qu'on retrouve dans les religions mésoaméricaines (cf. *Tonantzin*) dans l'idée que la vie se déroule sous la lumière du "cinquième Soleil".

Voici un extrait du "Secret de Taliesin":

Enfin apparurent dans le ciel trois Lunes. Enfin naquirent parmi les mortels trois enchanteurs. Nus et stupides, ils portaient en eux le souvenir des ébauches qui les avaient précédés.
Les mots enchantés vinrent sur les lèvres du premier d'entre eux. Il prononçait des mots, mais ne parlait pas. Pas à la manière des mortels. Les mortels parlaient, lui incantait.
Trois miroirs en triangle et les mots courent comme la lumière de l'un à l'autre. Les deux autres l'écoutaient, mais les mots ne leur disaient rien. Mais de ces mots naissaient une lumière invisible qu'ils ressentaient en eux-mêmes.
Cette lumière les réchauffait et ils se comprirent ainsi. Cette lumière avait voyagé longtemps à travers le vide et leur apportait les images des mondes passés.
Notre sol se dérobe, dit l'un. Nos astres s'éteignent, dit le deuxième. Chaos ravale sa création, dit le troisième.
Mais le troisième était le premier.
Ils devinrent poussière, car seule la poussière survivrait au premier cataclysme.
Puis ils devinrent lueur, car seule la lumière survivrait au deuxième cataclysme.
Enfin ils devinrent mots, car seules les pensées survivraient au troisième cataclysme.

Mais qu'est-ce qu'une pensée sans un corps pour l'accomplir? L'esprit créateur. C'est ce que les arpenteurs [i.e. les mages-géomètres] *n'ont pas compris.*
La succession perpétuelle des mondes instables s'acheva enfin par un étrange matin, où l'homme était absent.
Désormais le temps des hommes-dieux était révolu. Il y aurait les Immortels et les Mortels, et les hommes seraient comptés parmi les mortels, comme cela était jadis, sur le sol aride de Prime Terre.
La Mort était enfin revenue, et entre ses mains brûlantes elle apportait le temps, le temps pour Terre Seconde d'exister. La Mort nous fit présent de longévité. Sans elle nous ne sommes plus rien.
Les trois miroirs avaient été brisés par les Géants, en fragments infimes qui vinrent se loger dans l'œil des hommes. Ainsi naquirent les premiers Daÿmonia. Les hommes usèrent de magie, et les trois miroirs brisés devinrent comme l'œil d'une mouche, constellé de myriades de facettes.
Écoute mon fils, avant les paroles, avant l'intuition, avant la Transcendance, avant les chaînes, avant les Dieux, la magie antique seule peuplait l'univers des impossibles. Elle ne naissait pas de la volonté, mais du désir. Elle ne naissait pas de l'intention, mais du sentiment.
Alors les Démiurges étaient nombreux, et leur art fugace et imprécis. Peu à peu de la graine unique s'élevèrent des branches qui regardaient chacune un coin différent du ciel, et portaient chacune des fleurs d'une couleur différente. Et les Titans se penchèrent pour en respirer la fragrance.
Leur sang se mêla à celui des hommes. Alors les Daÿmonia devinrent peu à peu sorciers, en devenant chacun le fruit d'une branche particulière.
Mais Cronos fut emasculé par Zeus, mais Bor fut vaincu par Thor.
Alors les Daÿmonia relevèrent la tête. Les miroirs se reconstituèrent peu à peu. Les Dieux étaient alors assez forts pour vaincre leurs pères, mais trop faibles pour les briser une seconde fois. Ce fut un homme qui l'accomplit.
Ce fut un Âge fugace, mon fils, le début de ce qu'on appelle l'Ère de la Transcendance et de la Grâce... Car il n'y avait encore ni l'une ni l'autre. Les Titans étaient blessés, humiliés, ravalés aux Ténèbres. Les Dieux étaient jeunes et impudents, impatients d'éprouver leurs forces.
Les trois miroirs se reconstituèrent alors, peu à peu, et la magie se fit plus rare parmi les Mortels, plus rare mais aussi plus puissante. Les Daÿmonia s'entre-dévorèrent, et certains sortirent vainqueurs de cette lutte acharnée. Ils étaient allés chercher l'éclat des miroirs dans les yeux des Mortels pour les reconstituer. Les Trois Turbulents Frères réapparurent, portés chacun par le sang d'un Titan.
Gaïa, Hypérion et Thémis étaient faibles, alors, mais les Daÿmonia étaient puissants, et peu nombreux étaient les Démiurges qui leur étaient liés. L'une d'entre eux voulut réunir à nouveau les trois miroirs. Elle se nommait Keridwenn et vivait au fond du lac Tegid.
Elle avait alors deux enfants, sa fille Creiwy, le joyau, la plus belle jeune fille qui fût alors, et son fils Morvran, le corbeau de mer, le plus laid garçon qui fût alors. Elle adopta l'enfant virulent, Gwion Bach, pour être son troisième enfant.
Tandis que Gwion Bach grandissait et devenait de plus en plus beau, Morvran devenait si laid qu'on l'appela Avangddu, le Monstre Noir. Alors Keridwenn comprit qu'Avangddu était le passé, il était la succession des mondes instables. Elle voulut réunir en lui les trois miroirs, les reconstituer, et faire de cet être si contrefait l'Être Parfait.
Morda l'aveugle devait surveiller le chaudron de sapience, où trois miroirs brisés devenaient mercure... mais Morda l'aveugle s'endormit, et ce fut Gwion Bach qui en but le nectar. Avangddu ne put en boire que le poison. Alors Keridwenn, folle de rage, pourchassa Gwion Bach, il se fit grain d'orge pour lui échapper, mais elle se fit poule noire à crête rouge et l'avala.
Plus tard elle mit au monde un enfant si beau qu'elle ne put se résourdre à le tuer. Elle l'abandonna au gré du fleuve et ce fut un homme qui l'éleva. Il se nommait Effyn, et appela cet enfant Taliesin, l'enfant au front blanc.
Avangddu était mort, mais sa soeur Creirwy était vivante. Résolue à venger la mort de son frère, elle séduisit Taliesin et enfanta la Périlleuse Étincelle. Alors Terre Seconde se fissura. La Périlleuse Étincelle tua sa mère à sa naissance, et de même pouvait-il, lui, le petit-fils de Keridwenn, détruire le monde qui l'avait vu naître.
Taliesin le nomma Épersonaï, et ce fut ce geste qui nous sauva, mon fils.
Car Épersonaï créa le Verbe. Merlin, Morgane et Nièvre furent les premiers à s'allier à lui. Six autres puissants Démiurges se joignirent à lui pour créer le Verbe et enchaîner la magie toute entière. Neuf Démiurges devinrent Mages, et la dixième de ses disciples, celle que les Hellènes nomment Hécate, fut la seule qui reçut le savoir d'Épersonaï. Hécate est fille de Khthôn, et était la seule immortelle, la seule Titanide parmi eux. Ainsi la boucle fut achevée, et le cercle tracé, qui enferma à jamais la magie.

Taranis

Le Tonnerre. Dieu de l'orage et de la foudre, que l'on invoque pour que le ciel ne nous tombe pas sur la tête. Dieu puissant et terrible auquel on sacrifie deux taureaux blancs lors de la fête du gui. Indissociable du lumineux Lug, il incarne avec celui-ci la dialectique entre violence et douceur, colère et pensée. 'Honore Lug sans oublier Taranis, honore Taranis sans oublier Lug', dit le Druide.

Teutatès

Le Père de la tribu. Dieu tutélaire protecteur du clan. Avec les dieux gaulois Ésus et Taranis, leurs trois noms sont invoqués par les guerriers avant le combat. Ils constituent un équivalent du couple Thor-Odin pour les peuples germaniques: la foudre, la guerre, le clan.

Géographie et Peuplement du Tir nan Ogg

Quoique d'origine irlandaise le Tir nan Ogg sert ici de référence pour l'ensemble des peuples celtiques de Terre Seconde. En tant qu'UMI (Univers Matériel Imaginaire, cf. *Cosmogonie*), le Tir nan Ogg est la demeure des dieux celtiques mais en revanche n'accueille qu'une minorité des âmes mortes issues des cultures vénérant ces dieux. Les âmes mortes celtes sont en général accueillies au sein des Mondes de Brume : le havre de la *Douat* associé aux dieux celtiques et germaniques. Mais contrairement aux Ases, les dieux germaniques, qui arrachent les âmes mortes qui leur sont consacrées aux Mondes de Brume pour les faire entrer au Valhalla ou au Nifelheim (d'autres UMI), les dieux celtiques laissent la majorité des âmes qui leur sont consacrées dans les Mondes de Brume, et ne font entrer au Tir nan Ogg que les plus exceptionnelles et valeureuses d'entre eux.
Demeure des dieux et de leurs chouchous, le Tir nan Ogg est évidemment un lieu enchanteur. Terre de landes, de rochers et d'écumes, le Tir Nan Ogg reproduit une vision mythologique de l'Irlande, telle qu'elle est racontée dans les contes du Cycle de la Branche Rouge, racontant les exploits du roi Conohor d'Ulster et de sa rivale la reine Maeva du Connaught. Le Tir Nan Ogg a donc la forme d'une mer au centre laquelle se trouve une île reproduisant la géographie irlandaise ainsi que les quatre grands royaumes qui la partageaient jadis : Ulster, Connaught, Leinster et Munster, de leurs noms gaëliques Ulad, Connacht, Laigin et Muman. Le royaume du Laigin étant selon la tradition épique séparée en deux on parle traditionnellement de l'Irlande des Cinq Royaumes.
Contrairement à d'autres UMI (Univers Matériels Imaginaires, cf. *Cosmogonie*) comme Albenheim, le Tir Nan Ogg n'accueille aucun être vivant de manière permanente. De plus, la majorité des âmes mortes de religion celtique qui s'y trouvent y ont un statut de *Suppliants* "invisibles". Privées de toute individualité, elles se fondent dans la présence physique de cet univers et lui permettent d'exister, en perdant toute forme d'existence autonome. En pratique on ne voit donc que les Dieux et leurs *Procurateurs*, soient des âmes élues par les Dieux pour leur valeur héroïque ou exceptionnelle. Les Dieux celtes vivent en fait comme les roitelets celtes et ont chacun leur cité où ils accueillent leurs Procurateurs. Il n'y a en principe aucun Druide parmi ceux-ci puisque les Druides sont amenés à rejoindre le Monde Spirituel à leur mort. De ce fait on retrouve parmi ces élus, qui reprennent le titre d'Ambacts, puisqu'ils sont associés à un Dieu qui devient leur Brenn, essentiellement des guerriers choisis pour leur ruse ou leur valeur, ou des artisans choisis pour leur habileté. Naturellement le caractère de la divinité influe beaucoup sur ses Ambacts. Les divinités les plus pacifiques auront des Procurateurs à leur image, mais tous ont néanmoins une sorte de petite armée à leur service, dont ils usent parfois soient pour régler leurs propres rivalités, soient dans des conflits contre d'autres entités immortelles.

Bibliographie: Le cycle de la Branche Rouge - R. Chauviré (Irlande), Au royaume du Dragon Rouge - S. Ferdinand (Pays de Galles)

TITANS et TITANIDES

Voir aussi Io, Cosmogonie, L'âge d'or

Les Titans sont les plus anciennes créatures de Terre Seconde qui soient. Les Titans sont antérieurs aux Dieux et peuvent être assimilés aux forces primordiales qui ont permis l'avènement de Terre Seconde.

Le terme est issu de la mythologie grecque, mais de nombreuses religions expliquent la création du monde par l'action d'êtres très liés aux forces essentielles, comme les Géants chez les Germains par exemple. Les mythologies assyro-babylonienne, germanique et grecque décrivent le bombat entre les Titans/Géants et les Dieux, venus plus tard. Alors que les Titans représentent des phénomènes naturels (Ouranos: le ciel, Gaïa, la Terre, Nyx la nuit etc...) les Dieux représentent des concepts ou des activités humaines (Aphrodite: l'amour, Athéna: la sagesse, Apollon: les arts etc...).

Le combat entre Titans et dieux de l'Olympe, ou entre Géants et Ases correspond vraisemblablement à une évolution de la religion de l'animisme pur vers un paganisme plus abstrait, vers une religion plus philosophique, qui cherche les principes au-delà de la réalité immédiate.

Sur Terre Seconde les Dieux sont la création des mortels, alors que les Titans sont les véritables entités créatrices. Les Titans existent sans que l'on croie en eux, et sont beaucoup moins compréhensibles qu'une divinité pour l'esprit d'un mortel. Pour fixer les idées on désignera par Titans même ce que la mythologie germanique désigne sous le terme de Géants, et par Géants des Titanides, c'est-à-dire des êtres issus des Titans.

Quelle est la nature de ces entités, indépendantes de toute forme de divinité ou de langue magique? On l'appelle **la Xoa**. La Xoa est comme un noyau invisible présent en l'être. Elle est plus ou moins indestructible suivant le cas et représente l'essentiel de sa nature. Cette nature commune aux Titans est également partagée de manière dégénérée par les Anges. Un Ange protège et dissimule sa Xoa afin de pouvoir renaître, un Titan est sa Xoa, c'est ce qui le rend si puissant. Une Xoa ne vieillit pas, ce qui confère à ceux qui en possèdent une le don d'éternité. Autant les Xoas des Titans et des Titanides sont-elles **pures**, autant celles des Anges sont-elles en général issues des mains des Dieux et de ce fait impures, on les appelle Xoa **créées**. Ces Xoas sont créées par certains dieux ou par la langue angélique.

Les Titans sont en fait les plus anciennes Xoas qui soient. De nombreuses lignées descendantes sont apparues par la suite qu'on désignera sous le terme générique de **Titanides**. **Titans et Titanides sont donc tous ceux qui ont en eux une Xoa pure.**

Parmi les Titans et Titanides on trouve notamment: **les Géants de la Rosée ou Reifthursen, les Géants en général,** les Dragons**, les Cyclopes,** les Kami **et *le Peuple-Fée* (cf. l'article éponyme).** On peut également mentionner les Enfants d'Apsou issus de la mythologie sumérienne puis assyro-babylonienne. Apsou est l'"abîme gorgé d'eau", c'est-à-dire l'eau primordiale dont tout procède, selon les Sumériens. Apsou peut être assimilé au Titan primordial Chaos des Grecs ou à Ymir pour les Germains. Les Enfants d'Apsou sont en fait les divinités premières des Sumériens: An (ou Anou) le ciel, Enlil (ou Ellil) l'air et la terre, Ninhursag la mère et Enki (ou Ea) la frontière entre les éléments (ciel et terre, terre et eau etc...), puis tous ceux qui viendront ensuite, comme Tiamat. Ils étaient jadis des Titans semblables aux Dieux-Dragons, mais qui se sont transformés et ont perdu leur Xoa en devenant ce que les Cosmogonistes appellent *les Principes Abyssaux* dont les plus connus et les plus puissants sont ceux qui ont fait des Abysses le monde des démons et lui ont donné sa forme actuelle: Tiamat, Ereshkigal, Bêlit-Séri, Nergal et Namtarou. Pour plus de détails reportez-vous aux articles *Abysses* et *Démons*. Les Principes Abyssaux ne possèdent cependant plus de Xoa depuis leur défaite face au dieu Mardouk, et ne sont plus des Titans que par leur passé. Apsou seul existe encore sous sa forme originelle, identique à Io (cf. plus bas).

Qu'est-ce qu'une Xoa?

Le mystère de la Xoa est tel que les alchimistes et magiciens cherchent depuis des siècles à en percer le secret en vain. Le terme lui-même est issu de la tradition alchimique, et la très puissante Guilde du Nombre d'Or en revendique assez légitimement la paternité. Avant d'être un terme alchimique cependant, ce nom vient du mot quechua "koa", qui désigne un fœtus d'animal offert en offrande aux dieux andins (dans la vraie vie). En effet, la première personne qui identifia une Xoa fut un Sorcier du Soleil du Tawantinsuyu, autrement dit la réminiscence de l'Empire Inca sur Terre Seconde. Comprenant que la xoa était avant tout une potentialité, il la baptisa de ce terme. On ne sait cependant s'il choisit ce mot également pour sa dimension propriatoire. Si c'était le cas, cela pourrait conduire à de vertigineuses spéculations.
La réalité est que chaque Xoa est unique. Certains angélistes ont de la Xoa des Anges une vision assez subtile, mais incomplète. La Xoa d'un Titan est la plus complexe et la plus puissante potentiellement que l'on puisse imaginer.

La Xoa est un monde. À part entière. Les Titanides sont issus de la race des Titans, et comme le Monde fut fait à partir de la chair d'Ymir selon la mythologie

germanique, issue de Gaïa selon la mythologie grecque (cf. ci-dessous), la Xoa d'un Titanide ne peut être véritablement comprise que si l'on imagine le Titanide comme un Monde en Soi. Certains Titanides finissent ainsi : ils créent un monde miniature dont ils ne sont plus que l'âme.

Leur Xoa devient alors une réalité matérielle, on parle de Xoa **épanouie**. Il peut recréer cependant une image de lui-même à l'intérieur de sa propre Xoa épanouie, qui cesse d'être un monde intérieur pour devenir un lieu concret, par le mystère du **Renversement des Formes**, dont la *Nécromancie* a conservé le souvenir. Le Dragon de Khôme en est un exemple. Io, le Grand Dieu-Dragon, est tout l'univers à lui tout seul. Certaines des Xoas épanouies peuvent devenir **diffuses**, c'est-à-dire exister en de multiples lieux de l'Univers, de manière plus ou moins présente, au lieu d'investir un lieu précis pour le transformer et le *devenir*. Les Xoas épanouies diffuses se rapprochent des esprits du Monde Astral de ce point de vue, mais elles n'ont aucun lien avec celui-ci (sauf pour les Titanides qui sont également des Esprits naturellement).

Le développement de la Xoa est donc en fait l'exploration d'un monde inconnu. Ainsi, si un jeune Dragon est un désert, un océan, une chaîne de montagnes ou une forêt silencieuse, un vieux Dragon est un continent comportant plusieurs nations, chargé d'une histoire longue et complexe. Dans ce monde intérieur, le Titanide peut prendre la forme qu'il désire et le cultive selon sa sensibilité. Les pouvoirs magiques du Titanide ne sont que le reflet des pouvoirs des créatures intérieures de la Xoa. Ainsi le Titanide ne connaît jamais exactement l'étendue de tous ses pouvoirs et ne les maîtrise jamais au sens où un mage ou un sorcier maîtrise les siens. Il n'y a pas de limite connue au pouvoir d'un Titanide. Les dieux-dragons, qui sont parmi les plus anciens et les plus puissants des Titans, en sont un exemple. La Xoa est donc avant toute chose un potentiel.

Si un Titanide est mort, cela signifie que sa Xoa est détruite. Cela s'applique également aux Xoas créées. La Xoa créée d'un Ange peut par exemple être refabriquée à la manière d'un objet industriel à chaque fois que l'ange est détruit. Une Xoa pure ne peut cependant être aussi simplement recréée.

Pour résumer, on distingue deux types de Xoas : les *pures* les *créées*. Parmi les pures, certaines, comme on l'a dit plus haut, peuvent être dites *épanouies*, c'est-à-dire ne plus être un monde intérieur, mais s'être étendues à la réalité, comme la Xoa d'Io lui-même, afin de constituer un monde tout aussi réel qu'un autre, partie de celle d'Io, par le Mystère très ancien du Renversement des Formes, dont seule la Nécromancie se souvient aujourd'hui. Toujours parmi les Xoas pures certaines sont dites enfin *latentes*, à l'intérieur des enfants-dragons ou des mortels possédant en eux du sang féérique par exemple. Au total on a donc quatre types de Xoas: *créées, pures, pures épanouies (ou renversées, diffuses ou non), pures latentes*. On n'a jamais vu de Xoas créées latentes, même chez les très très rares demi-anges, et le Renversement des Formes d'une Xoa créée est un véritable Saint-Graal des Angélistes et Kabbalistes. Ce serait même en quelque sorte le critère permettant d'affirmer qu'une Xoa créée a la pureté d'une Xoa pure et n'est de ce fait même plus une Xoa créée.

La Terre n'est autre que la Xoa de Gaïa elle-même, trop profondément endormie pour que sa conscience soit autre chose qu'une évolution qu'on appele Nature. L'univers, qu'il soit issu de la Xoa d'Io, dont le nom sacré est Ymir, ou de celle du Vieux Chaos... est au-delà de la notion de Xoa à présent, mais savoir qu'elles ont joué un rôle dans la Création donne une idée de la potentialité des 'Xoas pures' des Titanides. N'étant pas divine, leur existence ne dépend pas de la croyance de leurs fidèles. C'est pourquoi on leur rend rarement un culte. Contrairement aux Dieux, ils ne se nourrissent pas de la fumée des sacrifices qu'on leur fait.

Les Titans possèdent sans doute les premières Xoas qui aient jamais été, donc les plus pures qui se puissent imaginer. Les Xoas des Fées sont des résultats de lignées issues de modifications et sélections successives, elles sont considérées comme 'pures', mais d'un rang moindre. Les Xoas des Anges sont issues de la création des Dieux et des manipulation des Angélistes. Quant aux Dragons, ils constituent la forme la plus connue de la puissance des Titanides par la puissance que dégage leur apparence physique lorsque leur Xoa n'est pas épanouie.

Les Dragons

Les Dragons sont un sous-ensemble des Titanides qui se confond en partie avec celui des Géants. Certains géants sont aussi considérés comme des Dragons. Le terme se réfère d'abord à la forme animale que peut prendre un Dragon, qu'elle soit d'inspiration occidentale ou orientale. Cette forme est toujours celle d'une créature reptilienne gigantesque, parfois pourvue d'ailes. Cette forme croît en général avec l'âge en rapport avec l'évolution de leur force. Au sortir de l'œuf un dragon a en général la taille d'un hippopotame et les plus vieux dragons peuvent couvrir les plus grandes cités humaines de l'envergure de leurs ailes.
Cette forme réptilienne est perçue par certains Titanides comme une sorte de malédiction liée à l'apparition des Dieux qui auraient supplanté les Titans dans le coeur des mortels, mais est assumée par d'autres comme la révélation de leur animalité et de leur lien aux forces créatrices fondamentales. Ils ont en commun avec le Peuple-Fée d'être, parmi les Titanides, ceux qui sont les plus proches des lignées mortelles.

Une remarque: on rappelle que le draconique est une création humaine. Si les Fées parlent faérique, les morts nécromantique, etc... Les Dragons ne parlent pas draconique, ils parlent une langue proche mais différente appelée le parler-dragon, qui n'est pas une langue enchantée, et est la langue du peuple disparu des Arya (cf. *Arya*). Les Dragons n'utilisent pas de Transcendance, ils peuvent se passer du cadeau d'Épersonaï, comme tous les Titanides. La magie des dragons est en fait une sorte de magie naturelle comme celle des Diables, des Anges, des Morts, des Démons, des Fées...
Le draconique fut inventé par Myrdin, alias *Merlin*, le plus grand des Sorciers d'Io, pour permettre à son amante Viviane de pratiquer la magie à travers un art qui fût le fruit de l'étude, et non d'un don individuel.

Comme tous les Géants, les Dragons sont des immortels et à ce titre ne sont pas doués d'une âme. Ils se reproduisent par une sorte de parthénogénèse: en effet les Dragons sont tous de sexe féminin. Leurs Xoas ne se reproduisent donc pas par un mélange entre deux semi-Xoas venant d'un père ou d'une mère. Dans la mesure où une Xoa est avant tout un potentiel et qu'un Dragon est, comme tous les Titanides, beaucoup plus le produit de l'existence que de l'hérédité, un Dragon est en général une sorte de clone de son ascendant, censé se développer différemment pour aboutir à une personnalité le plus souvent radicalement différente.

Cette hérédité toute relative a amené les mortels à définir des "races" de dragons, qui en général correspondent à un ensemble de Xoas partageant des régions de l'Antre (cf. plus bas) proches, l'Antre étant ce qui se transmet le plus fidèlement par la parthénogénèse. Les Dragons eux-mêmes ne se considèrent pas comme appartenant à une race en particulier. C'est une notion qui leur est étrangère et qui sert surtout à ceux qui s'intéressent aux structures des Xoas comme les chevaliers SangDragon. Dans ce contexte le **Draconomicon** de Tantale Océanide, l'un des fondateurs de l'Ordre SangDragon, dénombre les races suivantes, qu'il associe à différents Titans:

Chthoniens [Khthôn] : Appelés aussi dragons des profondeurs, en lien aux Elfes du même nom auxquels ils sont parfois alliés. Ils restent de petite taille même à un âge avancé et prennent très souvent la forme d'un Elfe des profondeurs pour se déplacer. Leurs écailles sont d'un noir brillant et sont en permanence brûlantes au toucher. Leur souffle est empoisonné. Très doués pour la magie en général, manipulateurs et avides de pouvoir, ils ont joué un rôle essentiel dans l'évolution de la société des Elfes des Profondeurs, qui s'appellent d'ailleurs Drachenalben ("elfes du dragon" en elfique antique) en leur honneur. Certains disent qu'ils vivent dans les profondeurs les plus inaccessibles du Monde Souterrain, là où la terre devient lave, et qu'ils volent dans cet océan obscur de roche en fusion comme leurs cousins dans le ciel. Mais il est arrivé que des Chthoniens quittent leur univers si étroit pour un dragon et s'envolent avec la même grâce que leurs cousins.

Dragons de cristal [Io]: Extrêmement rares, ils sont particulièrement redoutables. Leurs écailles semblent être faites de verre et reflètent les rayons du Soleil dans toutes les directions, aveuglant souvent leurs ennemis. Leur souffle est glacé et ils préfèrent les régions montagneuses et la solitude des neiges éternelles ou des déserts. Ils sont considérés comme les princes du règne draconique, quoiqu'en réalité les autres dragons ne leur reconnaissent aucune autorité. Mais leur lien à Io lui-même en impose.

Dragons d'émeraude [Nyx]: On dit que jadis Nyx portait un diadème d'émeraude, et certains disent qu'il existe toujours, quelque part à la surface de la Lune... Et c'est ce lien mystique qui expliquerait pourquoi les prêtresses de la déesse elfique Nör Neumond portent toujours une émeraude sacrée sur elles. Les dragons d'émeraude ont des écailles d'un vert mordoré souvent très sombre, et des yeux flamboyants comme la lumière du Soleil à travers une émeraude. Ils se montrent essentiellement de nuit et dorment le plus souvent au fond d'un lac en journée. Ils résident le plus souvent dans les épaisses forêts des pays froids. Discrets et peu amicaux vis-à-vis des Mortels, ils sont en revanche considérés comme les protecteurs du Peuple-Fée lié à Nyx, et s'installent souvent dans une forêt enchantée pour en protéger les habitants. Leur

souffle n'a rien de particulier, mais en revanche ils peuvent chanter divinement, mais aussi tuer du simple son de leur voix.

Dragons d'or ou Cronides [Cronos] : Ils portent le nom de l'Âge où Cronos régnait sans partage sur l'Univers. Presque aussi rares que les dragons de cristal, les Cronides sont réputés s'associer très volontiers avec les Mortels, sans doute en raison du souvenir des anciennes alliances de l'Âge d'Or. Leurs écailles ont la couleur de l'or, évidemment, parfois d'un or très blanc, qui a donné naissance à la légende des dragons d'argent, qui cependant n'ont jamais existé en tant que lignée draconique. Leur souffle est particulièrement redouté et ils ne s'en servent quasiment jamais. Le Draconomicon dit "*Les enfants de Cronos ne soufflent pas, ils avalent. Comme le Roi déchu des Titans a dévoré ses propre enfants, une tornade peut naître en leur gosier, pour y aspirer une armée entière*". Au lieu de souffler, le Cronide aspire l'air, attirant ceux qui n'ont rien à quoi se tenir au creux de leur gueule dévorante. Il ne s'agit cependant peut-être que d'une légende, car personne n'a vu des dragons d'or faire usage de leur souffle depuis des lustres.
Ils sont réputés particulièrement savants, calmes, et étonnamment respectueux de la vie des créatures "inférieures", et aiment à aider les Mortels en quête de savoir ou d'absolu. Ils vivent souvent près des villes, parfois au sein d'une communauté monastique sous forme humaine. Ils haïssent par-dessus tout le Monde Souterrain, sans doute par une étrange réminiscence de la captivité de Cronos dans le Tartare, et s'entendent rarement avec Les Chthoniens. Ils sont réputés pouvoir voler des années durant sans jamais se poser, tant ils aiment l'immensité des cieux.

Dragons de feu [Hypérion]: Les écailles étincelantes comme des rubis sous le soleil de midi, le souffle brûlant comme les flammes de la Géhenne, c'est le dragon rouge dans toute sa terrible puissance. Les Hypériens partagent avec les Chthoniens un goût très marqué pour le pouvoir, mais ils recherchent plus la vénération quotidienne des Mortels qu'à façonner leur société dans l'ombre comme le font les retors Chthoniens. Il arrive fréquemment qu'ils jouent le rôle de figure tutélaire pour un clan d'Elfes Rouges, car ils partagent avec eux leur goût pour les volcans. Les volcans étant pour les Chthoniens des portes entre le Monde Souterrain et la Surface, on parle souvent d'une antique alliance entre Chthoniens et Hypériens. C'est d'ailleurs ce qui inspira cette mystérieuse phrase du Draconomicon: "*Les fils de l'Hypérion et les filles de Khthôn se parlent et leurs paroles sont portées par les vindicatifs fleuves de lave. Le sang lourd et brûlant de la Terre m'a conté qu'un jour le feu de l'astre solaire et celui du brasier qui consumme le cœur de Gaïa se retrouveront, car ils sont de la même nature, car il fut un temps où la Terre était une étoile*.". Les Hypériens sans conteste les plus nombreux et les plus craints des Dragons par les Mortels.

Dragons noirs [l'Érèbe]: "*D'eux je ne puis rien dire sans me condamner à ne plus jamais trouver le sommeil. Car les fils des Heures Troubles sont les enfants mauvais des Hespérides. Tout titanide entre dans le Monde des Rêves vêtu de sa peau et non d'un simulacre comme le font les mortels, mais eux croient rêver lorsqu'ils quittent le sommeil. Ils rivalisent avec les sinistres princes des contrées du cauchemar et leur souffle n'est ni de feu ni de glace ni de poison, mais de nuit qui apporte avec elle le Monde des Rêves*." dit le Draconomicon.

Saphiriens [Océan, Téthys et Céto]: Nommés ainsi à cause de leurs écailles bleutées, les Saphiriens sont aussi appelés les dragons d'eau. Les dragons d'émeraude savent nager comme eux, mais étant beaucoup plus discrets, ce sont les Saphiriens qui accaparent cette appellation. Relativement nombreux, ils sont connus des marins qui les voient surgir parfois dans les tempêtes. On dit qu'ils les provoquent, ce qui est parfois vrai, mais surtout ils les adorent. Leur souffle est simplement fait de vents si violents qu'ils peuvent déclencher tornades et ouragans. Certains d'entre eux n'ont pas d'ailes ni de pattes, et ressemblent à un gigantesque serpent de mer, mais cela ne les rend pas moins puissants. Certains disent qu'ils sont ainsi plus proche de la forme originelle du dragon: celle que les peuples germaniques attribuent au serpent Midgard. Les Saphiriens sont réputés avides de connaissances et capables de s'associer à des Mortels dans ce but, comme les Cronides, mais ils n'ont pas le respect de ceux-ci pour la vie, et sont aussi froids et impitoyables que la Mer elle-même.

Solitaires [variable]: Ce lignage n'en est pas un puisqu'il rassemble tous les dragons qui constituent une catégorie à eux seuls du point de vue de Tantale. L'auteur les lie d'office à Chaos l'Ancien, mais cette ascendance est hautement douteuse. Si elle est vraie pour certains d'entre eux comme le fameux dragon de *Khôme* ("la Colère de l'Ogdoade") ou Suryavarman, l'Hôte des Draco, il arrive que des Solitaires soient liés aux autres Titans primordiaux.

Dragons infernaux ou Sárkányk [Grendel]: On les appelle parfois les Hydres, car ils se distinguent des autres par le fait qu'ils ont plusieurs têtes, comme le sinistre enfant d'*Echidna*, mais également à l'image de Grendel elle-même, qui en possède douze. Les Dragons infernaux n'ont en pratique aucun rapport avec l'Hydre véritable, qui est un titanide unique en son genre et n'est pas un dragon. Un Sárkány naît en fait avec une seule tête, comme un dragon normal et en acquiert d'autres à chaque fois qu'il dévore la Xoa d'un autre dragon. La tête qui apparaît alors ainsi que son souffle sont ceux du dragon qu'il a tué. Même les écailles du corps finissent par se teinter des couleurs ainsi volées peu à peu. La tête originelle a quant à elle une couleur grise qui évoque le plomb fondu ou le mercure, et en lieu de souffle peut vomir du métal en fusion.
En dévorant d'autres dragons, les Sárkányk acquièrent une partie des pouvoirs de leur victime, car ils asservissent une partie de sa Xoa. Certains les appellent de ce fait les dragons-vampires. C'est pourquoi les plus anciens d'entre eux sont particulièrement redoutables, quoiqu'aucun d'entre eux ne soit jamais parvenu à avoir autant de têtes que Grendel elle-même. C'est aussi pour cela que les Sárkányk sont universellement haïs par les autres lignées draconiques. Leur ambition étant de n'être à terme que l'unique lignée draconique, le jour où Grendel aura réussi à supplanter Io, on comprend qu'ils se soucient peu de l'opinion de leurs congénères. Ils s'en prennent particulièrement aux Solitaires, surtout à ceux qui sont authentiquement liés à Chaos l'Ancien, en raison de l'aversion que Grendel éprouve pour son lointain ancêtre et ce qu'il représente.
Les autres dragons les considèrent comme des abominations, et non de véritables dragons, car leur lien à Grendel est n'est pas celui de la filiation: ils sont en réalité des créations artificielles nées des lambeaux de la Xoa de Fafnir (cf. *Asgard, Grendel et la Géhenne*) et ne sont en fin de compte liés ni à Io ni à Grendel elle-même. C'est une lignée que Grendel a voulue pure et vierge de toute influence de Chaos l'Ancien, plus pure qu'elle-même en quelque sorte.

Les Titans primordiaux ou Dieux-Dragons

Les Dieux-Dragons ne sont en fait pas des dieux, mais les Titans les plus anciens... Leurs noms sont oubliés et leur rôle peut paraître secondaire en comparaison de celui des Dieux, mais ils représentent nonobstant les forces originelles qui ont permis à Terre Seconde d'exister, et n'ont nul besoin que les mortels soient conscients de leur existence pour être.

Leurs Xoas sont le plus souvent (mais pas toujours, comme Grendel par exemple) épanouies et constituent souvent des parties gigantesques du monde et sont imbriquées les unes dans les autres. La Xoa ultime est celle d'Io/Ymir/Chaos, censée contenir l'Univers, et donc toutes les autres. Leurs Xoas sont les plus puissantes qui soient.
De ce fait on désigne couramment sous le terme de Dieux-Dragons ces Titans. Ils sont en effet souvent connus par les peuples qui ne les ont pas oubliés comme 'les dieux des Dragons'. De plus, certains de ces Dieux-Dragons entretiennent de fait un véritable culte autour de leur personne, et les sentiments que leurs adeptes, qu'ils soient mortels ou Titanides, éprouvent à leur égard, sont bien ceux de la vénération religieuse.
Le terme de Dieu-Dragon a donc été utilisé par les Cosmogonistes pour désigner ces Titans d'une puissance incommensurable, et parce que certains d'entre eux étaient souvent représentés dans les mythes populaires par des Dragons ou vénérés par des Dragons. Mais nombre d'entre eux, bien que vénérés comme des Dieux, ne sont jamais représentés sous forme draconique, et n'ont pas de lien particulier avec les Dragons en tant que sous-ensemble des Titanides.

Dans la liste qui suit on marquera d'un astérisque les Titans qui sont 'véritablement' des Dieux-Dragons, dans la mesure où ils sont ou ont été par le passé vénérés par des mortels et/ou des Titanides de manière organisée, sous la forme d'un véritable culte, sans rapport cependant avec la magie divine. Les autres sont parfois l'objet d'une vénération sincère de la part des Titanides et de certains mortels, mais n'ont pas de clergé organisé ni de culte à proprement parler. Par exemple, le peuple disparu des Arya a jadis vénéré Cronos sous le nom d'Indra et de nombreux Dieux-Dragons, et Izanagi et Izanami qui ont enfanté les Kami sont toujours vénérés par le peuple Wa.

Voici donc les Dieux-Dragons, i.e. les Titans les plus anciens et les plus puissants, sous les différents noms que certaines traditions mortelles leur ont donné, correspondant à différents aspects de leur caractère polymorphe:

Chaos l'Ancien/Apsou/Hiisi/Noun/Ginnungagap

C'est le chaos primordial dont toute chose en Terre Seconde est censée provenir. Les Grecs l'ont appelé Chaos, les Égyptiens Noun, et les Sumériens Apsou, qu'ils voyaient comme un océan où toutes choses étaient mêlées et indistinctes. Les peuples germaniques lui donnaient le nom de Ginnungagap : "le gouffre des gouffres". Ce Titan est la source mais il n'est rien de plus, car hormis les Sorciers du Chaos qui tirent leur magie d'une affinité portant son nom, Chaos est en pratique inconnu, inaccessible, et surtout inactif. Il est l'Existence, mais rien de plus précis. Le peuple du *Sariola*, auprès de qui il est encore vénéré, l'appelle Hiisi.

Io/Ymir/Viracocha/Gaïa/Jumala/Geb/Tonacacihuatl ou Mati-Syria-Zemlia et Ouranos/Nout/Svarog/Tonacatecuhtli

Le créateur absolu, celui qui connaît les secrets de la Xoa pure. Il est l'Essence, la forme émergeant du chaos. Il est aussi l'ancienne Gaïa et son époux Ouranos à la fois. Io/Ymir est censé être la Xoa universelle, dont toute chose provient. Gaïa est censé être la Xoa de la Terre en tant que planète et Ouranos celle du Ciel (cf. *Mystères, Olympe*). D'un point de vue rigoureux, Gaïa et Ouranos sont donc des sous-ensembles de la Xoa originelle Io/Ymir. Mais ces entités sont si anciennes qu'elles se confondent en un seul être. Ymir est le nom que les peuples germaniques donnent à Io. Pour les Égyptiens, le couple fondamental est inversé : Gaïa devient **Geb** ("la terre"), Titan masculin, et Ouranos **Nout** ("le ciel"), Titan féminin. **Svarog** ("le brillant") est la version slave d'Ouranos et **Mati-Syria-Zemlia** (Mère-Terre-Humide) la version slave de Gaïa, et **Jumala** la version des Ihminen, les habitants du *Kalevala*. **Viracocha** est le nom inca (cf. *Tahuantinsuyo, Soleil*) de Io/Ymir. **Tonacatecuhtli et Tonacacihuatl**, les "seigneurs de notre chair", sont le couple primordial de la religion des Tlakamej (cf. *Tezcatlipoca, Tonantzin*).

Ægir/Océan

Le géant des Océans est aussi le Titan du même nom, à la fois ami des Ases et des Olympiens. Il est le plus terrestre des Dieux-Dragons, et le seigneur du vent du Nord, le prince des Dragons et Géants ayant renoncé à la domination de l'univers et choisi le camp des Dieux. Dans le contexte de la mythologie germanique, il est l'un des rares Géants qui prendra le parti des Ases au Ragnarok. Il n'est pas vénéré comme un Ase mais les navigateurs issus des pays germaniques invoquent fréquemment son nom. Océan est en revanche beaucoup plus discret.

Ran/Téthys

Epouse imprédictible d'Ægir, elle est profondément chaotique et reste très influencée par sa sœur Céto. Les Germains l'appelaient la 'ravisseuse' à cause du filet avec lequel elle capture les noyés pour les accueillir dans son palais souterrain. Téthys est fort différente, mais ces deux entités n'en sont qu'une en fin de compte, absolument schizophrène. Elle est aussi la messagère d'Io, et sa Voix.

Céto/Mamacocha

Sœur de Téthys, Céto est un Titan primordial associé aux océans et aux monstres marins (d'où le terme cétacé). C'est elle qui jadis engendra avec son frère le Titan Phorcys, les Gorgones et les Grées, tout d'abord sous la forme de mortelles élues au sein du peuple antique des Océanides (cf. *l'Âge d'Or*), et ensuite sous la forme de créatures appartenant au *Peuple-Fée*. Les Incap Runam (cf. *Tahuantinsuyo, Soleil*) l'appellent Mamacocha.

Bor/Cronos/Indra/Shou/Bïélobog *

Le Titan déchu est devenu le Géant du savoir des Germains, et le dieu du Temps pour les Dragons, garant de leur longévité. Cronos est considéré comme le gardien de la source qui permet aux Xoas d'exister, là où les Dieux des mortels l'ont chassé. Cette source est Io, bien entendu, mais Cronos est censé être le vecteur par lequel cette source devient Temps, donc réalité. Si jamais Cronos était définitivement détruit, alors le temps des Titans et des Dragons s'achèverait définitivement. Pour les Germains il est le fils d'Ymir, l'aîné des Géants. Cronos n'est pas un Titan du Temps, mais le fils d'Ouranos, déchu comme son père par son propre fils, Zeus. Ainsi, de même que Cronos a été abattu par les Dieux de l'Olympe, Bor l'a été par les Ases. De même Indra - nom que lui donnèrent les *Arya* - a été peu à peu remplacé par les dieux de l'Hindouisme et son nom a été donné à une divinité secondaire de l'Hindouisme. Bïélobog est le nom que lui donnent les Slaves païens de la *Maïgora*.
Pour les Rame n'Khoume (ou Égyptiens, cf. *Douat*), il s'agit de l'entité créatrice Shou, associée à l'air, et ils inversent le sens de parentalité : Shou et sa jumelle Tefnout (Rhéa) engendrent Geb et Nout, soit Gaïa et Ouranos ou Io/Ymir.
Il est aussi l'ancêtre des Géants de la Rosée, les fils de Bor. Les Géants de la Rosée (en allemand die Reifthursen) sont en fait les tous premiers Géants qui soient apparus dans la mythologie germanique, comme Fenrir. Ce sont eux qui occupent encore l'une des trois racines de l'arbre Yggdrasil.

Rhéa/Tefnout *

Soeur et compagne de Cronos, elle engendre avec lui les dieux hellènes. Appelée Tefnout par les Rame n'Khoume (ou Égyptiens, cf. *Douat*), elle est associée par ceux-ci à l'humidité et aux nuages. Son rôle essentiel est le fait qu'elle s'oppose à Cronos dans la mythologie grecque, et provoque la fin de *l'Âge d'Or* en permettant aux dieux de renverser le pouvoir des Titans. Parmi les Titans primordiaux ou Dieux-Dragons, elle est celle qui accepte de disparaître peu à peu, et de fait, dans le contexte de Terre Seconde, est encore plus effacée que les autres.

Nidhögg/Typhon/Vritra/Tchernobog *

Le Prince de la Corruption, Maître de l'Entropie et Coryphée de la prochaine Apocalypse, rongeant les racines de l'arbre Yggdrasil. Il n'a pas engendré de lignée draconique comme on pu le faire d'autres Dieux-Dragons, mais en revanche corrompt les lignées existantes en les transformant en êtres hybrides grâce aux rituels infâmes des *Sangdragon*. En effet, ses prêtres, les Filgyur, constituent une légion de l'Ordre Sangdragon: la Légion du Crépuscule, car Nidhögg est le seul parmi les Dieux-Dragons à accepter l'existence des Sangdragons, et même à protéger l'une de ses légions. Il est d'ailleurs est en partie responsable de la mauvaise réputation de l'Ordre. Toujours humain au départ, un Filgya se rapproche de Typhon le Fils du Temps et de la Putrescence en devenant Drache (cf. *Sangdragon*). Ainsi Nidhögg ne s'intéresse-t-il pas aux Dragons ni aux Hommes, mais à ces immortels particuliers que sont les Draches, et qui annoncent une ère nouvelle. Les Filgyur rassemblent parfois pour lui des adeptes. Mais ces cultes ne font pas de Nidhögg un dieu, car il n'a que faire de la vénération des mortels. Ils ne servent qu'à fournir un vivier pour les prochains membres de la Légion du Crépuscule.
Tchernobog, "le dieu noir", est le nom que lui donnent les Slaves païens de la *Maïgora*. Identifié par les *Arya* comme Vritra, l'ennemi mortel d'Indra, et par les Hellènes comme Typhon, Titan dangereux semant la panique chez les dieux de l'Olympe et associé à Python, le protecteur de l'Oracle dont la venue parmi les mortels provoqua la fin de l'Âge d'Or et du règne des Titans, déterminé toujours à détruire l'ordre établi pour engendrer un monde nouveau, il pourrait mener Terre Seconde à l'Apocalypse. Il représente une force destructrice visant à conduire l'univers de Terre Seconde jusqu'à sa destruction, comme les ébauches qui le précédèrent selon les Cosmogonistes, avant que la Première Sanction (cf. *Épersonaï*) lui donnât sa stabilité actuelle.
Nidhögg est donc une créature inquiétante voulant rendre l'Univers au Chaos créateur. Considéré comme une menace sous diffférents noms par plusieurs religions et cultures, il est particulièrement présent dans la religion germanique, où il est identifié au Ragnarok (cf. *Asgard*), la fin du monde connu selon la religion germanique. Cette religion le représente rongeant les racines du Frêne Yggdrasil, sur lequel repose la structure du monde, jusqu'à son inéluctable effondrement qui sera le Ragnarok. Il est donc le ver dans le fruit, et symbolise la dégénérescence, le vieillissement, l'entropie, l'inévitable cours du temps qui doit rendre le monde au chaos indifférencié dont il est issu.
Un oracle lui est attribué: *Il n'y a pas de fin du monde, seulement le début d'un autre*. Il représente donc aussi la possibilité que Terre Seconde devienne en quelque sorte une Terre Tierce.

Grendel *

cf. *la Géhenne* cf. *Grendel*

Echidna *

cf. *Echidna*

Izanagi et Izanami *

Il s'agit des deux entités qui ont créé les premiers des Kami: la déesse du Soleil **Amaterasu-O-Mi-Kami** et le dieu de la Lune **Susano-O**. Ces dieux n'en sont pas mais sont des Dieux-Dragons dans Terre Seconde. Le couple Izanagi et Izanami ainsi que leurs deux enfants sont les quatre Dieux-Dragons vénérés par la religion Shintô du peuple Wa. C'est une religion essentiellement humaine, dont les prêtres sont ce qu'on appelle des Sorciers d'Io, et non de véritables prêtres (cf. *Io → Shintô*). Aucun dragon ne les vénère, mais certains d'entre eux font partie du shintoïsme en tant que Kami supérieurs, et leur sont de ce fait inféodés. Le terme de Dieu-Dragon est donc ici impropre d'un point de vue littéral.

Amaterasu-O-Mi-Kami *

cf. *Io → Shintô*

Susano-Ô *

cf. *Io → Shintô* cf. *Susano-Ô*

Khthôn/Agni/Pachacamac *

cf. *Khthôn*

Hypérion/Atoum/Sourya-Mitra/Ukko/Inti/Dajbog *

Appelé l'Hypérion ("celui qui est au-dessus") par les Hellènes, Atoum par les Rame n'Khoume (ou Égyptiens, cf. *Douat*), Sourya-Mitra par les *Arya*, Ukko par les Ihminen du *Kalevala*, Dajbog par les Slaves de la *Maïgoria* et Inti par les Incap Runam (cf. *Tahuantinsuyo, Soleil*), il s'agit du Titan primordial associé au Soleil. Hypérion est considéré par les Cosmogonistes comme un Titan aussi essentiel que Io lui-même, dont les sorcelleries du Soleil (cf. *Soleil*) et des sorciers pyromanciens (cf. *Sorciers Élémentalistes*) n'est qu'un lointain reflet de la puissance originelle. Les religions fondées sur cette sorcellerie comme celle des Intirunas du Tahuantinsuyo (cf. *Soleil*) sont en quelque sorte un culte rendu au Soleil, mais là encore le Titan lui-même ne semble pas manifester d'intérêt voire même de conscience de ce culte.

Thémis

Son nom signifie en grec la "loi divine". Selon certaines traditions elle est l'épouse d'un autre Titan : Japet, et la mère du Titan Prométhée, celui qui fit don aux mortels du feu. Elle est associée à l'Oracle elle aussi. Quoiqu'en tant que Titan son rôle soit assez effacé et qu'elle ait même trouvé sa place comme déesse mineure de l'Olympe symbolisant la justice divine immanente, elle constitua à l'origine avec Io et Hypérion la triade des trois forces primordiales qui selon la plupart des Cosmogonistes engendrèrent Terre Seconde : la Matière (Io), l'Énergie (Hypérion) et la Pensée (Thémis). L'interaction de ces trois forces vues sous l'angle de la magie permit l'avénement de Terre Seconde en tant qu'univers merveilleux, au contraire de Prime Terre.

Nyx/Sourya-Varouna/Quilla *

cf. *Lune*, *Le Peuple Fée*

L'Érèbe/Ousha *

cf. *Le Peuple Fée*

L'Ogdoade

L'Ogdoade est en fait un Titan multiple, comme Io, qui est connu sous huit aspects, qui enfantèrent le Noun, le grand océan primordial. Ces huit aspects sont décrits plus en détail dans l'article *Douat* mais également dans l'article *Nécromancie*. Noun n'est autre que le Titan Chaos lui-même. La cosmogonie égyptienne est donc particulière, car elle affirme la préséance de l'Ogdoade sur Chaos l'Ancien lui-même, qui est censé représenter le commencement absolu. Certains cosmogonistes affirment que l'Ogdoade est en fait un aspect primordial de Chaos.

Les Dingir, ou les Anciens Dieux de Sumer *

Il ne s'agit pas de divinités dans le monde de Terre Seconde, mais ces Titans furent jadis les reflets des dieux vénérés par les Sumériens sur Prime Terre. Ils ont disparu à la chute de l'Âge d'Or pour la plupart, sauf ceux qui parvinrent à devenir des Dieux ou des Principes Abyssaux (cf. *les Abysses*). Mais en tant que Titans ils n'existent plus, hormis Apsou.
Les dieux des Sumériens étaient particulièrement variés du fait que chaque cité mésopotamienne avait sa divinité tutélaire, comme chez les Grecs. Inventeurs de l'écriture, ils ont notamment laissé des textes religieux et littéraires qui comptent parmi les plus anciens mythes de l'humanité, mythes que les Hébreux reprendront - parfois textuellement - pour rédiger la Bible. La Génèse, l'Exode, le Livre de Job, le Cantique des Cantiques trouvent leur origine dans la littérature sumérienne. Et comme le texte ci-dessous le montre, certaines idées ont la vie dure:

Celle qui connaît l'orphelin, celle qui connaît la veuve
Celle qui connaît l'oppression de l'homme par l'homme, qui est la mère de l'orphelin.
Nanshe prend soin de la veuve,
Fait rendre justice au plus pauvre.
Elle est la reine qui attire le réfugié en son giron,
Et trouve un abri pour le faible.

Urunanam ("voyez la ville"): Ode à la déesse Nanshe de la cité de Lagash

Les Kami

Les Kami sont les divinités de la religion animiste japonaise appelée Shintô (cf. Io), qui est sur Terre Seconde l'une des traditions de la sorcellerie d'Io. En tant que Titanides, les Kami ont une Xoa pure, parfois épanouie, et ne se distinguent en rien des autres Titanides de ce point de vue. Les Kami sont cependant les Titanides spécifiquement issus d'Izanagi et Izanami, et ils partagent avec eux la culture mythologique du peuple Wa. Un dragon serait appelé par défaut "Kami" par un homme du peuple Wa, mais n'en sera pas forcément un de ce point de vue. Une caractéristique très répandue chez les Kami supérieurs est le fait d'avoir une Xoa épanouie diffuse, caractéristique qui est beaucoup moins fréquente chez les autres Titanides.

cf. *Io → Shintô*

Règles de fonctionnement des Xoas pures non-épanouies

Ces règles sont notamment celles qui s'appliquent aux Dragons ou au Peuple-Fée. Elles ne s'appliquent pas aux Xoas créées des Anges ni aux Xoas épanouies. Notez également que les Dieux-Dragons et les Titans sortent du cadre strict de ces règles. Elles ne s'appliquent donc qu'aux Titanides, qui sont beaucoup moins puissants.
Chaque Xoa pure non-épanouie possède ce qu'on appelle une *Présence*, c'est-à-dire sa puissance dans le monde matériel. À la Présence est associé un nombre, correspondant à un chiffre initial compris entre 50 et 200 en fonction de l'origine de la Xoa (de la présence de la "mère" pour un dragon), auquel on ajoute le triple de l'âge en années du Titanide. Les points de Présence d'un Titanide sont répartis pour "acheter" des caractéristiques actives (en partant de 0), des potentiels de résistance (volonté, rapidité, encaissement), des points de vie ou de compétences et des facultés. Un point de Présence donnera ainsi indifféremment un point de caractéristique active, 2 points de compétence, 3 points de vie, 1 point de faculté ou 2 points de résistance. Une fois la répartition faite, elle est définitive et ne peut évoluer que par l'apport de nouveaux points (contrairement aux Anges).
Quelle que soit la forme qu'il revêt, le Titanide conserve en toutes circonstances ses points de vie, ses potentiels de résistance, ses compétences, ses caractéristiques actives et ses facultés. On voit qu'un Titanide peut aisément se retrouver avec une endurance le plaçant en pratique à l'abri de toute forme de blessure. C'est d'ailleurs ce qui alimente la légende de l'invulnérabilité des Dragons, pourtant ceux qui en ont combattu savent que les yeux sont toujours vulnérables (c'est la seule sous-localisation d'une forme draconique). Certains dragons ont cependant parmi leurs pouvoirs une invulnérabilité plus ou moins étendue aux dommages physiques, nécessitant parfois l'emploi d'armes particulières pour les toucher. Mais ce pouvoir appartient en général à une seule région, et de fait l'invulnérabilité qu'il confère n'est pas permanente. L'invulnérabilité du Peuple-Fée de la lignée nocturne aux argent ne contenant pas d'argent est due au fait que les créatures féériques ont en réalité une seule région dans leur Xoa (cf. *le Peuple-Fée*).
Pour un Titanide les caractéristiques peuvent excéder 10 et de ce fait n'ont pas tout-à-fait la même portée ni la même signification que pour un mortel, notamment parce que les points de caractéristiques actives **mentales** sont ensuite répartis dans les différentes régions de la Xoa, et conservent leur valeur, c'est-à-dire qu'on note leur provenance, une région sera donc notée par exemple ainsi : analyse 4 imagination 2. Ce sont ces points et leur valeur qui permettront de préciser les pouvoirs de magie naturelle du Titanide associés à sa Xoa.

En termes de jeu on associe à la Xoa un ensemble de régions qui correspondent à différent lieux du monde intérieur. Ces différentes régions sont organisés ensuite comme des cellules d'un maillage (structuré ou non mais toujours connexe, de dimension 1, 2, 3, voire 4 et plus si vous arrivez à le visualiser...) et on considère que le Dragon ou son double intérieur se trouve toujours sur les nœuds ou sommets du maillage, bénéficiant ainsi des pouvoirs associés aux lieux adjacents au nœud considéré. Les nœuds sont également baptisés de noms précis, comme des villes. Les arêtes sont des routes (non ce n'est pas Die Siedler von Catan). Si la Xoa s'épanouit par renversement des formes, il va sans dire que tout cela se transforme en général.

Les régions de la Xoa sont chacune un lieu qui apparaîtra comme un petit monde parallèle aux personnes pouvant faire usage de pouvoirs pour se déplacer dans une Xoa pure non-épanouie comme le peuvent les Sorciers d'*Io*. L'ensemble des régions d'une Xoa forme de plus un monde intérieur cohérent, et il est en général possible pour les créatures qui habitent ces régions et ne sont que des manifestations magiques de la puissance intérieure de la Xoa de passer d'une région à une autre. Les nœuds de la Xoa sont également souvent symbolisés par des constructions matérielles au sein de la Xoa. D'après le "Conte du Sorcier Enogad" tiré du "Cycle du Dragon" (cf. *Bouquins*), la Xoa d'un ancien dragon de cristal par exemple apparaissait comme un océan où chaque région était une île, et où chaque nœud avait la forme d'une tour émergeant des flots, comme un phare posé sur le fond des mers, au beau milieu de l'océan. La formalisation géométrique des régions reproduisait par ailleurs la structure d'un icosaédre parfait, avec 21 régions : les 20 faces de l'icosaèdre et l'intérieur même de l'icosaèdre qui était l'Antre de la Xoa (cf. plus bas), 30 arêtes et 12 sommets ou nœuds. Chaque île était une petite nation autonome sur cette étrange planète icosaèdrique, et la région intérieure en était le mystérieux monde souterrain.

Cinq règles essentielles:

1. Le nombre de régions de la Xoa ne peut excéder l'ego du Titanide.
2. Aucune région de la Xoa ne peut comporter plus de points au total que le nombre total de régions, indépendamment de la répartition en pouvoirs de ces points.
3. Le rang d'un pouvoir et donc sa facilité d'utilisation est égal au nombre de régions adjacentes du nœud où se trouve le Titanide à l'instant où il l'utilise. À chaque fois qu'il se sert d'un pouvoir, le Titanide a un pourcentage d'échec égal au carré du rang. Par ailleurs, si le Titanide n'utilise pas de Transcendance, car il est en lui-même une source de magie, il est cependant limité dans l'utilisation de ses pouvoirs, car il ponctionne à chaque utilisation sa force vitale. Chaque utilisation réussie d'un pouvoir lui coûte donc autant de points de vie que la somme des points de caractéristique qui lui sont consacrés. **Cette perte ne se compense que par le temps**, ou d'éventuels procédés d'absorption d'énergie. Il récupère donc les points de vie perdus de cette manière (et uniquement ceux-ci) au rythme de : son endurance/heure.
4. Certains pouvoirs sont en fait permanents (invulnérabilité aux armes non-magiques etc...). Ils coûtent plus cher en points de caractéristiques mais sont toujours actifs, du moins tant que le Dragon est sur un nœud adjacent à la région correspondante.
5. Le déplacement le long des arêtes prend un nombre de rounds égal au nombre de régions adjacentes à cette arête.
6. Chaque région d'une Xoa possède un Gardien, soit une créature qui n'existe que dans la Xoa évidemment, et représente en quelque sorte la manifestation de la conscience du Titanide dans cette région et assume en général un rôle plus ou moins directeur vis-à-vis des autres entités magiques qui peuplent la région. Par exemple dans notre exemple précédent le Gardin de chaque région insulaire en était le roi local. Mais un Gardien peut prendre n'importe quelle forme ou rôle au sein de la micro-société d'une région.

Pour un Dragon, la Xoa comprend obligatoirement une région qu'on appelera *l'Antre*, qui correspond à la forme physique primaire du Dragon (ailes de chauve-souris, écailles, grande gueule etc...). *L'Antre* n'accueille en principe que des points d'ego, ce qui permet de définir sa puissance brute ainsi que les pouvoirs de base auquel le Dragon a accès sous cette forme, comme de cracher du feu ou de voler etc...
Notez que l'Antre représente pour le Dragon le pouvoir de prendre sa forme draconique naturelle. Mais une fois cette forme revêtue il peut se déplacer dans sa Xoa pour faire appel à d'autres pouvoirs et ainsi s'éloigner de son Antre, **sans pour autant perdre la possibilité de faire appel aux pouvoirs de l'Antre. De plus l'utilisation des pouvoirs de l'Antre est gratuite et ne ponctionne pas la force vitale du Dragon.** C'est donc une exception par rapport aux autres régions. Le Gardien de l'Antre a la forme native du Titanide.

Qu'en est-il des hybrides?

Si les demi-Titans n'existent pas, on sait qu'il existe des métis entre les lignées mortelles et le Peuple Fée ou les Dragons. Ces deux lignées titanides sont en effet les plus proches des mortels.

Un enfant-dragon (ce qui suit est également valable pour un enfant des fées mutatis mutandis) porte en lui une Xoa à l'état latent, ainsi s'il meurt, il arrive que la Xoa

s'éveille et lui donne une seconde existence, uniquement draconique. Les enfant-dragons sont en revanche en général ignorants de ce secret, la Xoa latente s'exprime sous la forme d'une Affinité Io, qui apparaîtra comme différente d'une simple affinité Io de sorcier à une double-vue, mais peut permettre à l'enfant-dragon de devenir sorcier d'Io (cf. *Io*). Cependant la plupart des traditions de sorcellerie d'Io (et surtout celle de *Keridwen*) rejettent les enfants-dragons en tant qu'aberrations et percevront aisément la différence entre une affinité Io "pure" et une affinité Io qui n'est que le reflet d'une Xoa latente.
Par ailleurs, les enfants-dragons sont également des êtres vivants. Ils possèdent donc à la fois une Xoa et une âme. A leur mort, les règles sur les âmes mortes s'appliquent donc entièrement à eux.

Certains enfant-dragons choisissent de développer cette affinité à la manière de Sorciers, en choisissant de privilégier leur héritage mortel. L'exemple le plus frappant de cette démarche se trouve chez les *Barons Mestiviers*, qui tirent fierté de leur origine draconique et se servent de leur Xoa latente en tant qu'affinité Io et ont ainsi réussi à créer des lignées de Sorciers d'Io héréditaires, alors que chez les mortels privés de sang draconique l'affinité Io est un don acquis à la naissance mais qu'on ne transmet jamais à sa descendance. Les Barons Mestiviers sont cependant un exception et les enfants-dragons en général - à plus forte raison ceux qui deviennent Sorciers d'Io - sont fort rares.

Mentionnons également l'Ordre des Chevaliers Sangdragons (cf. *Sangdragon*). Défendant l'idée saugrenue selon laquelle hommes et Dragons représentent deux facettes d'un même être, ils ont acquis un savoir profane sur la Xoa, surtout les traditions matérialistes à l'intérieur de l'Ordre, comme celle des Médicastres, à force de la torturer et de la recomposer. Les Médicastres créent notamment une affintié particulière, appelée Lierre-Serpent, à partir d'une Xoa décomposée. Les Chevaliers Sangdragons en général sont haïs par les Dragons et les Dieux-Dragons, hormis Nidhögg et ses adorateurs.

En termes de jeu, lors de l'éveil d'une Xoa d'un enfant-dragon, on considère que l'affinité Io de la créature mortelle qui portait la Xoa au départ représente le nombre inital de régions de la Xoa. La Présence du nouveau Dragon est alors égale à la somme de toutes les caractéristiques actives du personnage multipliée par le rang de l'affinité Io (cf. ci-dessus les règles de fonctionnement des Xoas pures non-épanouies).

TONANTZIN

Voir aussi Chamanisme, la Géhenne, Tezcatlipoca

Article en cours de rédaction (mis à jour le 28 thermidor 224) Ci-contre : détail d'une peinture murale de Diego Rivera "le marché de Tlatelolco"

Tonantzin est une réminiscence de la mésoamérique sous la domination de l'Empire Aztèque, avant la conquête espagnole. En nahuatl (la langue parlée par les Aztèques), "Tonantzin" est le nom d'une déesse et signifie "terre-mère". Comme l'Empire Inca, l'Empire Aztèque s'étendait sur de nombreuses cultures différentes, dont celle des Mayas. Ces cultures vivaient en général sous le modèle de la cité-état avant que l'Empire Aztèque n'impose une sorte d'unification toute relative à la manière d'un protectorat : chaque altepetl (cité-état) soumise à l'Empire devait seulement verser un tribut en marchandises, renoncer à son activité militaire et ajouter à sa pratique religieuse le culte du dieu tutélaire de la nation aztèque : Huitzilopchtli, mais conservait ses chefs et ses lois. Les Conquistadores useront à leur profit de cette fragilité en dressant les différentes populations soumises contre leurs souverains aztèques, et en les utilisant les unes contre les autres.
Tonantzin reproduit cette structure de confédération dont l'unité est surtout militaire et culturelle, les peuples qui la composent étant principalement de culture nahua, dont les Aztèques ne sont qu'une subdivision. Les Mayas, qui forment un ensemble culturellement et linguistiquement distinct des peuples nahua, n'ont pas de réminiscence dans Terre Seconde au sein de l'empire de Tonantzin, mais constituent une réminiscence "sœur", c'est-à-dire politiquement indépendante mais culturellement et géographiquement voisine. Tonantzin correspond donc à un état intermédiaire où l'Empire Aztèque n'a pas encore soumis les rois mayas. La réminiscence nahua et la réminiscence maya partagent la même localisation géographique : l'île de Káat. Káat signifie "jarre" en langue maya et ce terme est utilisé par les Tlakamej ("homme" en nahuatl) de Tonantzin également, en référence à une légende oubliée sur l'apparition des ces deux réminiscences. Les peuples de culture maya n'étant pas unifiés Tonantzin est l'unique nation organisée de taille importante sur Káat.

Peuplement et société

Les Tlakamej ont l'aspect des habitants du Mexique pré-colombien : c'est un peuple d'origine asiatique aux cheveux noirs, aux yeux en amande et à la peau mate. Les Tlakamej sont en général de petite taille et sont vêtus d'un simple pagne pour les gens du peuple, et de tuniques et capes plus élaborées pour les classes supérieures, éventuellement associées à des bijoux d'or et d'argent, voire des coiffes de plumes multicolores. Notons que le coton n'est pas la fibre textile la plus utilisée, car c'est un produit de luxe, dont l'usage est réservé à la noblesse. Tonantzin n'ayant presque pas d'échanges commerciaux hors de l'île de Káat, le coton (ichcatl en nahualt) est un produit très rare de manière générale dans Terre Seconde.

Chaque Altepetl ou Cité est dirigée par un Tlatoani ("celui qui parle") qui fait office de roi. L'Empereur de Tonantzin est appelé le Huey Tlatoani (sa tenue protocolaire est un diadème d'or et de turquoise et un manteau bleu-vert) et règle sur l'Huey Altepetl, soit la capitale impériale, appelée **Xochicalli** ("maison de fleurs" en nahuatl), qui est la réminiscence dans Terre Seconde de la grandiose Mexico-Tenochtitlan, l'antique capitale aztèque (quoique celle-ci soit techniquement postérieure à l'An Mil). Chaque Tlaotani est assisté dans sa tâche par un Tlacocan, soit un conseil formé de dignitaires nommés par lui-même et de représentants des Calpulli ou conseils populaires (cf. plus bas). Les Calpulli représentent une entité sociale de base aux contours flous, qui peut être un quartier, une guilde de marchands ou d'artisans ou un clan formé sur la base de relations familiales. Les dignitaires, ou Tecuhtli, que les Espagnols appelèrent caciques, sont nobles alors que les Calpulli structurent la plèbe. Les plus hauts dignitaires nommés par l'Empereur sont le Cihuacoatl (littéralement "serpent-femme"), soit le chef des armées et vice-empereur, et le Huey Calpixqui, soit le ministre des finances.

La société des Tlakamej est avant tout une société théocratique et militariste, extrêmement bien organisée, reposant sur un système de castes au sein duquel la promotion sociale n'est possible qu'à travers les exploits militaires ou l'apprentissage religieux. On distingue les castes suivantes :

- les **Pipiltin** ou nobles (un Pilli, des Pipiltin), c'est une noblesse héréditaire formée à partir de la descendance des Tecuhtli, soient les dignitaires nommés par le Tlaotani ou élus suivant les Altepetl. C'est principalement au sein de cette caste que sont récrutés les prêtres (Tlacuilo), les chamanes (Tizitl) et les officiers (Tlaloque).

- les **Macehualtin** sont les plébéiens, c'est-à-dire les roturiers libres : métayers, artisans, artistes. Ils sont soumis au service militaire, aux corvées de travaux d'état et aux impôts.

- les **Mayeque** sont les serfs : sans être esclaves ils sont attachés à une terre qu'ils ne peuvent pas quitter.

- les esclaves, qui se séparent en **Tatlacotin**, soient les esclaves consacrés au service d'un maître, et prisonniers de guerre destinés aux sacrifices religieux.

Le statut de Mayeque ou de Tatlacotin est la conséquence d'une déchéance judiciaire ou économique. Un plébéien peut vendre ses enfants pour échapper à la famine par exemple, voire se vendre lui-même. Outre ces quatre castes on peut mentionner celle des **Cuahupilli**, c'est-à-dire des guerriers d'élite. Ce sont en général des Macehualtin qui ont réussi à être promus à un rang supérieur après avoir accompli l'exploit de faire quatre prisonniers de guerre. Ils sont alors intégrés dans l'un des quatre ordres militaires suivants : les **Guerriers-Jaguars**, les **Guerriers-Aigles**, les **Guerriers-Crânes** et les **Guerriers-Flèches** (cf. plus bas). Les Cuahupilli ("sous-Pilli") constituent une classe intermédiaire entre la caste noble et les Macehualtin.

Outre cette organisation verticale existe une organisation horizontale, qui concerne essentiellement les Macehualtin des villes : les **Calpulli**. Les Calpulli représentent une entité sociale de base aux contours flous, qui peut être un quartier, une guilde de marchands ou d'artisans ou un clan formé sur la base de relations familiales. Chaque Calpulli est dirigé par un chef appelé Calpuleh, possède son propre temple associé à une divinité protectrice, et notamment sa propre école militaire pour la jeunesse, appelée Telpohcalli.

Modernisme remarquable de la société aztèque, les Telpohcalli sont gratuites et pour tous les enfants des Macehualtin, entre 10 et 15 ans. L'enseignement comprend histoire, religion, artisanat, morale, agriculture et surtout entraînement militaire.

La caste des Pipiltin elle reçoit son enseignement au sein d'une autre catégorie d'écoles : les **Calmecac**. Il y apprennent les sciences considérées comme plus nobles : l'écriture (dont l'usage est essentiellement sacré; dans le cadre de Terre Seconde on considère que l'écriture liturgique de la religion aztèque est celle de la *langue diabolique*, ce qui signifie que tous les Pipiltin ont reçu un apprentissage de cette langue enchantée), l'administration, l'astronomie et la théologie. L'enseignement des Calmecac est extrêmement dur. Les élèves subissent un bain froid chaque matin, des châtiments corporels, des saignées et tests d'endurance réguliers. Les meilleurs élèves des Calmecac (c'est-à-dire dans le cadre de Terre Seconde ceux qui parviennent à un maîtrise suffisante de la langue diabolique pour que l'affinité associée à cette langue s'éveille en eux) deviennent **Tlacuilo**, c'est-à-dire prêtre. Les autres deviennent chef de guerre : **Tlaloque**, chamane-guérisseur : **Tizitl** ou encore artiste, lesquels - originalité de la société aztèque par rapport aux autres sociétés fonctionnant par castes - sont hautement considérés.

Religion

La religion des Tlakamej a la particularité de mêler chamanisme et prêtrise. Elle accueille à la fois le Tizitl, soit le Chaman, et le Tlacuilo, le Prêtre. Leurs fonctions sociales et religieuses sont différentes, leur magie également. Les Tizitl représentent la majorité des religieux Tlakamej, et les Tlacuilo une élite présente surtout dans les villes et proche du pouvoir temporel. Elle est décrite en détail dans l'article *Tezcatlipoca*.

Les ordres militaires

Les quatre ordres militaires sont assimilées à des ordres de chevalerie, disposant de facultés guerrières et de pouvoirs magiques. Ils constituent les troupes d'élite de l'armée régulière ainsi qu'une possible voie de promotion sociale pour les Macehualtin. La noblesse fournit par ailleurs les officiers supérieurs qui encadrent l'armée.
[...]

TOTEMS

Voir aussi Chamanisme, la Chute du Royaume de Dieu, la Géhenne, Méthyl

Contributeur : Bertrand Reygnier

L'acception du terme 'Totem' spécifique à Terre Seconde est expliquée dans l'article *Chamanisme*. Cette article se contente de recenser nombre de Totems vénérés couramment, les initiations permettant de s'en rapprocher, ainsi que les Esprits qui leur sont associés. **n désignera ci-dessous le niveau du Chaman invoquant l'esprit.**

On mentionne ici trois traditions totémiques : celle du totem unique **Iouskeha** des Wendat (cf. *Harbayon*), celle des peuples du *Kalevala*, qui appellent leurs totems des **Taikurit** et celle des **Tsag** du peuple des *Emberek*, surnommés parfois "Totems infernaux" par d'autres peuples. D'autres viendront s'ajouter au fur et à mesure de l'enrichissement du jeu.

Avertissement : Alors que les traditions totémiques des Tsag ou des Taikurit sont parfaitement imaginaires, ainsi que les peuples qui les vénèrent, la Nation Wendat existe bel et bien et on a tenté, dans le cadre de Terre Seconde, de proposer une version "jouable" des traditions chamaniques de la culture wendat. On a également repris les noms de certaines tribus. Notre démarche est ici de rendre à César ce qui est à César en préservant les noms d'origine, mais en aucun cas l'on ne saurait réduire ou même associer la Nation Wendat à ce qui va être décrit ci-dessous. Il ne s'agit que d'un jeu s'inspirant librement de patrimoines culturels existants, selon la compréhension nécessairement limitée et biaisée des auteurs. Si Terre Seconde peut être un point d'entrée pour susciter un intérêt pour la culture wendat, tant mieux, mais ce qui suit n'est nullement pertinent hors du contexte spécifique du jeu.

Iouskeha : le Totem des Wendat

Les Wendat (ou Hurons) sont le peuple humain de culture amérindienne habitant le *Vinnland* qu'ils appellent eux-mêmes Harbayon dans leur langue. Réminiscence du peuple huron originaire du Québec de Prime Terre, les Wendat pratiquent une religion chamanique. Leurs Chamans, les **Arendiwane**, ont tous un unique Totem, auquel tous les esprits de leur religion sont rattachés : Iouskeha l'ancêtre, le Soleil, créateur de la vie et protecteur des hommes. Dans le contexte de Terre Seconde, tous les

esprits de la religion huronne seront considérés comme vassaux de Iouskeha pour les Arendiwane.

"Il est vrai qu'à l'origine du monde il y avait Aataentsic, la Lune. Elle habitait dans le ciel une terre verdoyante comme la nôtre en été, où l'hiver était si doux qu'on le voyait à peine. Un jour que son chien poursuivait un ours, celui-ci tomba dans un précipice et le chien après lui. Aataentsic, qui suivait derrière, s'y jeta aussi, ne voulant pas se séparer de son chien qu'elle aimait par-dessus tout. Or, à cette époque, ce que nous appelons terre n'était que de l'eau. tomba dans l'eau, sans se blesser. Heureusement, car elle était enceinte. Pendant sa chute, la grande Tortue, levant par hasard la tête de l'eau, l'aperçut et eut pitié d'elle. Ne sachant que faire, elle appela les autres animaux marins, aussi étonnés qu'elle de voir descendre du ciel cette créature étrange. Le Castor proposa qu'on se mît tous à l'œuvre pour construire une petite plate-forme avec de la terre qu'on alla chercher au fond de l'eau et qu'on transporta sur le dos de la Tortue. Le Castor mit un soin particulier à lisser avec sa queue cet amas boueux qui devint une île sur laquelle Aataentsic tomba sans se faire de mal. Elle enfanta alors deux jumeaux : Iouskeha, le Soleil, et Tawiscaron, qui, étant grands, se prirent de querelle. Armé d'un bois d'orignal, Iouskeha blessa au flanc son frère, qui n'avait pour se défendre qu'une tige de rosier sauvage. Le sang qui coulait de sa blessure arrosa la terre et donna naissance aux pierres à feu que dans notre langue nous appelons "tawiscara". Il mourut là, achevé par Iouskeha. Nos pères racontaient que cet Iouskeha est à l'origine de tous les biens que nous avons. C'est lui qui réchauffe la terre pour faire pousser le maïs, c'est lui qui apprit à la grande Tortue comment allumer le feu, c'est lui encore qui rend nos chasses favorables. Et c'est lui enfin qui libéra tous les animaux renfermés dans une caverne. " (extrait de "L'aventurier du hasard : le baron de Lahontan" de Réal Ouellet)

La religion huronne et de manière générale la religion des peuples de langue iroquoienne a été oubliée et on en connaît peu de choses. On a donc mêlé ci-dessous mythologie et mots d'origine huronne et iroquoise pour proposer un panel jouable d'entités et on a dû fortement extrapoler à partir du peu d'informations disponibles. Ce qui suit n'est donc absolument pas une reconstitution fidèle de la religion des peuples du Québec mais celle de la réminiscence que connaît Terre Seconde.

Pour un Arendiwane son Totem étant Iouskeha, il est aussi l'Esprit Suprême pour les hommes. Mais cela ne signifie pas qu'il soit objectivement plus puissant que les autres sur le plan spirituel. La hiérarchie spirituelle perçue par les Arendiwane n'a de sens que pour eux, comme dans toutes les religions chamaniques de Terre Seconde.
Un Arendiwane peut s'adresser directement à son Totem comme à un esprit. Il peut notamment ainsi invoquer lumière ou chaleur. La lumière ainsi invoquée sera d'ailleurs véritablement celle du Soleil, et aura les mêmes propriétés. En tant qu'esprit Iouskeha peut être invoqué à un niveau quelconque, choisi par l'Arendiwane, mais bien sûr nécessairement inférieur ou égal à son rang en Initiation. Au niveau 1 il pourra permettre à l'Arendiwane de créer une source de lumière ou chaleur sur une cible inanimée de son choix, de manière à réchauffer quelqu'un, à faire bouillir de l'eau ou à éclairer un lieu. Cette source durera 1 round. La température ou la force de la source lumineuse est au choix du chaman, elle peut être assez intense pour créer un incendie ou éblouir. Au niveau 2 la durée de la source sera d'une minute,au niveau 3 d'une heure, au niveau 4 d'une journée et au niveau 5 d'une lune.
À partir du niveau 6 invoquer Iouskeha au niveau 5+k permettra au Chaman d'utiliser un pouvoir de niveau k de l'extension "sortilèges" des sorcier pyromanciens (cf. *Élémentalistes*) comme s'il disposait d'une affinité Feu et d'une extension sortilèges associée de rang Initiation - 5.
Enfin Iouskeha est le protecteur de la vie humaine, invoqué au niveau k il permet aussi au Chaman de guérir localement k*Initiation points de dommages. Si k>5 il permet la régénération d'un membre perdu. Iouskeha ne se limite pas à ces simples pouvoirs. Il sera toujours considéré en tant qu'esprit pour un Arendiwane comme primordial et actif, sans tabou ni sacrifice ni effets secondaires. Son rôle de protecteur et de nourricier de la nation, de l'humanité et de la tribu peut l'amener à intervenir de manière très variée et imprévisible, lorsque l'Arendiwane l'invoque sans exiger d'effet magique en particulier, mais en exposant un simple besoin. Là c'est l'imagination du MJ en rapport avec le niveau d'invocation qui devra jouer.

Remarque : Les Arediwane excellent à prendre des formes animales. S'il choisit d'utiliser le rituel "Masque chamanique" sur un esprit animal, il prendra alors une forme de l'animal considéré aussi longtemps qu'il le souhaitera **sans perdre contrôle de lui-même**. Il ne pourra cependant pas pratiquer de magie chamanique sous cette forme.

Voici maintenant les esprits vassaux à Iouskeha selon l'optique des Arendiwane:

Aataentsic [4]: Aataentsic est pour les Wendat l'origine du monde mais elle n'est pas vénérée à l'égal d'Iouskeha. En tant qu'esprit son rôle peut paraître mineur car il est cantonné au *Monde des Rêves*. Mais Aataentsic n'est pas seulement un esprit associé au Monde des Rêves, c'est aussi l'un des Princes des Rêves et elle représente l'attachement de la culture Wendat au rêve en général et le rôle que l'interprétation des rêves peut avoir dans cette culture. Elle permet notamment d'établir un lien entre les esprits ancestraux de la tribu et celle-ci, car les Wendat considèrent que leurs rêves sont un dialogue entre eux et les esprits. C'est vrai de fait grâce à Aataentsic et cela se fait sans intervention du Chaman, même si celui-ci est souvent questionné après coup pour l'interprétation du rêve.
Incarnat : Lune, Lien entre Monde Spirituel et Monde des Rêves
Niveau : 4
Pouvoirs : Si le Chaman invoque Aataentsic avant de s'endormir il aura alors accès jusqu'à l'aube suivante aux pouvoirs oniriques suivants : *recherche onirique, aliénation forcée, art des rêves, armes oniriques, somnambulisme conscient*. Il peut également se rendre dans le domaine onirique d'Aataentsic : le pays du doux hiver. C'est censé être la réplique onirique de la contrée céleste dont est tombée Aataentsic dans la légende, mais c'est surtout le lieu où il sera possible de faire venir un esprit ancestral des Wendat quelconque, afin qu'il réponde aux questions de l'Arendiwane, notamment sur le sens d'un rêve par exemple. De manière générale les esprits ancestraux seront coopératifs, mais on ne peut être sûr de rien...
Origine : Céleste
Comportement : Éveillé
Tabou absolu : Aucun
Tabou provisoire : Aucun
Sacrifice : un œuf d'un oiseau nocturne
Effets secondaires : 4% de chances que l'esprit ancestral contacté s'empare du Chaman pour 2d6 heures afin d'accomplir quelque tâche qui lui est chère

Adekagagwaa et Gohone [3/6]: L'été et l'hiver. Essentiels à la marche du temps, ces deux esprits sont identiques dans leurs pouvoirs, mais ne peuvent être invoqués au même moment. Adekagagwaa "l'été" ne peut être invoqué que durant la saison chaude et Gohone "l'hiver" que durant la saison froide. Ces saisons n'ont pas de limite fixe pour les Wendat. Mais le Chaman saura toujours lequel des eux il peut invoquer.
Incarnat : esprits jumeaux de l'été et de l'hiver, saison froide et saison chaude
Niveau : 3 (saison chaude) ou 6 (saison froide)
Pouvoirs : Ce pouvoir permet au Chaman ou à toute cible volontaire de prendre la forme d'un arbre jusqu'à rupture par simple volonté de la personne transformée. Sous cette forme la personne transformée ne vieillit pas, et est invulnérable aux attaques physiques ou à la magie tant que l'arbre est vivant. Elle ne peut pratiquer aucune magie elle-même mais reste consciente de ce qui l'entoure. Certains arbres vénérables sont ainsi considérés par les Wendat comme des Arendiwane ou des Guerriers en stase, attendant un événement particulier pour reprendre forme humaine. Les esprits deux jumeaux représentant le passage du temps, faire appel à eux permet en fin de compte de s'en affranchir.
Origine : Primordiale
Comportement : Passif
Tabou absolu : Aucun
Tabou provisoire : La personne bénéficiant du sortilège doit jeûner pendant trois jours avant la transformation.
Sacrifice : Aucun
Effets secondaires : Aucun

Aserue [7]: Aserue "la Corde" est un esprit assez abstrait qu'on peut rapprocher du Totem infernal Lánc (cf. plus bas). Il symbolise le lien social. La tribu des Attingueenougnahac le considère comme son esprit tutélaire. Ils sont "la Nation de la Corde" ce qui signifie que leur force réside essentiellement dans la cohésion de leur groupe. Aserue est un esprit proche d'Okwaho à travers la symbolique de la meute, mais son fonctionnement est radicalement différent. Chez les Rotikwaho on insiste sur les rapports hiérarchiques et on encourage une compétition permanente. On s'autorise à écarter les membres jugés irrécupérables. Les Attingueenougnahac en revanche la solidarité est sans faille et la compétition cède la place au partage et à la coopération.

Incarnat : symbolique de la corde, lien social
Niveau : 7
Pouvoirs : Aserue permet au Chaman d'établir un lien entre un maximum de n personnes consentantes, de manière à ce qu'elles partagent leurs compétences en travaillant ensemble à la réalisation d'un même but. On considérera donc que pendant n heures chaque personne touchée par l'esprit disposera en toute compétence (sauf les compétences de combat) du score maximal auquel cette compétence est possédée parmi toutes les personnes qui seront liées à lui. Ce pouvoir peut être utilisé pour s'appliquer aux compétences de combat, auquel cas il ne durera que i rounds, où i est le rang en initiation du Chaman.
Origine : Céleste
Comportement : Actif
Tabou absolu : L'une des personnes concernées n'est pas sincère dans son engagement vers l'objectif commun ou y renonce.
Tabou provisoire : Les personnes concernées doivent s'abstenir de tout emportement les uns vis-à-vis des autres pendant 7 jours.
Sacrifice : Les personnes concernées mêlent un peu de leur sang et versent le tout sur un feu.
Effets secondaires : Aucun

Eebik [2]: Eebik représente pour les Wendat un esprit associé à la ruse, la discrétion, l'ascèse et la patience. Traditionnellement ceux qui au sein de la tribu ont Eebik pour totem sont considérés comme doués pour la pose de pièges et l'espionnage.
Incarnat : Esprit animal de l'araignée, ruse, discrétion
Niveau : 2
Pouvoirs : Eebik peut conférer à une cible consentante le pouvoir se se passer d'eau et de vivres pendant autant de jours que le rang en initiation du Chaman. De plus il confère un bonus de +n aux compétences discrétion, vigilance, équilibre, escalade, pièges, dissimulation, danse et couture, ainsi qu'aux jets d'encaissement et de rapidité, ainsi que les facultés endurance et combat en aveugle, et ce durant n heures.
Origine : Primordiale
Comportement : Actif
Tabou absolu : Aucun
Tabou provisoire : Le Chaman se tait (sauf dans le cadre d'un rituel) pendant 24h.
Sacrifice : Le Chaman mange une araignée vivante.
Effets secondaires : Il existe n% de chances que la cible soit frappée d'une cécité provisoire pendant n heures à la fin du sort.

Gaol [5]: Gaol est l'esprit du vent mais aussi de l'air en général et peut donner au Chaman des pouvoirs proches de ceux d'un Éomancien. Les Wendat sont soumis à des vents parfois très violents mais considèrent aussi que c'est le vent qui chasse les nuages pour faire revenir le Soleil. Pour un chasseur le vent porte les odeurs et les sons. Gaol est donc associé à la chasse mais aussi à la communication.
Incarnat : vent
Niveau : 5
Pouvoirs : Gaol peut être utilisé de différentes manières :
- pour lever ou faire tomber un vent de force et de direction quelconque pendant une durée d'au plus n minutes,
- pour étouffer les ondes acoustiques sur un volume connexe de forme quelconque et d'au plus n m^3. Cela peut être utilisé notamment sur l'épaisseur d'une coquille sphérique de manière à ce que les sons ne la traversent pas. Ce volume peut être déplacé à volonté par le Chaman et durera au plus n heures.
- pour transmettre par l'air les paroles d'une personne à une autre, tant qu'elles "respirent le même air", c'est-à-dire sont sur le même hyperplan et qu'une onde acoustique peut aller des lèvres de l'une aux oreilles de l'autre. Gaol peut transmettre les paroles dans les deux sens, permettant ainsi aux deux personnes de communiquer comme par *Empathie*. Elles doivent cependant au moins murmurer leurs paroles et être en mesure d'entendre la réponse.
Origine : Primordiale
Comportement : Actif
Tabou absolu : Aucun
Tabou provisoire : Aucun
Sacrifice : Aucun
Effets secondaires : Aucun

Ha Wen Neyu [1]: Les Jogah sont des esprits forestiers analogues aux Matræ des Celtes (cf. *Tir Nan Ogg*). Ha Wen Neyu permet d'entrer en contact avec les esprits associés aux arbres, cours d'eau ou pierres du lieu où le Chaman se trouve. De par l'extrême proximité des Jogah au Monde Matériel, Ha Wen Neyu est souvent invoqué par le rituel du Cercle Chamanique au début de l'initiation des jeunes Wendat, afin de les éveiller au Monde Spirituel.
Incarnat : nature, forêts, roi des Jogah, les esprits forestiers
Niveau : 1
Pouvoirs : Ha Wen Neyu permet au Chaman d'entrer en contact avec les Jogah liés au lieu où celui-ci se trouve. Les Jogah sont des esprits potentiellement fort anciens, puisqu'ils ont l'âge de l'élément naturel auquel ils sont liés : arbre, étendue ou cours d'eau ou pierre. Ils sont très peu puissants mais pour un Arendiwane et de manière pour un Wendat peuplent les forêts et en un sens sont le lien le plus fort entre les mortels et le Monde Spirituel. En faisant appel à eux le Chaman peut leur demander les services suivants :
- lui décrire les auras spirituelles des personnes présentes (jet de volonté pour résister), c'est-à-dire leur Teinte Spirituelle et leur état d'esprit général, ainsi que la présence et la nature d'une affinité Totem ou de tout lien au Monde Spirituel, et enfin la présence de la faculté "Conscience onirique",
- lui décrire les événements passés du lieu en question jusqu'à n jours en arrière,
- permettre à des mortels (volontaires!) normalement insensibles au Monde Spirituel de voir à travers les yeux de leur double astral après s'être placés dans un état méditatif (ils doivent quand même disposer de la compétence "méditation"), et de suivre le Chaman dans ses pérégrinations dans le Monde Spirituel pour assister à ce qui s'y déroulera.
Origine : Primordiale
Comportement : Éveillé
Tabou absolu : Le Chaman a altéré le lieu de manière radicale (coupé un arbre, asséché ou souillé un point d'eau, cassé une pierre...).
Tabou provisoire : Aucun
Sacrifice : Aucun
Effets secondaires : 5% de chances que les personnes engagées dans le Monde Spirituel y restent 1d6 heures de plus que prévu.

Kinebik [5]: Kinebik, le serpent, représente la sagesse et est souvent invoqué pour arbitrer les conflits. C'est une tâche importante de l'Arendiwane. Ceux qui naissent sous le totem du serpent sont considérés comme doués pour la réflexion abstraite, et souvent aussi réputés pour leur honnêteté et leur droiture.
Incarnat : esprit animal du serpent, sagesse
Niveau : 5
Pouvoirs : Kinebik permet au Chaman disposer pendant une heure d'une "ouïe vraie", c'est-à-dire qu'il saura si ceux qui parlent autour de lui disent ou non la vérité (jet de volonté pour résister, en ce cas le Chaman saura que le rituel est inefficace sur la personne concernée). Il ne distinguera cependant pas les mensonges par omission. Kinebik lui donnera aussi mémoire des lois coutumières des Wendat, et des jugements rendus jadis par les autres Arendiwane, qui pourront alors le conseiller en tant qu'esprits ancestraux. S'il y a polémique entre eux sur un point il le saura et pourra trancher selon sa sensibilité propre. Si en revanche les esprits des anciens Arendiwane parlent à l'unisson il pourra choisir de suivre leur conseil... ou de juger différemment, mais en connaissance de cause. Les arbitrages de l'Arendiwane le plus ancien de la tribu ayant force de loi chez les Wendat, ce n'est point pouvoir à utiliser à la légère.
L'esprit du serpent représente aussi la mémoire collective des Wendat en matière de connaissance techniques. Ainsi l'Atendiwane peut en faisant appel à lui obtenir une réponse à une question à condition qu'un esprit ancestral des Wendat connaisse la réponse. En principe Kinebik filtre les mauvaises réponses des esprits qui seraient dans l'erreur... en principe...

Enfin, Kinebik peut également conférer à une cible volontaire une peau serpentine pendant n heures, ce qui lui procurera un bonus d'endurance de 2. Il bénéficiera aussi d'un bonus égal à n*le rang en initiation du Chaman dans les compétences "présence" et "lire les pensées", et un bonus de perception de 3.
Origine : Primordiale
Comportement : Actif
Tabou absolu : Aucun
Tabou provisoire : Le Chaman ne doit pas toucher d'arme et s'abstenir de toute violence directe pendant 24h.
Sacrifice : brûler une mue de serpent
Effets secondaires : 3% de chances que la personne bénéficiant de la protection du serpent garde des pupilles verticales en même temps que le bonus en perception de 3

Okwaho [3] : Okwaho est l'esprit du loup et aussi le totem de la plupart des membres du clan Rotikwaho, le clan du loup parmi les Wendat. C'est un esprit qui incarne à la fois la force et l'agilité du loup, sa férocité et la peur qu'il inpire et surtout son comportement social. Il peut notamment renforcer les liens entre les membres d'un groupe. Les Chamans du clan Rotikwaho n'ont évidemment pas Okwaho comme Totem mais en revanche seront considérés comme disposant d'un bonus de +2 en Initiation lors de toute interaction avec Okwaho.
Incarnat : esprit animal du Loup, Totem principal des Rotikwaho
Niveau : 3
Pouvoirs : Soit i le niveau d'initiation du Chaman. Okwaho peut conférer à i personnes consentantes un bonus de 3 en force, endurance, perception et souffle, pendant une durée de i minutes. Il peut de plus, si les personnes sous son influence sont d'accord, répartir entre eux les dommages perçus de manière à garantir si possible la survie de tous. Des blessures se refermeront et d'autres s'ouvriront magiquement, le total des points de dommages infligés au groupe restant le même. Enfin, il permet de retrouver une personne considérée comme appartenant à la "meute".
Origine : Primordiale
Comportement : Actif
Tabou absolu : Aucun
Tabou provisoire : Aucun
Sacrifice : Le cœur battant d'un animal tué à la chasse.
Effets secondaires : i% de chances que les personnes ayant bénéficié de ce sortilège gardent un bonus de +1 en force, endurance , perception et souffle, mais aussi un trait physique lupin (pilosité, crocs, queue, yeux jaunes...)

Okwari [k]: Okwari ne représente pas pour les Wendat la force, quoique s'il utilise le rituel du masque chamanique sur cet esprit l'Arendiwane gagnera considérablement en force. Okwari est associé à l'hibernation, au sommeil sans rêves et à l'endurance face à l'adversité. Il symbolise aussi le fait de s'occuper de sa progéniture. Okwari est aussi le totem principal de la tribu des Attignaouantan (la nation de l'Ours), dont les quartiers d'hiver sont introuvables. Un mythe tenace affirme qu'Okwari les plonge dans une sorte de sommeil spirituel qui dure tout l'hiver et leur permet de survivre par cette forme d'inspiration. Ils se réuniraient pour cela dans des grottes et resteraient dans une torpeur catatonique jusqu'au printemps.
Incarnat : esprit animal de l'ours
Niveau : k
Pouvoirs : Okwari peut conférer à toute personne volontaire une insensibilité au froid équivalente à celle d'un grizzly pendant 24h, et lui faire bénéficier durant la même période de la faculté "Torpeur Morphéique", d'une récupération optimale des blessures, le cas échéant d'un sommeil sans rêves (homogènes ou aliénés, cf. *le Monde des Rêves*), et d'un bonus de k en endurance (la valeur finale de l'endurance ne peut dépasser le rang en initiation du Chaman).
Origine : Primordiale
Comportement : Éveillé
Tabou absolu : Okwari n'aidera jamais quiconque ayant abandonné un de ses enfants.
Tabou provisoire : Aucun
Sacrifice : Déposer un rayon de miel dans la forêt.
Effets secondaires : 10% de chances que la personne concernée sombre immédiatement dans un profond sommeil de 1d6 heures dont rien ne pourra la tirer, si le rituel est pratiqué durant la période d'hibernation des ours.

Onatha [2]: Le blé est pour les Wendat un aliment rare et précieux. Onatha n'est pas seulement l'esprit du blé, mais aussi celui de l'agriculture en général. Son nom est fréquemment invoqué par les Wendat au cours de leurs travaux agricoles.
Incarnat : agriculture, blé
Niveau : 2
Pouvoirs : Les pouvoirs d'Onatha concernent l'agriculture : le Chaman peut ainsi sauver une récolte du gel, de la sécheresse ou de la vermine. Il peut garantir un excellent rendement des sols. Ce sont des pouvoirs qu'un Arendiwane utilisera régulièrement dans une Tribu sédentaire. Ils n'ont en revanche aucun intérêt pratique dans le contexte d'un univers féroce d'aventures périlleuses.
Origine : Primordiale
Comportement : Éveillé
Tabou absolu : Aucun
Tabou provisoire : Aucun
Sacrifice : Aucun
Effets secondaires : Aucun

Onenhia [4]: Onenhia est l'esprit tutélaire de la tribu des Ahrendarrhonon, le "peuple de la pierre". Les Wendat considèrent que les pierres représentent la mémoire, non pas seulement celle des hommes mais aussi celle de Terre Seconde en général. Quoique ne disposant d'aucun système d'écriture, ils inscrivent parfois sur des pierres des symboles qui leur permettent de garder trace d'un accord, d'une naisance, d'une mort, d'un événement quelconque... La pierre porte donc la mémoire des hommes selon les plus anciens modes d'écriture, car les premiers signes furent gravés ou peints sur des surfaces rocheuses. De plus, les Wendat considèrent comme les Cosmogonistes que toute matière de Terre Seconde porte en elle une trace de magie, lointain héritage de la naissance turbulente de cet univers.
Incarnat : mémoire de la pierre
Niveau : 4
Pouvoirs : Onenhia permet au Chaman de "faire parler les pierres", c'est-à-dire de leur demander ce qu'elles ont "vu". En pratique il peut avoir ainsi des visions du passé d'un lieu, et d'un événement précis qui s'est déroulé à proximité des pierres qu'il "interroge". Il peut ainsi remonter jusqu'à autant d'années que le carré de son affinité Totem. Onenhia permet aussi d'agir sur la Transcendance en général, et en ce cas l'invoquer équivaudra à une *Dissipation* ou à un *Désenvoûtement*. Enfin le Chaman peut aussi créer en invoquant le pouvoir d'Onenhia une "pierre de mémoire" associée à un événement auquel il assiste personnellement. La tradition veut ensuite qu'il grave sur la pierre d'un pictogramme distinctif, mais cela n'a aucun effet magique. En invoquant une seconde fois Onenhia avec la pierre en question dans la main, le Chaman revivra exactement l'événement sous la forme d'une vision spirituelle, qu'il peut éventuellement partager par un cercle Chamanique. Ces pierres de mémoire sont souvent utilisées pour les mariages, les pactes etc... afin de servir de preuve en cas de conflit ultérieur.
Par le pouvoir qu'Onenhia a sur la Transcendance et la magie en général, il peut également conférer à l'Arendiwane et à n personnes supplémentaires consentantes à vue une immunité face à toute forme de localisation magique ou de divination, ainsi que d'*Empathie*, et ce pendant n heures, de manière analogue au pouvoir des "Tours du Silence" de mage draconiste (cf. *Inhibition*), sans l'effet général de celles-ci d'immunité à toute forme de magie affectant l'esprit.
Origine : Primordiale
Comportement : Passif
Tabou absolu : Aucun
Tabou provisoire : Le Chaman doit s'abstenir de mentir pendant une Lune.
Sacrifice : Un cristal de roche.

Effets secondaires : Aucun

Onentse [1]: Onentse est un esprit très important pour les Wendat, car il est associé à la base de leur nourriture. Il est surtout invoqué par les Wendat qui ne sont pas Chamans, notamment avant de manger tout plat à base de maïs. On remercie alors Onentse pour ses bienfaits. Onentse n'est pas Onatha : il ne préside pas aux travaux agricoles, mais seulement à la valeur nutritive du maïs en quelque sorte.
Incarnat : esprit du maïs
Niveau : 1
Pouvoirs : Le Chaman peut conférer en invoquant Onentse un pouvoir nutritif double à des galettes de maïs ou toute préparation à base de maïs. Ce pouvoir ne fonctionnera qu'une fois sur une nourriture donnée et doublera également sa durée de conservation. De plus si le Chaman applique de la mie de pain de maïs mâchée consacrée par ce pouvoir sur une blessure, cette préparation agira comme un pansement, optimisera la guérison et empêchera toute infection.
Origine : Primordiale
Comportement : Éveillé
Tabou absolu : Aucun
Tabou provisoire : Aucun
Sacrifice : Aucun
Effets secondaires : Aucun

Oskcnnonton [6]: Le cerf est pour les Wendat symbole de virilité et de manière générale de fécondité. Il est en général invoqué pour bénir un mariage. Oskcnnonton est aussi le totem principal de la tribu des Tahontaenrat (la nation du Cerf), première tribu des Wendat en termes de puissance et de nombre, dont les femmes sont réputées très fertiles et robustes.
Incarnat : esprit animal du cerf
Niveau : 6
Pouvoirs : Oskcnnonton doit être invoqué lors d'un mariage, afin de garantir des enfants nombreux et sains. La rituel du mariage se pratique en général devant tout le clan en octobre-novembre, pendant le brâme, et le Chaman fait entrer les futurs époux dans un cercle chamanique au sien duquel il invoque Oskcnnonton. Celui-ci apparaît alors sous la forme d'un cerf blanc, et s'il entre dans le cercle avec les fiancés le mariage s'en trouve conclu, sinon on considère qu'il ne peut se faire. La protection d'Oskcnnonton ensuite sur les mariages qu'il a choisi de bénir s'exprime de manières très diverses et ne concerne plus le Chaman.
Outre ce pouvoir purement social, Oskcnnonton permet au Chaman de conférer pendant n heures à n personnes volontaires un souffle infini : ils ne sentiront donc pas la fatigue ni l'épuisement et réussiront automatiquement tous leurs jets dans les compétences fondées sur le souffle.
Origine : Primordiale
Comportement : Éveillé
Tabou absolu : Oskcnnonton n'aidera jamais quelqu'un ayant l'intention de s'en prendre à un enfant ou à une femme enceinte.
Tabou provisoire : Aucun
Sacrifice : Une libation de lait maternel.
Effets secondaires : Aucun

Tarhuhyiawahku [5]: C'est l'Atlas iroquois : un géant qui soutient le ciel sur ses épaules. Comme Atlas il permet de lutter contre les immortels. Il symbolise ce qui sépare le ciel et la terre, c'est-à-dire ce qui permet aux hommes d'exister entre les deux.
Incarnat : lutte contre les immortels
Niveau : 5
Pouvoirs : Son pouvoir est redoutable contre tous les immortels : Diables, Démons, Anges, Titanides, Ténébrides, Procurateurs etc... Le Chaman peut détruire sa cible à vue par dispersion des liens magiques la constituant sur un jet de volonté raté. En cas de réussite, le Chaman peut réinvoquer ce pouvoir pour retenter sa chance. Tarhuhyiawahku lui permet également de déceler en toute cible (jet de volonté pour résister si non-volontaire) la trace d'une corruption quelconque par un lignage immortel (hybride ou possession démoniaque par exemple).
Origine : Céleste
Comportement : Passif
Tabou absolu : Aucun
Tabou provisoire : Aucun
Sacrifice : Une goutte d'un sang immortel ou hybride.
Effets secondaires : Aucun

Tawiscaron [7]: Tawiscaron préside aux rituels funéraires courant mais aussi à la fête des morts. Il permet au Chaman d'arracher l'âme à la Douat pour en faire un esprit ancestral, mais aussi de garantir une forme de métempsychose au sein des différentes tribus wendat. En effet, les Wendat enterrent leurs morts, mais lorsque le village se déplace, les ossements de tous les morts sont déterrés et transportés dans un cimetière central commun à plusieurs villages. On enterre alors les ossements dans un tumulus. Avant de mettre les os dans l'ossuaire, on enlève les derniers morceaux de chair et de vêtements au squelette, et on jette ensuite tous les os en les mélangeant volontairement. Ce rite funéraire permet aux différents clans wendat de se retrouver et de symboliquement mêler leur passé. La fête des morts est aussi un moment de convergence des tribus nomades appartenant à la nation wendat vers un lieu unique, et donc l'occasion de nouer des alliances matrimoniales inter-tribus, afin d'éviter la consanguinité. Mort et vie sont donc associées et le rituel consistant à mélanger les ossements permet également dans le Monde Spirituel de mêler les esprits ancestraux entre eux, de manière à ce qu'ils puissent choisir d'inspirer une personne d'une tribu autre que la leur, et de nenaître partiellement à travers celle-ci.
Incarnat : Mort, culte des esprits ancestraux, feu souterrain, volcans, monde souterrain
Niveau : 7
Pouvoirs : Si une âme a une affinité Totem d'un esprit vassal de Iouskeha au sens des Wendat, elle sera considérée dès l'instant de sa mort comme **consacrée**, et comme **élue** si le Totem est Iouskeha lui-même. et Tawiscaron permet à l'Arendiwane d'invoquer une créature de la Douat lors de l'enterrement du cadavre. La créature de la Douat n'a pas de forme unique, car elle prend celle du mort. Sa force est égale au rang de l'affinité Totem du Chaman plus le nombre de personnes présentes à la cérémonie partageant un lien de sang avec le mort jusqu'au deuxième degré. Assez rapidement on voit que la force de la créature devient considérable dans les grandes familles. Cette créature a comme seul pouvoir de localiser l'âme dans la Douat (à condition qu'elle soit encore dans la Douat). Si l'âme est élue, aucun pouvoir ne pourra alors lui dissimuler la localisation de cette âme et elle la localisera forcément, et si l'âme est seulement consacrée, elle devra réussir un jet de Force/Ka pour y parvenir par défaut, et déjouer les protections éventuelles. La créature peut ensuite se rendre là où l'âme se trouve (si ce n'est pas dans un Havre, auquel cas l'âme sera considérée comme perdue par Tawiscaron) et l'arracher à la Douat pour en faire un esprit ancestral. Si l'âme est élue, la créature réussira automatiquement, sinon un nouveau jet Force/Ka est nécessaire. Si des créatures, âmes revenantes ou des reflets plutoniens s'interposent, la créature pourra les combattre (et uniquement dans ce cas, car elle n'a pas d'autre fonction que de "libérer" cette âme en particulier). Elle chassera en cas de victoire les âmes revenantes dans une autre région de la Douat choisie aléatoirement et les y cantonera jusqu'à la prochaine aube. Les reflets plutoniens et créatures de la Douat seront bannis également jusqu'à la prochaine aube.
Tawiscaron doit également être invoqué lors de la cérémonie du cimetière commun, afin d'enjoindre à l'esprit ancestral de devenir l'esprit totémique d'un(e) jeune Wendat lors de sa prochaine initiation, afin de revivre dans une certaine mesure à travers lui ou elle.
Enfin Tawiscaron, une fois invoqué, permet au Chaman jusqu'à l'aube suivante de repousser les revenants (jet de volonté pour résister).
Origine : Chthonienne
Comportement : Éveillé
Tabou absolu : L'âme visée possédait de son vivant une affinité nécromantique.
Tabou provisoire : Le Chaman pratique un jeûne absolu (ni nourriture ni eau) pendant 48h. Il doit s'agir d'un véritable jeûne, sans assistance magique.
Sacrifice : Une goutte de lait maternel versé directement du sein de la nourrice dans la bouche du mort.
Effets secondaires : Aucun

Yaogah [6]: C'est le vent du Nord, ou plutôt l'esprit du froid. Il ne symbolise pas l'hiver comme Gohone, ni le vent comme Gaol, mais le gel, la froidure mortelle. Faire appel à Yaogah est potentiellement très dangereux.
Incarnat : froidure mortelle, hiver très rigoureux conduisant à la mort de la tribu, fin du monde
Niveau : 6
Pouvoirs : Heureusement pour les Wendat Yaogah est Passif. Il représente celui qui peut potentiellement détruire le monde et son pouvoir est très destructeur. Lorsqu'il l'invoque, le Chaman acquiert pendant une heure le pouvoir de transmettre à volonté toute personne qu'il touche de manière directe ou indirecte un flux d'énergie négative (cf. *Élémentalistes > Pénombre* pour les règles à ce sujet) de virulence égale à son rang en Initiation. Cette forme d'énergie négative sera perçue comme une terrible froidure. Ce pouvoir permet aussi de détruire les objets magiques de manière analogue au pouvoir draconiste "Dispersion d'une source inanimée" (cf. *Métamorphose*).
Origine : Primordiale
Comportement : Passif
Tabou absolu : Aucun
Tabou provisoire : Aucun
Sacrifice : Aucun
Effets secondaires : Le Chaman perd toujours un point de vie global lorsqu'il fait appel à Yaogah.

Les Totems des Taikurit

Il s'agit des Esprits associés aux personnages et aux créatures de la mythologie ougro-finnoise. Les Taikurit ("sorciers" : un Taikuri, deux Taikurit) sont les chamans de ce peuple, et sont considérés surtout comme des bardes ou des ménestrels. Cf. *Kalevala et Pohjala*.

Les Tsag ou Totems infernaux

Spécifiques aux Chamanes *Emberek* (cf. *La Géhenne*), appelés aussi Ékils ou Chamans diaboliques, les Totems Infernaux ont en fait une origine liée à *Méthyl* mais sans rapport direct avec les Rois Infernaux règnant sur la Géhenne, quoiqu'eux aussi soient désignés par les noms diaboliques des couleurs infernales. On ne décrira donc ici que les Totems, selon l'ancien ordre cataharmonique, dans la mesure où les Chamanes sont très liés à l'ancien ordre des choses et ne reconnaissent pas le bannissement de la neuvième couleur infernale. En effet, le Totem de la couleur des Cauchemars: Naaï, existe encore alors que le Roi Infernal qui lui correspond est mort. Les Totems infernaux sont de surcroît plus anciens que les Rois Infernaux, qui ne sont que les réincarnations des neuf premiers Hiérophantes de l'Ordre de la Vie Éternelle. Les Chamans affirment même que cette réincarnation n'a été possible que par la survivance des Totems correspondants, et se prétendent plus proches de Méthyl que ne le sont les Mages diabolistes actuels.

Les neuf Totems infernaux sont nés de l'interaction entre Méthyl et le mystérieux esprit qui a inspiré sa création de la langue diabolique. Lorsqu'il a céé les neuf couleurs diaboliques, Méthyl ne savait pas que ces neuf couleurs étaient aussi neuf totems nés chacun de cet esprit que, faute d'en savoir plus, les Ékils avaient nommé jadis **le Solitaire**. Méthyl grava sur neuf piliers de pierre les neuf chapitres de son Dogme, et de ces neuf piliers naquirent les neuf Totems (cf. à ce sujet *Méthyl*). Mais les Totems ont évolué au-delà de la signification initiale que leur donne le Dogme.

Les Esprits associés aux Totems infernaux ainsi que la magie chamanique qui en est issue sont marqués spirituellement par la tradition chamanique ember (cf. *Emberek*), et les Totems infernaux ne peuvent être associés à l'Affinité Totem d'un Chaman qui ne soit pas de la teinte spirituelle de type Tradition Chamanique Ember, et ce à un rang au moins égal à +1. Si jamais le Chamane perd cette teinte spirituelle ou passe en-dessous de +1 il ne perdra pas son affinité mais la possibilité de faire appel à ces esprits tant qu'il ne sera pas rentré dans le droit chemin. Le monde spirituel des Ékils est très figé. Les esprits totémiques associés à l'affinité Totem d'un Ékil ne peuvent appartenir qu'au petit groupe des 9 Totems Infernaux. La Tradition ne permet aucune fantaisie à ce sujet. De plus à chacun de ces 9 Totems sont associés de nombreux esprits vassaux, et cette association également est figée. Pour utiliser un esprit vassal d'un Totem Infernal, il faut impérativement que l'affinité du Chaman soit liée à celui-ci. Ces esprits vassaux sont sommairement décrits mais il ne faut pas oublier qu'ils n'ont rien de systématique ni de figé. Les avantages qu'ils peuvent procurer n'ont cependant pas de raison d'être systématiques. Au MJ de varier selon les circonstances et le Chaman. C'est aussi pour cela qu'on ne donne pas de description des caractères spirituels des Totems en tant qu'esprits qui peuvent également être invoqués, car des esprits aussi puissants et anciens ne sauraient être prévisibles. Les esprits ne sont pas des êtres conscients, même ceux qui correspondent à des ancêtres illustres, mais ils n'en sont pas moins complexes et éventuellement contradictoires. Enfin les Emberek qui ne sont pas Chamans ne peuvent en principe jamais avoir comme Totem l'un des Totems Infernaux. Ils ne peuvent être liés qu'à un esprit vassal.

Voici donc les Totems infernaux et leurs esprits associés selon l'antique ordre cataharmonique, toujours en vigueur chez les Chamans diaboliques:

1. **Ouksa (Sang)**

   Le sang marque les limites de la Tribu. À l'origine la Tribu désignait l'humanité toute entière, mais le Totem s'est restreint pour les Ékils à la nation des Emberek, peuple élu jugé seul digne d'incarner la fierté de l'humanité face aux immortels. Ce Totem est donc censé préserver pour les Ékils la pureté de la lignée des Emberek, et sa cohésion face aux autres peuples mortels. Il préserve aussi le sang des Emberek dans la mesure où il rassemble des esprits guérisseurs. Ouksa est un peu comme l'anticorps des Emberek: il protège contre toute "infection" extérieure, le métissage étant vu comme tel, même si ce dernier aspect est contradictoire avec la portée universelle que voulait donner Méthyl à son message.

   • **Lekba Őszvillág** [9]: Esprit ancestral correspondant à l'un des 8 lieutenants de Finom Kéz Őszvillág, le Chaman-Empereur que les Emberek ont connu jadis, avant *la Chute du Royaume de Dieu*. Lekba était réputé comme un Chaman obsédé par la pureté de la lignée ember au point d'exiger que soient tués à la naissance les enfants nés de rapports avec des esclaves, qui selon la tradition ember sont tous allogènes puisque les Emberek ne peuvent être réduits en esclavage. Ce fut relativement aisé pour les enfants nés du ventre d'esclaves féminins, mais en revanche beaucoup plus difficile lorsque la présence d'esclaves masculins pouvait jeter le doute sur la paternité d'un enfant né d'un ventre ember. L'organisation de la société est essentiellement patriarcale, mais il existe de nombreuses familles où les femmes ont un statut égal voire parfois même dominant par rapport à celui des hommes. Aussi Lekba exigea-t-il d'éliminer tous les esclaves masculins en matière de précaution. Il mena aussi une campagne d'extermination des "bâtards" déjà présents au sein de la Nation. Il était si fanatique que le Chaman-Empereur Finom Kéz lui-même dut mettre un terme à sa folie meurtrière en affirmant que le sang ember était assez fort pour tolérer une relative dilution.
   Incarnat : liens du sang, pureté de la lignée ember
   Niveau : 9
   Pouvoirs : Il confère au chaman une vision des liens familiaux liant une personne au clan et à la Nation, en quelque sorte le détail de son arbre généalogique.
   Origine : Chthonienne
   Comportement : Éveillé
   Tabou absolu : Le Chaman faisant appel à lui n'est pas un pur Ember.
   Tabou provisoire : Refuser toute interaction avec un Ember métissé pendant 1 semaine.
   Sacrifice : La vie ou les parties génitales d'un Ember métissé.
   Effets secondaires : Invoquer Lekba Őszvillág en tant qu'esprit ancestral peut se révéler dangereux car il peut inspirer à un Chaman (3% de chances à chaque rituel) une furie meurtrière à l'égard des "bâtards".

   • **La louve rouge** [2/6]: La louve rouge est un esprit bienveillant qui protège la vie, comme la louve protège ses petits. Elle est rouge comme le sang, comme

son totem tutélaire.
Incarnat : protection de la vie
Niveau : 2 ou 6
Pouvoirs : Cet esprit permettra au Chaman de soigner l'ensemble de ses blessures en se reposant une heure. Elle lui permettra également de soigner une autre personne de la même manière si elle est invoquée au niveau 6. Si le Chaman le souhaite, il peut choisir d'appliquer ce même rituel à plusieurs cibles consentantes en ne payant qu'une fois le coût du rituel mais plusieurs fois celui de l'esprit. Invoquée sur autrui au niveau 2 elle permettra seulement de l'aider à récupérer de ses blessures de manière optimale, et à éviter l'infection. Elle pourra aussi revigorer une personne souffrant d'hypothermie.
Origine : Primordiale
Comportement : Actif
Tabou absolu : Aucun
Tabou provisoire : Aucun
Sacrifice : Aucun
Effets secondaires : Aucun

• **L'aigle de l'orage** [4]: Cet esprit est celui de l'eugénisme, et de la pureté du sang.
Incarnat : eugénisme, pureté de la lignée ember
Niveau : 4
Pouvoirs : Les traditions ember considérant que le métissage est une abomination, car il éloigne des esprits ancestraux, cet esprit permet au Chaman de distinguer chez tout Ember la pureté de son lignage, mais aussi, et c'est le volet le plus utilisé en pratique, les possibles malformations futures chez un enfant alors qu'il est dans le ventre de sa mère. Il déclenchera alors un avortement ou, si c'est trop tard, le clan abandonnera l'enfant lors d'une nuit d'orage (d'où le nom). L'esprit le tuera et l'emmènera sous forme spirituelle pour l'enfermer dans une egyházi fogház, i.e. une prison spirituelle. Les Emberek pensent que l'existence de l'enfant non-conforme est en fait une tentative d'affaiblissement du peuple ember par de mauvais esprits, et qu'en enfermant leurs âmes sous la forme d'esprits emprisonnés ils affaiblissent ces esprits ennemis. Naturellement tous les enfants abandonnés ainsi ne meurent pas forcément, et certains survivent et sont le sujet de moult récits et légendes orales...
Origine : Céleste
Comportement : Actif
Tabou absolu : Le Chaman faisant appel à lui n'est pas un pur Ember OU a une difformité ou un handicap congénital quelconque.
Tabou provisoire : S'abstenir de tout rapport sexuel avec une personne qui ne soit pas de pur lignage ember ou ait la moindre difformité ou handicap cogénital pendant 1 mois.
Sacrifice : Le sang d'une femme enceinte
Effets secondaires : Aucun

• **La reine-fourmi** [5]: Cet esprit développe les capacités de chasse de survie. Les fourmis relâchent périodiquement dans la nature des femelles fécondées, dont une infime proportion seulement pourra devenir Reine. En effet, une fois en dehors de la fourmilière, les petites princesses doivent trouver très vite un lieu ou pondre leurs premiers œufs, afin qu'une première lignée d'ouvrières puisse apparaître et assurer sa subsistance et ainsi la pérennité de la nouvelle cité fourmi. La Reine-Fourmi est donc le symbole de l'urgence associée aux besognes de survie, de la nécessité quotidienne de se nourrir, se protéger du froid etc...
Incarnat : survie, chasse
Niveau : 5
Pouvoirs : Elle confère un bonus de +10 dans toutes compétences associées à la survie en milieu naturel : Survie, Discrétion, Athlétisme, Vigilance, Chercher, Ouïe fine, Herboristerie, Connaissance de la Faune et de la Flore, Nage, Orientation (si une compétence est nouvelle, elle sera considérée comme ayant la valeur de la caractéristique active associée), et fait naturellement bénéficier la personne de la faculté 'Chasseur', en étendant au maximum son efficacité. Elle sera très utile si la personne se trouve en terrain inconnu, notamment en terrain 'magique', comme une forêt enchantée. Si le Chaman le souhaite, il peut choisir d'appliquer ce même rituel à plusieurs cibles consentantes en ne payant qu'une fois le coût du rituel mais plusieurs fois celui de l'esprit. La Reine-Fourmi peut protéger une personne jusqu'à la prochaine Nouvelle Lune.
Origine : Primordiale
Comportement : Actif
Tabou absolu : Le Chaman faisant appel à lui est en milieu urbain.
Tabou provisoire : S'abstenir d'entrer en milieu urbain pendant 2 semaines.
Sacrifice : Le cœur d'un animal sauvage.
Effets secondaires : 20% de chances pour la personne bénéficiant de la protection de la Reine-Fourmi de ne pouvoir s'alimenter autrement que par des aliments crus et non-transformés tout le temps que dure cette protection.

• **La veine ouverte** [4]: Cet esprit permet d'établir un lien puissant entre deux êtres vivants qui remplace un lien familial inexistant. C'est l'un des esprits "abstraits" des Emberek. Sans représentation physique, la Veine Ouverte symbolise l'idée de famille étendue. Cet esprit est en opposition de ce fait avec l'aigle de l'orage, et permet au contraire de renouveler le capital génétique par l'adoption et le métissage que cela peut entraîner. Il est invoqué à la fois pour l'adoption et pour sceller une amitié fraternelle.
Incarnat : amitié, loyauté, promesse, adoption, fraternité
Niveau : 4
Pouvoirs : Pour l'adoption, l'échange du sang avec la famille d'adoption est mimé par le chaman avec un couteau sacré, et aucune veine n'est effectivement ouverte. Pour sceller une amitié d'un lien familial spirituel entre deux personnes adultes, le rituel se fait en mêlant - physiquement cette fois - les deux sangs au niveau de la veine, entre une personne et un animal l'animal doit simplement boire le sang de la personne. Ce lien devient aussi fort qu'un lien de famille selon les traditions des Emberek, et permet à ceux qui le partagent de ressentir la présence de l'autre, par exemple de savoir dans quelle direction marcher pour le trouver. Dans le cas d'un animal, la personne pourra rappeler à lui son compagnon animal par sa simple volonté. L'animal suivra alors la direction nécessaire pour retrouver son maître, si toutefois ils partagent le même plan d'existence.
Origine : Céleste
Comportement : Éveillé
Tabou absolu : Aucun
Tabou provisoire : S'abstenir de mentir pendant trois jours.
Sacrifice : Une goutte du sang du Chaman.
Effets secondaires : Aucun

• **La vipère ailée** [k]: C'est un esprit qui permet de faire refluer le poison dans le sang pour en libérer la personne empoisonnée.
Incarnat : contrepoison
Niveau : k
Pouvoirs : Il permet à la victime de refaire un jet d'encaissement contre le poison avec un bonus de +2k. En cas de réussite elle est sauvée. La vipère ailée peut être réinvoquée plusieurs fois sur une même cible jusqu'à réussite, mais n'agira qu'une fois par round au plus rapide. Une sorte de course contre le poison peut ainsi s'engager. C'est ce que symbolisent les ailes de la vipère, qui est en général représentée avec des écailles d'un blanc très clair. Le Chaman doit ouvrir une veine de la victime, si le poison a été ingéré ou la blessure envenimée refermée.
Origine : Primordiale
Comportement : Éveillé

Tabou absolu : Aucun
Tabou provisoire : Aucun
Sacrifice : 1 litre de lait (que doit boire la personne cible).
Effets secondaires : Aucun

2. **Jayag (Chiffres)**

Jayag est resté plus proche de sa signification méthylienne: il désigne aussi pour les Emberek la Loi, non pas seulement au sens du droit coutumier qui permet aux clans emberek de réguler leur existence mais également au sens de la réflexion analytique en général. Il s'applique notamment à tout ce qui relève de la compréhension de la magie.

• Sygaï Őszvillág [9]: Esprit ancestral correspondant à l'une (la seule femme) des 8 lieutenants de Finom Kéz Őszvillág, le Chaman-Empereur que les Emberek ont connu jadis. Sygaï était la plus crainte des lieutenants de Finom Kez. Réputée pour son intransigeance et son mépris de la vie au regard du respect absolu de la Loi, elle a uni les différentes traditions coutumières des Emberek en un code unique, permettant d'arbitrer tous les conflits.
Incarnat : loi, rigueur, arbitrage, unicité
Niveau : 9
Pouvoirs : En tant qu'esprit, Sygaï confère pendant une heure à qui l'invoque le pouvoir de distinguer si tous ses interlocuteurs mentent ou non (jet de volonté pour résister) et peut même distinguer s'ils jouent sur les mots ou mentent par omission (second jet de volonté). Sygaï est un esprit très actif qui sera souvent invoqué par cercle chamanique pour surveiller le déroulement d'un duel ou d'une négociation afin de garantir qu'il n'y ait pas de tricherie.
Origine : Chthonienne
Comportement : Actif
Tabou absolu : Le Chaman utilise ce pouvoir pour faire la lumière sur un crime dont il est au moins partiellement responsable ou victime.
Tabou provisoire : S'abstenir d'enfreindre la loi en quoi que ce soit pendant deux semaines.
Sacrifice : Aucun.
Effets secondaires : Aucun.

•Kelm l'aigle nocturne [k]: Kelm était jadis l'aigle apprivoisé de Méthyl. Par empathie avec son maître, il pouvait partager la vision du créateur de la langue diabolique, et distinguer la structure de la magie.
Incarnat : analyse de la magie
Niveau : k
Pouvoirs : Cet esprit permet d'analyser une trace d'activité magique. Selon le niveau auquel il est invoqué il peut communiquer des informations plus ou moins étendues. L'analyse de la magie n'est pas le point fort du chamanisme, aussi il s'agit d'un esprit difficile à invoquer, difficile à contrôler.
Origine : Céleste
Comportement : Passif
Tabou absolu : Aucun
Tabou provisoire : Aucun
Sacrifice : Un objet ou matériau magique.
Effets secondaires : Il existe 1% de chances que Kelm dévore de manière définitive 1d12 points de Transcendance sur le potentiel du Chaman qui l'invoque.

• Le Mangesort [9]: Cet esprit auquel on attribue souvent l'apparence d'un criquet se nourrit de la puissance magique lorsqu'elle est exprimée.
Incarnat : anti-magie
Niveau : 9
Pouvoirs : Sa présence rend en pratique toute magie impossible là où il est invoqué ou présent, car il la dévore. Dure n rounds.
Origine : Céleste
Comportement : Actif
Tabou absolu : Aucun
Tabou provisoire : S'abstenir de pratiquer la magie pendant deux jours.
Sacrifice : Aucun
Effets secondaires : 1% de chances pour le Chaman que l'invocation du Mangesort consomme toute sa Transcendance restante au lieu du coût normal.

• L'écureuil des steppes [1]: Cet esprit préserve la mémoire historique du peuple Ember et est en quelque sorte complémentaire du suivant.
Incarnat : histoire, mémoire, passé
Niveau : 1
Pouvoirs : Il permet au Chaman qui l'invoque d'avoir une vision du passé du peuple Ember associé à une personne, un lieu, ou un événement.
Origine : Chthonienne
Comportement : Éveillé
Tabou absolu : Aucun
Tabou provisoire : Aucun
Sacrifice : Une mèche de cheveux du Chaman
Effets secondaires : Aucun

• Le serpent millénaire [2]: Cet esprit est une sorte de référence historique pour les Ékils en matière de justice.
Incarnat : justice, mémoire, passé
Niveau : 2
Pouvoirs : Il enseigne les lois anciennes du peuple Ember et peut raconter n'importe quel jugement ancien rendu par un chaman. Il peut renseigner également sur l'ascendance d'une personne et l'histoire de sa famille, mais sous l'angle de l'historique et non du détail des filiations comme Lekba Őszvillág présenté ci-dessus.
Origine : Chthonienne
Comportement : Éveillé
Tabou absolu : Aucun
Tabou provisoire : Aucun
Sacrifice : Une mèche de cheveux du Chaman
Effets secondaires : Aucun

3. **Xochisuatl (Roses)**

Xochisuatl est pour le Dogme l'une des couleurs les plus complexes dans leur signification. Elle gouverne les passions mais représente aussi *la corruption de la corruption*. Pour Méthyl les passions étaient la raison d'être de la lutte mais aussi ce qui pouvait la perdre. De ce fait les Roses peuvent inspirer comme corrompre et détourner. C'était donc pour Méthyl une arme à double tranchant, mais dont l'aspect corrupteur pouvait également être utilisé contre l'ennemi.
Le Totem s'est réduit à une signification beaucoup plus pratique de cette couleur: il permet de détourner un être de sa raison d'être initiale et de manipuler par les émotions, mais aussi règne sur les poisons et tous les usages qu'on peut en faire, y compris le rituel du Tali, décrit ci-dessous.

• **Nemi Vágy Őszvillág** [9]: Esprit ancestral correspondant à l'un des lieutenants de Finom Kéz Őszvillág, le Chaman-Empereur que les Emberek ont connu jadis. Nemi Vágy invoquait fréquemment des esprits pour accroître les passions et le désir de tuer des combattants Emberek pendant les batailles, mais il est également connu comme étant le Maître des Poisons.
Nemi Vágy avait également un rôle important dans les rituels de passage à l'âge adulte: on faisait absorber aux adolescents des poisons mystiques préparés conjointement par Nemi Vágy, Sygaï et Lekba Őszvillág, alliant ainsi Roses, Chiffres et Sang, qui avaient pour but de révéler et tuer les indésirables au sein du peuple, c'est-à-dire ceux qui risquaient de mettre en péril son unité sacrée: fortes têtes, métis, traîtres... Chaque année le rituel de passage à l'âge adulte éliminait une partie de la population ember, ne laissant que ce que Finom Kez considérait comme la population "utile". Cette infernale ordalie a été de fait été mise en place par Finom Kez en remplacement des rituels anciens de passage à l'âge adulte, (comprenant entre autre l'absorption d'une mixture infâme mais non empoisonnée) réalisés traditionnellement sous les auspices des Larmes et non des Roses. Remplaçant les Larmes par les Roses, le Chaman-Empereur substituait une logique de sélection et renforcement par la douleur par une simple épuration de la corruption interne par la corruption même.
Les descriptions des Chevaliers de l'Ordre de la Vie, qui ont vaincu Finom Kez, au sujet de ce rituel appelé Tali font état de transes qui s'emparaient de ceux qui y survivaient, renforçant leur lien à leur totem personnel, ainsi que leur sensibilité aux pouvoirs des Chamans, rendant la magie plus efficace sur eux (en pratique divisant par 2 les coûts en Transcendance des pouvoirs chamaniques utilisés sur eux qui soient de la même couleur que leur totem).

En realité l'épreuve du Tali est un rituel africain originaire du Sénégal (une version malgache appelée Tanghin existait également, qui fit une fois 6000 victimes en une seule fois) visant à révéler et supprimer les sorciers au sein de la population locale (ici le terme sorcier désigne une sorte de vampire se nourrissant de chair humaine et tenus responsables des morts, maladies, et accidents). Le poison était constitué d'infusions d'écorces mêlées à des abats animaux et humains et le féticheur scandait:

Écoute! Écoute! Écoute!
Et sois attentif à toi
Rainimanamango
Tu es celui qui sonde et qui éprouve
tu es un œuf rond
que Dieu a fait parfait
Tu n'as plus d'oreilles
et tu entends.
Tu n'as pas de bouche
mais tu réponds
Écoute! Écoute donc!
et sois attentif
ô Ranimanamango!

Outre ce rituel annuel massif qui jouait le rôle d'une régulation démographique, les ordalies judiciaires individuelles par le poison étaient assez répandues en Afrique subsaharienne, particulièrement à Madagascar. En général les poisons absorbés avaient une vertu émétique qui sauvait le prévenu si les vomissements se déclaraient assez vite, auquel cas il était innocenté sinon il était perdu et le poison se chargeait du châtiment, quoique parfois le malheureux fût aussitôt mis en pièce par la foule en colère. Différentes sortes de poisons plus ou moins toxiques étaient utilisées selon les accusations, comme le n'kassa ou le m'boudou.

Chez les Emberek, le Tali se faisait une fois l'an, à une date choisie par les Chamans, lesquels n'étaient pas soumis à cette épreuve. Une nuit, des tambours fabriqués spécialement pour l'occasion et brûlés ensuite se faisaient entendre d'un lieu caché dans les steppes, et tous les Emberek, sachant que le temps du Tali était venu, suivaient la rumeur des tambours et convergeaient vers le lieu de l'épreuve. Là ils subissaient l'ordalie nus, dansant et chantant pour invoquer la protection de leur Totem personnel.
Incarnat : poisons, épuration du clan, rituel du Tali
Niveau : 9
Pouvoirs : L'invoquer permet au Chaman qui prépare des poisons de s'assurer de leur vertu mortelle. En pratique cette invocation permet au Chaman de se passer de la compétence "connaissance des poisons": sous l'influence de l'esprit il ira chercher les ingrédients nécessaires et préparera le poison dans une sorte de transe spirituelle qui ne devra pas être interrompue. Les poisons ainsi créés seront d'une exceptionnelle virulence.
Origine : Chthonienne
Comportement : Actif
Tabou absolu : Aucun
Tabou provisoire : Aucun
Sacrifice : Une libation de poison représentant la moitié de la quantité préparée.
Effets secondaires : Le Chaman a sous l'effet de la transe 3% de chances d'ingérer le poison qu'il prépare pour se soumettre lui-même à l'épreuve.

• **Fáj le médecin-tueur** [5]: Cet esprit ancestral est issu de l'âme d'un médecin particulièrement incompétent. C'est un esprit de pestilence à l'origine qui a été "retourné" par Nemi Vágy Őszvillág pour en faire une arme de guerre particulièrement retorse. Certains Emberek le considèrent toujours comme un esprit malveillant et s'interdisent de faire appel à lui.
Incarnat : infection
Niveau : 5
Pouvoirs : Il permet au Chaman d'ensorceler des armes pour la durée d'un combat de manière que les blessures qu'elles fassent s'infectent systématiquement et ne puissent être soignées autrement que par magie. À chaque coup la victime a droit à un jet de résistance, en cas d'échec la blessure est marquée.
Origine : Chthonienne
Comportement : Éveillé
Tabou absolu : Aucun
Tabou provisoire : Aucun
Sacrifice : Une tête de cheval laissée à pourrir à l'air libre.
Effets secondaires : Aucun

• **Nos le dresseur** [2]: Esprit ancestral des Emberek, correspondant à un fameux dresseur de chevaux.
Incarnat : dressage
Niveau : 2
Pouvoirs : Il peut inspirer toute personne cherchant à contrôler un animal dressé. Si l'animal a subi un simple dressage normal, sans intervention de lien

magique d'aucune sorte (l'empathie animale relevant d'une forme de magie naturelle, elle forge un lien partiellement magique), Nos le Dresseur donnera automatiquement le contrôle de l'animal visé jusqu'à l'aube suivante. Si l'animal est lié magiquement à quelqu'un, cette personne a droit à un jet de volonté pour résister, et de plus en cas de réussite elle sera consciente qu'on a tenté de subvertir ce lien.
Origine : Chthonienne
Comportement : Éveillé
Tabou absolu : Le Chaman a l'intention de tuer ou de blesser l'animal qu'il cherche à contrôler.
Tabou provisoire : Ne pas manger de viande pendant une journée.
Sacrifice : Aucun
Effets secondaires : Aucun

• **Le parfum des roses fânées** [4]: Cet esprit se nourrit des passions humaines comme nombre des esprits vassaux de Xochisuatl, mais il a la particularité d'être capable de restituer les émotions passées qui peuvent être associées à un élément du monde matériel : un lieu, un objet ou une personne.
Incarnat : passions, émotions, passé
Niveau : 4
Pouvoirs : Dans une certaine mesure il permet d'avoir une vision du passé fondée uniquement sur les émotions. Appliquée à l'arme d'un crime par exemple il peut renseigner sur les émotions ressenties par celui qui l'a utilisée pour tuer. Appliquée à un calice ayant contenu un liquide empoisonné il peut donner une idée de l'état émotionnel de celui qui y versa le poison.
Origine : Primordiale
Comportement : Actif
Tabou absolu : Aucun
Tabou provisoire : Aucun
Sacrifice : Aucun
Effets secondaires : Le Chaman doit faire un jet de volonté contre un seuil de 14, en cas d'échec il sera lui-même submergé et dominé par la ou les émotions qu'il a perçue(s) pendant autant d'heures que sa marge d'échec. En ce cas le Chaman ne saura pas qu'il a échoué : le MJ devra faire le jet de manière secrète et ensuite modifier sa perception des choses pour l'amener à ressentir les passions correspondantes. Il appartiendra alors au joueur d'interpréter ce qui se passe.

• **Le Tambour du papillon** [2]: Le vol erratique du papillon symbolise bien l'action de cet esprit sur les passions humaines. Les Emberek disent qu'il joue des cœurs des hommes comme d'un tambour. Cet esprit cultive les passions et se nourrit des actions qu'elles inspirent. Les mortels sont son terroir.
Incarnat : passions, chaos
Niveau : 2
Pouvoirs : Esprit particulièrement versatile et dangereux à invoquer, il permet au Chaman d'accroître les passions et les sentiments présentes chez n personnes à vue, et ce durant un combat ou une scène (jet de volonté si non-consentantes). C'est particulièrement efficace en combat, pour exciter la cruauté des combattants, car, comme le dit le Dogme de Méthyl: *Sans cruauté la guerre perd tout son sens*.
Origine : Primordiale
Comportement : Actif
Tabou absolu : Aucun
Tabou provisoire : Aucun
Sacrifice : Le propre sang du Chaman pour une quantité égale à 1d4 points de vie globaux.
Effets secondaires : Les cibles non-consentantes ayant fait un échec critique sur leur jet de volonté seront animées désormais par une haine tenace pour le Chaman. Ce n'est pas un envoûtement mais un sentiment réel qui ne s'estompera qu'avec le temps.

4. **Sért (Épées)**

Ce Totem est à l'inverse des Roses plus complexe dans sa signification totemique que dans sa signification méthylienne. Méthyl ne concevait la couleur des Épées que dans un sens essentiellement utilitaire: elle devait développer et accroître la capacité de destruction des Mortels pour faire face aux Immortels, et "de gibier devenir chasseur". Seule la magie permettait en effet aux Mortels de compenser leur fragilité et de *détruire l'œuvre divine*. Cette couleur devait donc faire des hommes des chasseurs cruels et efficaces.
Mais les Emberek ont enrichi cette signification en y ajoutant une véritable mystique de la prédation, qui transforme la violence en un acte sacré s'inscrivant dans le cycle de la vie et de la mort. Pour eux Sért est avant tout le Totem du chasseur, et s'il autorise l'ivresse dans l'acte de destruction, il prétend aussi en limiter l'expression à ce qui est nécessaire à la survie de la Tribu, car le Chasseur tue pour vivre avant toute chose.

• **Amal Őszvillág** [9]: Esprit ancestral correspondant à l'un des lieutenants de Finom Kéz Őszvillág, le Chaman-Empereur que les Emberek ont connu jadis. Amal était un être qui se saoulait de violence comme d'autres de vin. La légende dit de lui qu'il ne laissait pas passer une journée sans faire couler le sang humain et qu'il se livrait parfois à l'anthropophagie. Il se concevait comme un chasseur face aux ennemis de la nation ember.
Incarnat : guerre, violence, victoire, nationalisme
Niveau : 9
Pouvoirs : L'invoquer la nuit précédant un combat permet au Chaman d'obtenir une vision des forces ennemies et de la stratégie la plus adaptée suivant les circonstances. On pourra considérer que le Chaman dispose d'une connaissance aussi poussée que possible sur l'état des forces en présence, et d'une excellente expérience en matière de stratégie et de tactique.
Origine : Primordiale (exception parmi les esprits ancestraux)
Comportement : Actif
Tabou absolu : L'ennemi est de sang ember.
Tabou provisoire : Aucun
Sacrifice : Une arme neuve que le Chamn devra aller planter quelque part dans un lieu isolé.
Effets secondaires : Aucun

• **Le Lion Gris** [8]: Cet esprit représente la force, au sens de la capacité à détruire l'adversaire. Il se nourrit de violence et des frénésies guerrières.
Incarnat : combat, violence, frénésie guerrière
Niveau : 8
Pouvoirs : Esprit très violent, fort utile en combat, lorsqu'il entre en possession d'un mortel, il lui confère les facultés *anticipation* , *vif-argent* , un +10 en combat, un bonus de +10 aux dégâts. Le bonus en combat peut être réparti à chaque round entre les trois compétences de combat. Le Lion Gris reste en possession de son hôte jusqu'à la fin du combat mené ou jusqu'à ce que son hôte ou le Chaman qui l'a invoqué le renvoie. Pour chaque adversaire contre qui il est utilisé, l'hôte doit réussir à le tuer ou du moins tout faire pour y parvenir, sans quoi le Lion Gris refusera définitivement de répondre à l'appel du Chaman concerné.
Origine : Primordiale
Comportement : Actif
Tabou absolu : Aucun

Tabou provisoire : Aucun
Sacrifice : Une goutte de sang de la cible du sort tirée avec une dent de grand fauve.
Effets secondaires : Pour chaque heure révolue passée sous l'influence du Lion Gris, il existe 4% de chances que la cible du sortilège soit prise d'une frénésie guerrière aveugle qui ne s'achèvera que s'il meurt ou perd connaissance.

•**Le Lion Blessé** [k]: Le Lion Blessé se nourrit de la violence infligée par les personnes auxquelles il est lié pour guérir ses propres blessures, qui cependant ne se referment jamais.
Incarnat : combat, violence, soin
Niveau : k
Pouvoirs : Lié également à Lánc, cet esprit peut inspirer jusqu'à n personnes volontaires. Il fait bénéficier instantanément ceux auxquels il est lié de ses pouvoirs de guérison. À la fin de chaque round on comptabilise l'ensemble des dommages infligés par le groupe et si on note m ce total, un total de E(mk/4) points de vie est alors redistribué au sein du groupe sous forme de soins locaux, selon l'ordre de gravité des blessures, en tâchant de maintenir tout le monde en vie. Le Lion Blessé reste présent tant qu'au moins une personne du groupe se bat.
Origine : Primordiale
Comportement : Actif
Tabou absolu : Aucun
Tabou provisoire : Aucun
Sacrifice : Aucun
Effets secondaires : Aucun

•**Le Chasseur Nocturne** [4]: C'est un esprit sans forme définie. Par définition le Chasseur Nocturne est protégé par les ténèbres de la nuit et on ne voit de lui que les blessures que ses dents causent. Il n'est pas solitaire: au contraire il représente une meute constituant un chasseur unique.
Incarnat : chasse, meute, nuit, furtivité
Niveau : 4
Pouvoirs : Esprit puissant et collectif, il est capable de conférer à n personnes le talent de voir la nuit, d'être parfaitement silencieuses et un +2 en armes, jusqu'à l'aube suivante. Concerne surtout les attaques nocturnes contre des clans adverses. Teinté par les Silences.
Origine : Primordiale
Comportement : Éveillé
Tabou absolu : Être invoqué durant la journée
Tabou provisoire : Aucun
Sacrifice : Aucun
Effets secondaires : Aucun

•**Long-couteau** [1]: Esprit de combat assoifé de sang, bien que peu puissant.
Incarnat : violence sanguinaire
Niveau : 4
Pouvoirs : Il donne la possibilité à sa cible de frapper une sous-localisation de manière automatique une fois au cours d'un combat, le but étant de provoquer une hémorragie.
Origine : Primordiale
Comportement : Éveillé
Tabou absolu : Aucun
Tabou provisoire : Aucun
Sacrifice : Une goutte du sang du Chaman.
Effets secondaires : S'il ne parvient pas à déclencher une hémorragie, le personnage devra faire un jet de volonté contre 12+ego du Chamane concerné pour se retenir de se crever un œil lui-même.

•**Casse-Tête** [1]: Casse-Tête est un esprit très simplement associé à la violence, dans le sens de son efficacité maximale. Il œuvre à ce que les coups portent et n'a pas d'autre raison d'être.
Incarnat : violence
Niveau : 1
Pouvoirs : Il permet à la cible de maximiser ses dégâts une fois au cours d'un combat sur un coup réussi.
Origine : Primordiale
Comportement : Éveillé
Tabou absolu : Aucun
Tabou provisoire : Aucun
Sacrifice : Aucun
Effets secondaires : Aucun

•**Fureur ardente** [2]: Cet esprit lié à Xochisuatl attise les passions vers une expression violente de celles-ci. Il établit un lien entre les deux totems.
Incarnat : violence, passions
Niveau : 2
Pouvoirs : Fureur ardente peut inspirer jusqu'à n cibles volontaires, à condition qu'elles soient animées d'un ardent désir de se battre et passionnées dans leur volonté d'en découdre. On associe à l'intensité de leur passion un chiffre p compris entre 1 et 10 qui sera ajouté à leur compétence "armes" pour toute la durée du prochain combat.
Origine : Primordiale
Comportement : Actif
Tabou absolu : Aucun
Tabou provisoire : Le Chaman doit s'interdire de prononcer la moindre parole apaisante pendant 3 jours.
Sacrifice : Le corps d'un serpent qui doit être longuement bouilli, réduit, puis mangé par le Chaman.
Effets secondaires : p% de chances pour chaque cible inspirée par cet esprit qu'elle réagisse en cherchant à tuer le Chaman.

5. **Rejtelem (Silences)**

Tu préserveras notre savoir de la dispersion, dit le Dogme de Méthyl au sujet de cette couleur, et c'est en effet la raison d'être de ce Totem, connue cependant uniquement des Chamanes dont Rejtelem est la couleur totemique principale: empêcher que les secrets des Ékils soient divulgués hors de leur confrérie. La véritable nature du Totem des secrets est elle-même un secret. Les autres Chamanes ne perçoivent de ce totem en général que les esprits qui aident à la dissimulation sous toutes ses formes.

• **Macsaszemek Őszvillág** [9]: Esprit ancestral correspondant à l'un des lieutenants de Finom Kéz Őszvillág, le Chaman-Empereur que les Emberek ont connu jadis.
Seuls les Chamans dont Rejtelem est la couleur totémique principale connaissent la véritable mission de Macsaszemek Őszvillág : la préservation du secret des traditions chamaniques. De ce fait Macsaszemek veillait tout particulièrement à ce que tout Chaman ayant divulgué des secrets à un profane voire à un étranger soit châtié comme il le méritait, et que ceux à qui il avait transmis ces connaissances interdites soient supprimées histoire de colmater la fuite.
Incarnat : secret des traditions chamaniques
Niveau : 9
Pouvoirs : Macsaszemek a ceci de particulier que nul ne peut savoir quels sont les pouvoirs qu'il confère au Chaman qui l'invoque. Il posséde en fait tout un arsenal de pouvoirs tous liés à la furtivité, dont les effets sont très puissants mais fort imprévisibles. Laissons libre cours à l'imagination perverse du MJ.
Origine : Chthonienne
Comportement : Actif
Tabou absolu : Le Chaman l'invoquant a révélé des secrets chamaniques à une personne non-initiée ou n'a pas Rejtelem comme totem principal.
Tabou provisoire : S'abstenir de parler durant 3 jours.
Sacrifice : La vie d'une personne ayant trahi un secret, à condition que cela participe d'une application des lois embers.
Effets secondaires : Aucun

• **La Garde Fantôme** [4]: Les Emberek disent que cet esprit est issu des sentinelles assassinées dans leur sommeil par l'ennemi pour avoir relâché leur vigilance. La Garde Fantôme s'invoque avant de dormir et monte la garde tandis que le chaman dort. L'esprit réveillera le Chaman selon des circonstances simples définies par celui-ci, ne nécessitant aucune autre compétence que l'observation et l'écoute.
Incarnat : vigilance
Niveau : 4
Pouvoirs : La Garde Fantôme s'invoque avant de dormir et monte la garde tandis que le chaman dort. L'esprit réveillera le Chaman selon des circonstances simples définies par celui-ci, ne nécessitant aucune autre compétence que l'observation et l'écoute.
Origine : Primordiale
Comportement : Éveillé
Tabou absolu : Aucun
Tabou provisoire : Aucun
Sacrifice : Aucun
Effets secondaires : Aucun

•**L'Œil sagace** [8]: C'est un esprit très subtil qui perçoit les reflets des pensées des mortels dans le Monde Spirituel, reflets en général très faibles et imperceptibles.
Incarnat : pensée, émotion, reflets spirituels
Niveau : 8
Pouvoirs : Il permet au Chaman de lire dans les pensées de ceux qui l'entoureront durant une heure à partir des reflets de ces pensées dans le Monde Spirituel. Chaque cible a droit à un jet de volonté pour résister. Les cibles possédant une affinité Totem auront un malus égal au rang en Initiation du Chaman sur ce jet, sauf celles dont le Totem est Rejtelem ou associé à Rejtelem qui ont à l'inverse un bonus égal à leur rang en Initiation. Les pensées ne seront pas perçues directement comme par une *Empathie* mais uniquement à travers leur résonnance dans le Monde Spirituel et donc par la nature de celui-ci au voisinage de l'endroit où se trouve la cible. Au MJ de proposer une réponse passée par un "filtre spirituel".
Origine : Primordiale
Comportement : Éveillé
Tabou absolu : Aucun
Tabou provisoire : Aucun
Sacrifice : Aucun
Effets secondaires : Aucun

•**L'Œil vorace** [6]: Esprit particulièrement curieux des réalités du monde matériel, l'Œil vorace serait dit-on lié au Dieu-Gobelin (cf. *Gobelins*) et aurait inspiré chez celui-ci un goût immodéré pour l'observation et la réplication de la vie.
Incarnat : observation, traque, reflets spirituels
Niveau : 6
Pouvoirs : Cet esprit peut conférer au double spirituel du Chaman qui l'invoque la capacité de voir et d'entendre par lui. L'Œil vorace évoluant dans les régions du Monde Spirituel les plus proches du Monde Matériel, il pourra retrouver la trace spirituelle de toute cible appartenant au Monde Matériel, vivante ou liée d'une manière ou d'une manière ou d'une autre au Monde Spirituel. Il saura se rendre dans la région du Monde Spirituel la plus proche de sa localisation matérielle et l'observer et l'écouter sans quitter le Monde Spirituel, et ce avec une efficacité variable selon la force du Monde Spirituel en cet endroit du Monde Matériel. Autant la plupart des lieux de l'Univers Matériel Réel sont-il étroitement liés avec le Monde Spirituel, permettant à l'Œil vorace de voir et d'entendre parfaitement bien, autant certains lieux des Univers Matériels Imaginaires ou coupés du Monde Spirituel (comme *Khôme*) peuvent-ils inhiber les facultés d'espionnage de l'esprit. Au MJ revient la lourde tâche d'en décider au cas par cas. Cet esprit est cependant parmi les plus habiles à observer le Monde Matériel par-delà le voile spirituel.
Pour lancer l'Œil vorace à la recherche d'une cible, le Chaman doit l'avoir vue directement au moins une fois. Si l'Œil vorace parvient à localiser sa trace spirituelle (la cible a droit à un jet de volonté et en cas d'échec le Chaman ne peut retenter avant la prochaine aube) il l'observera pendant au plus autant d'heures que le rang de l'extension Initiation de l'affinité Totem du Chaman. Tant que le double spirituel du Chaman sera pris en charge par l'Œil vorace, le Chaman verra et entendra la même chose que celui-ci. La force de cette forme d'espionnage est qu'elle ne s'intéresse pas à l'incarnation matérielle de la cible, mais uniquement à sa trace dans le Monde Spirituel. D'ailleurs, si la cible est douée de pouvoirs sur le Monde Spirituel est au moment où l'Œil vorace est lancé à sa recherche est justement en train de faire évoluer son Corps Astral ou Reflet Spirituel loin de la région spirituelle adjacente à sa localisation matérielle, l'esprit sera floué et incapable de localiser sa cible. C'est pourquoi il est peu utilisé contre d'autres Chamans notamment. Néanmoins nombre de protections magiques contre la localisation et l'espionnage magique (comme les fameuses "Tours du Silence" des mages draconistes, cf. *Inhibition*) consistant à protéger la cible matérielle contre toute évanescence chercheuse sans la couper du Monde Spirituel, elles sont inefficaces contre l'Œil vorace. Néanmoins n'importe quel pouvoir permettant d'observer le Monde Spirituel (comme par exemple le "Voyage immobile" des mages draconistes) révélera la présence de l'esprit automatiquement, ainsi que du Corps Astral du Chaman qui pourra éventuellement être identifié. Le tout est d'y penser en quelque sorte. La larme de fantôme (cf. *Alchimie*) est efficace car elle coupe celui qui la porte du Monde Spirituel. Toute forme de magie équivalente sera également efficace. L'Œil vorace ne permettra au Chaman de localiser géographiquement sa cible que s'il s'est déjà rendu dans le lieu matériel qu'il espionne.
Le Chaman peut également demander à l'Œil vorace de se rendre seul dans le lieu qu'il souhaite espionner, et de lui fournir un rapport détaillé par la suite, ce qui lui permet de n'être pas occupé dans le Monde Spirituel et d'éviter d'être indentifié comme l'invocateur de l'esprit. Mais l'Œil vorace est connu comme un esprit mutin qui à l'occasion aime à rendre une image quelque peu déformée de ce qu'il a espionné.
Origine : Primordiale
Comportement : Éveillé
Tabou absolu : Aucun
Tabou provisoire : Aucun
Sacrifice : Aucun
Effets secondaires : 5% de chances que l'Œil vorace déforme ce qu'il a vu de manière significative, sans aller vers le contre-sens non plus.

•Le Tigre Noir [7]: Puissant et redoutable esprit animal le Tigre Noir est cependant très discret et difficile à invoquer.
Incarnat : invisibilité, chasse
Niveau : 7
Pouvoirs : Le Chaman peut faire bénéficier 1 personne consentante pendant n rounds d'une invisibilité active totale et la rendre parfaitement silencieuse. Aucun jet de résistance de la part d'autrui n'est autorisé, puisqu'il s'agit d'une action sur les ondes acoustiques et lumineuses.
Origine : Primordiale
Comportement : Passif
Tabou absolu : Aucun
Tabou provisoire : Le Chaman ou la personne devant bénéficier du sort doit s'isoler de toute présence humaine pendant 24h.
Sacrifice : Une langue de corbeau
Effets secondaires : Aucun

6. **Tlakol (Bâtons)**

Ce totem repose sur la même idée que la couleur infernale qui lui est associée: tous les hommes ne sont pas égaux et certains ont plus de valeur que d'autres. Ainsi pour les Emberek l'existence d'une hiérarchie entre les hommes n'est pas un artefact social ou culturel, mais une réalité aussi inévitable que la nécessité de se nourrir ou de respirer. Le pouvoir, éventuellement absolu, de certains hommes sur les autres trouve ainsi sa justification profonde. Mais pour cela la hiérarchie doit se fonder sur la valeur. *Seule la valeur fonde la légitimité de l'ambition*, dit le Dogme.
Ainsi, en tant que Totem, Couleur Diabolique et Roi Infernal, Tlakol donne les moyens d'imposer sa volonté aux autres et d'obtenir l'obéissance. Mais la symbolique des Bâtons dépasse la simple intimidation, car le Bâton est aussi un étalon de mesure, une règle. Les Bâtons sont donc étroitement liés aux Chiffres, et c'est vrai également des Totems associés. Le Totem est donc utilisé dans l'enseignement des enfants et des novices, de même que jadis le Hiérophante des Bâtons de l'Ordre de la Vie (cf. *la Chute du Royaume de Dieu*) était aux commandes de la Citadelle de Sainte-Volonté, où l'Ordre formait ses Écuyers.

• Hajdani Őszvillág [9]: Esprit ancestral correspondant à l'un des lieutenants de Finom Kéz Őszvillág, le Chaman-Empereur que les Emberek ont connu jadis. Hajdani était surnommé par les Emberek "Hang", ce qui signifie "voix" en diabolique. Sa voix avait en effet la faculté d'imposer à celui qui l'écoutait une obéissance absolue, agissant même sur la perception ou la mémoire. Hang pouvait ainsi contraindre ceux qui l'entouraient à ne pas le voir ni l'entendre, ou à oublier un événement passé, ou à obéir à ses ordres...
Incarnat : commandement, obéissance, besoin du chef, soumission filiale
Niveau : 9
Pouvoirs : En invoquant cet esprit, le Chaman peut susciter chez tous ceux qui se trouvent à portée de vue ce réflexe d'obéissance sur un ordre précis. Les victimes sont assujéties à l'ordre reçu tant qu'elles sont en présence du Chaman (le sort est cependant annulé au crépuscule suivant), sauf pour l'ordre concernant la mémoire, qui sera définitivement enterré dans le subconscient de la victime, comme si elle était frappée d'amnésie à ce sujet. Un ordre suicidaire ne sera pas suivi et les ordres du type "ne me vois pas" seront rompus si la personne bénéficiant de la protection de cet esprit attaque une de ses victimes. Jet de volonté pour résister.
Origine : Chthonienne
Comportement : Actif
Tabou absolu : Le chaman est un parricide.
Tabou provisoire : Le chaman s'interdit de contrarier en quoi que ce soit ses aînés pendant une semaine.
Sacrifice : Une natte de cheveux d'un enfant.
Effets secondaires : Aucun

• Belép a Kahydban (Elle entre au Kahyd) [k]: C'est un esprit extrêmement abstrait et difficile à saisir, né dit-on de l'histoire de Bethmen et Maÿn, puisque le Kahyd est le nom de l'ancien palais des Hesterayül.
Incarnat : suggestion, invisibilité, discrétion
Niveau : k
Pouvoirs : Cet esprit permet d'agir sur le mental des personnes susceptibles d'entendre ou de voir celui qu'il protège pour leur imposer d'ignorer totalement ce qu'ils ont vu ou entendu, rendant la personne en pratique invisible et inaudible. Le jet de volonté pour résister se fait avec un malus de k. Toute action susceptible d'obliger la victime à prendre conscience de la présence de la personne autorise un nouveau jet de volonté. Le sortilège dure tant que la cible le souhaite.
Origine : Céleste
Comportement : Passif
Tabou absolu : Aucun
Tabou provisoire : Aucun
Sacrifice : Un œil humain ou une oreille humaine.
Effets secondaires : Si la personne bénéficiant du sortilège passe p heures révolues sous son effet de manière continue, elle a (p+1)% de chances de ne pas parvenir à le rompre.

• Le Belluaire [k]: Cet esprit permet d'établir un lien entre le Chaman et un esprit animal influent sur la zone où il se trouve. Les Ékils n'étant pas très proches en général des esprits animaux (hormis ceux liés aux Totems infernaux évidemment), le Belluaire permet d'établir un lien avec ceux-ci.
Incarnat : contact avec les esprits animaux
Niveau : k
Pouvoirs : Le Belluaire permet d'exiger un service de l'esprits animal visé, service qui se manifestera le plus souvent sous la forme d'un contrôle provisoire (durée très variable, ne dépassant jamais l'aube suivante) des specimens animaux associés. Les chances de réussite du Belluaire sont très variables suivant la puissance de l'esprit animal ciblé : par défaut on considérera que le Belluaire et l'esprit animal doivent faire un jet d'opposition sur un d20 en utilisant leurs niveaux respectifs comme bonus, et que si le Belluaire l'emporte le contrôle est acquis. Le Belluaire peut aussi être utilisé pour établir un simple dialogue avec l'esprit animal, en ce cas la réussite sera automatique.
Origine : Primordiale
Comportement : Éveillé
Tabou absolu : Aucun
Tabou provisoire : Aucun
Sacrifice : Aucun
Effets secondaires : En cas d'échec il y aura 10m% de chances que l'esprit animal concerné prenne l'Ékil en grippe (ou m est le niveau de l'esprit animal), ce qui se manifestera par une hostilité systématique des animaux associés dans la zone d'influence de l'esprit (les esprits animaux sont toujours localisés), voire par des attaques délibérées.

• Les yeux du serpent [7]: Ce n'est pas un esprit animal à proprement parler, mais c'est un esprit associé à la soumission qui se nourrit de la peur qu'inspire à

sa proie le prédateur.
Incarnat : intimidation, prédation
Niveau : k
Pouvoirs : Cet esprit permet de donner à la personne un fort pouvoir intimidant : +20 à la compétence "présence" pendant une Lune.
Origine : Primordiale
Comportement : Éveillé
Tabou absolu : Aucun
Tabou provisoire : Aucun
Sacrifice : Aucun
Effets secondaires : Aucun

• **Khooloï ou la Voix Descendante** [3]:
Incarnat : communication, ordres
Niveau : 3
Pouvoirs : Cet esprit permet d'entrer en contact avec une personne de manière équivalente à l'*Empathie*, durant 3h maximum, à condition qu'il s'agisse d'une personne connue, avec laquelle un rapport d'égalité ou de subordination hiérarchique est clairement établi.
Origine : Primordiale
Comportement : Éveillé
Tabou absolu : l'utiliser pour s'adresser à un supérieur hiérarchique
Tabou provisoire : Aucun
Sacrifice : Aucun
Effets secondaires : 40% de chances d'être aphone durant 24h

7. **Lánc (Chaînes)**

Les Chaînes représentent le lien social unissant les membres d'un même clan, et au-delà chaque Ember à tous les membres de sa Nation. Étroitement liées au Sang, les Chaînes sont en tant que totem la personnification de ce lien, au-delà même de son intérêt purement stratégique sur le champ de bataille. On peut dire que le Totem a d'ailleurs plus développé l'aspect social et culturel de la couleur, que les mages diabolistes ont tendance à négliger face à son volet purement militaire.

• **Etalka-Irk Őszvillág** [9]: Esprit ancestral correspondant à l'un des lieutenants de Finom Kéz Őszvillág, le Chaman-Empereur que les Emberek ont connu jadis. Cet esprit ancestral permet au Chaman de réaliser l'ancien rituel qui faisait toute la puissance des armées de l'Empire Hyrcan encadrées par des Chevaliers de l'Ordre de la Vie (cf. *la Chute du Royaume de Dieu*).
Incarnat : tactique militaire, coordination des troupes, moral des combattants, lien social entre les guerriers, unité dans le combat
Niveau : 9
Pouvoirs : Etalka-Irk permet au Chaman de créer une relation empathique entre tous les combattants (jusqu'à affinité totem*n) de manière à ce qu'il puisse les guider comme s'il s'agissait d'un seul homme, et les coordonner parfaitement le temps d'une bataille. Brillant stratège, Etalka-Irk a assuré à son Empereur Finom Kez d'éclatantes victoires de cette manière contre les troupes de l'Ordre car il maîtrisait mieux cet art que la plupart des Chevaliers des Chaînes.
Origine : Chthonienne
Comportement : Éveillé
Tabou absolu : Être invoqué dans un contexte autre que celui d'un combat.
Tabou provisoire : Trois jours durant, le Chaman doit s'interdire de quitter le clan même une heure.
Sacrifice : La vie d'un prisonnier ennemi.
Effets secondaires : Aucun

• **Les gardiens de la Nation** [x]: Ce n'est pas un esprit à proprement parler mais plutôt une confluence d'esprits ancestraux de guerriers Emberek morts au combat. Plus x est élevé plus leur nombre sera important (environ égal à x^3, ben non le chamanisme n'est pas une science exacte). Ces esprits apparaîtront sous la forme de cavaliers fantômes et chacun sera lié par le sang à une personne présente autour du chaman. Ainsi chaque personne aura un ancêtre parmi ces cavaliers fantômes. Les gardiens de la Nation sont une forme d'initiation des jeunes guerriers, leur permettant de prendre conscience de la réalité de la Nation Ember et de ceux qui sont mort pour elle, et du fait qu'ils appartiennent à une lignée de guerriers remontant jusqu'aux origines du glorieux peuple nomade.
Incarnat : passé, gloire ancestrale, guerre, nationalisme ember
Niveau : x
Pouvoirs : L'intervention de ces esprits permet par la suite de communiquer à toutes les personnes présentes un moral d'acier au sens militaire du terme lors de la prochaine bataille: ils combattront jusqu'à la mort ou jusqu'à ce que leur chef décide la retraite, et toute forme de peur magique ou non n'aura aucune prise sur eux. Ils peuvent également apporter aux guerriers des avantages en combat, mais c'est extrêmement aléatoire et tout-à-fait incontrôlable par le Chaman.
Origine : Chthonienne
Comportement : Actif
Tabou absolu : Aucun
Tabou provisoire : Aucun
Sacrifice : Chaque participant au rituel offre une goutte de sang à la terre.
Effets secondaires : Aucun

• **La mémoire des poussières** [7] : Proche du Prince des Correspondances, cet esprit s'attache aux souvenirs qu'un lieu peut avoir de ceux qui y vivent. Sur une terre baignée par le Monde Spirituel, c'est-à-dire le plus souvent habitée par un peuple initié au culte des Esprits, le lien qui se forge entre Monde Réel et Monde Spirituel est composé des événements qui se sont déroulés sur cette terre en rapport avec ce peuple. En pratique, les Ekils disent que la poussière a une mémoire, et que le Totem des Chaînes permet de l'éveiller.
Incarnat : lien entre monde spirituel et matériel, observation, écoute, lien entre les êtres conscients et leur environnement
Niveau : 7
Pouvoirs : Il permet au chaman de percevoir des images et/ou des sons provenant du passé d'un lieu, en rapport avec des personnes initiées au Monde Spirituel. Le Chaman pourra ainsi voir un événement passé défini dans le temps, et sur un lieu donné, jusqu'à n^2 années en arrière.
Origine : Primordiale
Comportement : Passif
Tabou absolu : Aucun
Tabou provisoire : Aucun
Sacrifice : Le chaman doit avaler une pincée de poussière.
Effets secondaires : Aucun

• **La peau écorchée** [x]: Cet esprit permet au Chaman de transmettre des pouvoirs acquis grâce à un esprit qui normalement lui sont réservés. On raconte

qu'autrefois on utilisait des peaux humaines écorchées pour cela.
Incarnat : lien social, partage
Niveau : x
Pouvoirs : Il permet au Chaman de faire bénéficier une autre personne volontaire d'un pouvoir qu'il a lui-même endossé par un autre esprit de niveau x-1. Il faut donc une peau écorchée par personne bénéficiaire.
Origine : Primordiale
Comportement : Éveillé
Tabou absolu : Le bénéficiaire a été trompé sur la nature du pouvoir qu'il reçoit ou bien ce pouvoir lui est néfaste.
Tabou provisoire : Aucun
Sacrifice : Un lambeau de peau humaine à poser sur le bénéficiaire.
Effets secondaires : Aucun

• **Le Prince des correspondances** [8] : Cet esprit est souvent représenté sous la forme d'une araignée possédant des centaines de pattes. Il perçoit et ressent les mouvements du monde spirituel et du monde matériel comme s'il était au cœur d'une gigantesque toile les reliant. On dit qu'il est très ancien et date de l'époque ou les limites entre mondes matériel et spirituel étaient beaucoup plus floues, soit à la création de ce dernier.
Incarnat : lien entre monde spirituel et matériel, observation, écoute, lien entre tous les êtres conscients
Niveau : 8
Pouvoirs : Il permet au chaman de localiser la trace spirituelle d'une personne (jet de volonté pour résister) dans le monde spirituel et d'en déduire par le jeu des correspondances entre monde spirituel et monde matériel la localisation géographique de la personne. Toute être conscient laisse une trace dans le monde spirituel, donc en principe ce sort permet de localiser toute personne, et dans le cas où la localisation est impossible parce qu'un sort protège la personne (comme les Tours du Silence des draconistes) ou qu'elle est morte, l'esprit peut communiquer une trace de la dernière localisation géographique de la personne, avant sa "disparition". Le chaman aura alors une vision spirituelle du lieu matériel donné, qui lui permettra de s'y rendre sans erreur par un déplacement matériel et de le reconnaître s'il s'y est déjà rendu.
Origine : Primordiale
Comportement : Éveillé
Tabou absolu : Aucun
Tabou provisoire : Aucun
Sacrifice : Aucun
Effets secondaires : Aucun

• **La Reine-Abeille** [6] : Esprit veillant à la survie du groupe en priorité sur celle des individus. Teintée par le Cauchemar.
Incarnat : force du groupe, unité, effacement de l'individu
Niveau : 6
Pouvoirs : La Reine-Abeille n'a pas de pouvoir précis, elle est en pratique très capricieuse dans sa manière d'intervenir et ce n'est qu'à force de la connaître et de faire appel à elle que les Chamans peuvent commencer à orienter son action.
Origine : Primordiale
Comportement : Actif
Tabou absolu : Aider à l'accomplissement d'un objectif purement individualiste.
Tabou provisoire : Le Chaman ne doit pas dormir seul pendant une semaine.
Sacrifice : Aucun
Effets secondaires : La Reine-Abeille peut prendre possession de ceux qui font appel à elle pour les amener à se dévouer au groupe au-delà de leur désir (5% de chances).

• **Tusanakatl** ("viande de rat") [5] : Cet esprit est associé au rat, en tant qu'animal, mais aussi en tant que symbole d'une société complexe, hiérarchisée et très solidaire. Le rat est presque l'incarnation animale de Lánc, tant les liens unissant chaque rat à la tribu à laquelle il appartient sont forts. Tusanakatl incarne donc l'idée que l'union fait la force et qu'un essaim de petites créatures faibles peut renverser les plus grands prédateurs, par la patience, la furtivité et une solidarité sans faille. Tusanakatl est la revanche des oubliés, des parias et de la racaille qu'on méprise. Mais Tusanakatl est puissant: les rats portent des maladies mortelles pour les hommes, ils sont intelligents et survivent toujours, là où les civilisations s'écroulent. Patients, ils attendent leur heure.
Incarnat : rats, solidarité, l'union fait la force
Niveau : 5
Pouvoirs : Le chaman peut donner à n personnes consentantes une forme de rat pour n heures. Les personnes bénéficiant de ce sort pourront à volonté retrouver leur forme naturelle et ensuite reprendre leur forme muride pendant toute la durée du sort. De plus, durant cette même période, le chaman peut contrôler tous les rats se trouvant à moins de 200 m de l'endroit où il se trouve, jusqu'à leur imposer des comportements anormaux, comme attaquer des êtres humanoïdes. Ces rats reconnaîtront les personnes bénéficiant du sort comme les leurs, même sous leur forme native, et ceux-ci pourront les contrôler mentalement comme le chaman, sans toutefois s'opposer à celui-ci.
Origine : Primordiale
Comportement : Éveillé
Tabou absolu : invoquer Tusanakatl de jour ou pour nuir à une autre population de rats
Tabou provisoire : Aucun
Sacrifice : les bénéficiaires du sort doivent manger de la viande de rat
Effets secondaires : Aucun

8. **Kín (Larmes)**

Kín est sans doute la couleur diabolique la plus difficile à comprendre. En tant que Totem elle a évolué vers une simplification de sa signification, loin de l'hermétisme du Dogme. Le Totem personnifie donc la souffrance et surtout les différents usages que l'on peut en faire: dans le cadre du renseignement par la torture, du combat, ou de l'intelligence. Kín en tant que Totem est censé détruire un adversaire, stimuler l'intelligence ou arracher une information. Il s'est appauvri au lieu de s'enrichir, surtout après que Finom Kez a choisi de placer le rituel traditionnel du Tali (cf. ci-dessous: Kard Őszvillág) sous l'autorité du Totem des Roses. Certains Chamanes ont prétendu découvrir une vérité oubliée au cœur de ce Totem, et comprendre enfin le mystère du chapitre des Larmes au sein du Dogme, mais de manière générale Kín est considéré comme un totem mineur, alors que c'est la seconde des couleurs diaboliques pour les Rois Infernaux, juste après les Chiffres. Là encore on voit que les traditions magique et chamanique s'opposent.

• **Kard Őszvillág** [9] : Esprit ancestral correspondant à l'un des lieutenants de Finom Kéz Őszvillág, le Chaman-Empereur que les Emberek ont connu jadis. Cet esprit ancestral peut redonner à un Chaman le pouvoir qui l'a rendu particulièrement redoutable aux yeux des Chevaliers de l'Ordre de la Vie venus combattre des Ekils comme lui.
Incarnat : lien entre magie et souffrance, nécessité de mériter le pouvoir magique
Niveau : 9
Pouvoirs : Il peut imposer pour la durée d'un combat à un lanceur de sorts ennemi une malédiction qui déclenche en lui une souffrance terrible à chaque fois qu'il fait appel à un nouveau pouvoir magique, le contraignant à réussir un jet de volonté à chaque fois. En cas d'échec l'action et la transcendance ou la grâce utilisées sont perdues. On notera qu'ayant été écarté alors par Finom Kez des rituels de passage à l'âge adulte par le Tali (cf. Roses), le Totem des Larmes a perdu une partie de son influence au sein de la société ember, et Kard lui-même était un homme discret et relativement effacé, et en tant qu'esprit restera sournois et difficile à invoquer. Plus que quiconque Finom Kez a tenu compte de l'avertissement contenu dans le Dogme au sujet de la couleur des Larmes (cf. *Méthyl*): ne pas accorder un rôle directeur à Kín.
Origine : Chthonienne
Comportement : Passif
Tabou absolu : Être invoqué contre un Ékil
Tabou provisoire : Aucun
Sacrifice : Une fiole de sang d'un praticien de magie autre qu'un Ékil.
Effets secondaires : Aucun

• **L'aiguillon d'or** [x]: Cet esprit exploite le lien obscur unissant la souffrance à l'intelligence, en accord avec le Dogme de Méthyl.
Incarnat : apprentissage, intelligence, stimulation par la souffrance
Niveau : x
Pouvoirs : Il peut s'attacher à une cible pour une durée maximale de n mois et multiplier par x son rythme normal d'apprentissage de toute compétence physique ou manuelle non-magique durant cette période.
Origine : Céleste
Comportement : Éveillé
Tabou absolu : Aucun
Tabou provisoire : La personne concernée s'interdit toute forme de plaisir sexuel ou alimentaire pendant la durée de son apprentissage.
Sacrifice : La personne concernée devra s'astreindre à un rythme de sommeil très régulier, défini par le Chaman.
Effets secondaires : Il existe x% de chances que la personne concernée soit désormais incapable d'apprendre quelque chose de nouveau autrement que sous la pression de cet esprit.

• **Les Mains Brûlées de l'Enfant** [1]: Cet esprit est lié un jeu ember particulièrement populaire chez les enfants où il faut laisser sa main le plus longtemps possible dans le feu pour avoir gagné, en la déplaçant le plus vite possible à l'intérieur des flammes.
Incarnat : insensibilité
Niveau : 1
Pouvoirs : Il rend une cible volontaire insensible à la douleur (magique ou non) pour n rounds, ce qui lui permet notamment d'ignorer en pratique l'épuisement au cours d'un combat.
Origine : Primordiale
Comportement : Éveillé
Tabou absolu : Aucun
Tabou provisoire : Aucun
Sacrifice : Aucun
Effets secondaires : Aucun

9. **Naaï (Cauchemar)**

Couleur diabolique bannie et Roi Infernal disparu, Naaï a été sauvé de sa malédiction chez les Ékils, sans doute en raison de l'importance que revêt le Monde des Rêves pour la magie chamanique. Associé à la Peur mais aussi aux Cauchemars en tant que couleur diabolique, et censée permettre aux mortels de combattre les Anges sur le terrain de la Marche Irréelle, autre nom du Monde des Rêves, Naaï a conservé cette fonction en tant que Totem et s'est vengé de l'affront que les mages de l'Ordre de la Vie (cf. *la Chute du Royaume de Dieu*) lui avaient fait en bannissant sa couleur de leur enseignement, en permettant à Finom Kéz Őszvillág de devenir le fameux Chaman-Empereur qui soumit les neuf clans ember à sa loi. Dernier des Totems, oublié en tant que couleur diabolique, Naaï s'est élevé au rang d'inspirateur du plus terrible chef que les Emberek ont connu. *Jadis oubliée, la Peur se rappela au souvenir des hommes et fit de l'Empereur le héraut de sa colère* , dit une chanson de geste sur Finom Kéz Őszvillág et son destin à la fois grandiose et abominable.
De ce fait le Totem s'est considérablement éloigné de la couleur diabolique et de l'intention initiale du Dogme. Le Dogme considère que *la Peur est une maladie de l'âme* et que cette couleur existe pour apprendre aux hommes à dépasser leur peur face aux immortels mais aussi pour inspirer à ceux-ci le sentiment même de la peur, qui leur est normalement inconnu, et d'utiliser à cette fin le Monde des Rêves, où les immortels sont particulièrement fragiles. La couleur doit donc libérer l'homme de la peur. À l'inverse le Totem propose d'utiliser la peur et les cauchemars comme une arme, afin que les hommes ne l'oublient jamais et ne s'en croient jamais libérés. Il permet aussi un accès limité à la Douat, par les liens existants entre celle-ci et le Monde des Rêves.

• **Finom Kéz Őszvillág** [9]: Esprit ancestral correspondant au feu Chaman-Empereur qui avait été abattu par l'Ordre de la Vie Éternelle et l'Empire Hyrcan peu avant la Chute du Royaume de Dieu. Le Chaman-Empereur fut celui qui rassembla les tribus ember en une nation unique pour la conduire en une force armée cohérente contre les troupes de l'Empire Hyrcan. Il n'empêcha cependant pas la déroute de son peuple et la dispersion des tribus qui s'ensuivit. De nombreux Emberek furent réduits en esclavage et contraints à quitter leur terre d'origine. Ils recouvrèrent leur liberté lors de la chute de l'Empire Hyrcan, concomitante à la *Chute du Royaume de Dieu*. Mais trop de temps s'était écoulé depuis et les Chamans ayant tous été exterminés par l'Empire, les Emberek libérés ainsi que ceux qui étaient parvenus à échapper à l'esclavage avait déjà oublié les traditions chamaniques.
Le Chaman-Empereur est donc le symbole à la fois d'un passé glorieux et d'une décadence brutale. Il est à la fois l'ultime représentant de l'antique tradition ember et celui qui à bien des égards prétendit la transformer. Par le fait qu'il s'arrogea à la fois le pouvoir temporel et spirituel par son rôle de Chaman-Empereur, au-dessus des Khans ainsi que des Chamans des neuf tribus, il contredit la tradition de séparation de ces deux pouvoirs en un sens, quoique cela puisse être interprêté comme une mesure exceptionnelle visant à faire face à un danger exceptionnel : l'Empire Hyrcan, un pouvoir absolutiste exigé par les circonstances pour garantir la cohésion de la Nation. Par ailleurs le Chaman-Empereur choisit de modifier le rôle et l'importance relative de certains totems par rapport à d'autre. Le totem des Larmes fut par exemple amoindri tandis que celui des Cauchemars, qui était celui de Finom Kéz lui-même, prit une importance considérable, alors qu'il était jusqu'alors relativement secondaire.
Incarnat : unité de la nation ember, puissance du chamanisme, autorité du spirituel sur le temporel, peur inspirée par le spirituel aux profanes
Niveau : 9
Pouvoirs : Les opinions des derniers Ékils sur le Chaman-Empereur sont très partagées, et en tant qu'esprit il représente cette dualité. Il est à la fois un esprit tout entier voué à la restauration de la puissance de la Nation et du chamanisme, et peut être invoqué dans cette optique, mais aussi un esprit qui n'hésite pas à remettre en cause la tradition si le besoin s'en fait sentir face à un problème nouveau appelant des réponses nouvelles. Dans les deux cas son influence est très imprévisible et le plus souvent purement onirique. Il se contente de conseiller ou d'instruire par les rêves, et peut notamment donner des visions très précises du passé des Emberek.
Origine : Chthonienne
Comportement : Actif
Tabou absolu : On cherche à user de ses pouvoirs dans le but de diviser la nation ember.
Tabou provisoire : Le Chaman ne reçoit et n'exécute aucun ordre d'aucun Khan pendant une semaine.
Sacrifice : Une goutte de sang d'un Khan.
Effets secondaires : Aucun

• **Idegen Őszvillág** [9] : Cet esprit ancestral est celui d'un Ember ayant connu l'Empire Hyrcan et la *Chute du Royaume de Dieu*. Quoique né Ember, Idegen était devenu Chevalier de la Main Gauche de l'Ordre de la Vie, et avait renoncé à sa culture d'origine pour devenir hyrcan. Son histoire rejoint celle de Bethmen et Maÿn Hesterayül (cf. la *Chute du Royaume de Dieu*). Par une étrange ironie il devint un esprit ancestral comme si la religion de ses pères l'avait finalement rattrapé. Nul ne sait comment cela s'est produit, mais l'esprit ancestral existe bel et bien, et il est étroitement lié à ce que l'on appelait jadis la "Marche Irréelle" dans le combat opposant les Mortels aux Immortels, cette Marche qui n'existait que dans le Monde des Rêves et prenait les Immortels au dépourvu (hormis bien sûr les créatures oniriques elles-mêmes). Il permet en effet de créer chez un Immortel une crainte irrépressible et de le maintenir à distance, en rappelant le sens originel du Totem du Cauchemar.
Incarnat : faiblesse des Immortels
Niveau : 9
Pouvoirs : Idegen donne à une personne volontaire le pouvoir de repousser un immortel à vue : Diable, Démon, Ange, Titanide, Procurateur ou Ténébride (mais pas les Morts-Vivants, qui ne sont pas des immortels). Si la cible échoue à son jet de volonté, elle sera prise d'une peur panique irrépréssible, et ce {\bf même si elle est en principe immunisée à toute forme de peur magique} car il s'agit d'un pouvoir exceptionnel, unique en son genre. La victime fera alors tout pour s'éloigner de la personne, et pour n'entrer jamais en interaction, même indirecte, avec celle-ci. Il s'agit d'un *envoûtement* actif jusqu'à *désenvoûtement*.
Origine : Chthonienne
Comportement : Passif
Tabou absolu : Le chaman ou la personne bénéficiant de la protection de l'esprit a en lui du sang immortel.
Tabou provisoire : Le Chaman doit consommer avant de dormir lors de neuf nuits consécutives des mélanges de substances hallucinatoires et somnifères, afin de faire des cauchemars abominables, qui en pratique l'empêcheront de récupérer de la Transcendance vive durant son sommeil.
Sacrifice : Le sang du chaman pour 3 points de dégâts globaux ou la tête d'une créature immortelle.
Effets secondaires : Aucun

• **Pesadel, le cheval fantôme** [9] : Pesadel représente le lien entre les cauchemars et la mort. Il est l'exécutant de la basse-nécromancie des Ékils.
Incarnat : rituel funéraire, basse nécromancie
Niveau : 9
Pouvoirs : Ce puissant esprit est capable de devenir une créature de la Douat, dont la force est équivalente à l'affinité Totem du Chaman qui l'a invoqué. Son invocation est un rituel funéraire complexe et long qui se pratique autour du cadavre de l'âme morte, et ce avant le prochain coucher du Soleil. Pesadel retrouvera automatiquement l'âme morte concernée si elle est dans la Douat, et ira jusqu'à elle pour s'en emparer et l'arracher de la Douat pour la ramener automatiquement dans le Monde Astral sous l'autorité d'une couleur totémique. En tant que créature de la Douat, Pesadel n'a besoin que d'une victoire contre d'éventuels obstables pour s'emparer de l'âme visée. Pesadel conduira alors l'âme à la couleur totémique dont dépend le Totem de cette âme: l'âme doit en effet avoir possédé du temps de son vivant une affinité Totem, dont le Totem principal soit de plus présent dans l'Affinité du Chamane qui a invoqué Pesadel.
Origine : Chthonienne
Comportement : Éveillé
Tabou absolu : Aucun
Tabou provisoire : Aucun
Sacrifice : Une mèche de cheveux d'une personne de la famille du décédé.
Effets secondaires : Aucun

• **Zöld** [3] : Esprit ancestral de la tribu des Tél, Zöld est un empoisonneur célèbre, qui avait été écartelé par les siens, mais dont l'ombre a longuement hanté par la suite les rêves de sa tribu.
Incarnat : pouvoir onirique, cauchemar
Niveau : 3
Pouvoirs : Zöld est un esprit cauchemardesque qui peut être invoqué pour renforcer le pouvoir onirique de celui qu'il protège mais uniquement pour l'attaque. Il confère un bonus égal à 12. C'est le complémentaire du Crâne Qui Rit.
Origine : Chthonienne
Comportement : Éveillé
Tabou absolu : Aucun
Tabou provisoire : Aucun
Sacrifice : Aucun
Effets secondaires : Le Chaman ayant fait appel à lui a 5% de chances d'être frappé de cauchemars si affreux les 3 nuits prochaines qu'il ne récupérera aucune Transcendance pendant son sommeil.

• **Le Crâne Qui Rit** [k] : Esprit ancestral d'un Chaman de la tribu des Gonduok qu'on appelait jadis le Rieur. Il enseignait à ses disciples à revivre leurs cauchemars pour les transformer, et enseignait que le rire est la meilleure arme contre la peur, car si la Couleur du Cauchemar peut apprendre à semer la terreur, elle doit aussi apprendre à y résister.
Incarnat : rire contre la peur et le cauchemar
Niveau : k
Pouvoirs : Cet esprit confère alors un bonus égal à 2k au pouvoir onirique de la personne qu'il protège, lorsque celui-ci est utilisé pour résister à une attaque.
Origine : Chthonienne
Comportement : Éveillé
Tabou absolu : Aucun
Tabou provisoire : Le Chaman doit dormir au moins huit heures par jour pendant la semaine précédant l'invocation.
Sacrifice : Barbouiller de sang de coq le visage des dormeurs bénéficiant du rituel.
Effets secondaires : Aucun

• **L'Oiseau-Tempête** [8] : Très ancien esprit animal du Cauchemar, l'Oiseau-Tempête permet de remonter le lien invisible existant entre le double onirique et le rêveur pour atteindre physiquement le rêveur dans le Monde Matériel.
Incarnat : lien entre double onirique et incarnation matérielle
Niveau : 8
Pouvoirs : Invoquer cet esprit permet d'affecter physiquement une victime d'une manière correspondante à la manière dont elle a été affectée dans le rêve, éventuellement jusqu'au meurtre. L'Oiseau-Tempête ne frappe qu'une fois contre une personne donnée. Lorsqu'il frappe, le Chaman dispose alors d'un pourcentage de réussite égal à son pouvoir onirique - celui de sa victime, avec un éventuel bonus choisi par le MJ suivant la gravité de l'effet voulu (0% pour tuer, 5% pour blesser gravement etc... max 30%). En cas de réussite la victime se réveille et l'effet s'est réalisé physiquement. Le caractère particulièrement inquiétant de l'Oiseau-Tempête est que la victime n'a pas droit à un jet de résistance, car on ne résiste pas à ses cauchemars... du moins pas autrement que par le pouvoir onirique.
Origine : Primordiale
Comportement : Éveillé
Tabou absolu : Aucun
Tabou provisoire : Le Chaman s'interdit lorsqu'il l'utilise d'atteindre sa victime dans le rêve d'une manière purement onirique, c'est-à-dire qu'il ne soit pas en mesure de reproduire dans la réalité matérielle.
Sacrifice : Une chauve-souris morte déposée sous le lit de la victime.
Effets secondaires : Il y a 5% de chances que l'Oiseau-Tempête réalise également sur la personne matérielle du Chaman la contrepartie matérielle des dégâts éventuellement subis par son double onirique dans le Monde des Rêves lors de l'invocation de cet esprit.

• **Invisibles et Innombrables** [5] : Esprits purement abstraits, sans aucune correspondance ancestrale ou animale, ce sont de forts anciens esprits qu'on appelle aussi les semeurs de panique. Liés aux Roses ils créent des peurs et des angoisses censés désorganiser des combattants.
Incarnat : peurs primales, panique, tabou géographique
Niveau : 5
Pouvoirs : Le Chaman invoque cet esprit sur un objet qui tiendra lieu de fétiche maudit (un animal mort et desséché, laissez le joueur faire fonctionner son imagination) et toute personne dans une zone délimitée par un cercle de n m de rayon doit faire un jet de volonté à moins de porter un fétiche protecteur enchanté à cet effet par le Chaman au moment où il a invoqué les Invisibles (sans dépense de Transcendance supplémentaire, seule la présence matérielle d'un objet tenant lieu de fétiche comme pour le fétiche de panique, une correspondance mystique entre les deux sera bienvenue : par exemple un serpent mort pour le fétiche de panique et une dent de mangouste ou une serre d'aigle pour le fétiche protecteur). En cas d'échec du jet de volonté le combattant fuira le fétiche maudit sans savoir ce qu'il fuit exactement, ne reprenant ses esprits qu'hors de l'aire d'effet du sortilège.
Origine : Céleste
Comportement : Éveillé
Tabou absolu : Aucun
Tabou provisoire :
Sacrifice : Le fétiche est tout ou partie d'un cadavre humain.
Effets secondaires : 5% de chances que les fétiches de protection soient inutiles

• **Celui-qui-défie-le-Soleil-du-regard** [5] : Cet esprit lié au Monde des Rêves auquel on donne la forme d'un aigle écarlate, permet au Chaman d'initier des personnes endormies par le monde des rêves au chamanisme une fois qu'il s'est introduit dans leur rêve et les a aliénés de manière à être l'hôte du rêve commun.
Incarnat : initiation chamanique
Niveau : 5
Pouvoirs : Le rêve commun prend alors la forme d'une initiation collective dont les protagonistes apprennent ainsi les traditions anciennes remarquablement vite. Cela permet d'aller jusqu'à l'éveil d'une affinité Totem chez les rêveurs.
Origine : Primordiale
Comportement : Éveillé
Tabou absolu : Aucun
Tabou provisoire : Aucun
Sacrifice : Aucun
Effets secondaires : Aucun

• **Renard Borgne** [4] : Esprit animal ayant une forte affinité avec le Monde des Rêves.
Incarnat : pouvoirs oniriques sur le Monde des Rêves
Niveau : 4
Pouvoirs : Cet esprit permet au Chaman d'avoir accès aux actions oniriques suivantes: *recherche onirique, aliénation forcée, armes oniriques, art des rêves personnel* et *art des rêves*, et ce tant qu'il dort. Il peut invoquer cet esprit en dormant.
Origine : Primordiale
Comportement : Éveillé
Tabou absolu : Aucun
Tabou provisoire : Aucun
Sacrifice : Aucun
Effets secondaires : Aucun

• **L'araignée des sables** [1] : Cet esprit animal est très ancien et on dit qu'il fut celui par qui les premiers oniristes chamaniques développèrent leur art.
Incarnat : éveil à la conscience onirique
Niveau : 1
Pouvoirs : L'araignée des sables permet de donner à une personne une conscience onirique égale au rang de son extension Initiation.
Origine : Primordiale

Comportement : Actif
Tabou absolu : Aucun
Tabou provisoire : Aucun
Sacrifice : Aucun
Effets secondaires : 1% de chances que l'apport de l'araignée des sables soit permanent.

• **Le rat affamé** [1] : Esprit capable de se déplacer comme un familier pour le Chamane dans le Monde des Rêves.
Incarnat : ubiquité dans le Monde des Rêves
Niveau : 1
Pouvoirs : Le rat affamé se déplace librement dans le Monde des Rêves et le Chaman perçoit ce qu'il perçoit et peut utiliser des pouvoirs magiques par son entremise, exactement à la manière d'un familier.
Origine : Primordiale
Comportement : Actif
Tabou absolu : Aucun
Tabou provisoire : Aucun
Sacrifice : Aucun
Effets secondaires : Aucun

• **Biir** [2] : Cet esprit permet à un Chaman d'"enregistrer" un rêve qu'il a eu ou auquel il assiste de manière à en avoir une mémoire parfaite, éventuellement transmissible par lecture des pensées.
Incarnat : mémoire des rêves
Niveau : 2
Pouvoirs : Biir doit être invoqué lorsque le Chaman se trouve dans le Monde des Rêves. Il suivra celui-ci dans ses pérégrinations, conservant ensuite une mémoire exacte de ce qui s'y est déroulé, pour la restituer à volonté si le Chaman le réinvoque dans le Monde Matériel.
Origine : Primordiale
Comportement : Actif
Tabou absolu : Aucun
Tabou provisoire : Aucun
Sacrifice : Aucun
Effets secondaires : Aucun

• **Kelemürci** [6] : Cet esprit permet au Chaman d'interprêter le rêve d'une personne qu'il a aliéné (cf. *le Monde des Rêves*) pour y assister mais sur lequel il n'a pas agi.
Incarnat : interprétation des rêves
Niveau : 6
Pouvoirs : Le Kelemürci ("traducteur") propose une interprétation du rêve en regard du subconscient de celui qui le fait. Il permet de ce fait notamment de savoir si ce rêve est inspiré par le subconscient de la personne ou au contraire par quelque chose qui lui est intrinsèquement étranger comme une prémonition, une possession, un lien à une vie antérieure etc... bref tout ce qui ne relève pas d'un simple effet du rôle psychologique du rêve.
Origine : Primordiale
Comportement : Actif
Tabou absolu : Aucun
Tabou provisoire : Aucun
Sacrifice : Aucun
Effets secondaires : Aucun

• **L'exilé** [8] : Cet esprit serait ce qui resterait d'un Prince des Rêves exilé hors du Monde des Rêves par ses pairs. De fait il peut confèrer un pouvoir particulièrement puissant au Chaman qui l'invoque ou à la personne pour qui le Chaman l'invoque.
Incarnat : passage entre le Monde des Rêves et le Monde Matériel, dématérialisation
Niveau : 8
Pouvoirs : La personne bénéficiant du pouvoir de cet esprit peut alors se fondre avec son double onirique (pendant son sommeil évidemment) pour disparaître dans le Monde Matériel. Ce pouvoir est dangereux cependant : car si on reste dans le Monde des Rêves trop longtemps on peut s'y perdre définitivement. L'intérêt de ce pouvoir est de n'utiliser le Monde des Rêves qu'à la manière d'un passage, en se rematérialisant en un autre point du Monde Matériel. L'inconvénient notable de cette espèce de "téléportation onirique" est qu'on doit pour cela emprunter un passage par une autre personne mortelle en train de rêver de manière aliénée (cf. *Le Monde des Rêves*, ce qui implique que la cible de ce pouvoir soit nécessairement douée de pouvoirs de magie onirique) en la trouvant puis en s'insérant dans son rêve, pour se matérialiser ensuite à côté d'elle... au moment où le double onirique de celle-ci réintègre le Monde Matériel, c'est-à-dire au moment où elle se réveille. Le Chaman a donc intérêt à ce que la personne en question soit au lieu où il compte se rendre. De plus il restera désorienté et hagard quelques minutes après s'être rematérialisé, comme s'il venait de se réveiller d'un sommeil particulièrement profond.
Origine : Primordiale
Comportement : Éveillé
Tabou absolu : Le bénéficiaire n'a pas la faculté "conscience onirique".
Tabou provisoire : Aucun
Sacrifice : Aucun
Effets secondaires : À la fin de chaque période de 24h consécutives passée dans le Monde des Rêves il y a 5% de chances que le bénéficiaire devienne une créature du Monde des Rêves définitivement.

• **Araatan** [3] : Son nom signifie "prédateur" (en mongol). C'est un esprit lié à l'Harmonique obscure (cf. *la langue diabolique*), c'est-à-dire à une peur primale, élémentaire, instinctive, datant du fond des âges, lorsque les hommes étaient des proies pour les grands fauves.
Incarnat : peur primale du prédateur
Niveau : 3
Pouvoirs : Araatan permet donc de susciter chez une victime mortelle (jet de volonté pour résister) une peur fondamentale, absolue et sans objet précis. Araatan est souvent représenté par une spirale noire dans les dessins traditionnels des Emberek et on le brode souvent sur les habits des nouveaux-nés, précisément pour le protéger des prédateurs en général. Le Chaman peut doser à volonté l'intensité du sentiment de peur suscité chez sa victime : de la simple vague appréhension à la terreur panique qui incitera la victime à s'enfuir à toutes jambes jusqu'à se trouver parfaitement seul et isolé, en un lieu découvert et éclairé, dans une situation où aucun prédateur ne peut l'approcher sans être vu. Araatan peut harceler sa victime jusqu'à la prochaine aube. Si la victime résiste, Araatan ne pourra être invoqué contre elle à nouveau avant la prochaine nouvelle Lune.
Origine : Primordiale
Comportement : Actif
Tabou absolu : Aucun
Tabou provisoire : Aucun
Sacrifice : Un peu de sang du Chaman (équivalent de 1 point de dégâts globaux).

Effets secondaires : Si la cible résiste, il y a 5% de chances que l'esprit se retourne contre le Chaman.

TRANSCENDANTE ENNÉADE (La)

Voir aussi Épersonaï, Merlin, Niève, Imhotep, Morgane, Méthyl, Baba Yaga, Kazaky

Nom donné aux neuf mages qui furent compagnons du créateur de la Transcendance : *Épersonaï*, et créèrent les neuf langues enchantées qui constituent la magie du Verbe.
Leurs noms sont:
-Draconique: Merlin alias Myrdin Emrys
-Nécromantique: Imhotep
-Faërique: Morgane
-Runique: Niève
-Diabolique: Méthyl
-Langue Aveugle: Laçoar Cighan
-Angélique: le Prophète
-Démoniaque: Oleg Iermolaï (Démonologue) et Baba Jaga (Démoniste)
-Géométrique: Anonyme

L'historique de chacun des huit membres connus de la Transcendante Ennéade est décrit dans l'article qui lui est consacré, ainsi que dans l'article *Épersonaï*.
Les neufs compagnons de la Transcendante Ennéade étaient tous à l'origine Démiurges, et manipulaient l'*Innommé*. Ils s'associèrent à Épersonaï (ainsi qu'à la déesse *Hécate*) pour enchaîner la magie à la Transcendance. En créant une langue enchantée, chacun d'entre eux créa donc un art qui n'était pas le sien, et qui à bien des égards relevait d'une approche contrainte de la magie par rapport à celle qu'ils pratiquaient. Mais si tous s'accordèrent pour considérer que la Sanction d'Épersonaï était nécessaire, afin de contraindre l'exercice de la magie... sait-on s'ils choisirent d'appliquer à eux-mêmes cette sanction et de renoncer à la magie antique, donc à leur Daÿmonion? Qu'advint-il de ces neuf Daÿmonia qui contiendraient chacun sans doute un pouvoir considérable? C'est une question ouverte de la cosmogonie à laquelle nous donnerons ici la réponse, à l'intention des MJs : ça dépend.
Certains on détruit leur Daÿmonion, d'autres l'ont arraché de leur âme pour l'enfermer en un objet ou le transmettre à quelqu'un d'autre, d'autres se sont contentés de ne plus jamais y faire appel, d'autres enfin l'ont gardé et sont restés démiurges jusqu'à leur mort. La répartition des rôles peut surprendre... Imhotep, Méthyl et Niève ont détruit leur Daÿmonion pour des raisons idéologiques : refus de l'immortalité pour Méthyl, religieuses pour Imhotep et Niève. Laçoar Cighan voyant son Daÿmonion une sorte de précurseur de la notion d'Innommable, il est resté Démiurge jusqu'à sa mort. Oleg Iermolaï a aussi gardé en lui son Daÿmonion jusqu'à sa mort et s'en est servi allègrement, tandis que Baba Yaga s'en est débarrassé pour l'enfermer dans un objet : sa propre épée, afin de "faire place" en quelque sorte à la possession démoniaque, même si ces deux présences ne sont pas nécessairement exclusives. Certains affirment d'ailleurs qu'après sa mort, les disciples d'Oleg Iermolaï enfermèrent son démon-reflet dans la même épée, où se serait depuis créé une étrange fusion, unique en son genre. Cette épée existerait toujours... Certains affirment qu'elle serait entre les mains de la famille patricienne orgète qui s'est attribué le nom de Iermolaï (cf. *Orgia*). Merlin a transmis (volontairement ou non?) à Viviane son Daÿmonion et le Prophète a fait don du sien à ses disciples en l'enfermant dans un grimoire précieusement gardé en grand secret (seul l'Évêque est au courant) dans la Bibliothèque de *Sainte-Volonté*. Enfin se contentèrent de ne plus l'utiliser Morgane et le créateur anonyme de la langue géométrique.