

Terre Seconde

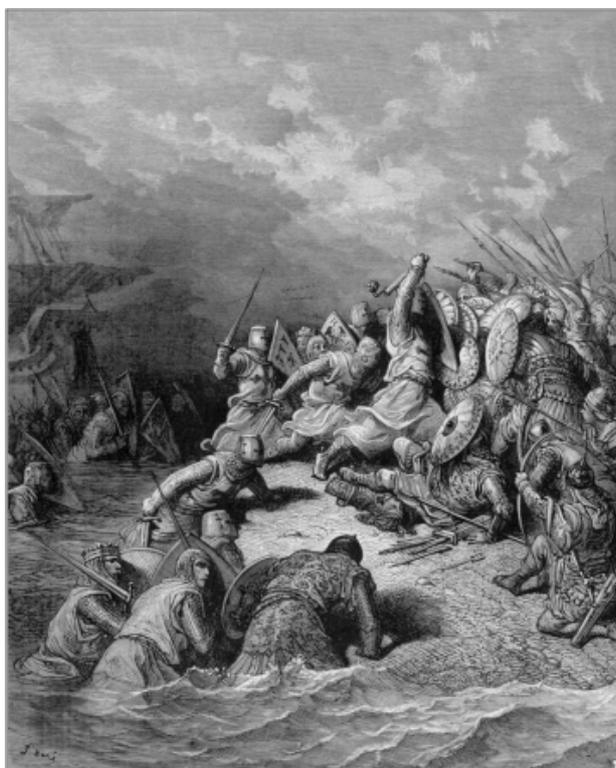
La Planète Fantôme

Encyclopédie Physique et Métaphysique

de U à Z

兵者詭道也

孫子兵法



*Toute la science de la guerre
repose sur la duperie.*

Sun Tzu - L'art de la guerre

UNIQUE (Le Dieu)

Voir aussi Satan, La Kabbale, la Langue Angélique, Anges

Dieu Unique: Errance

1	Oraison, Fiat Lux, Bénédiction des Ephraïm
2	Bénédiction, Lecture spirituelle, C'est sans mensonge que s'accomplit la Loi
3	Dissipation, Manne, La parole est mon arme, Silence aux lèvres de mensonge
4	Daniel dans la fosse aux lions, Dies Irae

5	Le goût de la Mort, Les noms effacés
6	Le Seigneur de l'aube naissante, Empathie
7	Père, entre tes mains je remets mon esprit, Les petits serviteurs
8	Les satellites de Rahab, Le témoignage des chairs
9	Mektoub
10	Les chaînes pour qui doit être enchaîné

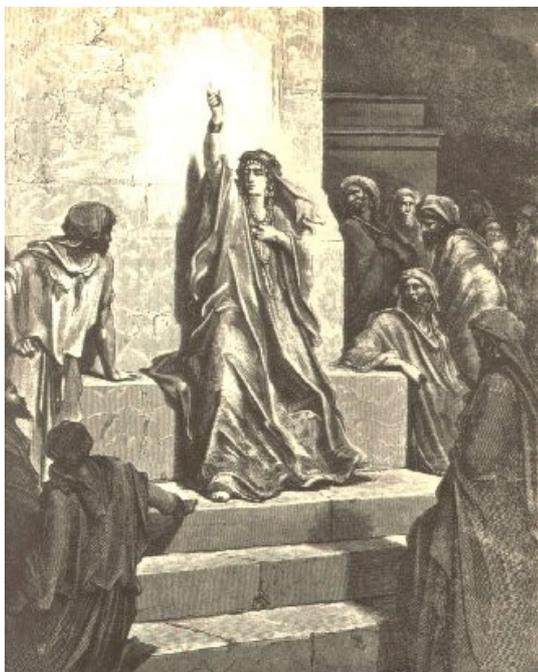
Dieu Unique: Rites

0	Baptême (X), 'Aqiqa (عقيقة) (I), Mikveh (מִקְוֶה) (J)
1	Messe (X), Absolution (X), Ordalie, Lailat al Qadr (I), Chophar (שופר) (J)
2	Eucharistie (X), Eau Bénite (X), Diya (I)
3	Ars Moriendi (XR), Anathème, Flammes purificatrices (XR), Khanaadha (جنازة) (I), Tahara (טהרה) (J)
4	Onction (X), Saint Chrême (X), Serment sur les écritures, Aïd al-Adha (I), Dormition (XB)
5	Magen David, Rogation, الأعراف (Al-'A'râf) (I)
6	Exorcisme, L'arbre ar-Zaqqoum (I)
7	Sacre (X)

Dieu Unique: Hiérarchie

1	Consécration
2	Petite Kabbale
3	Vade retro Satanas
4	Double-Vue
5	Ordination (X)
6	Sacralisation
7	Kabbale: le Seuil
8	Kabbale: les Clefs
9	Kabbale: le Gouffre (Hod, Yesod et Nezah)
10	Résurrection, Kabbale: Golem
11	Kabbale: l'Abîme (Tiferet, Gevurah, Hesed)
12	Kabbale: le Métatron (Binah, Hokhmah)
13	Kabbale chrétienne (X), Soufisme (I), Midrashim (J)

Les Dogmes du Dieu Unique



Tel est le paradoxe du Dieu Unique: il est vénéré selon plusieurs dogmes, qui reposent sur le tronc commun de la Bible. On lui adresse des prières en plusieurs langues liturgiques. On distingue trois religions rivales: Judaïsme, Christianisme et Islam, réminiscences des religions correspondantes de Prime Terre.

Tout prêtre ou adorateur du Dieu Unique doit donc préciser à quel courant il appartient. Les prêtres ont uniquement accès aux pouvoirs communs et à ceux de leur dogme. Les pouvoirs spécifiques à chaque dogme sont marqués de lettres entre parenthèses: X pour les églises chrétiennes (et plus précisément XR pour le rite romain, XB pour le rite byzantin, XO pour le rite oriental) I pour le dogme islamique et J pour le judaïsme. **Tous les autres pouvoirs sont communs à l'ensemble des dogmes.**

Le Dogme du Dieu Unique est tout d'abord son unicité, et l'obligation de ne reconnaître que lui en tant que divinité et de nier la légitimité de toute autre forme de religion. De surcroît ce Dieu est décrit comme **omniscient, omnipotent et omniprésent**. Il est éternel, a toujours existé, et a créé l'Univers par la seule force du Verbe, alors que les

religions païennes séparent souvent la puissance créatrice des divinités elles-mêmes, comme les Géants et les Ases chez les Scandinaves.

De même qu'il est unique, Sa Loi est unique, et matérialisée notamment par les 10 commandements confiés à Moïse ou les 7 péchés capitaux identifiés par le Christianisme, ou encore les 5 piliers de l'Islam. C'est un dieu de l'écrit, car il est non-révélaté et ne se manifeste jamais directement, contrairement aux dieux païens qui n'hésitent pas à se mêler aux mortels le cas échéant. C'est un dieu épistolaire en quelque sorte. Cet écrit est à l'origine évidemment la Bible juive, c'est-à-dire l'Ancien Testament.

Je ne vous dis pas : "J'ai les trésors de Dieu".

Je ne connais point l'Inconnaissable.

Je ne vous dis pas : "Je suis un Archange"

Je ne suis que ce qui m'est révélé.

(Le Coran - Sourate des Troupeaux)

L'Islam et le Christianisme reposant sur la Bible, les trois Dogmes existants reposent donc sur cette idée d'un Dieu Unique introduite par le judaïsme. A l'intérieur de cette racine commune on trouve entre autres la Kabbale, issue de la religion juive, mais ayant influencé les trois grands dogmes.

Il existe une autre forme de vénération du Dieu Unique: le satanisme, décrit dans l'article *Satan*. Satan ("adversaire" en hébreu) n'est autre que l'indispensable double de Dieu. Ceux qui lui rendent un culte sont principalement issus de la culture chrétienne, car cette religion a créé le Satanisme en le nommant précisément par l'intermédiaire de l'Inquisition. Les deux autres religions identifient Satan/Elbis, mais ne mentionnent pas un réel culte. Ainsi le satanisme est-il principalement occidental, dans son dogme comme dans ses traditions. Il correspond à un détournement de la Kabbale par les Anges Déchus qui ont suivi l'Adversaire dans sa Chute.

En matière de Teinte Spirituelle, les adorateurs du Dieu Unique sous sa forme normale doivent suivre la voie de la Vertu Zoroastrienne, respectivement judaïque, chrétienne ou musulmane. Ces trois Teintes Spirituelles sont sœurs mais considérées comme distinctes du point de vue magique. Quant aux prêtres, ils cesseront de recevoir de la Grâce si jamais le score associé à leur Teinte Spirituelle tombe à 0 ou moins.

On ne prétend pas décrire l'ensemble des trois religions du Livre dans cet article et de nombreuses traditions, coutumes et rituels n'y sont pas décrits. Ce qu'on propose ici est seulement un canevas et une réinterprétation de ces trois religions dans le contexte de Terre Seconde, notamment sous la forme d'une pratique magique pour les prêtres. Toutes les fêtes ou rituels existants ne sont par exemple pas cités car on se limite à ceux qui peuvent être

interprétés sous la forme d'un pouvoir magique. De même toutes les interdictions (notamment les interdits alimentaires à travers les notions de cacher, halal et le carême chrétien) ne sont pas citées. Il appartiendra à tout joueur désireux de jouer un personnage chrétien, juif ou musulman de décider de son niveau d'implication et de correspondance avec la contrepartie réelle de ces religions.

Le dogme judaïque

C'est le culte originel du Dieu Unique, mené par les Hassidim (les "pieux" en hébreu), la réminiscence sur Terre Seconde du peuple juif. La langue liturgique du dogme judaïque est l'hébreu, c'est-à-dire également la langue angélique dans le contexte de Terre Seconde. Tout prêtre Hassid a donc également une affinité mortelle du verbe "langue angélique", qui n'est cependant associée à aucune extension ni pouvoir, à moins qu'il ne soit également mage angéliste, ce qui sera le cas pour une minorité d'entre eux.

Le dogme judaïque fut historiquement le tronc commun monothéiste à partir duquel se développèrent Christianisme puis Islam. Mais si ces deux religions sont universalistes, dans la mesure où elles ont vocation à englober toute l'humanité (et uniquement celle-ci d'ailleurs, les trois cultes du Dieu Unique étant unanimes dans leur rejet des lignées mortelles non-humaines, comme les Elfes etc... à l'exception des Djinns pour l'Islam, cf. *Peuple-Fée*), le judaïsme est une religion plus ancienne, et en tant que telle associée à une culture et un peuple précis : les Hébreux, de même que le shintoïsme et l'hindouisme aujourd'hui sont indissociables respectivement des cultures japonaise et indienne, et ne partagent nullement l'obsession prosélyte qu'on retrouve dans les religions chrétienne, islamique et bouddhiste. Cela ne signifie pas que les conversions n'aient jamais eu lieu, mais qu'elles restèrent un épiphénomène tout-à-fait extérieur aux préoccupations du culte.

Le dogme judaïque repose d'abord sur la Torah, appelée aussi le Pentateuque, autrement dit les cinq premiers livres de ce que les chrétiens ont appelé par la suite l'Ancien Testament et qui regroupe les textes les plus importants de la tradition juive. Le Pentateuque contient la Génèse, l'Exode, le Lévitique, le Livre des Nombres et le Deutéronome, et raconte le mythe de la création du monde, de l'origine des trois lignées humaines: celle de Japhet, celle de Sem et celle de Cham, censées représenter respectivement les européens, les moyen-orientaux et les africains. C'est de Sem que vient le terme "sémite" qui à l'origine se rapporte à un ensemble culturel englobant entre autre les Hébreux, mais aussi l'Égypte ancienne, Babylone, l'Éthiopie et aujourd'hui le monde arabe, et qui est à l'heure actuelle improprement utilisé pour désigner la communauté juive uniquement, notamment à travers l'usage du terme "antisémite". Cette dérivation du terme fut d'ailleurs, de manière assez ironique, le fait des premiers groupements racistes à l'égard des juifs, notamment la Ligue Antisémite. Parmi les fils de Sem se distingueront les douze tribus nées des douze fils de Jacob, renommé par la suite Israël. Ces douze tribus constituèrent le peuple d'Israël, qu'on appela aussi Hébreux et plus tard Juifs.

Les Hébreux étaient donc un peuple moyen-oriental, sans doute nomade, appartenant à un large ensemble de cultures très variées, qui se distinguait de ses voisins non pas tant par son monothéisme, mais par l'affirmation que son dieu était le Créateur Unique et la seule véritable divinité. La tradition écrite du judaïsme a sans doute été rédigée au moment où ce peuple s'est rendu maître de la Palestine, établissant deux royaumes rivaux: Israël et Juda, le royaume de Juda s'étant constitué par la sécession de la tribu de Juda. Cette tradition emprunte énormément de thèmes que les Babyloniens avaient eux-mêmes repris aux Sumériens. En effet le mythe du Déluge et de l'Arche sont déjà présent chez ceux-ci, et les aventures de Moïse sont très proches de celles du héros sumérien Gilgamesh. Le Cantique des Cantiques et le Livre de Job sont par endroits des paraphrases de légendes sumériennes. La rédaction de ces textes correspondit sans doute pour les Hébreux à un impératif nationaliste, afin de fonder une légende commune. Il est probable que ce fut en Juda qu'on s'en occupât, car le Livre des Rois raconte et justifie la conquête d'Israël par Juda, en affirmant que les Hébreux du Royaume d'Israël ont trahi leur Dieu en vénérant les dieux des Babyloniens.

Le dogme judaïque s'inscrit donc dans une tradition mythologique plus ancienne en l'adaptant aux besoins spécifiques des Hébreux. Il désigne ceux-ci comme le peuple élu, considéré en quelque sorte comme le moins mauvais par Dieu. Cette conception peut sembler choquante aujourd'hui mais à l'époque où fut rédigé l'Ancien Testament il n'y avait rien d'étonnant à ce qu'un peuple s'affirmât supérieur aux autres. En tant que peuple élu, les enfants d'Israël fuient l'Égypte qui les avait réduits en esclavage pour aller jusqu'à la terre promise, la Palestine, terre fertile "de lait et de miel". La Torah raconte la violente conquête de la Palestine, au détriment de leurs occupants, les Philistins, et l'établissement du premier royaume d'Israël (avant la sécession) par le roi David, auquel

succédera Salomon, réputé pour sa sagesse. La thématique du peuple élu est essentielle au judaïsme, car elle explique que la foi se transmette en théorie par les femmes, c'est-à-dire qu'on est juif si on est né d'une mère juive, et qu'elle ne recherche pas la conversion. Le peuple élu est supérieur aux autres, et la réunion de l'humanité entière sous l'autorité du dieu d'Israël n'est censée arriver qu'à la fin des temps. En attendant, ne mélangeons pas les torchons et les serviettes.

Outre l'existence de ce dieu créateur invisible, qu'on ne peut ni représenter ni nommer, auquel on ne peut dresser d'idole, qui a donné aux hommes les fameuses tables de la Loi et qui ne se manifeste qu'à travers ses messagers: les Anges, un mythe essentiel du judaïsme est celui des Prophètes, ou Messies. Le Dieu d'Israël n'étant pas révélé, contrairement aux divinités grecques ou égyptiennes, il communique par l'intermédiaire de prophètes, qui transmettent sa parole avec plus ou moins de bonheur. Moïse est le prophète emblématique de la tradition juive, mais il est loin d'être le seul. La lignée des prophètes remonte jusqu'à Adam, le premier homme d'après la Génèse, et le peuple hébreu attend toujours le prochain Messie, qui doit sauver le peuple d'Israël des persécutions et humiliations qu'il a subies, notamment après la conquête de la Judée par les Romains et la déportation massive qui suivra la destruction du Temple de Jérusalem en 70 après JC.

L'originalité du dogme judaïque par rapport aux religions païennes qui l'entourent réside d'abord dans cette mystique du salut : l'homme est fondamentalement mauvais depuis le péché originel d'Adam et Ève, et le salut réside en la foi absolue en une divinité toute-puissante, unique, invisible mais surtout parfaite, en un mot inhumaine, au contraire des divinités païennes très humaines dans leurs vicissitudes et leurs errements. Ainsi le judaïsme introduit dans la religion la notion de vertu individuelle, qui permet à l'homme de vaincre le mal dans le cadre d'un rapport personnel avec Dieu, alors que pour les peuples antiques, la vertu est intrinsèquement sociale puisque censée garantir la cohésion et l'harmonie de la société avant toute chose. On peut nuancer cela en remarquant que la philosophie païenne accomplit la même évolution de son côté, notamment à travers la pensée platonicienne.

Cette idée de vertu individuelle et absolue est particulièrement évidente dans le Livre de Job: *"Or, les fils de Dieu vinrent un jour se présenter devant l'Éternel, et Satan vint aussi au milieu d'eux. L'Éternel dit à Satan: D'où viens-tu? Et Satan répondit à l'Éternel: De parcourir la terre et de m'y promener. L'Éternel dit à Satan: As-tu remarqué mon serviteur Job? Il n'y a personne comme lui sur la terre; c'est un homme intègre et droit, craignant Dieu, et se détournant du mal. Et Satan répondit à l'Éternel: Est-ce d'une manière désintéressée que Job craint Dieu? Ne l'as-tu pas protégé, lui, sa maison, et tout ce qui est à lui? Tu as béni l'œuvre de ses mains, et ses troupeaux couvrent le pays. Mais étends ta main, touche à tout ce qui lui appartient, et je suis sûr qu'il te maudit en face."*

Une fois n'est pas coutume: Dieu accorde à Satan le droit de tourmenter à loisir le malheureux Job à condition de le maintenir en vie. Sous le feu des calamités envoyées par Satan Job commence par renier Dieu, avant de comprendre qu'il doit aimer et vénérer Dieu dans l'adversité comme dans la prospérité. Ce texte illustre une opposition par rapport au monde païen qui considère que le culte est une forme d'échange de bons procédés entre les Dieux et eux : les Dieux se nourrissent des fumées des sacrifices et accordent aux mortels les bienfaits qui permettent à ceux-ci de prospérer et de rendre hommage à leurs Dieux avec d'autant plus de prodigialité. Les païens rendent hommage à leurs Dieux avant une entreprise (les Grecs sacrifiaient un taureau à Poséidon avant d'embarquer etc...) quelconque et une seconde fois si celle-ci est couronnée de succès. On peut d'ailleurs retrouver ce comportement dans la vénération chrétienne des Saints, notamment à travers l'utilisation des cierges et des ex-votos.

Ainsi la vertu de l'homme est-elle pour le judaïsme absolue, et indépendante de sa condition matérielle. Les Romains et les Grecs considéraient par exemple que la vertu était concomitante à la condition sociale: on n'attendait nulle vertu de la part d'un esclave, mais l'exigence de vertu était censée augmenter en même temps que le statut. En revanche pour les Hébreux le statut social n'a aucune importance, dans un sens comme dans l'autre, comme l'illustrent l'histoire de David et Bethsabée, ainsi que celle d'Achab et de la vigne de Naboth, et la soumission doit être inconditionnelle comme l'illustre le sacrifice d'Isaac. Dans la joie ou la douleur, la richesse ou la pauvreté le rapport de Job à Dieu ne doit pas changer, et la vertu est liée à ses seules actions, dires... et même pensées.

Car c'est un autre aspect fondamental de la pensée hébraïque : les actions ou les paroles mauvaises ne sont pas seules à offenser la divinité, mais également les pensées et les désirs, car Dieu est omniscient, omniprésent en même temps qu'omnipotent. C'est ce qu'on retrouve dans le précepte zoroastrien exigeant de l'homme qu'il fasse preuve de "bon comportement, bonne parole et bonne pensée". Les religions païennes châtient sans pitié les actes ou les paroles impies, mais ne s'intéressent guère aux pensées ou aux désirs (il en va autrement de la philosophie platonicienne qui aborde également ce problème mais sous un angle laïque). Pour employer le jargon psychanalytique, on pourrait dire que le judaïsme introduit le surmoi dans la religion. Soudainement c'est l'intention

qui compte! Cette notion sera énormément utilisée par le Christianisme par la suite.

La réminiscence sur Terre Seconde de cette culture se fait à travers les Hassidim ("pieux" en hébreu), qui existent - comme les Juifs de Prime Terre à l'An Mil - sous la forme d'une diaspora répartie à travers différents pays, et présente en tant que minorité tolérée au sein d'une autre culture dominante. Leur statut et leurs droits varient selon les cultures d'accueil. Si l'on se réfère au Moyen-Âge de Prime Terre leur statut était nettement plus favorable dans les pays musulmans que chrétiens. En terre musulmane Juifs (et Chrétiens) devaient payer un impôt spécial, moyennant quoi ils avaient un statut égal à celui des Musulmans; en revanche en terre chrétienne ils n'avaient accès qu'à certaines professions interdites aux Chrétiens, tournant essentiellement autour de l'usure et de la banque en général. Ils furent utilisés également par les Rois de France pour percevoir les impôts, ce qui ne contribua guère à les rendre populaires auprès des Gentils. Leur statut judiciaire resta longtemps très précaire. En France, avant Philippe le Bel un Juif pouvait être incarcéré sur simple requête d'un homme d'Église. Traditionnellement les monarques se sont appuyés sur la communauté juive qui n'avait d'autre protecteurs qu'eux et leur était de ce fait d'une absolue fidélité. Ce fut également l'attitude de Jules César pendant toute la période où il chercha à prendre le pouvoir absolu sur l'Empire. En terre païenne les Juifs sont en général tout simplement ignorés car les sociétés païennes sont traditionnellement tolérantes vis-à-vis des cultes étrangers. Les Juifs seront donc tolérés mais méprisés comme toute population considérée comme allogène.

Le Judaïsme comme l'Islam ne considèrent pas l'état de prêtre comme un sacrement contrairement au Christianisme médiéval, et n'ont pas de clergé au sens chrétien du terme. Dans le contexte de Terre Seconde la discipline de prêtre est cependant applicable au Judaïsme et par la présence de l'affinité divine le prêtre juif est de fait intrinsèquement différent de ses pairs, mais dans ce cas l'affinité ne dépend d'aucun rituel religieux, et est donnée par le Dieu Unique lui-même.

De même la hiérarchie entre les prêtres juifs ne repose sur aucune échelle formelle comme c'est le cas chez les Chrétiens. Les prêtres sont formés au sein des écoles rabbiniques qui sont totalement indépendantes les unes des autres et souvent ne communiquent même pas entre elles. Une particularité du Judaïsme de Terre Seconde est qu'une proportion importante des Juifs ayant fréquenté une école rabbinique, ils parlent souvent la langue liturgique, l'hébreu, qui est aussi la langue angélique. Les plus instruits d'entre eux, quoique n'étant pas prêtres, ont donc en eux une affinité angélique, quoiqu'ils ne soient pas mages et n'en tirent aucun pouvoir dans l'immense majorité des cas.

Le dogme chrétien

Le grand paradoxe du christianisme est que son fondateur théorique, à savoir Jésus lui-même, ne se conçoit pas comme le prophète d'une nouvelle religion, mais comme un réformateur du judaïsme. C'est une différence essentielle avec Mahomet, qui lui fonde l'Islam en tant que religion nouvelle, et la verra se répandre de son vivant. Le christianisme quant à lui mettra un certain temps à se distinguer formellement du judaïsme. Il se développe au début selon deux courants rivaux: le courant judéo-chrétien, qui est sans doute le plus ancien, et le courant pagano-chrétien, qui a pris le pas sur le premier autour du IIème siècle après JC. À l'origine secte du judaïsme, le christianisme s'adressa au début aux seuls Juifs : c'est ce que représente le courant judéo-chrétien. Au contraire, le courant pagano-chrétien affirma que le message du Christ s'adressait à toute l'humanité et imposa le christianisme comme religion différente du judaïsme, tout en reconnaissant une forme de filiation par rapport à celui-ci.

La théorie dominante du Christianisme s'articule peu à peu autour de l'idée que Dieu d'Israël est le dieu des Chrétiens, mais qu'Il s'est détourné de son peuple élu parce que celui-ci n'a pas reconnu le Christ. Cet antagonisme peut être perçu de manière plus ou moins agressive au sein des Chrétiens, de la position affirmant que les Juifs seront sauvés plus tard, lorsqu'ils reconnaîtront l'inutilité de leur obstination à nier la divinité du Christ, à celle qui présente le peuple juif comme déicide, s'étant lui-même maudit à jamais par le meurtre du Christ dont il aurait été l'instigateur d'après les Évangiles.

Le Christianisme emprunte au Judaïsme ainsi qu'à la pensée platonicienne de nombreuses notions, outre le monothéisme absolu. Mais il se distingue par sa vocation universaliste et prosélyte. Le salut ne peut être atteint que par la conversion massive des infidèles, et nul n'a le droit de refuser la parole divine. L'évangélisation est une constante de l'histoire du Christianisme, qu'elle ait été accomplie de manière pacifique comme en Scandinavie, ou forcée comme en Andalousie ou en Allemagne.

Reprenant à son compte l'idée du péché originel, il la développe en opposant le vice à la vertu et en proposant un système complexe d'introspection et d'absolution applicable à toute action. Le Chrétien doit considérer qu'il est jugé en permanence pour ses actions par Dieu et doit chercher la rédemption du mal qu'il a commis par la confession, la

repentance, et éventuellement la pénitence. Le pardon des fautes commises est un thème essentiel de la pensée chrétienne et cela s'applique au premier chef à Dieu lui-même, qui est la source unique et absolue de pardon et de miséricorde. Les hommes peuvent pardonner un crime, mais seul Dieu apporte la rémission salvatrice qui purifiera l'âme de son ignominie. Cette idée que toutes nos actions individuelles seront jugées est déjà présente dans la religion égyptienne à travers le livre de vie de Toth, mais là où Toth ne juge que les actions ayant une conséquence sociale, le Dieu Unique criminalise également les intentions, les sentiments, et les actions n'ayant qu'une répercussion individuelle, par exemple dans la condamnation de l'onanisme.

Les sept péchés capitaux dénoncés par la pensée chrétienne sont à ce titre fort édifiants : ils sont censés être les péchés dont découlent tous les autres, les mauvaises passions qui empoisonnent l'âme humaine et la poussent à commettre le mal. Toute action mauvaise est nécessairement dictée à l'origine par l'un de ces sept vices fondamentaux que St Thomas d'Aquin identifie ainsi :

- l'acédie (Acedia en latin) est la paresse intellectuelle, mais aussi la tristesse, la mélancolie.
- l'orgueil (Superbia) est le fait de s'attribuer ses réussites à son propre mérite et non à la grandeur divine.
- la gourmandise (Gula) est plutôt la démesure et rejoint l'idée grecque de l'hybris.
- la luxure (Luxuria) n'est autre que le plaisir sexuel recherché pour lui-même.
- l'avarice (Avaritia) est le désir d'accumuler des richesses pour le seul plaisir de les accumuler.
- la colère (Ira) est considérée comme le vice qui perdit Satan lui-même.
- l'envie (Invidia) est comme la colère un vice dont la dénonciation a des implications sociales et politiques considérables : la révolte contre toute forme d'inégalité pouvant aisément être perçue comme une combinaison d'envie et de colère.

On voit qu'hormis gourmandise et avarice il s'agit d'intentions plus que d'actions, car pour un Chrétien toute action mauvaise est nécessairement motivée par une intention mauvaise. Par conséquent, si en revanche on fait le mal en étant animé d'intentions pures, on reste vertueux aux yeux de Dieu. C'est le sens de l'idée selon laquelle la fin justifie les moyens, formulée par Machiavel mais tant défendue par les Jésuites.

La pensée chrétienne juge cependant également les actions, en distinguant péchés mortels et péchés véniels. Un péché mortel coupe un chrétien de la grâce divine, jusqu'à ce qu'il reçoive le sacrement de l'absolution, le condamnant à l'Enfer s'il meurt avant. Un péché véniel en revanche éloigne seulement le chrétien de Dieu sans le priver du salut.

De même que le Christianisme juge les pensées au même titre que les actes, il ramène les questionnements moraux à un plan purement individuel. C'est très manifeste dans l'énoncé de la fameuse **Règle d'Or** : *Ne fais pas à autrui ce que tu ne voudrais pas qu'on te fit*. Tout repose sur la subjectivité de chacun, et sur ce qu'il est prêt à supporter, sans réellement considérer l'impact sur autrui de ses actions. C'est bien là que l'idée de vertu apparaît dans toute sa simplicité : elle ne concerne finalement que l'homme seul face à l'Univers, indépendamment de toute notion de société et des réalités matérielles de l'existence. La vertu est absolue et ne souffre aucun contexte. Une action mauvaise l'est toujours, une action bonne l'est toujours. Le Bien et le Mal sont des principes inamovibles, quoique leur définition précise repose sur la subjectivité de l'individu.

Il est fréquent, dans les textes chrétiens, d'opposer aux sept vices fondamentaux quatre vertus dites **cardinales** et trois vertus dites **théologiques**, qui s'opposent aux vices et leur correspondent, comme par un jeu de miroir. Les quatre vertus cardinales apparaissent dans la philosophie platonicienne, avant d'être reprises par les Chrétiens : la prudence (Prudentia) qui s'oppose à l'acédie, la tempérance (Temperentia) qui s'oppose à la gourmandise, la justice (Iustitia) qui s'oppose à l'envie et la force d'âme (Fortitudo) qui s'oppose à la colère. Les trois vertus théologiques sont la foi (Fides) qui s'oppose à l'orgueil, l'espérance (Spes) qui s'oppose à l'avarice et la charité (Caritas) qui s'oppose à la luxure. On s'attendrait à ce que la charité s'oppose à l'avarice, mais il n'en est rien.

Une autre particularité du Christianisme, qu'on retrouve dans d'autres religions comme l'Hindouisme ou l'Islam chiite, est un goût prononcé pour la mortification, que ce soit par simple privation, ou par flagellation plus ou moins poussée. Le Christianisme considère le plaisir matériel comme suspect par principe, et souvent criminel car il détourne l'âme de Dieu. La souffrance en revanche, qu'elle physique ou mentale, est considérée comme une voie de salut. Chaque humiliation ou douleur subie est une marche de plus vers le Paradis ou une pénitence pour un péché passé ou à venir. C'est ce renoncement à la valeur matérielle de la vie qui fit du Christianisme un extraordinaire instrument de cohésion sociale, puisqu'il permettait ainsi de garantir aux damnés de la Terre une rétribution divine en paiement des injustices qu'ils ont subies. C'est pour s'assurer d'ailleurs de ce rôle que le suicide est également condamné avec ferveur par la religion chrétienne au cas où certains décideraient de réclamer leur Paradis avant

l'heure.

Une autre particularité de la religion chrétienne est son organisation : l'Église. Le Judaïsme et l'Islam n'ont jamais connu d'organisation aussi complexe et étendue que celle que l'Église chrétienne a mise en place et maintenu plus ou moins en dépit des schismes successifs qu'elle a subi et de l'apparition du protestantisme.

Rome, Byzance et Jérusalem n'existent pas sur Terre Seconde, mais les chrétiens de Terre Seconde se réfèrent tout de même aux cités saintes sans forcément être même conscients de leur réalité passée sur Prime Terre. Lors de la destruction de Prime Terre, à l'An Mil, la réforme grégorienne qui entraînera le Schisme entre catholiques et orthodoxes n'a pas encore eu lieu. Par conséquent l'église est encore une et indivisée, même s'il existe différents rites et différentes langues liturgiques. Le rite romain utilise le latin, le rite byzantin le grec et le rite oriental l'araméen.

De même il n'y a pas eu de Concile de Trente pour fixer une ligne officielle des rites chrétiens, ce qui signifie que l'église est encore beaucoup moins unifiée et cadrée qu'elle peut nous l'apparaître aujourd'hui. L'église de Terre Seconde est celle du Concile de Chalcédoine, tenu en 451 de Prime Terre, et qui a surtout servi à exclure de l'église les chrétiens monophysites des églises d'Éthiopie, de Syrie et d'Égypte. Le christianisme monophysite n'ayant pas eu de réminiscence organisée dans Terre Seconde, nous nous limiterons à l'église née de la profession de foi (ou symbole) de Chalcédoine:

Suivant donc les saints Pères, nous enseignons tous unanimement que nous confessons un seul et même Fils, notre Seigneur Jésus-Christ, le même parfait en divinité, et le même parfait en humanité, le même vraiment Dieu et vraiment homme (composé) d'une âme raisonnable et d'un corps, consubstantiel au Père selon la divinité et le même consubstantiel à nous selon l'humanité, en tout semblable à nous sauf le péché, avant les siècles engendré du Père selon la divinité, et aux derniers jours le même (engendré) pour nous et pour notre salut de la Vierge Marie, Mère de Dieu selon l'humanité, un seul même Christ, Fils du Seigneur, l'unique engendré, reconnu en deux natures, sans confusion, sans changement, sans division et sans séparation, la différence des deux natures n'étant nullement supprimée à cause de l'union, la propriété de l'une et l'autre nature étant bien plutôt sauvegardée et concourant à une seule personne et une seul hypostase, un Christ ne se fractionnant ni se divisant en deux personnes, mais en un seul et même Fils, unique engendré, Dieu Verbe, Seigneur Jésus-Christ.

L'église de Terre Seconde n'a pas à proprement parler de pape ni d'autorité religieuse centralisée, l'évêque de Rome et celui de Byzance n'ayant pu se mettre d'accord sur ce point au Concile de Chalcédoine. En pratique chaque diocèse est indépendant et la dignité d'évêque est la plus haute autorité ecclésiastique en exercice. L'évêque du diocèse de Sainte-Volonté, la forteresse arlidhienne qui protège les secrets de la magie angélique, a cependant une autorité morale indéniable sur l'ensemble de la chrétienté de Terre Seconde (cf. *Sainte -Volonté*), liée à sa position privilégiée par rapport à la magie angélique. Les rites peuvent donc différer à l'intérieur d'un groupe d'un diocèse à l'autre, et aucune autorité n'a encore fixé de règles précises et universelles pour les diverses célébrations existantes. Cette église du haut moyen-âge qui nous servira de fondement pour celle de Terre Seconde diffère beaucoup de celle que nous connaissons, notamment de l'Église catholique. Par exemple si le célibat des prêtres est encouragé, il n'est pas exigé en pratique, excepté au sein du clergé régulier, c'est-à-dire des ordres monastiques. De même le dogme de l'immaculée conception ou de l'infaillibilité papale sont absolument inconnus. Par ailleurs les femmes peuvent être ordonnées prêtresses comme cela s'est produit aux débuts du christianisme.

La structure de l'église est séparée entre d'une part le clergé séculier, qui contient les prêtres, les diacres et les évêques, et le clergé régulier, composé des ordres monastiques. Les ordres monastiques dépendent en théorie d'un évêque en particulier, mais ont leurs propres lois et leur propre hiérarchie. Ils sont en pratique quasiment indépendants de l'église. Certains moines, sont prêtres, mais d'autres sont templiers ou n'ont aucune ordination particulière, puisque le fait de devenir moine ne repose que sur les vœux du novice, et non sur un sacrement. Le clergé séculier représente la partie la plus "courante" de l'église, ou la plus visible, celle qui est intégrée à la société des profanes et veille à animer la foi des fidèles laïcs et leur pratique religieuse. Le clergé régulier en revanche vit en marge de la société et se consacre à des buts plus mystiques, plus orientés vers la recherche et la préservation du savoir religieux, ainsi qu'à de pieuses entreprises comme l'éradication des créatures maléfiques.

Parmi les pouvoirs chrétiens de l'extension rites on peut distinguer les *sacrements*. Le sacrement est un rite cultuel revêtant une dimension sacrée et produisant un effet dont la source est Dieu, qui donne sa grâce. Il est le symbole et le moyen d'une alliance entre Dieu et les hommes. Dans le contexte de Terre Seconde, le sacrement confère à la personne qui le reçoit un renouvellement de son alliance au Dieu Unique, qui a deux effets fondamentaux (outre les

effets propres du sacrement lui-même):

-il confère à l'âme un statut d'âme élue, censée la conduire au paradis. Un chrétien venant de communier ne craint donc pas la mort, puisqu'il ira droit au Seigneur. Ce statut est remis en cause assez rapidement par la suite, dès le premier péché commis.

-il confère à la personne un bonus de +4 à ses jets de volonté durant ce que dure l'état de grâce, c'est-à-dire jusqu'au prochain péché.

De plus un sacrement est soumis aux restrictions suivantes: **il ne peut être administré qu'à une personne chrétienne et volontaire (sauf le baptême) et ne peut être administré à soi-même.**

Le dogme islamique

De même que le Christianisme se conçoit comme issu du Judaïsme, l'Islam se considère comme issu du Christianisme et du Judaïsme. Le Prophète Mahomet (Mohammad en arabe), fondateur de l'Islam, se considère comme le dernier des Prophètes, après les prophètes du Judaïsme et Jésus-Christ. Citons notamment la troisième sourate du Coran, le credo des musulmans (littéralement les "soumis") : *Dis : "Nous croyons en Dieu, à ce qu'Il a fait descendre sur nous, à ce qu'on a fait descendre sur Abraham, Ismaël, Isaac, Jacob et les douze Tribus, à ce qui a été donné à Jésus et aux prophètes, de la part de leur Seigneur. Nous ne distinguons aucun d'entre eux et Lui sommes soumis."* L'Islam reconnaît donc théoriquement la Bible comme un texte sacré et l'inspiration divine du Christ et des prophètes juifs. Il affirme cependant la prééminence du Coran, le texte fondateur de l'Islam résumant le message de Mahomet inspiré par les Anges de Dieu, notamment Djibril (Gabriel). Selon la légende, Mahomet était un simple conducteur de chameaux analphabète, mais certains historiens voient en lui un érudit qui étudia les mysticismes juif et chrétien avant de fonder sa propre religion. Quoi qu'il en soit, l'Islam se conçoit donc comme une sorte d'accomplissement ultime vers la vérité, succédant aux étapes judaïque et chrétienne. D'ailleurs certaines sectes musulmanes comme celle des Bahai en Perse font succéder à Mahomet un autre Prophète, dont la parole est censée être encore plus proche de la vérité divine.

Comme pour le dogme judaïque, les prêtres du Dieu Unique associés au dogme islamique, que l'on rassemblera sous le terme générique d'"imams" ("guide" en arabe), ne sont pas organisés au sein d'un clergé à la manière chrétienne. Ils sont formés au sein d'écoles religieuses fréquentées tout autant par de futurs imams que par des laïcs. Comme pour les rabbins, l'émergence de l'affinité divine ne se fait pas à travers un sacrement, mais de manière directe, par la volonté du Dieu Unique.

Le dogme islamique reprend à son compte les pensées judaïque et chrétienne en les modifiant, d'une certaine manière en les "réorganisant". En effet les religions juive et chrétienne reposent sur un corpus de textes assez important, écrits à des périodes différentes, facilement opposables les uns aux autres, alors que l'Islam repose avant tout sur un ouvrage unique : le Coran, livre des révélations de Dieu au Prophète, guidé par l'ange Djibril (Gabriel). Il existe de nombreux autres textes, comme les Hadîths, c'est-à-dire des compilations de communications orales du Prophète, qui constituent la **Sunna** ("pratique" ou "loi divine"), c'est-à-dire les règles pratiques du culte, mais la prévalence du Coran n'est jamais remise en cause. En revanche aucune des quatre évangiles n'est placée au-dessus des autres par exemple, ni aucun des 5 livres de la Torah. Cette relative cohérence du message islamique provient sans doute du fait que c'est le plus récent des trois monothéismes méditerranéens, et qu'il a été conçu précisément dans une optique de clarification du message divin à l'intention des peuples arabes. De plus, le Prophète Mahomet a connu de son vivant l'expansion de la religion qu'il avait créée, et a été un chef politique et militaire autant que spirituel. C'est sans doute la source du relatif pragmatisme de la pensée islamique : c'est là qu'on trouvera la réflexion la plus poussée sur la manière de respecter les commandements spirituels en pratique. Par exemple le jeûne du mois de Ramadan ou le pèlerinage à la Mecque, obligations spirituelles du croyant, sont cependant amendés par des considérations d'ordre pratique : si la personne est malade ou en voyage, elle peut suspendre son jeûne à condition de rattraper les jours non jeûnés par la suite, de même il est possible d'effectuer le pèlerinage par procuration si on en est empêché pour des raisons pratiques. On trouve dans le Coran de nombreuses précisions de ce genre, cotoyant des messages spirituels beaucoup plus fondamentaux.

Dis : "Ô Dieu! Souverain de la Royauté! Tu donnes la royauté à qui Tu veux et tu arraches la royauté à qui Tu veux. Tu élèves qui Tu veux et Tu abaisces qui Tu veux. En Ta main est le bonheur. Sur toute chose Tu est tout-puissant. Tu fais pénétrer la nuit dans le jour et le jour dans la nuit. Tu fais sortir le vivant du mort et le mort du vivant. Tu donnes attribution à qui Tu veux, sans compter."

(Le Coran - Sourate de la Famille de 'Imrân)

L'Islam intègre dans son message spirituel le patrimoine judéo-chrétien. Le Coran réaffirme l'omnipotence et l'omniscience de Dieu, et le présente comme un dieu de miséricorde et de bonté, tout en rappelant sa nature ineffable et au-delà de toute compréhension humaine. Il insiste sur le détachement aux biens matériels et la nécessité d'œuvrer à l'édification de la vie après la mort plus qu'à la recherche des plaisirs immédiats. À ce sujet on glorifie l'aumône, interdit l'usure (mais autorise l'emprunt). L'aumône doit cependant être pratiquée "par chacun selon sa mesure". L'Islam introduit donc une forme de progressivité dans les obligations financières des croyants, toujours dans une optique pragmatique. Le Coran s'adresse aux hommes et affirme leur "prééminence" sur les femmes tout en insistant sur la nécessité d'être respectueux à l'égard de celles-ci. En cela il ne se distingue pas non plus de la tradition judéo-chrétienne mais contrairement au Christianisme il autorise la répudiation de l'épouse et encadre même de manière précise la manière dont cela doit se pratiquer. Comme on l'a dit plus haut le Coran associe des messages spirituels généraux à des commandements pratiques très précis qui n'ont leur équivalent dans le Christianisme que dans les textes ecclésiastiques postérieurs aux textes sacrés fondamentaux, ou dans le Lévitique ou le Livre des Nombres pour le Judaïsme. D'ailleurs l'Islam reprend certains des interdits alimentaires judaïques en leur rajoutant celui des boissons fermentées, dont "le péché dépasse l'utilité". D'une certaine manière le Coran fournit une religion "clef en main", recouvrant beaucoup plus d'aspects pratiques que les textes fondamentaux judéo-chrétiens.

L'un des éléments les plus importants par lesquels l'Islam se distingue du Christianisme et en un sens se rapproche du Judaïsme, est l'affirmation du droit de répondre à la violence par la violence, ou plus simplement *Permission est donnée de combattre à ceux qui combattent parce qu'ils ont été lésés - en vérité Dieu a pleine puissance pour les secourir - à ceux qui, sans droit, ont été expulsés de leurs habitats seulement parce qu'ils disaient : "Notre Seigneur est Dieu"* (Le Coran - Sourate du Pèlerinage). Le Coran explique qu'il est autorisé et même recommandé aux croyants de prendre les armes contre les persécuteurs du culte. Il est dit notamment que meurtre d'un incroyant est un moindre mal par rapport à la persécution d'un croyant. L'Islam à ses débuts s'est trouvé confronté à une opposition parfois violente de la part de certaines tribus païennes et très tôt les premiers musulmans ont pris les armes pour défendre ce qu'ils considéraient comme la pratique de leur foi. Le Coran est également très clair sur le fait que les armes doivent être déposées "sitôt que les persécutions cessent". Le concept particulier de "fitna" est utilisé à cet égard.

La "fitna" est un terme difficilement traduisible qui désigne en quelque sorte l'élément déclencheur d'un conflit ou plus généralement d'un mal quelconque, c'est la "provocation" et une sorte de une relecture du "péché originel". La fitna est la source du mal et celui qui en est responsable porte sur lui également la responsabilité des actions mauvaises qui en découleront. L'Islam introduit donc une notion nouvelle dans le péché, qui est celle de la causalité, alors que le Christianisme considère le péché comme séparé de sa cause. On peut dire en termes simplificateurs que l'Islam introduit la notion de "circonstances atténuantes" voire "absolvantes" dans le cas de la légitime défense. Cette notion n'est en pratique pas tout-à-fait absente du Christianisme tel qu'il s'est développé en pratique puisque les Croisés disposaient d'une dispense papale les absolvant par avance de tous les crimes qu'ils pourraient commettre contre les Infidèles. La différence réside dans le fait que l'Islam l'intègre dès le départ dans sa démarche, témoignant là aussi d'une forme de pragmatisme.

*Tout bien qui t'arrive vient de Dieu.
Tout mal qui t'arrive vient de toi.*

(Le Coran - Sourate des Femmes)

Un autre ajout essentiel aux dogmes chrétien et judaïque est représenté par les cinq piliers de l'Islam. Communs à l'ensemble des traditions islamiques (hormis les Druzes) ils s'énoncent ainsi :

1. La Chahada, est l'attestation de foi de l'unicité de Dieu et de la prophétie de Mahomet : c'est la plus importante. Elle consiste à dire : "Je reconnais qu'il n'y a d'autre Dieu que Dieu et que Mahomet est son prophète" et constitue l'acte d'entrée dans l'Islam. C'est une simple profession de foi mais qui revêt un sens sacré. Dans le contexte de Terre Seconde elle fait d'une personne adulte un musulman et confirme la présence d'une Teinte Spirituelle de type Vertu Zoroastrienne associée au Dieu Unique sous sa forme islamique ou **la crée si elle est absente et s'il s'agit**

d'une conversion. Lorsque la Chahada est prononcée en arabe avec sincérité, la Teinte Spirituelle est donc aussi magiquement confirmée ou transformée.

2. Les cinq prières quotidiennes ou Salat (As-salaat) qui peuvent être faites n'importe où, et en pratique dans une direction quelconque.

3. L'impôt annuel : la zakat (Az-zakaat) est l'aumône aux pauvres que doit chacun en fonction de ses moyens.

4. Le jeûne du mois de ramadan : le saoum (As-siyam). En commémoration du mois où la révélation du Coran fut faite à Mahomet, les musulmans s'imposent un jeûne. Durant 29 à 30 jours (il s'agit d'un calendrier lunaire), les musulmans se privent de manger, boire, fumer, et d'avoir des rapports sexuels, et ce du lever au coucher du soleil. Au coucher du Soleil le jeûne est en général rompu sous la forme d'une fête où chacun invite ses voisins. Le Ramadan est censé être une période de réaffirmation de la foi, de recherche de détachement par rapport aux plaisirs matériels mais aussi de renforcement des liens communautaires. C'est aussi l'occasion pour les riches de faire des dons à la communauté ou pour les puissants de faire montre d'indulgence. Le Coran précise que le jeûne doit être pratiqué à partir de la puberté seulement, et que les personnes malades, en voyage ou enceintes en sont dispensées à condition de rattraper les journées de jeûne "perdus".

5. Le pèlerinage à La Mecque : le hajj (Al hajj) au moins une fois dans sa vie si le croyant ou la croyante en a les moyens physiques et matériels. Dans le contexte de Terre Seconde la Mecque étant un lieu mythique on choisit de remplacer cette obligation par une réinterprétation mystique de cette obligation. La Mecque est alors associée aux lieux saints en général, et à l'Univers Matériel Imaginaire de la Jérusalem Céleste, Paradis et domaine du Dieu Unique pour les trois cultes qui lui sont rendus, mais aussi à la communauté des croyants. Le pèlerinage devient une obligation de défense (toujours selon les moyens de chacun) et de solidarité envers la communauté musulmane. Cette obligation peut être rapprochée de l'idée du Jihad, c'est-à-dire de Guerre Sainte, qui peut être interprétée dans un sens conquérant ou de défense des croyants face aux persécutions (cf. plus haut la notion de fitna). L'Islam s'étant développé dans un contexte de lutte contre les Païens et ayant suscité dès sa apparition beaucoup d'hostilité, la défense des croyants est une thématique récurrente dans le Coran.

Le jeûne est solennellement rompu lors de Aïd el-fitr ("fête de la rupture du jeûne"), appelée aussi Aïd es-seghir (la "petite fête", en opposition à l'Aïd el-kebir). Elle a lieu le premier jour du mois de Chawal, qui prend place entre 29 et 30 jours après le 1er de Ramadan. Typiquement, cette journée de célébration débute tôt dans la matinée, où les croyants se parent de leurs plus beaux vêtements et se rendent à la Mosquée pour la prière commune de l'Aïd el-fitr, après un petit-déjeuner marquant la rupture du jeûne. Les musulmans qui le peuvent se doivent aussi de s'acquitter d'une aumône particulière : la zakat al-fitr. En dehors de toute forme de pratique magique par les imams, c'est un jour faste propice à l'accomplissement des vœux.

Plus le musulman honorera ces cinq piliers, plus sa Teinte Spirituelle se maintiendra à un score positif. L'accès aux rangs plus élevés doit se faire autant par une constance dans le strict respect des obligations religieuses que par des actions particulièrement vertueuses et sortant de l'ordinaire.

Enfin, de même qu'on a choisi de se placer avant le schisme chrétien, on choisira d'ignorer les différentes branches de l'Islam, notamment la distinction entre Chiites et Sunnites. De même que les nuances entre rites romain, byzantin et oriental sont interprétées dans le contexte de Terre Seconde comme des variations régionales au sein d'un même culte, on pourra reprendre dans le contexte d'un Islam unifié des variations locales reproduisant la distinction entre Chiisme et Sunnisme, sans la pousser cependant jusqu'à un conflit ouvert.

La langue liturgique du dogme islamique est naturellement celle du Coran: l'arabe littéraire.

Caractéristiques par défaut

Comme toutes les magies divines par défaut, la magie du dieu unique exige des composantes verbales dans la langue liturgique correspondante, somatiques et parfois la présence d'un symbole sacré. Les jets de résistance se font contre un seuil égal à 10+niveau du pouvoir+ego du prêtre.

Le potentiel de Grâce se régénère **entièrement** par une prière quotidienne, qui correspond pour les musulmans à la première des cinq prières de l'Islam et à celle de Prime pour les chrétiens (vers 6h du matin).

La magie divine du Dieu Unique est toujours spirituellement marquée par la vertu zoroastrienne associée à la religion pratiquée : Judaïsme, Christianisme (sans distinction au sein des différentes traditions chrétiennes) et Islam..

n désigne ci-dessous le niveau du prêtre.

Errance

Bénédition

Dans l'Ancien Testament, le terme ברכה (BaRaKh), traduit par bénédiction, peut signifier trois choses :

- une grâce accordée par Dieu,
- un souhait humain que Dieu agisse favorablement envers quelqu'un d'autre,
- une joie de celui qui voit la réussite ou le bonheur d'autrui.

De même, dans le nouveau testament, trois termes grecs ont été traduits par 'bénédition':

- 'eulogia' (qui a donné en français le mot éloge), désigne les grâces spirituelles et matérielles procurées par Jésus-Christ à l'homme,
- 'makarios' qui est utilisé lorsqu'Elisabeth bénit Marie, enceinte de Jésus.
- 'eulogetos', qui s'applique exclusivement à Dieu et à Jésus-Christ.

La bénédiction est en pratique un geste religieux bienfaisant très simple et basique, qui n'est pas réservé aux prêtres. Dans le christianisme on peut y associer un geste de croix sur le front courbé de la personne bénie, ou l'utilisation d'eau bénite, mais ce n'est pas nécessaire. Elle est souvent pratiquée des parents vers leurs enfants, avant que ceux-ci prennent congé.

La bénédiction dans Terre Seconde est aussi un pouvoir magique de prêtre qui aura un effet à choisir parmi ceux-ci sur une cible volontaire:

- guérir localement 1d12 points de dégâts.
- accorder à la personne de relancer par la suite k jets de dés défavorables, où k est le rang en hiérarchie du prêtre, sauf dans le cas où le premier jet défavorable (et seulement celui-là) est un échec critique (1 sur un dé à 20 faces).
- conférer à la personne bénie un bonus de +k sur ses 3 prochains jets de résistance, où k est le rang en hiérarchie du prêtre.

Naturellement on ne peut se bénir soi-même. On peut cumuler plusieurs bénédiction sur une même personne. Bénir un infidèle ne marque pas celui-ci spirituellement.

La bénédiction peut également s'utiliser sur une arme quelconque non-magique, lui conférant alors par défaut un bonus de +4 aux dégâts pour la durée d'une scène. À la place de ce bonus le prêtre peut choisir de conférer à l'arme la possibilité de toucher une créature normalement immunisée contre celle-ci (créature immatérielle, diable, démon etc...).

Une bénédiction se dissipe toujours avec le lever du Soleil.

Bénédition des Ephraïm

Ce pouvoir permet au prêtre d'apaiser une personne lorsqu'elle est submergée par un sentiment de peur, de panique ou de colère etc... d'origine magique ou non.

C'est sans mensonge que s'accomplit la Loi

Divination, augures, songes: autant de vanités, ce sont là rêveries de femme enceinte. À moins qu'ils ne soient envoyés en visiteurs du Très-Haut, n'y applique pas ton cœur. (Ecclésiastique 34)

Ce pouvoir a deux effets: d'une part il protège une personne volontaire pendant une nuit du Monde des Rêves, et fait échouer automatiquement toute magie associée au Monde des Rêves, et d'autre part il fera échouer jusqu'à l'aube suivante toute forme de divination concernant cette personne.

Les chaînes pour qui doit être enchaîné (Apocalypse 13:10)

Ce pouvoir permet au prêtre de détruire les morts-vivants qui se trouve à portée de vue (même s'il ne peut les voir). Chaque mort-vivant doit faire un jet de résistance en utilisant non pas sa volonté mais son Ka, sans quoi il est détruit.

Daniel dans la fosse aux lions

Ce pouvoir dure n rounds et empêche à toute personne disposant d'une volonté de s'en prendre d'une manière ou d'une autre au prêtre, s'il échoue à son jet de volonté. Ce sort est rompu si le prêtre commet une quelconque action offensive.

Dies irae, dies illa, solvet saeculum

Ce pouvoir permet au prêtre d'invoquer directement la puissance divine sous la forme d'une énergie destructrice transmise à une cible touchée par ses mains ou tout objet en sa main. Le sort se déclenche instantanément au moment du toucher (sans incantation nécessaire), et la personne subit alors un dégât global de k points de vie (sans jet de résistance autorisé, mais la résistance à la magie s'applique), où k est le rang en hiérarchie du prêtre. Ces dégâts ne tiennent compte pas de l'armure, mais en revanche de l'endurance.

Dissipation

Identique à la trame fondamentale draconiste (sauf pour la récupération de Transcendance forcément). Cf. article éponyme.

Empathie

Identique au sortilège de draconiste, cf. *Empathie*.

Fiat Lux

Ce pouvoir permet de faire apparaître une lumière magique pendant n heures, attachée à un point matériel inanimé quelconque.

Le goût de la Mort

Toute âme doit goûter la mort. Nous vous éprouverons par le mal et par le bien à titre de tentation. Et c'est à Nous que vous serez ramenés (le Coran, Sourate des Prophètes, verset 35).

Ce pouvoir permet d'inspirer dans l'âme d'une cible mortelle un sentiment de peur de la mort (jet de volonté pour résister) particulièrement intense, fondateur souvent de la piété, pendant une durée très variable, non contrôlée par le prêtre. Dans un combat la victime fuira tout engagement pendant n rounds.

Lecture spirituelle

Ce pouvoir permet de lire la teinte spirituelle d'une cible (jet de volonté si non volontaire). Une personne athée sera identifiée comme telle.

Manne

Une poudre blanche apparaît, incorruptible, représentant un apport nutritif en vivres et en eau suffisant pour n jours pour une personne.

Mektoub

Ce pouvoir permet au prêtre de tuer une personne à vue (jet de volonté). Une unique tentative est possible pour un prêtre donné sur une personne donnée. La puissance divine traversant à ce moment le corps du prêtre est si forte qu'il a k% de chances de mourir lui aussi, où k est le nombre de points de vie globaux de la victime au meilleur de sa forme. Le risque existe même si le sort échoue, car la colère divine commence par traverser le corps du prêtre avant de s'attaquer à sa cible.

Les noms effacés

Il livrera leurs rois en ton pouvoir et tu effaceras leur nom de dessous les cieux : nul ne tiendra devant toi, jusqu'à ce que tu les aies exterminés. (Deutéronome, 7:24)

Ce pouvoir permet au prêtre de consumer l'âme d'une personne au moment de sa mort, de sorte qu'elle devient une âme brûlée, entièrement détruite. On considère que l'âme concernée a droit à un jet de volonté de son vivant, jusque avant de mourir, contre ce sort.

Oraison

Commune à toutes les religions, l'oraison correspond à une prière solitaire faite si possible en un lieu calme. une oraison peut s'adresser au Dieu Unique lui-même dans le contexte culturel adéquat, où à l'un de ses Anges. Les prières sont innombrables, et assez codifiées. La "Salat", c'est-à-dire la prière musulmane, exige une purification rituelle par des ablutions, soit symboliques soit réelles. Elle est censée être effectuée 5 fois par jour par chaque croyant à des horaires précis. Le christianisme utilise plusieurs prières différant selon leur sens et leur usage (ave maria, pater noster etc...).

Ici il s'agit non pas d'une prière rituelle normale, comme celle d'un croyant lambda ni de la prière quotidienne permettant au prêtre de régénérer sa Grâce, mais d'une prière magique, dite par un prêtre avec l'intention d'invoquer directement le pouvoir de Dieu ou celui d'un de ses Anges. Dans tous les cas le prêtre choisit à qui il s'adresse et le niveau auquel il fait sa prière, qui correspondra au niveau du pouvoir finalement exécuté. Ce niveau ne peut dépasser son niveau en hiérarchie.

La particularité de ce pouvoir est que le prêtre ne peut demander d'effet précis. Il invoque le pouvoir de Dieu ou de l'un de ces anges, avec en tête la situation sur laquelle il demande une aide, mais le résultat de sa demande est à l'appréciation du MJ. Cela fonctionnera également pour les Saints, qui sont des *Procurateurs* du Dieu Unique sans être des anges. Les Saints du christianisme ayant en général un domaine de compétence particulier, cela permet de cerner un peu l'effet probable du sortilège, mais cela reste peu prévisible.

Voici quelques exemples de prières en latin issues du rite chrétien romain qui peuvent être dites pendant une oraison. Elles peuvent également être dites durant les célébrations collectives. Dans ces prières apparaît le terme "catholique", qui ici sera pris à son sens étymologique: "pure", et non historique, puisque l'église catholique n'existe pas dans Terre Seconde. Le prêtre choisira celle qui est le plus adaptée au désir associé à sa prière:

Actus Fidei / Acte de foi

Domine Deus, firma fide credo et confiteor omnia et singula quae sancta ecclesia Catholica proponit, quia tu, Deus, ea omnia revelasti, qui es aeterna veritas et sapientia quae nec fallere nec falli potest. In hac fide vivere et mori statuo.

Amen.

Actus Spei / Acte d'espérance

Domine Deus, spero per gratiam tuam remissionem omnium peccatorum, et post hanc vitam aeternam felicitatem me esse consecuturum: quia tu promisisti, qui es infinite potens, fidelis, benignus, et misericors. In hac spe vivere et mori statuo.

Amen.

Actus Caritatis / Acte de charité

Domine Deus, amo te super et omnia proximum meum propter te, quia tu es summum, infinitum, et perfectissimum bonum, omni dilectione dignum. In hac caritate vivere et mori statuo.

Amen.

Pater Noster / Notre Père

Pater noster, qui es in caelis, sanctificetur nomen tuum. Advéniat regnum tuum. Fiat voluntas tua, sicut in caelo, et in terra. Panem nostrum cotidiánum da nobis hódie, et dimítte nobis débíta nostra sicut et nos dimítimus debitóribus nostris. Et ne nos indúcas in tentatiónem, sed líbera nos a malo.

Amen.

La version grecque utilisée par le rite byzantin s'écrit :

Πάτερ ἡμῶν ὁ ἐν τοῖς οὐρανοῖς ἀγιασθήτω τὸ ὄνομα σου· ἐλθέτω ἡ βασιλεία σου· γενηθήτω τὸ θέλημα σου, ὡς ἐν οὐρανῷ καὶ ἐπὶ τῆς γῆς· τὸν ἄρτον ἡμῶν τὸν ἐπιούσιον δὸς ἡμῖν σήμερον· καὶ ἄφες ἡμῖν τὰ

ὄφελήματα ἡμῶν, ὡς καὶ ἡμεῖς ἀφίεμεν τοῖς ὀφειλέταις ἡμῶν· καὶ μὴ εἰσενέγκῃς ἡμᾶς εἰς πειρασμόν, ἀλλὰ ῥύσαι ἡμᾶς ἀπὸ τοῦ πονηροῦ· Ἀμήν

Ave Maria / Je vous salue, Marie

*Ave Maria, gratia plena, Dominus tecum; benedicta tu in mulieribus, et benedictus fructus ventris tui, Iesus. Sancta Maria, Mater Dei, ora pro nobis peccatoribus, nunc et in hora mortis nostrae.
Amen.*

Confiteor / Je confesse à Dieu

*Confiteor Deo omnipotenti, beatæ Mariæ semper Virgini, beato Michaeli Archangelo, beato Joanni Baptistæ, sanctis Apostolis Petro et Paulo, omnibus Sanctis, et vobis, fratres, quia peccavi nimis cogitatione verbo, et opere: mea culpa, mea culpa, mea maxima culpa. Ideo precor beatam Mariam semper Virginem, beatum Michaellem Archangelum, beatum Joannem Baptistam, sanctos Apostolos Petrum et Paulum, omnes Sanctos, et vos fratres, orare pro me ad Dominum Deum Nostrum.
Amen.*

Dans l'islam la prière la plus courante est celle d'Al-Fâtiha (la Liminaire), la première sourate du Coran :

Au nom de Dieu, le Bienfaiteur miséricordieux/Louange à Dieu, Seigneur des Mondes/Bienfaiteur miséricordieux/Souverain du Jour du Jugement!/Toi que nous adorons, Toi dont nous demandons l'aide!/Conduis-nous dans la voie droite/La voie de ceux à qui Tu as donné Tes bienfaits, qui ne sont ni l'objet de Ton courroux ni les Égarés.

L'oraison peut être pratiquée de manière purement intérieure, et ne nécessite en pratique aucun rituel particulier.

*Si vous êtes en péril,
faites la prière sur vos jambes ou à cheval!
Quand vous serez en sécurité,
invoquez Dieu de la manière qu'Il vous a apprise,
et que vous ne connaissiez point.*

(Le Coran - Sourate de la Génisse)

Une autre prière classique est le takbir (le fameux « Allah akbar »), qui sous sa forme complète se dit : « Allah est le plus grand, Allah est le plus grand, il n'y a pas d'autres divinités à part Allah et Allah est le plus grand, Allah est le plus grand et à Lui seul Lui sied la Louange ».

Les habitudes peuvent imposer un certain protocole, comme la gèneflexion ou la jonction des mains pour les Chrétiens, ou de s'incliner pour les Juifs ou la prosternation ou les mains levées pour les Musulmans. En pratique ces habitudes sont accessoires. Les Musulmans de Terre Seconde n'ayant pas la Mecque comme point de référence (puisque cela appartient à Prime Terre), ils ne se tournent vers aucune direction en particulier et on peut citer la Sourate de la Génisse à ce sujet : *À Dieu sont l'Orient et l'Occident et, quelque part que vous vous tourniez, là est la face de Dieu. Dieu est vaste, omniscient.*

La parole est mon arme

Ce pouvoir est identique à la Martingale des langues orales des draconistes (cf. *Évanescence*).

Les petits serviteurs

Ce pouvoir permet au prêtre de s'adjoindre les services d'animaux inoffensifs et communs comme des corbeaux afin de transmettre des messages, d'espionner (ce pouvoir confère au prêtre la possibilité de communiquer avec eux), ou de chercher de la nourriture (le prophète Élie fut nourri par les corbeaux). La durée de ce pouvoir est de 24h.

Père, entre tes mains je remets mon esprit

Ce pouvoir est identique aux Tours du Silence des mages draconistes (cf. *Inhibition*).

Les satellites de Rahab

Il ébranle la terre de son site et fait vaciller ses colonnes. À sa défense le Soleil ne se lève pas, il met un sceau sur les étoiles. [...] Dieu ne renonce pas à sa colère: sous lui restent prostrés les satellites de Rahab. (Job 9)

Rahab est un ange déchu qui est une personnification du chaos. Par ce pouvoir le prêtre peut déclencher une catastrophe naturelle locale comme un tremblement de terre, un éruption volcanique, un raz-de-marée, un ouragan etc...

Le Seigneur de l'aube naissante

Au nom d'Allah, le Tout Miséricordieux, le Très Miséricordieux. Dis : "Je cherche protection auprès du Seigneur de l'aube naissante, contre le mal des êtres qu'Il a créés, contre le mal de l'obscurité quand elle s'approfondit, contre le mal de celles qui soufflent sur les nœuds, et contre le mal de l'envieux quand il envie. (le Coran, sourate de l'aube naissante)

Ce pouvoir permet au prêtre d'immuniser une personne contre la magie pendant une durée de n rounds.

Silence aux lèvres de mensonge

Qu'ils aillent muets au Skhéol; silence aux lèvres de mensonge qui parlent du juste insolemment avec arrogance et mépris! (Psaume 31)

Ce pouvoir est un envoûtement durant n minutes, qui empêche la personne qui le subit de prononcer une parole qui ne soit pas sincère.

Le témoignage des chairs

"... quand enfin ils viendront à ce Feu, leurs oreilles, leurs regards, leurs peaux témoigneront contre eux de ce qu'ils faisaient" dit le Coran dans la sourate XLI. Ce pouvoir particulièrement terrifiant permet à un prêtre de faire "parler" les organes sensoriels d'une cible à portée de vue (jet de volonté pour résister). Les organes témoigneront alors d'un souvenir sensoriel précis (vue, ouïe et toucher), en réponse à une question du prêtre, en racontant des choses de manière très factuelle. C'est un pouvoir extrêmement traumatisant pour qui le subit, car il entendra une voix issue de sa chair, mais indépendante de sa volonté et même de sa bouche.

Rites et Hiérarchie

Remarque : Certaines cérémonies religieuses, comme le mariage, ne sont pas décrites ici, bien qu'il s'agisse à proprement parler de rites. Pour le christianisme le mariage est également un sacrement. Les mariages musulman et juif peuvent eux aussi être accomplis en présence d'un prêtre (ce n'est pas obligatoire pour l'Islam). Il est évident qu'un prêtre de n'importe lequel de ces trois cultes sera aussi capable d'administrer ce genre de cérémonie. On considère cependant qu'en l'occurrence aucune dépense particulière de Grâce n'est nécessaire et qu'aucune magie n'est véritablement à l'œuvre (hormis celle du sacrement pour le mariage chrétien). Il s'agit d'un acte purement social.

Absolution (X) [sacrement]

C'est une cérémonie individuelle ou collective qui permet de laver l'âme de tous ses péchés et de rompre éventuellement le Lien Maudit unissant la personne à Satan, si toutefois celle-ci est volontaire. Lorsqu'elle est individuelle, elle est appelée confession. Notez que l'absolution n'exige pas nécessairement le fait d'avouer ses fautes, mais le sacrement de l'absolution doit en principe être donnée à une personne dont la repentance et le désir de pénitence est sincère. Au prêtre d'en juger sur le moment. Il peut imposer une pénitence au repentant, qui peut aller du classique "me frez trois patenôtres et deux ave" à des exigences plus complexes comme le fait de faire un pèlerinage, de bâtir une église ou toute action jugée nécessaire par le prêtre pour racheter les péchés à absoudre. Dans ce cas le prêtre dépense la Grâce sur le moment mais le sacrement lui-même ne prendra effet qu'une fois la condition replie. La formule latine d'absolution est : *Te absolvo in nomine Patri, Filii et Spiritus sancti..*

Aïd al-Adha ("fête du sacrifice") (I)

Souvent appelée Aïd el-kébir (la "grande fête"), c'est l'une des fêtes majeures de l'Islam. Elle a lieu le 10 du mois Dhu al-hijja. Cette fête célèbre le sacrifice d'Abraham (Ibrahim), le premier des croyants. Abraham ayant accepté de sacrifier son fils, Dieu le rassura et envoya l'archange Gabriel lui donner un bélier à sacrifier en lieu et place de son fils. C'est pour commémorer cet évènement que les musulmans sacrifient chaque année un mouton (ou un bélier, ou encore un bœuf). Traditionnellement, les musulmans se rendent à la mosquée ou ils prient une prière de deux rak'aat (une rak'aa est un cycle de prière) avant d'écouter la khutba (le sermon) de l'imam. Ce dernier exécute enfin le sacrifice de la bête (ou, selon les cas, invite les fidèles à aller le faire). Les hommes vont ensuite sacrifier la bête selon le rite hallal, en consacrant la bête et en priant pour elle, puis en la positionnant de sorte qu'elle soit couchée sur son flanc gauche et qu'elle fasse face à La Mecque.

Le pouvoir magique de l'Imam associé au rituel réside dans la prononciation de la khutba. Les personnes assistant à la khutba et de vertu positive ou nulle (au sens de la Teinte Spirituelle), gagneront de manière permanente au cours de l'année à venir un bonus de points de vie égal à leur ego. Ce bonus prendra fin à la moindre transgression entraînant une diminution de la vertu ou à la date de l'Aïd el-kébir suivant. Enfin, le prêtre voit son potentiel de Grâce augmenter d'autant de points qu'il y a de **nouvelles personnes** présentes à la khutba.

الأعراف (Al-'A'râf) (I)

Les 'A'râf sont le titre de la septième sourate du Coran, il s'agit de lieux intermédiaires entre le Paradis et l'Enfer, où se tiennent des âmes encore incertaines de leur sort. Il ne s'agit pas d'un Purgatoire mais d'un lieu d'attente. Dans le contexte de Terre Seconde on interprète ce passage du Coran comme l'existence de havres provisoires de la *Douat* pouvant offrir à une âme morte consacrée une meilleure protection en attendant qu'elle soit orientée par les créatures de la Douat affiliées au Dieu Unique vers leur ultime demeure. Ce rituel doit être prononcé sur le cadavre d'un croyant, et confère à l'âme un bonus à son Ka égal à l'affinité divine du prêtre contre toute tentative de localisation, et ce jusqu'à ce qu'elle ait été arrachée de la Douat ou ait subi une manipulation nécromantique.

Anathème

Afin que tu n'introduises pas l'abomination dans ta maison, et que tu ne sois pas anathème comme elle : tu l'auras en extrême horreur et en extrême abomination ; car c'est un anathème. (Deutéronome 7:26)

L'anathème est une malédiction qui proclame une personne ennemie du Dieu Unique. Dans le contexte du christianisme, l'anathème appliquée à une personne revient à l'excommunication et retranche la personne du nombre des croyants si elle en faisait partie, mais l'anathème peut s'appliquer à un incroyant. Elle marque définitivement la teinte spirituelle de la victime, même si elle n'en a pas, d'une manière qui l'identifie automatiquement comme un ennemi de la religion à tout prêtre du Dieu Unique et lui interdit d'approcher tout objet ou lieu consacré sous peine d'encourir la fureur divine. La fureur divine s'exprime alors sous la forme d'une magie divine prenant appui sur l'envoûtement de l'anathème lui-même. Si la victime a droit à un jet de volonté pour résister à l'envoûtement, il est en revanche sans défense contre la fureur divine tant que dure l'envoûtement. Il faut ajouter que si la personne était croyante, un désenvoûtement le débarrasse de la fureur divine mais ne la réintègre pas à la communauté des croyants: elle sera toujours identifiée comme excommuniée par les prêtres du Dieu Unique.

'Aqiqa (عقيقة) (I)

Il s'agit d'une cérémonie rituelle musulmane associée à la naissance d'un enfant. Elle a lieu en général au septième jour après la naissance : on coupe les cheveux à l'enfant, on lui donne un nom et on accomplit un sacrifice rituel d'un animal qui est ensuite mangé. C'est l'équivalent du baptême chrétien et cela peut être pratiqué sans présence d'un imam. L'effet de cette cérémonie est de faire de l'âme de l'enfant une âme définitivement **consacrée** au Dieu Unique. Lorsqu'elle est pratiquée par un imam, la 'Aqiqa coûte alors 1 point de Grâce a en plus la faculté d'accorder à l'enfant un bonus égal au rang en hiérarchie du prêtre aux jets d'encaissement pendant sa première année, le protégeant ainsi plus efficacement des maladies.

L'arbre ar-Zaqqoum (I)

*Cela est-il mieux en partage, ou bien l'arbre ar-Zaqqoum?
 Nous avons en vérité placé celui-ci comme épreuve pour les Injustes.
 C'est un arbre qui croît au fond de la Fournaise,
 dont les fruits sont comme des têtes de démons
 et dont les réprouvés mangeront et s'empliront le ventre.*

(Le Coran, sourate XXXVII : "Celles qui sont en rangs")

Tourment à l'intention des damnés, l'arbre ar-Zaqqoum peut offrir ses fruits au prêtre où qu'il soit. Il offre en effet très littéralement des têtes de Diables ou de Démons, soit de manière aléatoire, soit - à condition que le prêtre ait la compétence "connaissance des Diables/Démons" à un niveau au moins égal à 10 - selon le souhait du prêtre. Il s'agit en fait de têtes de Diables et de Démons tués par des Croyants. Ce sortilège a deux utilisations. Lancé sur une personne de teinte spirituelle vertu zoroastrienne islamique (éventuellement l'imam lui-même), il garantit que (jusqu'au crépuscule suivant) tout Démon ou Diable tué de la main de cette personne ne sera pas entièrement détruit, et une partie de son essence sera préservée par l'arbre ar-Zaqqoum. Normalement l'âme ou les âmes consommées dans la création de ce Démon ou Diable sont censées être brûlées lors de la destruction de celui-ci, mais là si le Diable ou Démon est détruit en tant que créature magique, l'âme ou les âmes concernées sont préservées sous une forme dégénérée par l'arbre ar-Zaqqoum et s'incarnent en l'un de ces fruits qui aura la forme de la tête du Diable ou Démon tué.

Dans la seconde utilisation, l'imam ne lance ce sort sur aucune cible en particulier mais fait apparaître dans sa main l'un des fruits ainsi créés par lui-même ou toute personne sur qui il ait lancé le sort lui-même. Il peut choisir la tête qu'il choisit d'invoquer ainsi, et elle devra répondre à toutes ses questions, que ce soit sur son passé en tant que mortel (on considère que son cœur Hati est à 5, cf. *l'Âme Immortelle*) ou sur son passé en tant que Diable ou Démon (dont elle aura parfaite souvenance). De plus cette tête peut aussi être découpée et mangée. Avaler un morceau de cette chair cent fois maudite est un supplice abominable, qui présage des douleurs de l'enfer et fera céder les volontés les plus solides.

Ars moriendi (XR)

Le texte "Ars Moriendi ou l'art de bien mourir" aurait été rédigé au XV^{ème} siècle à partir d'une traduction française d'un sermon latin du moine Savonarole. Il s'agit d'un ensemble de conseil censés préparer le chrétien à la mort et purifier son âme avant le décès. Il s'agit d'abord d'amener le mourant à réaffirmer sa foi en Dieu et en l'Église, à régler ses dettes, pardonner à ceux qui l'ont offensé et demander pardon à ceux qu'il a offensé et enfin se repentir de ses péchés. Le texte met aussi en scène les tentations du Malin, la réponse chrétienne à ses arguments et l'apaisement final grâce à l'intervention d'un Ange.

Dans le cadre de Terre Seconde on considérera que si le mort accomplit toutes les exigences du "savoir-mourir" en présence d'un prêtre, celui-ci peut alors - en dépensant la Grâce associée au niveau du rite - accorder à l'âme morte le statut d'âme **élue** (cf. *l'Âme immortelle*) avant la Messe des Morts (qui en un sens devient superflue mais sera en général donnée quand même), et de plus augmente le Ka (cf. *l'Âme immortelle*) de l'âme au moment de sa mort d'un bonus égal au rang de l'affinité du prêtre dans l'extension Rites.

Baptême (X) [sacrement]

Ce sacrement peut être pratiqué par tout chrétien. La magie divine à l'œuvre est directement celle du Dieu Unique et ne provient pas de celui qui pratique le sacrement. C'est pourquoi ce sacrement est considéré comme un rite de niveau 0.

Le baptême (du grec ancien βαπτειν, « plonger dans un liquide ») est sacrement marquant l'entrée d'une personne dans l'église chrétienne. Il n'est pratiqué qu'une seule fois dans la vie du chrétien et implique un contact plus ou moins étendu avec de l'eau bénite. La pratique du baptême en lui-même varie selon les rites (le rite romain se contente de verser un peu d'eau bénite sur la tête du nouveau chrétien, le rite byzantin impose une immersion complète à trois reprises).

Purifiés dans l'eau les nouveaux chrétiens sont plongés dans la vie du Christ ressuscité. Pour tout chrétien, la référence est le baptême de Jésus par Jean-Baptiste dans le Jourdain, décrit dans l'évangile selon Matthieu, chapitre 3, 13-17 : *Alors Jésus vint de la Galilée au Jourdain vers Jean, pour être baptisé par lui. Mais Jean s'y opposait, en disant : C'est moi qui ai besoin d'être baptisé par toi, et tu viens à moi ! Jésus lui répondit : Laisse faire maintenant,*

car il est convenable que nous accomplissions ainsi tout ce qui est juste. Et Jean ne lui résista plus. Dès que Jésus eut été baptisé, il sortit de l'eau. Et voici, les cieux s'ouvrirent, et il vit l'Esprit de Dieu descendre comme une colombe et venir sur lui. Et voici, une voix fit entendre des cieux ces paroles: Celui-ci est mon Fils bien-aimé, en qui j'ai mis toute mon affection.

Par le baptême, l'âme du chrétien est définitivement **consacrée** au Dieu Unique (cf. *l'âme immortelle*). Le baptême est en général suivi par l'onction (cf. plus bas), notamment dans le rite byzantin. Le rite romain préfère, dans le cas où le chrétien a été baptisé dès l'enfance, attendre les 10 ans de la personne pour lui administrer sa première onction, qui est appelée alors "confirmation" et marque l'entrée définitive de la personne dans le giron de l'église.

Lorsqu'il est pratiqué par un prêtre, le baptême coûte alors 1 point de Grâce et a en plus la faculté d'accorder à l'enfant un bonus égal au rang en hiérarchie du prêtre aux jets d'encaissement pendant sa première année, le protégeant ainsi plus efficacement des maladies.

Le sacrement du baptême peut être annulé à tout moment par le baptisé, par un simple acte blasphématoire indiquant clairement sa volonté de sortir de l'église (marcher sur un crucifix, renier le Christ en parole...).

Chophar (שופר) (J)

Le Chophar est une trompette fabriquée avec une corne de bélier ou de grand koudou, en usage dans le rituel israélite depuis l'Antiquité. Le livre de Josué décrit notamment son utilisation par les Hébreux contre les murailles de Jéricho lors de la conquête du pays de Canaan. On sonne le Chophar lors de moments particuliers de certaines fêtes sacrées juives, comme Roch Hachana et Yom Kippour. On distingue selon les moments quatre types de sonneries distinctes :

- * Teqiya¹ : son long et ininterrompu ;
- * Terou¹a : série de 9 sons saccadés ;
- * Shevarim : 3 sons brefs ;
- * Teqiya Guedola : très long son ininterrompu.

Dans le contexte de Terre Seconde, le Chophar est un objet sacré. Par ce pouvoir un Rabbin peut sacrifier l'objet, en sacrifiant k points de Grâce dedans. Ensuite lorsqu'il l'utilisera (et uniquement lui), il pourra faire usage des pouvoirs suivants, selon le type de sonnerie :

* Teqiya¹ : Si k fidèles sont présents au moins lors de cette sonnerie, le prêtre gagnera un bonus provisoire sur son potentiel de Grâce égal à k^2 , bonus qui sera valable jusqu'à la prochaine occurrence de cette même fête.

* Terou¹a : Les neuf notes font référence aux neuf enfers et c'est à eux que ce pouvoir s'applique, dans la mesure où il confère pour k^2 jours révolus à toutes les personnes présentes une résistance à la magie de 90% contre tout pouvoir d'un diable, d'une magie divine associée à une divinité infernale ou de la magie diabolique elle-même en tant que magie du Verbe.

* Shevarim : Les trois sonneries font cette fois référence aux Anges de Dieu. Elles évoquent les trois étapes de la maîtrise des Anges : Invocation, Contrôle et Création. Bien entendu il ne s'agit pas de faire de ceux qui entendent les Shevarim des angélistes, mais si au moins k personnes sont présentes, la personne soufflant dans le Chofar peut invoquer l'aide d'un Ange dont la présence (cf. *Anges*) soit inférieure ou égale à $k \cdot \text{rang}$ de l'affinité divine, à condition de le nommer mentalement au moment de souffler dans le Chofar, mais aussi de préciser une tâche précise pour laquelle on demande l'aide de l'immortel. En général l'Ange ne se manifesterait pas directement. Il sera au contraire le plus discret possible. Il va de soi que l'Ange n'interviendra que si la tâche demandée n'est pas contraire aux intérêts du Dieu Unique. C'est dans le cadre de cette utilisation que tombèrent les murailles de Jéricho! (pure élucubration de Terre Seconde)

* Teqiya Guedola : Si k fidèles sont présents au moins lors de cette sonnerie, le prêtre gagnera un point de vie supplémentaire global de manière **définitive**, à condition toutefois que le nombre de points de vie affecté à chaque localisation après cette augmentation soit inférieur ou égal à $2k$.

Consécration

Ce pouvoir permet de consacrer un lieu au Dieu Unique, au sein de la religion du prêtre : christianisme, judaïsme ou islam. Ces consécrations ne sont pas interchangeables d'une religion à une autre et un rabbin ne peut consacrer une mosquée et inversement. En revanche l'Église chrétienne étant théoriquement unie, les différences entre rites romain, byzantin et oriental ne jouent pas ici.

Nombre de rituels au Dieu Unique peuvent se faire ailleurs que sur un sol consacré (sauf lorsque cela est précisé autrement). Mais la plupart des églises, synagogues et mosquées sont des sols consacrés. La consécration en elle-

même prend une journée entière de prières mais ne coûte qu'un sacrifice de Grâce dont l'importance est choisie par le prêtre au moment où il lance ce sortilège (au minimum un point donc). La consécration doit se faire sur un lieu vierge de toute autre influence magique. Dans le cas contraire, la consécration agit comme une *Dissipation* ou une dispersion (cf. *Métamorphose* > *Dispersion des sources inanimées*) de ces propriétés, selon qu'elles soient provisoires (comme des *Glyphes*) ou permanentes (comme des *Runes*). En cas d'échec une nouvelle consécration du même lieu par le même prêtre sera impossible. Un lieu imbu de magie naturelle comme une clarière d'une **Forêt Enchantée** (cf. *le Peuple-Fée*) se défendra aussi, même s'il n'y a pas à proprement parler de volonté précise à l'origine de cet enchantement.

L'importance du sacrifice n'influe pas sur la nature sacrée du lieu mais sur son pouvoir magique sur ceux qui viendront y prier avec une sincère ferveur. La règle est très simple : si le prêtre sacrifie un nombre *g* de points de Grâce, tous les fidèles venus prier pourront (si le Très-Haut en décide ainsi toutefois) bénéficier s'il y a lieu d'un sortilège de magie divine dont le coût en Grâce ne dépasse pas *g*.

Certains sites consacrés particulièrement importants peuvent devenir lieux de pèlerinage, comme c'est le cas de la Kaaba, la pierre noire de la Mecque de Prime Terre, ainsi que As-Safâ (le rocher) et Al-Marwa (la pierre), deux éminences situées à l'extérieur de la Mosquée Sacrée de la Mecque. Ces sites étaient des lieux sacrés païens que l'Islam a intégrés à la pratique du culte. Les Pèlerins après avoir effectué la circumambulation autour de la Kaaba, doivent sortir pour aller effectuer le sa'y (l'ambulation) entre As-Safâ et Al-Marwa à sept reprises. On peut aussi citer le Mur des Lamentations pour le judaïsme ou les innombrables lieux de pèlerinage (St-Jacques de Compostelle etc...) du christianisme. Dans le contexte de Terre Seconde ces lieux consacrés n'existent pas mais la foi sans cesse renouvelée des pèlerins pourra conférer à certains lieux consacrés une vertu exceptionnelle, à décider au cas par cas car bien au-delà des pouvoirs des prêtres.

Diya (I)

La Diya (ou le prix du sang) est une coutume préislamique confirmée par le Coran dans la Sourate de la Génisse : *Ô vous qui croyez : la loi du talion vous est prescrite à l'égard des tués : l'homme libre contre l'homme libre, l'esclave contre l'esclave, la femme contre la femme. Toutefois le talion de jouera pas contre celui en faveur de qui quelque chose sera remise par son frère : poursuite aura lieu de la manière reconnue et paiement envers ce frère aura lieu de bonne grâce.* En bref cela signifie qu'afin de limiter les vendettas entre tribus, le Coran propose une alternative au talion : le paiement d'une indemnité.

Ce rituel permet à l'Imam de constater le paiement de la Diya et ainsi d'absoudre le criminel de son péché : sa Teinte Spirituelle retrouvera son score antérieur au meurtre. Il permet aussi de garantir que si le talion est ensuite appliqué malgré le paiement de la Diya, les coupables en voient leur âme entachée. De manière générale, ce rituel peut s'appliquer à toute forme de délit afin de proposer un règlement vertueux évitant un châtement. À cette occasion un homme riche peut payer la Diya d'un criminel pauvre, et c'est une forme très poussée de charité.

Dormition (XB)

C'est un long rituel de préparation à la mort issu de la tradition chrétienne orthodoxe. On fait le signe de croix avec de l'huile successivement sur le front, la bouche, les oreilles, les narines, le cœur, le ventre, les mains, les épaules, le dos, les genoux et les pieds en prononçant des paroles rituelles. Par exemple, pour les mains : "Que tes mains, au moment où elles se crispent, se souviennent de tout ce qu'elles ont reçu et de tout ce qu'elles ont donné". L'onction et le signe de croix doit se faire dans le sens orthodoxe : de la justice (épaule droite) vers la miséricorde (épaule gauche). Ce rituel de préparation à la mort est - comme l'Ars Moriendi - censé préparer et purifier l'âme avant la mort. Il s'accompagne d'une confession et d'une bénédiction, éventuellement d'une eucharistie. En termes de jeu la Dormition a les mêmes effets que l'Ars Moriendi.

Double-Vue

Identique au pouvoir de draconiste, sauf que ce sort sera plus détaillé en ce qui concerne spécifiquement le Dieu Unique. Cf. l'article éponyme.

Eau Bénite (X)

Ce pouvoir permet de bénir une quantité d'eau d'un volume maximal d'un litre. L'eau bénite peut être utilisée par n'importe qui. Elle permet de créer des cercles de protection contre le mal et de dissiper la magie teintée

maléfiquement. Lorsqu'elle est manipulée par un prêtre (et uniquement dans ce cas là) l'eau bénite aura en plus ces mêmes effets contre toute forme de magie autre que la magie divine du Dieu Unique sous sa forme positive.

Comme pour l'inhibition, une créature magique craignant l'eau bénite devra réussir un jet de volonté pour franchir un cercle d'eau bénite ou risquer d'entrer en contact avec elle. Si elle entre en contact avec elle, elle devra réussir un autre jet de volonté pour ne pas être détruite, comme pour une inhibition de draconiste (cf. *Inhibition*). Le seuil pour résister à l'eau bénite est égal à 15+ego du prêtre ayant béni l'eau en question.

Techniquement l'eau ainsi bénite contient une évanescence de magie divine, dont la durée est variable, mais qui comme toute évanescence ne survit pas à la mort du prêtre qui l'a béni.

Eucharistie ou Communion (X) [sacrement]

Le terme Eucharistie (en grec ancien εὐχαριστία : "action de grâce") désigne, pour les chrétiens, la célébration de la mort et de la résurrection de Jésus de Nazareth, à travers la proclamation de la Bible et à travers une action de grâce qui culmine avec le partage des éléments eucharistiques - le pain et le vin - qui sont symboliques du corps et du sang du Christ, offert en sacrifice sur la croix et ressuscité. Comme le Concile de Trente n'a pas encore eu lieu, le dogme de la transsubstantiation n'a pas encore été imposé et on peut laisser à chaque prêtre le soin d'interpréter littéralement ou non l'acte de consommation du corps et du sang du Christ.

La consommation solennelle de vin et de pain est déjà présente dans la religion égyptienne et s'est transmise au christianisme via le judaïsme. Cette célébration est inspirée de la Pâques juive et est demandée par Jésus lui-même lors de la Cène. Le prêtre officiant le rappelle en citant à chaque fois les Évangiles: *La nuit même où il fut livré, il prit le pain, et en rendant grâce il le bénit, il le rompit et le donna à ses disciples, en disant : "Prenez, et mangez-en tous : ceci est mon corps livré pour vous. " De même, à la fin du repas, il prit la coupe , et en rendant grâce il la bénit, et la donna à ses disciples, en disant : "Prenez, et buvez-en tous, car ceci est la coupe de mon sang, le sang de l'alliance nouvelle et éternelle qui sera versé pour vous et pour la multitude en rémission des péchés. Vous ferez cela, en mémoire de moi."*

De même que la Pâques juive célèbre la sortie d'Égypte et la libération des Hébreux, l'eucharistie célèbre le sacrifice de l'agneau mais aussi la libération de l'âme. Jésus doit mourir pour renaître, il doit être sacrifié pour être purifié. *Les Juifs lui répondirent : Nous avons une loi, et selon la loi, il doit mourir, parce qu'il s'est fait Fils de Dieu* (Jean 19:7). Ce sacrifice rituel est l'accomplissement de la destinée de Jésus, mort pour les péchés des hommes, et appelé dès le début l'agneau de Dieu, promis donc à l'holocauste divin: *Le lendemain, il vit Jésus venir à lui et dit : Voici l'Agneau de Dieu, qui ôte le péché du monde* (Jean 1:29). C'est pourquoi lorsqu'il présente le pain et le vin, le prêtre de rite romain prononce la phrase "Agnus Dei, qui tollis peccata mundi".

L'Eucharistie est en général un sacrement administré à la fin de la messe à ceux qui le souhaitent. Le prêtre, tourné vers l'autel, consacre le pain et le vin, leur accordant leur fonction symbolique, puis le présente aux fidèles, qui viennent ensuite consommer un peu de pain et boire une gorgée de la coupe contenant le vin. L'utilisation de l'hostie consacrée n'étant pas encore répandue, n'importe quel pain peut faire l'affaire, de même pour le vin.

Outre les effets habituels du sacrement, l'eucharistie confère aux communiants une augmentation provisoire de leurs points de vie égale à l'ego du prêtre officiant. Ils peuvent considérer que leur maximum de points de vie a cette valeur augmentée tant que dure l'état de grâce, c'est-à-dire jusqu'au prochain péché.

Cette cérémonie permet au prêtre de tirer de la Grâce d'âmes profanes, ne disposant d'aucune affinité divine. Les victimes doivent être absolument consentante, et apportent par leur présence et leur communion un total de Grâce égal à leur ego, qui vient s'ajouter définitivement au potentiel de Grâce du prêtre. La communion peut être refaite par la suite, mais le transfert ne se fait qu'une fois. Si jamais la victime renie sa foi, alors la Grâce ainsi acquise est définitivement perdue.

Exorcisme

Ce pouvoir est identique dans ses effets au *Désenvoûtement* des mages draconistes.

*Exorcizamus te
omnis immunde spiritus
omnis satanica potestas
omnis incurio infernalis adversarii
omnis legio, omnis congregatio et secta diabolica*

*in nomine et virtute Domini nostri Jesu Christi
 eradicare et effugare a Dei Ecclesia
 ab animabus ad imaginem Dei
 conditis ac pretioso divini Agni sanguine redemptis.
 Non ultra audeas
 serpens callidissime
 decipere humanum genus
 Dei Ecclesiam persequi
 ac Dei electus excatere et cribare sicut triticum.
 (extrait de l'exorcisme romain de Léon XIII)*

Flammes purificatrices (XR)

Rite foncièrement chrétien et romain, il s'agit de l'auto-da-fé, de l'horripilante habitude de la Sainte Inquisition de brûler personnes et livres jugées hérétiques. Par ce pouvoir les âmes des hérétiques sont en quelque sorte remises entre les mains du Seigneur et élues au sens nécromantique du terme (cf. *l'âme immortelle*). Les âmes échappent en tous cas par ce rituel à Satan, et sont purifiées et pardonnées. Qu'est-ce que quelques minutes de souffrance extrême en regard d'une éternité de salut? Attention cependant: ce pouvoir est réservé aux hérétiques, et ne s'applique pas aux infidèles. Les Satanistes sont considérés par l'Église comme des hérétiques.

Khanaadha (جنازة) (I)

Il s'agit des obsèques. De manière analogue au Christianisme l'Islam impose l'inhumation des corps et refuse leur crémation. Le corps doit être nettoyé, enveloppé dans un linceul blanc puis un imam doit réciter une prière mortuaire juste avant l'inhumation proprement dite. La tradition impose que le corps soit enterré de profil sur son côté droit, le visage tourné vers la Mecque. La Mecque étant considérée comme un lieu mythique par les musulmans de Terre Seconde cette tradition sera omise. Au moment où il récite la prière mortuaire, l'imam confère à l'âme dans la Douat le statut d'âme **élue** (cf. *L'Âme immortelle*) si aucune autre manipulation nécromantique n'a été faite sur celle-ci. C'est pourquoi il importe de ne pas traîner, car ce pouvoir de basse-nécromancie n'est efficace que si l'âme n'a subi aucune transformation. La prière mortuaire est traditionnellement la récitation de la sourate Yâ Sîn (36ème sourate), considérée comme le "cœur" du Coran.

Lailat al Qadr (I)

Il s'agit de l'une des dernières nuits du mois de Ramadan. C'est durant celle-ci que le Coran aurait été révélé à Mohammed par l'ange Gabriel. C'est la meilleure nuit pour la prière mais aussi pour la rémission des péchés. Lorsqu'il dirige la prière durant cette nuit, l'imam peut par ce rituel obtenir la rémission des péchés des personnes présentes, y compris des siens propres. En termes de jeu, les personnes en prière ayant une Teinte Spirituelle négative peuvent se voir ramenés à 0 si leur repentance est sincère et par l'intermission de l'imam.

Magen David

Le Magen David, ou "bouclier de David" est souvent associé à l'étoile du même nom, utilisée comme symbole de protection avant même son utilisation dans le cadre du judaïsme. L'utilisation de ce symbole pour désigner la nation juive est très récente: elle date des débuts du sionisme et paradoxalement a été définitivement consacrée dans l'imaginaire international par l'usage qu'en ont fait les Nazis, un peu comme les militants d'Act-Up utilisent le triangle rose comme emblème, mais je digresse... Traditionnellement les juifs ont plutôt utilisé la menorah (le chandelier à sept branches) pour se représenter.

Magen David désigne ici un rituel permettant de créer des glyphes de magie divine en inscrivant sur un lieu ou un objet, des noms d'anges, ou des extraits de textes sacrés, rendant l'objet ou le lieu sacrés, et lui conférant un pouvoir lié à l'Ange (souvent un Saint) ou à l'extrait concerné.

Selon la religion en cause, le rituel s'appliquera à divers supports matériels: des calligraphies en hébreu ou en arabe pour le judaïsme et l'islam, des icônes ou des statues pour le christianisme. Selon certaines tradition, le roi David portait une calligraphie du psaume 67 en forme de menorah sur son bouclier, en forme d'étoile de David selon

d'autres.

On laisse toute liberté au prêtre de choisir son support matériel, et de préciser les effets et les conditions de déclenchement (en termes simples) du pouvoir magique du glyphe ainsi créé. Le pouvoir magique peut être différent de ceux maîtrisés par le prêtre: on considère qu'un glyphe est comme une création provisoire d'un sortilège de magie divine. Laissons le MJ juger des effets possibles et de leur coût au cas par cas.

Comme tout glyphe, pour être actif la Grâce correspondant au pouvoir en question doit être bloquée en permanence. Si elle est dépensée, le glyphe est définitivement détruit.

Magen David permet également de reconnaître un glyphe de cette sorte et d'identifier les conditions de déclenchement de ses pouvoirs, à condition de réussir un jet d'opposition entre l'Affinité divine du prêtre et le rang hiérarchique de celui qui a créé le glyphe. Un seul essai est possible, en cas d'échec rien de spécial ne se passe, sauf s'il en est précisé autrement dans les conditions de déclenchement des pouvoirs du glyphe.

*Que Dieu nous prenne en grâce et nous bénisse,
faisant luire sur nous sa face!
Sur la terre on connaîtra tes voies,
parmi toutes les nations, ton salut.*

*Que les peuples te rendent grâce, ô Dieu,
que les peuples te rendent grâce tous!*

*Que les nations jubilent et chantent,
car tu juges le monde avec justice,
tu juges les peuples en droiture,
sur la terre tu gouvernes les nations.*

*Que les peuples te rendent grâce, ô Dieu,
que les peuples te rendent grâce tous!*

*La terre a donné son produit,
Dieu, notre Dieu, nous bénit.
Que Dieu nous bénisse et qu'il soit craint
de tous les lointains de la terre!*

Psaume 67 - prière collective après la récolte annuelle

La Kabbale

Cf. La Kabbale

Messe (X)

La Messe est une cérémonie collective recréant le sacrifice du Christ, faite sous la direction d'un prêtre officiant. Elle permet de ranimer la foi des personnes présentes, leur confère un avantage que le Prêtre décide, et dont le coût varie suivant les circonstances de la Messe et son objet.

Elle comprend traditionnellement deux parties: la liturgie des catéchumènes, consistant en des prières collectives et des lectures des textes sacrés plus éventuellement un sermon du prêtre. Cette partie est issue du judaïsme. La seconde partie est proprement chrétienne, elle correspond au sacrement de l'eucharistie (cf. plus haut), administré aux fidèles qui le souhaitent.

La Messe peut avoir un effet magique sur les fidèles rassemblés (et uniquement sur eux), qui dépend de la Foi de ceux-ci (donnée non-quantifiable), du Prêtre lui-même, et des circonstances de la Messe (textes lus, prières dites et chantées, contenu du sermon). Cependant cet effet est conditionné par la volonté du prêtre officiant. Plusieurs prêtres peuvent éventuellement officier en même temps, afin de rendre l'évocation plus puissante. Le coût en Grâce de la messe dépend aussi des effets obtenus, et ne peut être anticipé par le prêtre, qui met par cette cérémonie son

pouvoir à disposition des fidèles, en hommage au sacrifice du Christ.

Un effet classique de la Messe est de soigner les blessures de toutes les personnes présentes, et même de régénérer les membres perdus, ce que la bénédiction ne peut offrir. La messe des morts est une messe particulière prononcée pour le repos de l'âme du défunt. En termes de jeu elle permet, à condition d'être en présence de son cercueil scellé, de conférer au défunt le statut d'âme **élue** (cf. *l'Âme Immortelle*), en attendant que les anges de la mort viennent l'arracher à la *Douat*, pour l'emmener au Paradis, au Purgatoire ou à l'Enfer selon son mérite. Hormis cet élément une messe des morts est identique à toute messe, et peut même comprendre une phase eucharistique, comme toute messe.

L'église chrétienne n'admet pas d'autre rituel funéraire que celui de l'inhumation en terre, car le corps est considéré comme le temple de l'âme. De plus l'église refuse d'accorder le service funéraire aux suicidés, car ils sont damnés sans possibilité de rémission aucune, alors que les pires criminels peuvent toujours garder foi en la miséricorde divine.

La messe funéraire a la même structure qu'une messe normale, si ce n'est qu'on y ajoute la lecture de certains textes particuliers. La structure de la messe variera selon les traditions et les lieux. À titre d'illustration des textes spécifiques à la messe des morts on propose ici le poème du Requiem, issu de la liturgie latine grégorienne et sa traduction libre par Jean de la Fontaine :

<p><i>Dies iræ, dies illa, Solvat sæclum in favilla, Teste David cum Sibylla !</i></p> <p><i>Quantus tremor est futurus, quando judex est venturus, cuncta stricte discussurus !</i></p> <p><i>Tuba mirum spargens sonum per sepulcra regionum, coget omnes ante thronum.</i></p> <p><i>Mors stupébit et Natura, cum resurget creatura, judicanti responsura.</i></p> <p><i>Liber scriptus proferetur, in quo totum continetur, unde Mundus judicetur.</i></p> <p><i>Judex ergo cum sedébit, quidquid latet apparébit, nil inúltum remanébit.</i></p> <p><i>Quid sum miser tunc dicturus ? Quem patrónum rogáturus, cum vix justus sit securus ?</i></p> <p><i>Rex treménda majestátis, qui salvándos salvas gratis, salva me, fons pietátis.</i></p> <p><i>Recordáre, Jesu pie, quod sum causa tuæ viæ ; ne me perdas illa die.</i></p> <p><i>Quærens me, sedísti lassus, redemísti crucem passus,</i></p>	<p><i>Dieu détruira le siècle au jour de sa fureur. Un vaste embrasement sera l'avant-coureur Des suites du péché long et juste salaire. Le feu ravagera l'Univers à son tour. Terre et Cieux passeront, et ce temps de colère Pour la dernière fois fera naître le jour.</i></p> <p><i>Cette dernière Aurore éveillera les Morts L'Ange rassemblera les débris de nos corps, Il les ira citer au fond de leur asile. Au bruit de la trompette en tous lieux dispersé Toute gent accourra. David et la Sibille Ont prévu ce grand jour, et nous l'ont annoncé.</i></p> <p><i>De quel frémissement nous nous verrons saisis Qui se croira pour lors du nombre des choisis ? Le registre des cœurs, une exacte balance Paraîtront aux côté d'un Juge rigoureux. Les tombeaux s'ouvriront, et leur triste silence Aura bientôt fait place aux cris des malheureux.</i></p> <p><i>La nature et la mort pleines d'étonnement Verront avec effroi sortir du monument Ceux que dès fon berceau le monde aura vu vivre. Les Morts de tous les temps demeureront surpris En lisant leurs secrets aux Annales d'un Livre, Où même les pensers se trouveront écrits.</i></p> <p><i>Tout sera révélé par ce Livre fatal Rien d'impuni. Le Juge assis au Tribunal Marquera sur son front sa volonté suprême. Qui prierai-je en ce jour d'être mon défenseur ? Sera-ce quelque juste? Il craindra pour lui-même, Et cherchera l'appui de quelque intercesseur.</i></p> <p><i>Roi qui fais tout trembler devant ta Majesté, Qui sauves les Elus par ta seule bonté, Source d'actes bénins et remplis de clémence, Souviens-toi que pour moi tu descendis des Cieux</i></p>
---	---

tantus labor non sit cassus.
Juste Judex ultiónis,
donum fac remissiónis
ante diem ratiónis.

Ingemísco, tamquam reus,
culpa rubet vultus meus,
supplicánti parce Deus.

Qui Mariám absolvísti,
et latrónem exaudísti,
mihi quoque spem dedísti.

Preces meæ non sunt dignæ,
sed tu bonus fac benígne,
ne perénni cremer igne.

Inter oves locum præsta,
et ab hædis me sequéstra,
státuens in parte dextra.

Confutátis maledíctis,
flammis ácribus addíctis,
voca me cum benedíctis.

Oro supplex et acclínis,
cor contrítum quasi cinis,
gere curam mei finis.

Lacrimósa dies illa,
qua resúrget ex favilla
judicándus homo reus.
Huic ergo parce, Deus.
Pie Jesu Dómine,
dona eis réquiem. Amen.

Pour moi te dépouillant de ton pouvoir immense,
Comme un simple mortel tu parus à nos yeux.

J'eus part ton passage, en perdras-tu le fruit?
Veux-tu me condamner à l'éternelle nuit,
Moi tour qui ta bonté fit cet effort insigne?
Tu ne t'es reposé que las de me chercher:
Tu n'as souffert la Croix que pour me rendre digne
D'un bonheur qui me puisse à toi même attacher.

Tu pourrais aisément me perdre et te venger.
Ne le fais point, Seigneur, viens plutôt soulager
Le faix sous qui je sens que mon âme succombe.
Assure mon salut dés ce monde incertain.
Empêche malgré moi que mon cœur ne retombe,
Et ne te force enfin de retirer ta main.

Avant le jour du compte efface entier le mien.
L'illustre Pécheresse en présentant le sien,
Se fit remettre tout par son amour extrême.
Le Larron te priant fut écouté de toi:
La prière et l'amour ont un charme suprême.
Tu m'as fait espérer même grâce pour moi.

Je rougis, il est vrai, de cet espoir flatteur:
La honte de me voir infidèle et menteur,
Ainsi que mon péché se lit sur mon visage.
J'insiste toutefois, et n'aurai point cessé,
Que ta bonté mettant toute chose en usage,
N'éclate en ma faveur, et ne m'ait exaucé.

Fais qu'on me place à droite, au nombre des brebis.
Sépare-moi des boucs reprouvés et maudits.
Tu vois mon cœur contrit, et mon humble prière.
Fais-moi persévérer dans ce juste remords:
Je te laisse le soin de mon heure dernière;
Ne m'abandonne pas quand j'irai chez les Morts.

Mikveh (מִקְוֵה) (J)

Le mikvé ou mikveh est un bain rituel utilisé pour l'ablution nécessaire aux rituels exigeant la pureté des participants dans le judaïsme. C'est l'un des lieux centraux de la vie communautaire juive, avec la synagogue et l'école juive (ou yeshiva). L'immersion totale du corps dans l'eau du mikveh fait notamment partie du processus de conversion au judaïsme, mais aussi de la Tahara, c'est-à-dire du rite funéraire. Lorsqu'on se plonge dans l'eau du mikveh la bénédiction à réciter est :

בְּרוּךְ אַתָּה
 ה' אֱלֹהֵינוּ מֶלֶךְ הָעוֹלָם
 אֲשֶׁר קִדְּשָׁנוּ בְּמִצְוֹתָיו
 וְצִוָּנוּ
 עַל גְּטִילַת

יָדַיִם

ce qui signifie : «Sois béni, ô Éternel, notre Dieu, roi du monde, qui nous a sanctifiés par ses commandements et nous a ordonné d'élever les mains.» Dans le contexte de Terre Seconde, cette purification rituelle, à l'origine des rituels de baptême et des ablutions islamiques, peut être effectuée dans une eau rendue sacrée par un Rabbín. Lorsqu'il lance ce sortilège sur une eau, les Hassidim se plongeant dedans en récitant la bénédiction rituelle verront leur âme purifiée des transgressions commises contre la loi divine, à la manière d'une absolution chrétienne. Si le chiffre associé à leur Teinte Spirituelle est négatif, il sera ramené à 0, à condition évidemment que le Hassid soit animé d'une foi sincère. Chez une personne nouvellement convertie ce rituel crée en lui une Teinte Spirituelle de type Vertu Zoroastrienne Judaique et la place au niveau 0. C'est le rituel qui sanctionne définitivement son entrée dans la communauté juive.

Onction (X) [sacrement]

L'onction consiste à oindre le chrétien du Saint Chrême qui est une huile sainte (en grec, appelé myron). Le chrétien est oint par un signe de croix avec cette huile sur son front, ses yeux, ses narines, ses lèvres, ses oreilles, sa poitrine, ses mains et ses pieds. Chaque fois, le prêtre administrant le sacrement dit, « Le sceau du don de l'Esprit Saint. »

La première onction d'un chrétien est appelée confirmation par le rite romain, et chrismation par le rite byzantin. Le sacrement de la chrismation/confirmation est une extension du jour de Pentecôte, lors duquel le Saint Esprit est descendu sur les Apôtres. Ainsi tout membre de l'Église devient un prophète, et reçoit une part de la royale prêtrise du Christ; de même tous les chrétiens, parce qu'ils sont chrismsés, sont appelés à agir comme témoins conscient de la Vérité. *Vous avez reçu l'onction (chrisma) de la part de Celui qui est Saint, et vous connaissez toutes choses (Jean 2:20).*

Par ailleurs, l'onction purifie celui qui la reçoit de toutes formes d'envoûtement (jet de volonté de la ou les personnes à l'origine de ou des envoûtements en cause, comme pour une dissipation) et de maladie ou d'empoisonnement (sauf la guildienne, le venin de veuve noire aux yeux dorés et autres maladies et poisons rares). Elle guérit également instantanément de toutes les blessures et régénère les membres perdus. L'onction ne consomme pas beaucoup de myron et on peut considérer qu'une fiole permet d'administrer 100 fois ce sacrement.

Ordalie

L'ordalie est une épreuve physique permettant à celui qui s'y soumet de prouver sa bonne foi (saisir des braises ou du fer chauffé à blanc etc...). La présence du prêtre assure à cette personne l'immunité physique si elle est sincère dans ses affirmations. Si elle n'est pas sincère, la personne subissant l'ordalie a droit à un jet de volonté: si et seulement si elle le réussit elle bénéficiera du sortilège quand même.

Et si tu obéis à la majorité de ceux qui sont sur la terre, ils t'égareront du sentier d'Allah : ils ne suivent que la conjecture et ne font que fabriquer des mensonges (le Coran, sourate des animaux, verset 116).

Ordination (X) [sacrement]

L'ordination est le sacrement qui établit le lien sacré sur le candidat à la prêtrise. Au contraire de l'Islam, le christianisme accorde à ses prêtres un statut particulier, une relation particulière à Dieu représentée par le sacrement de l'ordination. Seul un évêque est habilité à pratiquer ce sacrement.

Dans le contexte de Terre Seconde l'ordination établit le lien sacré puis l'affinité divine chez l'ordinand. L'église reconnaît trois rangs: diacre, prêtre et évêque. Ces trois ordinations sont toujours faites dans cet ordre: tout prêtre a été ordonné diacre, et tout évêque a été successivement diacre puis prêtre. Le diacre n'étant qu'un auxiliaire du prêtre (le mot diacre (en grec διάκονος) signifie originellement serviteur), il reçoit uniquement le lien sacré. Le prêtre reçoit l'affinité divine, et l'évêque le statut d'évêque qui lui permet d'avoir accès aux pouvoirs particuliers de l'épiscopat au sein de l'affinité divine.

Lors de l'ordination, l'évêque prononce la prière de consécration, puis il oint d'huile les mains du consacré pour que celui ci sanctifie le peuple et offre à Dieu le sacrifice eucharistique. Ensuite l'évêque consécrateur, les autres évêques et tous les prêtres présents imposent les mains au candidat. Pour l'ordination d'un diacre, seul l'évêque impose les mains au candidat.

Le rituel de l'ordination se compose de la présentation et l'élection de l'ordinand, l'allocution de l'évêque, l'interrogatoire de l'ordinand, les litanies des saints, qui attestent que le choix du candidat s'est fait conformément à l'usage de l'Église et préparent l'acte solennel de la consécration. Ensuite plusieurs rites viennent exprimer et achever d'une manière symbolique, le mystère qui s'est accompli : pour l'évêque et le prêtre, l'onction du Saint-Chrême, signe de l'onction spéciale du Saint-Esprit qui rend fécond leur ministère ; remise du livre des Évangiles,

de l'anneau, de la mitre et de la crosse à l'évêque en signe de sa mission apostolique d'annonce de la Parole de Dieu, de sa fidélité à l'Église, épouse du Christ, de sa charge de pasteur du troupeau du Seigneur ; remise au prêtre de la patène et du calice, l'offrande du peuple saint qu'il est appelé à présenter à Dieu ; remise du livre des évangiles au diacre qui vient de recevoir mission d'annoncer l'Évangile du Christ.

Comme il n'existe aucun rang d'archevêque au sein de l'église de Terre Seconde, l'ordination d'un évêque est en général faite par les évêques des diocèses environnants. Le candidat est généralement choisi par l'évêque précédent de son vivant, et à défaut est élu par un conclave des prêtres du diocèse, réuni spécialement pour l'occasion. Chaque diocèse est entièrement indépendant dans le choix de son évêque, et la venue d'un autre évêque est purement cérémonielle, celui-ci n'a aucune part dans le choix de l'ordinand et est tenu de respecter le choix du diocèse. Il arrive, dans le cas de diocèses isolés, que l'ordination soit faite à Sainte-Volonté, par l'évêque de la sainte forteresse.

Petite Kabbale

La petite kabbale est en quelque sorte un pouvoir permanent du prêtre, qui lui permet d'associer un ange en particulier à un autre pouvoir, afin d'en accroître l'effet ou les chances de réussite. Cela entraîne un surcoût de Grâce identique à celui de la coercition draconiste: il dépend de l'effet désiré par le prêtre et sera compris entre 1 et le coût du pouvoir ainsi "aidé".

Résurrection

Ce pouvoir permet de ressusciter une personne morte à condition que son âme ait toujours son ankh (cf. *l'Âme immortelle*), soit dans la Douat, ne soit sous le pouvoir d'aucun nécromant ou créature de la Douat, et enfin ne soit ni consacrée ni élue vis-à-vis d'une autre divinité. Le prêtre doit disposer du cadavre pour cela et doit prier une nuit entière avant de le faire pour demander au Dieu Unique son autorisation. S'Il la refuse, le pouvoir n'aura pas d'effet. Ce pouvoir coûte au prêtre un sacrifice d'autant de points de Grâce que le Ka de l'âme ramenée à la vie.

Rogation

La rogation est une prière collective faite sous la direction d'un prêtre, afin de garantir par exemple de bonnes récoltes. Lorsqu'il dépense la Grâce correspondante à ce pouvoir, le prêtre dirige la grâce divine vers un effet bénéfique pour l'économie de la société en prière. Cela peut faire venir la pluie ou chasser le phyloxéra etc...

Sacralisation

La Sacralisation est un pouvoir extrêmement délicat d'utilisation. Elle permet de créer un objet sacralisé, c'est-à-dire imbu de propriétés définitives de magie divine. La sacralisation (cf. l'article éponyme) utilise toujours des runes écrites dans la langue liturgique appropriée, souvent des versets des textes sacrés. La sacralisation repose sur le sacrifice volontaire de points de Grâce, qui sont définitivement retranchés du potentiel de Grâce du donneur. Le ou les donneurs ne sont pas forcément le prêtre effectuant la sacralisation proprement dite : il suffit qu'ils soient présents, volontaires et en contact avec l'objet concerné lors de celle-ci.

La sacralisation d'un objet est très simple : le prêtre peut en sacrifiant $(k-1)^2$ points de Grâce attribuer à l'objet un pouvoir qu'il maîtrise de niveau k. Le pouvoir en question peut alors être utilisé par simple volonté du porteur **une fois par jour**, sauf lorsqu'il s'agit d'un pouvoir permanent évidemment, auquel cas il sera actif pour le porteur en permanence. Par ailleurs, rendre l'objet matériellement indestructible coûte 4 points de Grâce, et dans le cas d'une arme, chaque point de bonus associé aux dégâts, ou chaque point retranché à la difficulté d'attaque (ou de parade) coûte 1 point de Grâce.

Le prêtre peut imposer des restrictions à l'utilisation de l'objet, mais uniquement fondées sur les critères suivants : nature et valeur de la Teinte Spirituelle et/ou présence et valeur d'une affinité divine associée au Dieu Unique. La restriction peut limiter l'utilisation aux Teintes Spirituelles de type Vertu, ou Vertu Zoroastrienne, ou Vertu Zoroastrienne Chrétienne/Musulmane/Juive, et éventuellement exiger un rang minimal associé à celle-ci. De manière encore plus restrictive elle peut imposer la présence d'une affinité divine associée au Dieu Unique, et même une valeur minimale de celle-ci. La restriction est choisie par le prêtre au moment de la sacralisation de l'objet, et ne peut plus être levée par la suite, mais elle n'impose **aucun surcoût en points de Grâce sacrifiés**. C'est pourquoi la plupart des objets sacrés ont des restrictions assez sévères à leur emploi.

Sacre (X)

Le sacre est en fait un sacrement un peu particulier : il consacre la personne du Roy en tant que personne différente des autres laïcs, et matérialise un lien direct à Dieu. Il symbolise le fait que la royauté soit de droit divin. Historiquement surtout pratiquée en France (depuis le sacre de Charlemagne), il avait à l'origine pour fonction de renforcer le lien entre pouvoir temporel et spirituel et la solidarité réciproque de la monarchie et de l'Église : le serment prononcé par le Roy lors du sacre lui impose de défendre la paix, la justice, mais aussi l'Église. Les pairs laïcs et ecclésiastiques du Royaume sont censés être présents et participer à la cérémonie au cours de laquelle sont remis au Roy les insignes de sa charge : le manteau royal, l'épée, le sceptre, la main de justice, l'anneau, la couronne et les éperons. La cérémonie elle-même comporte l'onction du Roy par un liquide contenu dans la "sainte ampoule", qui aurait été apportée par une colombe lors du baptême de Clovis.

Dans le contexte de Terre Seconde le sacre concerne les souverains chrétiens désireux d'affirmer le caractère sacré de leur dynastie, et de créer un pacte entre Dieu, le Roy, l'Église et le Royaume, c'est-à-dire le peuple. La nature la cérémonie variera selon les cas et ses conséquences aussi. En effet, dans le cas de Terre Seconde, le Sacre se manifestera par l'émergence d'une **affinité divine particulière** chez le Roy. Une sorte d'"affinité royale", qui permettra au Roy d'avoir de la Grâce à hauteur du carré du rang de l'affinité. Le rang de l'affinité elle-même dépendra du double de l'ego comme celle d'un prêtre mais sa valeur initiale sera à la discrétion du Seigneur. Le Roy aura accès alors à la magie divine comme un prêtre, et selon les mêmes modalités. Il dispose cependant d'un privilège unique en son genre : **cette magie divine peut être pratiquée avec une protection en métal autour de la tête**, ce qui permet au Roy d'utiliser cette affinité couronné ou casqué. D'une certaine manière il acquiert donc par le sacre une forme d'immortalité.

Saint-Chrême (X)

Le myron est un « mélange de quarante huiles essentielles et d'huile d'olive » consacré par un évêque. Seul un évêque peut donc utiliser ce pouvoir qui permet de consacrer le myron en Saint Chrême. Cette consécration n'est pas comme la bénédiction de l'eau une évanescence mais un sacrifice de Grâce vive. Le Saint Chrême est donc une source inanimée de magie divine. C'est cependant une source très faible puisque l'évêque sacrifie pour ce rituel 1 point de Grâce pour créer une quantité de Saint Chrême suffisante pour pratiquer 1000*n onctions (où n est le niveau de l'évêque en tant que prêtre). Outre ce sacrifice de Grâce vive, aucune dépense de Grâce provisoire n'est nécessaire à l'utilisation de ce pouvoir.

Serment sur les écritures

Ce pouvoir permet au prêtre de lier magiquement les personnes présentes à un serment prononcé par elles sur un exemplaire des textes sacrés, à condition naturellement qu'elles soient de la même foi que le prêtre. Les conséquences du manquement au serment sont définies par ceux qui le prêtent et s'appliqueront forcément. Le serment sur les écritures s'apparente à un envoûtement consenti. La ponction qu'il effectue lorsqu'il s'enracine (cf. *Envoûtement*) est cependant négligeable.

Tahara (טהרה) (J)

La Tahara ou "purification" est un rituel funéraire judaïque. C'est aussi un terme désignant de manière plus générale l'état de pureté nécessaire à la pratique de certains rites sacrés (ou kedusha). Dans le contexte de Terre Seconde on retient essentiellement sa signification en tant que rite funéraire. Le rituel consiste à nettoyer le mort après l'avoir débarrassé de tous ses fluides corporels, à réciter des passages de la Torah, et à verser enfin de l'eau en disant en hébreu le verset suivant : " Et je verserai sur vous de l'eau pure et vous serez purifiés de toutes vos impuretés et de toutes vos souillures. Je vous purifierai." La personne décédée est revêtue de takhrikhim, draps blancs évoquant les habits du Grand Prêtre, équivalents au linceul, et délicatement déposée sur un lit de paille au fond du cercueil, puis inhumée. Ce rituel doit être accompli par la Hevra Kaddisha (חברה קדישא : "assemblée sainte"), soit une sorte de société assez fermée constituée de Juifs pieux affectés au service funèbre de leur communauté. Ce sont eux et non la famille du défunt qui préparent le mort. Dans le contexte de Terre Seconde on considérera que chaque Synagogue a accès à une Hevra Kaddisha, qui s'occupe du rituel, son travail se limitant alors à réciter des passages de la Torah et à la partie proprement magique du rituel. À défaut d'une Hevra Kaddisha le prêtre seul peut se charger de l'ensemble de la Tahara. D'un point de vue magique, le rituel de la Tahara accorde à l'âme morte le statut d'âme élue (cf. *Douat*).

Vade retro Satanas

Ce pouvoir permet de bannir une créature démoniaque ou diabolique, comme par le pouvoir de mage draconiste "Râvana banni" (cf. *Inhibition*). Dans le cadre de l'Islam la formule rituelle pour repousser les créatures diaboliques ou démoniaques est l'adhan, soit l'appel à la prière : "Dieu est grand, il n'est d'autre dieu que Lui. Mohammed est Son messager. Venez à la prière."

La véritable histoire du Dieu Unique

Dans le contexte de Terre Seconde, la véritable histoire du Dieu Unique est en fait liée à celle de *Méthyl*, le créateur de la langue diabolique qui fut son plus grand ennemi. Tous les deux partagent en fait une origine commune : la mythologie ougro-finnoise décrite dans le *Kalevala*. Le Dieu Unique n'est à l'origine qu'un simple humain démiurge, qui fut la réminiscence du héros finnois Lemminkäinen. Les chants XI à XV du Kalevala racontent les aventures de ce héros qui entre dans le Tuonela, le Monde des Morts, y est tué par un mystérieux berger, pour être ensuite ressuscité par sa mère après qu'elle a rassemblé les morceaux épars de son corps. On retrouve le mythe d'Osiris et si on poursuit le lien entre l'idée de résurrection et de divinité, Lemminkäinen peut être considéré comme une figure divine. Dans le contexte de Terre Seconde, c'est en quelque sorte l'acte de naissance du Dieu Unique : il a revécu les aventures de Lemminkäinen et comme lui a été ressuscité. L'intervention maternelle est devenue symbolique : car c'est son Daÿmonion (cf. *Innommé*) de Démiurge qui lui a survécu et lui a rendu la vie, comme s'il refusait de se séparer de son vaisseau humain. C'est l'un des très rares cas où le Daÿmonion d'un Démiurge a agi de son propre chef.

Mais cette résurrection a aussi provoqué une très forte réaction du Monde Spirituel. Sans rapport avec le meurtrier de Lemminkäinen, un esprit est né de ce refus de la résurrection du héros, et plus généralement de la quête de l'immortalité chez les Mortels. Cet esprit n'a jamais reçu de nom, mais il a inspiré *Méthyl* et les rares cosmogonistes au fait de cette réalité l'appellent **le Solitaire**.

Le Tuonela sera dans le cadre de Terre Seconde une sorte d'"ancêtre" de la Douat, c'est-à-dire un univers imaginaire à la fois matériel et immatériel, empiétant également sur le Monde Spirituel et le Monde des Rêves. Quoi qu'il en soit le Dieu Unique a simultanément à sa résurrection engendré une sorte de "réplique spirituelle" qui s'est concrétisé par le Dogme de *Méthyl*, lequel n'était pourtant pas conscient d'être un médium inspiré par le Solitaire. L'opposition entre ce démiurge cherchant à devenir un Dieu et même le Dieu Unique, et cet esprit qui vivra en *Méthyl* culminera à travers la *Chute du Royaume de Dieu*. Aujourd'hui le Dieu Unique existe toujours, même s'il est moins puissant et surtout si le culte unique qui lui était associé à l'époque du Royaume de Dieu a fait place à trois religions concurrentes. L'athéisme militant de *Méthyl* a quant à lui été en quelque sorte détourné par les Rois Infernaux, puisqu'ils ont livré aux Dieux Infernaux la *langue diabolique*, héritière de la magie créée par *Méthyl* en lien avec son fameux Dogme et pour contrer la magie du Dieu Unique. Comme par le fait d'une étrange ironie, cette magie censée exalter la mortalité sert aujourd'hui des divinités.

Ces faits ne sont connus que de quelques cosmogonistes, parmi les plus érudits et les plus subtils. Certains considèrent d'ailleurs que la Chute du Royaume de Dieu et la transformation de l'ancien culte en trois cultes directement liés à des religions réelles de Prime Terre est une sorte de phénomène de "mise en conformité" de Terre Seconde. En effet, le démiurge cherchant à devenir un Dieu Unique a d'abord créé quelque chose de différent, qui n'avait jamais existé véritablement sur Terre Seconde. Il l'a fait avec l'aide du Prophète, créateur de la magie angélique et membre de la *Transcendante Ennéade*. À cette époque la magie divine du Dieu Unique, la magie angélique du Prophète et celle de *Méthyl* pouvaient être vues comme trois aspects d'un même art. Ainsi les magies actuelles de la *langue angélique* et la *langue diabolique* ont une racine commune, en pratique imperceptible aujourd'hui aux mages angélistes ou diabolistes non-avertis. Mais tout cela a pris fin avec la *Chute du Royaume de Dieu*, obligeant ainsi le Dieu Unique à renaître sous une forme plus conforme aux cultures monothéistes de Prime Terre, et devenant une véritable réminiscence des trois religions du Livre. C'est ce que ces cosmogonistes appellent la "mise en conformité" ou "mise en cohérence".

Bibliographie : la Bible de Jérusalem (version œcuménique), le Coran, Ars Moriendi, le Kalevala, le Sefer Yetsirah

VAGANT

Voir aussi Alchimie, Composantes, Poisons, Simples



Vagant est à l'origine un terme désuet désignant des voleurs qui pillent les débris des naufrages rejetés sur le rivage, ou les marins chargés de récupérer ces mêmes débris, et de manière générale les vagabonds.

Dans le contexte de Terre Seconde il désigne en plus ceux qui ont pour métier de parcourir les lieux enchantés ou infestés de monstres pour y collecter - l'arme à la main s'il le faut, et il le faut souvent - divers ingrédients utiles aux alchimistes: pierres faées, simples, organes de créatures fabuleuses etc...

Certains ordres alchimiques ou religieux utilisant l'alchimie (comme le Sépulcre Inachevé) ont leurs propres "chasseurs de composantes", qu'on n'appelle en général pas vagants, quoiqu'ils accomplissent peu ou prou la même besogne. En effet, les Vagants sont des baroudeurs indépendants, agissant pour leur propre compte et sans attache comme leur nom l'indique. Ils errent souvent d'un lieu à un autre sans attache fixe, et c'est cette nature de vagabond qui leur a conféré l'exécrable réputation qui est la leur... Du moins c'est entre autres cela.

Les Vagants sont souvent redoutés à l'égal des monstres qu'ils chassent. Souvent prêts à toutes les infamies pour obtenir ce qu'ils recherchent, leurs victimes ne sont pas toujours des créatures monstrueuses que les

Bonnes Gens préfèrent savoir mortes. Il est arrivé par exemple que certains volent ou achètent des enfants en bas-âge pour servir d'appât à un monstre friand de chair humaine et jeune, voire même de monnaie d'échange. D'autres (mais ils sont rares) n'hésitent pas à tuer des sorcières de village pour s'emparer de leurs réserves.

De manière générale les Vagants sont perçus comme de dangereux aventuriers sans scrupules, chargés de faire le "sale boulot" des alchimistes des villes. Il y a dans le ressentiment à leur égard une sorte de méfiance du monde rural vis-à-vis de la ville. On imagine un alchimiste riche et douillettement installé au cœur de la ville envoyant ces coupe-jarrets tuer et voler pour lui, sans aucune considération pour les souffrances occasionnées par leurs actions. Il n'est pas rare qu'un Vagant de passage, même animé des meilleures intentions, soit égorgé dans son sommeil dans une auberge de village.

Le métier de Vagant est donc doublement dangereux et de ce fait très bien payé. Il arrive que des Vagants s'associent de manière ponctuelle autour d'une personnalité charismatique pour mener à bien une mission particulièrement dangereuse. Mais en général ce sont des solitaires. Ceux d'entre eux qui vivent vieux accumulent souvent une excellente connaissance du Peuple-Fée ainsi que des lieux enchantés à l'entour.

VATES

Voir aussi Bardes, La Langue Runique, Tir Nan Ogg

Appelés aussi Eubages, les Vates sont les êtres 'inspirés' de la société celte, qui ne sont ni Druides ni Bardes. Ce sont le plus souvent des artisans doués, ayant une approche quasi-scientifique du réel, qui dirigent dans la société celtique l'industrie agricole ou minière. Ce sont les ingénieurs et alchimistes de la société celte.

Par exemple, outre leur excellente métallurgie, supérieure à l'époque à celle des Romains car fondée sur une utilisation plus judicieuse du fer, leur savoir minier était également étendu. Pour creuser les puits de mine, les Celtes faisaient éclater la roche en allumant de grands feux, puis en la refroidissant brusquement avec de l'eau. Une fois les puits ouverts, ils détournaient les cours d'eaux pour le noyer puis récupéraient les métaux dissous sous forme ionique grâce à des canalisations qui alimentaient de grands bacs exposés au Soleil ou chauffés artificiellement, provoquant ainsi l'évaporation qui allait engendrer la cristallisation, Ils creusaient les galeries avec des outils performants, tels les haches à ailerons ou les pics de bronze à douille. Une fois les galeries creusés, ils les étayaient à l'aide de coffrages et érigeaient des plate-formes avec les déblais. Les galeries les plus longues pouvaient atteindre, comme à Hallstatt, 350m de long. Ils pénétraient parfois jusqu'à 160m au coeur de la montagne, et, par un ingénieux système de barrage au fond du puits, étaient en mesure de contrôler le niveau de l'eau dans la mine.

VERMILI (Archipel des)

cf. les Barons Mestiviers

VEUVE NOIRE AUX YEUX DORÉS

Voir aussi Poisons

La Veuve noire aux yeux dorés est une créature magique qui a la forme d'une tarentule géante. Elle vit en général dans les forêts tropicales mais peut aussi résister à des climats plus rigoureux. Son nom lui vient de ses yeux qui ont une couleur d'or fondu très intense, et qui, contrairement aux yeux des araignées en général, voient parfaitement bien.

Une Veuve noire aux yeux dorés femelle a la taille d'une petite maison, le mâle est plus petit. Carnivore, elle attire ses victimes dans ses toiles qui s'étendent parfois sur plusieurs kilomètres carrés de forêt. Elles sont souvent organisées en labyrinthes de manière à laisser entrer ses victimes et à rendre leur fuite impossible. Les fils sont presque invisibles et les remarquer exige un résultat de 40 sur un jet de Vigilance. Essayer de les distinguer une fois conscient de leur présence demande un résultat de 20 sur un jet de Chercher.

Toute personne en contact avec la toile sera aussitôt collé à celle-ci, et ses efforts pour s'en dépêtrer conduiront dans la plupart des cas au résultat contraire. Selon la manière dont la victime est entré en contact avec la toile, le MJ associera à celle-ci un chiffre de prise, représentant la difficulté sur un jet d'esquive ou de force pour se dégager de la soie de la Veuve. La victime peut alors tenter un ou plusieurs jets pour se dégager, mais chaque échec renforce la prise de 5 points. Une fois définitivement emberlificoté, le malheureux prisonnier n'a plus qu'à attendre la venue de l'araignée géante qui lui inoculera son venin et le dévorera ensuite. Les fils sont combustibles mais cela peut se montrer fatal pour les personnes prisonnières de la toile, voire pour la forêt toute entière.

La Veuve est particulièrement recherchée pour son venin, dont les effets sont décrits à l'article *Poisons*, et elle peut compter sur de réguliers apports d'aventuriers en goguette pour se nourrir. Il existe une épure prométhéenne de la Veuve (cf. *Invocation*) dans chacune des écoles de magie d'Orgia ainsi qu'aux Ombrages en Arseterre et à Serpent-Azur au Norrenwelt qui permet aux mages draconistes formés dans ces écoles de créer ces toiles eux-mêmes pour enfermer leurs adversaires, mais qui échouent toujours à reproduire la faculté de création du venin, puisque celui-ci a un effet antimagique. L'épuration prométhéenne de la Veuve a un coût de 75.

Ces créatures sont également recherchées pour leur soie : soigneusement récoltés un par un, les fils peuvent être ensuite bouillis et tissés, pour former des armures magiques aussi légères que de la soie, mais procurant une protection de 5 et une robustesse de 350 sur chaque localisation.

Voici les caractéristiques de combat de la Veuve:

PV	End	Chélicères : DA	Chélicères : DG	MV	Enc	Rap	Vol
35	16	0	1d20+15 + venin	10	20	15	12

La Veuve n'esquive pas et ne pare pas et ne souffre d'aucune pénalité de souffle. Elle n'a pour seules sous-localisations ses 8 yeux et possède 10 localisations: 1 pour chaque patte, une pour la tête et une pour le corps, mais sa taille est telle qu'un attaquant ne saurait menacer toutes les localisations à la fois. Elle n'attaque pas hors de son domaine et ne s'y risque que très rarement. Certains ont essayé de voler ses œufs pour en élever, mais il semble que la Veuve noire se laisse systématiquement mourir en captivité. En combat elle se contente de frapper, et lorsque le poison a fait effet elle emmaillote sa victime dans un cocon de soie.

VIE

Contributeur : Thomas Abbale

Voir aussi la Langue Runique

Vie: Sortilèges



0	sorts de niveau 0 de tous les Mondes
1	sorts de niveau 1 de tous les Mondes et Série du nombre Un
2	sorts de niveau 2 de tous les Mondes et Série du nombre Deux
3	sorts de niveau 3 de tous les Mondes et Série du nombre Trois
4	sorts de niveau 4 de tous les Mondes et Série du nombre Quatre
5	sorts de niveau 5 de tous les Mondes et Série du nombre Cinq
6	sorts de niveau 6 de tous les Mondes et Série du nombre Six
7	sorts de niveau 7 de tous les Mondes et Série du nombre Sept
8	sorts de niveau 8 de tous les Mondes et Série du nombre Huit
9	sorts de niveau 9 de tous les Mondes et Série du nombre Neuf
10	sorts de niveau 10 de tous les Mondes et Série du nombre Dix
11	sorts de niveau 11 de tous les Mondes et Série du nombre Onze
12	sorts de niveau 12 de tous les Mondes et Série du nombre Douze

L'extension Sortilèges de l'Affinité Vie est réservée aux Druides et aux Guides. Elle est séparée en différents chapitres, dont certains sont appelés Mondes et d'autres Séries. **Les Druides ont accès aux Mondes et aux Séries, et les Guides aux Mondes uniquement.**

Caractéristiques générales

Les sortilèges de Vie font appel à des composantes exclusivement somatiques, comme beaucoup de magies intuitives. Leur portée est par défaut celle des sens du Druide ou Guide: ce qu'il peut voir/entendre/toucher/goûter/sentir. Dans le cas où il ne s'agit pas d'un effet instantané, leur durée sera très variable selon leur effet, mais devra en principe dépendre du niveau: 1 round/niveau, 1 min/niveau, 1 heure/niveau, 1 jour/niveau etc... Il faudra donc raisonner au cas par cas, selon la puissance du sortilège et son niveau.

Les jets de résistance contre la magie de la Vie se font par défaut contre un seuil égal à: 10+niveau+empathie du Druide ou du Guide. Les jets de résistance s'appliquent toujours dans le cas de conséquences directement néfastes ou dangereuses pour autrui, et le type de sauvegarde sera choisi selon l'effet voulu.

Le Chant des Séries

C'est l'un des très rares fragments de la tradition orale des celtes continentaux qui ait été transmis par écrit. La structure du chant correspond à celle d'une suite composée de douze chants. Douze 'séries' peuvent alors être chantées, au sens mathématique du terme: la série du nombre quatre est la succession des chants numéro quatre, trois, deux et un, à la manière d'une série d'une suite. Cette structure correspond sans doute à une méthode mnémotechnique d'apprentissage, et le chant est de fait souvent présenté comme un dialogue entre le Druide et son élève.

En tant que pouvoir magique, le chant des séries englobe les douze chapitres de l'extension unique Sortilèges de l'affinité Vie. C'est une formalisation possible des secrets de l'affinité Vie, mais ce n'est pas forcément la seule. C'est un chemin que parcourt chaque Druide à sa manière, comportant en quelque sorte douze étapes. Voici donc le texte, traduit par T. Hersat de La Villemarqué, extrait du recueil Barzaz Breiz:

1. *Pas de série pour le nombre un: la Nécessité unique, le Trépas, père de la Douleur; rien avant, rien de plus.*
2. *Deux bœufs attelés à à une coque; ils tirent, ils vont expirer; voyez la merveille!*
3. *Il y a trois parties dans le monde, trois commencement et trois fins, pour l'homme comme pour le chêne. Trois royaumes de Merlin, pleins de fruits d'or, de fleurs brillantes, de petits enfants qui rient.*
4. *Quatre pierres à aiguiser, pierres à aiguiser de Merlin, qui aiguisent les épées des braves.*
5. *Cinq zones terrestres: cinq âges dans la durée du temps; cinq rochers sur notre sœur.*
6. *Six petits enfants de cire, vivifiés par l'énergie de la Lune; si tu l'ignores, je le sais. Six plantes médicinales dans le petit chaudron; le petit nain mêle le breuvage, son petit doigt dans sa bouche.*
7. *Sept Soleils et sept Lunes, sept planètes, y compris la Poule. Sept éléments avec la farine de l'air.*
8. *Huit vents qui soufflent; huit feux avec le grand feu, allumés au mois de mai sur la montagne de la guerre. Huit génisses blanches comme l'écume, qui paissent l'herbe de l'île profonde; les huit génisses blanches de la Dame.*
9. *Neuf petites mains blanches sur la table de l'aire, près de la Tour de Lezarmeur, et neuf mères qui gémissent beaucoup. Neuf korrigans qui dansent avec des fleurs dans les cheveux et des robes de laine blanche, autour de la fontaine, à la clarté de la Pleine Lune. La laie et ses neuf marcassins, à la porte de leur bauge, grognant et fouissant, fouissant et grognant; petits! petits! petits! accourez au pommier! le vieux sanglier va vous faire la leçon.*
10. *Dix vaisseaux ennemis qu'on a vus venant de Nantes. Malheur à vous! malheur à vous! hommes de Vannes!*
11. *Onze prêtres armés, venant de Vannes, avec leurs épées brisées; et leurs robes ensanglantées; et des béquilles de coudrier; de trois cents plus qu'eux onze.*
12. *Douze mois et douze signes; l'avant-dernier, le sagittaire, décoche sa flèche armée d'un dard. Les douze signes sont en guerre. La belle vache, la vache noire qui porte une étoile au front sort de la forêt des dépouilles. Dans sa poitrine est le dard de la flèche; son sang coule à flots; elle beugle, tête levée. La trompe sonne; feu et tonnerre; tonnerre et feu; rien, plus rien ni aucune série!*

Chaque série est donc dans le contexte de Terre Seconde une invocation différente aux pouvoirs de l'affinité Vie, qui se situe au-delà du formalisme des matières et des pulsions exposé plus bas. C'est une approche d'un volet obscur de la sorcellerie de la Vie, dont les Guides se méfient en général, et que les Druides eux-mêmes ne maîtrisent que partiellement. Ce volet secret est tout simplement celui de la création de la vie par les Titans. Certains l'appellent le secret de Prométhée. Il ne s'agit plus de modifier la vie, de jouer sur les pulsions qui l'animent, mais de la créer, et sans passer par les procédés habituels.

Le chant des séries est donc une sorte de parcours initiatique qui ne peut être parcouru que dans un seul sens. La série du nombre un correspond au premier verset, c'est-à-dire à un sortilège de niveau 1, mais la série du nombre deux correspond à la succession du deuxième et du premier verset, donc à l'utilisation d'un sortilège de niveau 1 et d'un sortilège de niveau 2. Ainsi la série du nombre douze implique l'utilisation successive d'un sortilège de niveau 12, d'un sortilège de niveau 11 etc... jusqu'à 1. Les douze versets correspondent chacun à une étape dans la complexité de la matière vivante. La sorcellerie de la vie, contrairement à la sorcellerie élémentaire de l'énergie positive, ne peut pas créer la vie ex nihilo. **Prométhée créa les animaux et les hommes à partir de l'argile** (on retrouve ici le mythe biblique qui partage avec la mythologie grecque la même racine sumérienne), ce qui signifie que la sorcellerie de la vie peut reproduire ce miracle **en élevant une forme de vie existante vers un stade supérieur** en termes de complexité et de conscience : de la bactérie au mollusque par exemple, du mollusque au reptile, du reptile au mammifère, du mammifère au primate et du primate à l'homme. Comme du point de vue de la sorcellerie de la vie même les pierres sont vivantes, l'argile dont les premiers hommes furent tirés était déjà vivante et Prométhée n'a en effet pas créé la vie à proprement parler. Le mythe de Deucalion et Pyrrha, seuls survivants du déluge, qui ont recréé l'humanité en jetant des pierres derrière eux qui se transformaient en êtres humains, reproduit la même idée d'une élévation de la vie du règne minéral au règne humain.

Chaque verset correspond à une étape vers les formes de vie les plus complexes. Pour faire accéder une forme de vie à l'étape correspondant au verset k, il faut donc lancer successivement les sortilèges de niveau 1, 2, ... k-1 et k, comme si on devait refaire parcourir tous les échelons à la cible. La transformation est définitive, et peut aboutir à des créations fort étranges. On dit que c'est ainsi que certains Druides ont créé des arbres parlants dans certaines forêts enchantées. Laissons là encore le MJ interpréter librement l'effet de cette sorcellerie dangereuse en fonction des désirs du joueur qui l'utilise, sans oublier que le plaisir naît de la frustration...

La série du nombre **1** : "**Pas de série pour le nombre un: la Nécessité unique, le Trépas, père de la Douleur; rien avant, rien de plus.**" représente l'accès à la douleur, c'est-à-dire le stade animal où l'existence de la mémoire rend utile la notion de douleur, juste au-dessus du mollusque et du poisson. C'est le stade reptilien.

La série du nombre **2** : "**Deux bœufs attelés à à une coque; ils tirent, ils vont expirer; voyez la merveille!**" représente le stade du mammifère ou de l'oiseau : une forme de vie suffisamment évoluée pour accéder à la domestication et au dressage, ce qui nécessite une certaine intelligence.

La série du nombre **3** : "**Il y a trois parties dans le monde, trois commencement et trois fins, pour l'homme comme pour le chêne. Trois royaumes de Merlin, pleins de fruits d'or, de fleurs brillantes, de petits enfants qui rient.**" symbolise le premier éveil de la conscience : la capacité à envisager sa vie dans sa continuité et jusqu'à son achèvement, la conscience d'être partie du monde, de s'interroger sur soi-même et de penser au-delà de la simple survie.

La série du nombre **4** : "**Quatre pierres à aiguiser, pierres à aiguiser de Merlin, qui aiguisent les épées des braves.**" symbolise la capacité à fabriquer et utiliser des outils.

La série du nombre **5** : "**Cinq zones terrestres: cinq âges dans la durée du temps; cinq rochers sur notre sœur.**" symbolise la capacité à percevoir l'écoulement du temps de manière à anticiper, à réfléchir à long terme de manière générale (on voit que nombre de nos politiciens n'ont hélas pas atteint ce stade).

La série du nombre **6** : "**Six petits enfants de cire, vivifiés par l'énergie de la Lune; si tu l'ignores, je le sais. Six plantes médicinales dans le petit chaudron; le petit nain mêle le breuvage, son petit doigt dans sa bouche.**" symbolise à la fois la capacité de soigner en général mais aussi celle de ressentir voire de pratiquer la magie, car dans l'optique de la sorcellerie de la vie, tout acte médical est la première étape de la magie.

La série du nombre **7** : "**Sept Soleils et sept Lunes, sept planètes, y compris la Poule. Sept éléments avec la farine de l'air.**" symbolise la capacité à inventer des concepts abstraits pour expliquer ou analyser la réalité concrète, selon l'acception la plus large : science, magie, religion, philosophie...

La série du nombre **8** : "**Huit vents qui soufflent; huit feux avec le grand feu, allumés au mois de mai sur la montagne de la guerre. Huit génisses blanches comme l'écume, qui paissent l'herbe de l'île profonde; les huit génisses blanches de la Dame.**" symbolise l'aptitude à s'organiser en société politique complexe, à développer une

civilisation en quelque sorte qui soit capable de modifier son environnement au lieu de le subir.

La série du nombre **9** : "**Neuf petites mains blanches sur la table de l'aire, près de la Tour de Lezarmeur, et neuf mères qui gémissent beaucoup. Neuf korrigans qui dansent avec des fleurs dans les cheveux et des robes de laine blanche, autour de la fontaine, à la clarté de la Pleine Lune. La laie et ses neuf marcassins, à la porte de leur bauge, grognant et fouissant, fouissant et grognant; petits! petits! petits! accourez au pommier! le vieux sanglier va vous faire la leçon.**" représente un autre trait de la civilisation, au-delà de la modification de l'environnement : les pratiques culturelles, la transmission du savoir, l'éducation etc... tout ce qui rend une civilisation capable d'évoluer.

La série du nombre **10** : "**Dix vaisseaux ennemis qu'on a vus venant de Nantes. Malheur à vous! malheur à vous! hommes de Vannes!**" symbolise l'aptitude d'une civilisation à se transformer radicalement par la révolution sans pour autant disparaître.

La série du nombre **11** : "**Onze prêtres armés, venant de Vannes, avec leurs épées brisées; et leurs robes ensanglantées; et des béquilles de coudrier; de trois cents plus qu'eux onze.**" symbolise une étape particulièrement dangereuse d'une civilisation : l'impérialisme, c'est-à-dire sa capacité à conquérir et éventuellement coloniser des terres, et à imposer sa loi à d'autres civilisations, voire à les métamorphoser pour les intégrer à sa propre culture.

La série du nombre **12** : "**Douze mois et douze signes; l'avant-dernier, le sagittaire, décoche sa flèche armée d'un dard. Les douze signes sont en guerre. La belle vache, la vache noire qui porte une étoile au front sort de la forêt des dépouilles. Dans sa poitrine est le dard de la flèche; son sang coule à flots; elle beugle, tête levée. La trompe sonne; feu et tonnerre; tonnerre et feu; rien, plus rien ni aucune série!**" symbolise le stade ultime d'une civilisation, ce qui prouve qu'elle a atteint le degré le plus élevé de sophistication : la décadence, qui la conduira jusqu'à son inévitable chute. Cela ne signifie pas cependant l'oubli de ses réalisations et de ses apports au monde. La civilisation romaine continue par exemple d'influencer la nôtre seize siècles après la chute de l'Empire Romain d'Occident.

Les Mondes

Les Mondes correspondent en fait à des types d'environnement naturel. On en dénombre sept:

- Le Monde Gelé
- Frère Océan
- L'Ancêtre-étoile
- Le Monde des Sables
- Le Monde des Sèves
- Le Ciel Proche
- Les Landes

Le **Monde Gelé** correspond très banalement aux étendues gelées de type Arctique et Antarctique, et aux zones proches des pôles, mais pas à un pays tempéré en hiver. **Frère Océan** représente le monde

marin, **L'Ancêtre-étoile** les terres volcaniques mais aussi le monde souterrain, le **Monde des Sables** les pays désertiques, le **Mondes des Sèves** les forêts, de la forêt des Carnutes aux jungles, et les plaines fertiles, le **Ciel proche** les terres montagneuses, les **Landes** les plaines marécageuses souvent désertées par les hommes, ou encore les étendues sans arbres comme la toundra mongole ou les plateaux des Highlands en Écosse. Une importante limitation des pouvoirs de Guide est liée à ces mondes: tout sortilège est associé à un monde particulier et **ne peut être réalisé que si le Guide se trouve dans un environnement associé au monde concerné**. Un Guide débutant n'ayant que le Monde des Sèves sera incapable de faire de la magie en haute montagne ou dans un désert. De même tous les Guides seront privés de magie en environnement urbain. On dit qu'il existe un monde de vie associé à la



ville mais c'est un secret bien gardé par quelques Guides qui ont réussi à percer les secrets de la jungle des villes.

La faculté 'Chasseur' du Guide lui permet de tirer parti de toutes les propriétés de son environnement, éventuellement, si cet environnement est fortement magique, de bénéficier d'effets magiques inscrits dans cet environnement. Les Mondes de Vie lui permettent de créer des effets magiques reposant sur son énergie personnelle, mais qu'il façonne en fonction de son environnement naturel.

Tout sortilège issu de l'un des Mondes de Vie est toujours composé de la même manière: une Volonté, une Pulsion et une Matière. Le Guide ou le Druide décide de choisir des éléments pour remplir la fonction de ces trois composants, décrit au MJ l'effet qu'il souhaite obtenir, en fonction de quoi le MJ décide de l'effet réel du sortilège, selon la pertinence des éléments utilisés.

À l'instar des magies démoniaque ou faérique, il s'agit donc d'une magie de l'instant, dont les effets sont en principe infiniment variés. Leur composition cependant implique un certain nombre de restrictions sur le type d'effets possibles.

Le terme *Volonté* représente ici la volonté du Guide ou du Druide, le résultat qu'il souhaite obtenir. Il associe à cette volonté un chiffre compris entre 0 et 9, qui représente le niveau de puissance du sortilège qu'il souhaite lancer. Ce niveau est celui qui faut prendre en compte par exemple pour les jets de résistance permettant de résister à ce sort ou pour évaluer la puissance de l'effet obtenu. De plus, comme toujours, le Druide ou le Guide ne peut lancer de sortilège de Volonté strictement supérieure au score de son Affinité Vie. **En revanche, le coût du sortilège est évalué différemment.** Il dépend des deux autres composants: la Pulsion et la Matière.

Pulsion et Matière encadrent le champ d'application des sortilèges issus des Mondes de l'affinité Vie. Les sortilèges des Mondes de Vie permettent, un deux mots, d'animer une Matière par une ou plusieurs Pulsions, et d'orienter la réalisation de ces Pulsions selon la Volonté exprimée. C'est donc une sorte de négociation entre le personnage et son environnement.

Un sortilège doit toujours être composé d'une Pulsion dite 'maîtresse' et d'autres pulsions, dites 'subordonnées'. Ces pulsions sont en fait les pulsions vitales, les instincts plus ou moins complexes des différentes formes de la matière. Selon sa complexité, une forme de matière pourra plus ou moins facilement être animée de pulsions plus ou moins complexes.

Le règne minéral n'est pas vivant, et les pulsions qui peuvent l'animer se limitent en principe aux simples jeu des lois physiques. C'est là que la magie intervient: le Guide ou le Druide peut décider d'animer cette matière de pulsions qui lui sont inconnues, ce qui demandera plus d'énergie magique, mais sera possible. L'Affinité Vie permet donc de transgresser les lois même de la Vie mais à un niveau de plus en plus élevé à mesure qu'on s'en éloigne. Il sera beaucoup plus difficile d'animer un menhir de la pulsion de reproduction qu'un lapin.

Les pulsions sont présentées de manière dialectique, dans la mesure où chaque pulsion et sa pulsion opposée sont issues de la même racine:

Société	↔	Solitude
Violence	↔	Paresse
Adaptation	↔	Transformation
Accumulation	↔	Équilibre
Permanence	↔	Renouveau

Société est la pulsions grégaire, l'instinct social et tous les comportements qui en découlent. C'est une pulsion qui n'a de sens a priori que sur les êtres vivants appartenant au règne animal. **Solitude** est la pulsion opposée, celle qui correspond également à l'individualité, le désir d'être unique, indépendant, autonome, voire autarcique.

Violence est à la fois le fait d'imposer sa volonté au monde extérieur mais aussi la violence qu'on peut exercer sur soi. Le terme violence rassemble ici tout ce qui se rapporte également à l'effort, au besoin de dépenser son énergie.

Une activité sportive et l'esprit de compétition qui peut en découler, soit par rapport aux autres, soit par rapport à soi, sont dérivés de cette pulsion. **Paresse** s'y oppose dans la mesure où c'est la pulsion qui nous incite à fuir l'effort, à utiliser notre tête pour rendre notre environnement plus sûr et plus confortable, à utiliser la ruse plutôt que la force.

Adaptation et **Transformation** supposent l'une et l'autre un changement, une métamorphose. Elles s'opposent dans la mesure où la **Transformation** vise à modifier l'environnement pour le soumettre à son désir, tandis qu'**Adaptation** aspire à rester en harmonie avec un environnement donné.

L'Adaptation vise à accélérer un processus naturel, et a un effet permanent. On peut s'en servir pour ne pas souffrir du mal des montagnes, acclimater des plantes et des animaux et, dans une moindre mesure, prendre l'apparence des humains "locaux". Ou "roder" une nouvelle paire de chaussures, faire vieillir du bois et de la pierre (par exemple pour lors de la fabrication d'un tonneau ou la pose d'une solive.) La transformation est par défaut provisoire et concerne toutes les autres métamorphoses: les griffes, les ailes, les branchies, la fabrication de passages dans la pierre....

Accumulation et **Équilibre** concernent plus la matière inerte, ce sont les deux 'pulsions' des lois physiques. Tout repose sur la création d'un déséquilibre par accumulation, puis sur le déplacement du système vers l'équilibre. En créant localement des déséquilibres, en freinant ou accélérant le retour à l'équilibre, le Druide ou Guide peut agir sur les cycles qui rendent la vie possible, afin de créer des effets physiques, notamment météorologiques, tout-à-fait incongrus. L'utilisation de ces pulsions sur les êtres vivants, particulièrement sur les êtres conscients comme les humains, donne des résultats particulièrement suprenants et imprévisibles, car l'âme n'est d'une succession d'abîmes, de manques et de déséquilibres.

Permanence représente à la fois la régénération, le système immunitaire, la reproduction, l'instinct de conservation... bref, tout ce qui permet à une forme de vie de survivre. La Permanence concerne également la sélection naturelle, la pérennité de modèles génétiques plus adaptés que d'autres. **Renouveau** est la pulsion du changement, de la destruction des modèles acquis pour pouvoir les dépasser.

Chaque Guide ou Druide a en lui une échelle de ces pulsions: certaines pulsions lui sont plus familières que d'autres. Il est essentiel que si le Guide ou Druide souhaite être particulièrement familier à une pulsion en particulier, cela aura des conséquences sur son caractère et devra être pris en compte dans le jeu du joueur correspondant, s'il s'agit d'un PJ.

Chaque Druide ou Guide attribue aux différentes pulsions un entier relatif p entre -4 et 4 , la valeur $-p$ est alors automatiquement associée à la pulsion complémentaire. Comme on le verra un peu plus bas, les chiffres les plus bas correspondront aux liens les plus forts (une fois n'est pas coutume).

Les Pulsions sont communes à tous les mondes, en revanche les Matières sont parfois spécifiques à tel ou tel monde. Un Druide ou un Guide ne peut utiliser une Matière que s'il a accès au Monde de Vie auquel il appartient. Chaque Monde contient un certain nombre de Matières. Ces Matières peuvent être elles aussi plus ou moins facilement 'animables' par telle ou telle pulsion, ce facteur est appelé 'lien', et est représenté par un chiffre associé à chaque pulsion, comme pour les Druides et Guides. Par défaut ce chiffre est égal à 0, on ne précisera que les autres.

Certaines matières communes à tel ou tel monde peuvent être liées différemment aux pulsions selon le Monde: si le Druide ou Guide a accès à une même Matière par deux Mondes différents, il peut choisir sur le moment les liens les plus intéressants.

Le coût final d'un sortilège de Monde de Vie se calcule comme s'il était de niveau: $\max(0, \text{indice de Volonté} + \text{indice de Pulsion} + \text{indice de Matière})$:

- L'indice de volonté est choisi par le personnage, entre 0 et 9, et représente, comme on l'a mentionné plus haut, le niveau du sortilège, hormis en ce qui concerne le calcul de son coût en Transcendance.
- L'indice de Pulsion est le chiffre associé à la Pulsion animée dans l'échelle personnelle des Pulsions du personnage. Si plusieurs pulsions sont utilisées, on ajoute les indices calculés de cette manière. Les indices les plus faibles sont donc associés aux pulsions les plus familières au Guide ou Druide.
- L'indice de Matière est par défaut égal à 0. Il est calculé en fonction de la pulsion maîtresse du sortilège: si la

Matière a un indice modificateur associé à la Pulsion maîtresse, l'indice de Matière devient égal à ce modificateur.

Les différentes Matières (et énergies, mais d'après la théorie de la relativité générale matière et énergie sont interchangeables...) correspondant aux Mondes de Vie sont les suivantes (attention: les liens négatifs constituent donc les liens forts, d'après ce qu'on vient d'expliquer):

- Le Monde Gelé (banquise, neiges éternelles, Antartique)
 - Chaleur (Accumulation -2, Équilibre -2)
 - Lumière (Violence -2, Renouveau -2)
 - Matière inerte gazeuse (Accumulation +1, Équilibre -1)
 - Matière inerte liquide (Equilibre -1, Adaptation -1, Transformation +1)
 - Matière inerte solide (transformation -1, Violence +3, Permanence -3)
 - Règne animal (Société +2, Solitude -2, Renouveau +2, Violence -2, Transformation +2, Permanence -3)
 - Règne végétal (Violence +5, Adaptation -2, Société +5, Transformation +4)

- Frère Océan (les mers en général)
 - Matière inerte gazeuse (Accumulation +1)
 - Matière inerte liquide (Equilibre -2, Adaptation -2, Transformation -3)
 - Matière inerte solide (Violence +3, Permanence -3)
 - Règne animal (Société -2, Solitude +2, Renouveau +1, Violence -1, Permanence -2)
 - Règne végétal (Violence +3, Adaptation -3, Société +4)

- L'Ancêtre-étoile (terres volcaniques et monde souterrain)
 - Chaleur: Accumulation -3, Equilibre -1
 - Lumière: Accumulation +1, Renouveau +1, Violence -2
 - Matière inerte gazeuse: Accumulation -2, Equilibre +2
 - Matière inerte liquide: Accumulation -1, Equilibre +2, Adaptation +1, Transformation -2
 - Matière inerte solide: Violence +3, Permanence -4, Adaptation -1, Transformation +2
 - Règne animal: Adaptation +2, Société +2, Solitude -2, Permanence +1, Renouveau -1, Violence: +1
 - Règne végétal: Violence +1, Adaptation +2, Société +4, Transformation -1

- Le Monde des Sèves (forêts et plaines)
 - Chaleur (Accumulation +1, Equilibre -1)
 - Lumière (Renouveau -1, Transformation +2)
 - Matière inerte gazeuse (Accumulation +1, Équilibre -1)
 - Matière inerte liquide (Equilibre -1, Adaptation -1, Transformation +1)
 - Matière inerte solide (Transformation -1, Violence +3, Permanence -3)
 - Règne animal (Société -2, Solitude +1, Renouveau +1, Violence -2, Transformation +1, Permanence -2)
 - Règne végétal (Violence +2, Adaptation -1, Société +3)

- Le Monde des Sables (déserts)
 - Chaleur (Accumulation -2, Equilibre +1, Violence -4)
 - Lumière (Renouveau -3, Violence -2)
 - Matière inerte gazeuse (Accumulation +1, Équilibre -1)
 - Matière inerte liquide (Equilibre -3, Accumulation +3, Transformation +2)
 - Matière inerte solide (Transformation +1, Permanence -2, Société -1, Renouveau +2)
 - Règne animal (Société +3, Solitude -3, Permanence +2)
 - Règne végétal (Accumulation -5, Adaptation +2, Solitude -3)

- Le Ciel proche (haute montagne)

- Chaleur (Accumulation -2, Équilibre -4)
 - Lumière (Violence -1, Renouveau -2, Transformation +1)
 - Matière inerte gazeuse (Équilibre -2)
 - Matière inerte liquide (Transformation +2)
 - Matière inerte solide (Violence +1, Permanence -4)
 - Règne animal (Société -1, Renouveau +1, Violence -2, Transformation +1, Permanence -2)
 - Règne végétal (Violence +3, Adaptation -2, Société +4, Transformation +1)
- Les Landes (marais, landes et steppes)
 - Chaleur (Accumulation +1)
 - Lumière (Renouveau +1, Équilibre -2)
 - Matière inerte gazeuse (Accumulation -3, Équilibre -3, Transformation -2, Adaptation -2)
 - Matière inerte liquide (Équilibre -1, Accumulation -1, Transformation -1, Société -3, Solitude +2)
 - Matière inerte solide (Transformation +1, Permanence +4, Accumulation +2)
 - Règne animal (Renouveau -1, Transformation -2, Permanence +3)
 - Règne végétal (Accumulation -6, Équilibre -2, Solitude +4, Adaptation +2, Transformation +3)

Prenons quelques exemples pour fixer les idées. Pour faire pleuvoir, un Guide ou Druide peut utiliser la pulsion 'Accumulation' sur l'humidité ambiante, c'est-à-dire la matière 'Eau' (matière inerte liquide), et pourra laisser ensuite la nature faire le reste: s'il fait assez froid en hauteur, la vapeur d'eau contenue dans l'air se refroidira et se condensera sous forme de gouttes de pluie. Pour refroidir un endroit, il peut utiliser la pulsion 'Équilibre' sur la matière 'Chaleur', en accélérant cet équilibre avec les couches supérieures de l'atmosphère, toujours plus froides. Pour réchauffer un lieu ou une personne, la pulsion 'Accumulation' à l'inverse peut être intéressante.

Pour transformer la vapeur d'eau ambiante en pluie, la pulsion 'Transformation' peut aussi être utilisée, mais elle est moins adaptée, dans la mesure où 'Transformation' suppose une réelle métamorphose de la matière, pas un simple changement d'état.

Guérir une blessure ou une maladie a recours à la pulsion 'Permanence' sur la matière 'Règne animal'. Utiliser cette pulsion sur une blessure donnée devrait permettre de guérir $n \times v$ points de vie localement, où n est le niveau du Guide ou Druide, et v l'indice de volonté du sortilège. Une guérison globale devrait être de niveau 7. Reconstituer un membre perdu impliquera au contraire 'Renouveau' et devrait être également de niveau 7.

Pour entrer en contact avec un animal, on peut utiliser la pulsion 'Société' sur la matière 'Règne animal', la pulsion 'Renouveau' pour arriver à parler avec lui et à lui faire comprendre des concepts normalement trop complexes pour lui.

Se métamorphoser revient à utiliser la pulsion 'Transformation' sur la matière 'Règne animal', sachant que le Guide ou Druide lui-même est considéré comme appartenant au règne animal, du point de vue de l'affinité Vie. Certains Guides ou Druides utilisent des arbres de la même espèce pour se téléporter d'un endroit en un autre, au sein de l'Univers Matériel Réel uniquement, et à des distances raisonnables. Ce genre de pouvoir correspondrait à une utilisation originale et coûteuse de la pulsion 'Société' sur le règne végétal. Purifier de l'eau ou rendre comestible des aliments correspondrait à l'utilisation de 'Renouveau' ou 'Transformation' sur 'Matière inerte solide'.

VINNLAND ou HARBAYON

Voir aussi Asgard

Le Vinnland est la réminiscence de cette colonie viking établie sur l'actuel Québec par Leif Erikson, le fils d'Erik le Rouge, qui fut ensuite repoussée par les Hurons et constitue la première découverte par une population européenne du continent américain, des siècles avant Christophe Colomb.

Sur Terre Seconde Vinnland est un immense pays où cohabitent tant bien que mal des populations de culture germaniques et amérindiennes.

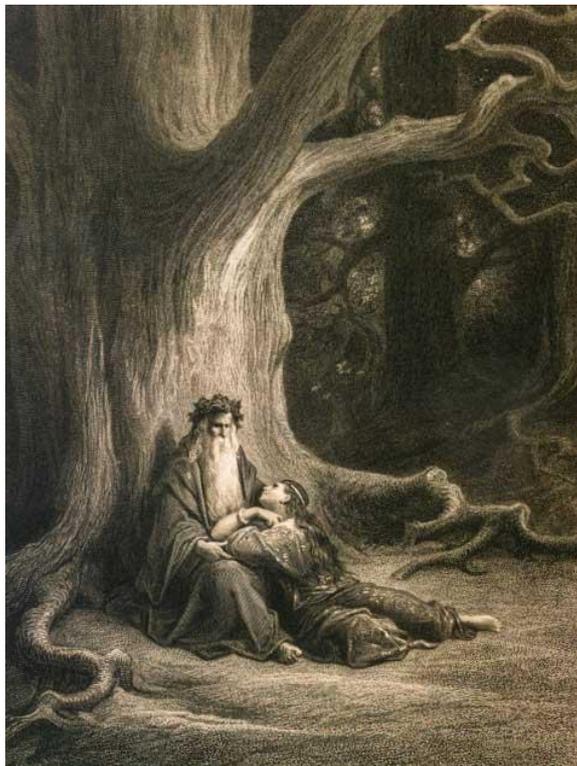
Si Vinnland est le nom que les Norriens lui ont donné, les Wendat (nom que les Hurons se donnent dans leur langue) l'appellent Harbayon, qui signifie "Forêt" en langue huronne.

Ce Vinnland est également paradoxalement le premier lieu où sont apparus les peuples germaniques de Terre Seconde. Les Norriens de Norrenwelt sont par exemple des colons venus du Vinnland. De même de nombreuses peuplades elfiques sont originaires du Vinnland, car c'est là que les premiers Mondalben atterrirent. L'origine de la culture des Elfes Sauvages (Uralben) est d'ailleurs à chercher dans cette proximité avec le chamanisme amérindien.

VIVIANE

Voir aussi Merlin, Épersonai, La Langue draconique

Viviane fut jadis la compagne de Merlin mais elle est aussi celle qui enferma définitivement l'Enchanteur loin du monde, avec l'aide de Morgane, la vieille ennemie de l'enchanteur (cf. *Morgane*). Elle a cependant poursuivi l'œuvre de son ancien amant en donnant à la magie draconique la formalisation théorique dont la pensée de Merlin avait besoin. Lorsque Merlin rencontra Viviane, il était encore simple Sorcier d'Io, et n'avait nulle intention de créer une quelconque langue enchantée, bien qu'Épersonai et ses disciples fussent déjà en activité. Merlin fut celui des disciples d'Épersonai qui rejoignit le dernier la Transcendante Énnéade, et la langue draconique fut la dernière à être créée. Pourquoi Merlin a-t-il choisi de se lancer dans un tel ouvrage? Par amour pour Viviane: il voulait partager avec elle son univers: la magie, mais Viviane n'avait aucun don natif de sorcier pour la magie. Merlin ne pouvant faire d'elle une sorcière comme lui, résolut d'en faire une magicienne, une magicienne d'une langue qu'il créerait pour elle, par amour pour elle. C'est donc la raison pour laquelle Merlin quitta le monde élitiste des sorciers pour s'engager dans celui - naissant à peine alors - des mages, pour qui la magie résultait du travail.



Viviane a donc été la première draconiste après Merlin. C'est elle qui a poursuivi son œuvre au-delà même de ses intentions premières. Merlin s'était associé au dessein d'Épersonai, mais il n'avait pas l'intention de renoncer à la sorcellerie, ni de laisser la langue draconique se répandre parmi les hommes, permettant aux plus doués d'entre eux d'égaliser voire de dépasser les sorciers d'Io, qui se considéraient comme les premiers des sorciers. Les sorciers arias, dont Merlin avait tant appris, s'étaient par exemple constitués en une caste au-dessus des autres, et s'estimaient voués à régenter l'univers sensible. C'est d'ailleurs le credo des disciples de Keridwenn (cf.

Keridwenn). Mais si ceux-ci considèrent Merlin comme un traître, ayant livré à Épersonai les secrets des sorciers d'Io, Merlin lui-même n'a jamais pensé trahir cette idée qu'il a toujours partagée. La langue draconique était un présent à Viviane, mais ne devait pas servir à l'éveil des simples.

Mais Viviane, ayant entre-temps rencontré Morgane dans la Transcendante Énnéade, reprit à son compte le dessein d'Épersonai. Morgane ayant elle-même poussé la "démocratisation" jusqu'à rendre sa langue articulable par n'importe qui ayant un peu de mémoire, sans nécessité de travailler pour cela, elle aida Viviane à répandre la langue draconique parmi les hommes. C'est aujourd'hui la langue la plus pratiquée par les mages. Elles ont donc réussi, mais il leur fallut pour cela enfermer l'enchanteur à jamais dans une prison magique hors du temps, entre la vie et la mort, bien ingratement récompensé de son amoureux dévouement.

Aujourd'hui nul ne sait cependant ce qu'il est advenu de Viviane. Est-elle morte ou partage-t-elle l'immortalité factice de son prisonnier, quelque part hors du temps de Terre Seconde? Quoique n'ayant point été la créatrice de l'art draconique, elle est celle qui fonda théoriquement la démarche de Merlin et c'est pourquoi son nom est associé à toute la théorie draconiste de la magie, plutôt que celui de son maître Merlin.

Évanescences et Sources

Viviane propose d'assimiler les effets magiques, quels qu'ils soient à des ondes d'une énergie mystérieuse et inconnue, capable de traverser toute matière, à l'exception de la pierre uranique, naturellement. Si l'on cherche une analogie moderne avec la lumière, on pourrait dire que Viviane voit la magie comme une onde d'énergie électromagnétique, que les draconistes voient équivalente à une certaine quantité de matière (comme si la relativité générale s'appliquait). Les draconistes considèrent en effet que la magie n'est qu'un état de la matière alors que les mages-géomètres considèrent que la magie est une aberration qui finira par s'épuiser. Mais ils utilisent l'un et l'autre le modèle de Viviane, sans s'accorder sur l'origine de cette énergie.

Viviane sépare alors les effets magiques **évanescents** des **sources** (cf. *Évanescence*), et subdivise ensuite les sources en sources animées et inanimées. Un effet évanescence est donc une onde chargée d'énergie magique qui finit par se dissiper après que ce que les mages-géomètres appellent "l'érosion du réel" l'ait épuisée. Une source est une matière émettant de manière permanente un ou plusieurs modes propres, comme un objet magique ou un lieu enchanté pour les sources inanimées ou une créature magique ou un lanceur de sorts pour les sources animées. La Transcendance morte est ainsi une évanescence ou onde retardée, tandis que la Transcendance vive est une source animée lorsqu'elle est présente en une personne, inanimée lorsqu'elle est présente en un objet magique ou matériau magique brut.

Mais l'analogie avec le rayonnement électromagnétique s'arrête là: l'onde de magie n'a aucun "déplacement" identifiable. Elle entre en contact avec la cible matérielle ou immatérielle qu'elle affecte, guidée par la volonté de sa source, qu'elle soit ou non animée. Elle peut s'attacher à sa cible et perdurer très longtemps, comme dans le cas d'un envoûtement. Une personne envoûtée sera en quelque sorte constamment parcourue par l'onde de magie qui l'affecte et ce jusqu'à ce qu'elle soit libérée de l'envoûtement.

L'onde de magie peut donc affecter à la fois la chair et la pensée, le corps et l'âme etc... Elle peut potentiellement tout changer. Comme une fonction périodique elle peut être décomposée comme par la transformée de Fourier sous la forme d'une série entière d'harmoniques, c'est-à-dire d'ondes sinusoïdales associées chacune à un mode propre particulier. Chaque effet magique peut donc être décomposé selon ses harmoniques, et raisonnablement approché par un sous-groupe fini de ces harmoniques, comme un synthétiseur recompose les sons d'un instrument de musique.

Le dernier volet du modèle de Viviane est l'identification des domaines de magie dans l'espace des modes propres des harmoniques magiques, qui se trouve être à trois dimensions selon elle (en fait les Mages-Géomètres ont une vision beaucoup plus générale à ce sujet). Les harmoniques de la Transcendance, de la Grâce et de la magie naturelle sont des points de coordonnées entières, situés sur des surfaces bidimensionnelles de cet espace, surfaces qui ne se touchent pas. La Quintessence correspond à un sous-domaine 3D de l'espace: la boule de rayon 1 centrée sur l'origine. C'est le caractère tri-dimensionnel des harmoniques quintessentiels qui permet à la magie quintessentielle d'être si bien accordée à la pensée. L'Innommé représente naturellement tout ce qui se situe hors des quatre autres régions. Si on poursuit l'analogie mathématique, on peut écrire qu'une harmonique magique s'écrit sous la forme d'une exponentielle complexe $H(x,y,z)=A \exp(2\pi i(kx+ly+mz))$, où le point (k,l,m) de Z^3 correspond au mode propre de l'harmonique.

Les lois de Viviane (ou de Merlin)

Viviane est également connue pour les lois qu'elle a formulées à partir des travaux de Merlin, qu'on attribue tantôt à elle tantôt à son maître (façon Socrate-Platon). **CES LOIS SONT UNIVERSELLES ET S'APPLIQUENT À TOUTES LES FORMES DE MAGIE SANS DISTINCTION**, hormis celles qui bien entendu se limitent dans leur formulation à la magie transcendante et/ou divine ou encore de manière plus restrictive à la magie du Verbe. Les lois spécifiques à la Transcendance (et la Quintessence bien entendu) et la Grâce, c'est-à-dire aux formes de magies postérieures à Épersonai, sont censées constituer l'héritage d'Épersonai, et sont aussi appelées *Principes transcendants* ou *Principes d'Épersonai*. Ce sont les limites qu'Épersonai a souhaité fixer à la magie pour éviter qu'elle mette trop en danger l'équilibre de Terre Seconde. Ils sont notés ci-dessous par un astérisque.

I. L'érosion du réel

Toute évanescence s'éteint au plus tard avec la mort de celui qui l'a créée.

II. La conservation du pouvoir 1 (loi des sources inanimées)

Toute source inanimée stable résulte de la transformation d'une autre source ou de la dégradation d'une source animée par sacrifice.

III. La conservation du pouvoir 2 (loi des sources animées)

Toute source animée stable résulte de la transformation d'une autre source animée, hormis pour les affinités des êtres mortels, qui elles ne résultent que de la simple naissance.

IV. Le prix de la pensée *

Toute création d'une source inanimée stable de magie transcendante par le Verbe contraint le mage à un sacrifice de Transcendance charnelle - c'est-à-dire la sienne propre ou celle d'un mortel consentant et conscient - contribuant au moins pour moitié à la vertu de la source ainsi créée.

V. L'obligatoire perfection*

En cas d'échec, une personne donnée ne peut plus entreprendre à nouveau par magie transcendante ou divine un envoûtement ou désenvoûtement donné sur une personne donnée. Cette loi s'applique également à certaines formes de magie naturelle ou antique.

VI. La volonté adverse

Une simple volonté crée la magie, de même une simple volonté contraire à la réalisation d'une magie peut suffire à la détruire, et parfois sans l'aide de nulle science ni conscience.

VII. Le savoir irremplaçable

La magie ne se substitue jamais à la connaissance. Qui veut soigner par magie une jambe cassée doit connaître l'anatomie. Qui veut rendre à une personne sa santé doit connaître la maladie dont il souffre. Qui veut purger les entrailles ou le sang d'un poison doit savoir comment celui-ci agit sur le corps. Qui veut soigner la folie doit savoir ce qui définit la raison.

Cette loi extrêmement importante explique pourquoi justement on ne peut soigner les folies qui ne soient pas magiquement induites (auquel cas c'est un simple envoûtement qui peut disparaître), pourquoi certains poisons peu connus ou certaines affections mystérieuses comme la Guildienne tiennent la magie en échec. Bien entendu un mage n'est pas obligé d'avoir des connaissances en médecine pour soigner quelqu'un, mais celui qui a créé le sortilège qu'il utilise le doit.

VIII. La dîme invisible *

La puissance d'un sortilège transcendant ou divin est au prorata de son coût en Transcendance ou en Grâce, et dépend de la quantité de matière touchée, du fait qu'il s'agisse d'un être animé ou non, de la volonté dans le cas d'une cible animée ou inanimée dotée de volonté.

IX. La chair *

Les affinités mortelles, ou sources animées de Transcendance, apportent une quantité de Transcendance variable mais toujours finie, limitée par la maîtrise de la personne, et qui se régénère par le sommeil ou la méditation chez les vivants.

X. Le privilège de l'achimiste

Tout enchantement, ensorcellement, sacralisation, et toute création par magie d'une source inanimée, transcendante ou non, ne peut bénéficier de l'effet magique natif des matières utilisées lorsqu'elles en sont porteuses.

XI. L'irréversibilité du façonnement

Tout enchantement, ensorcellement, sacralisation, et toute création par magie d'une source inanimée, transcendante ou non, façonne et dénature définitivement la vertu magique, qui ne peut jamais être réutilisée dans un autre dessein. Seuls les sources inanimées créés par pur savoir alchimique et exprimant ainsi leur vertu native peuvent être réutilisées, car n'ayant subi nul façonnement, elles sont en fait aussi pures qu'au jour où on les trouva.

XII. La cage

Le port d'une protection de métal autour du crâne, même insignifiante, inhibe toute forme de pratique magique chez les mortels.

VODIANOÏ (ВОДЯНОЙ)

cf. le Peuple-Fée

和 [WA] (Le Peuple)

Voir aussi Bakemono, Io

Article en cours de rédaction

和 signifie "harmonie" en japonais et était utilisé jadis par les Nippons pour se désigner eux-mêmes. Dans le contexte de Terre Seconde, le Peuple Wa correspond à une réminiscence d'un Japon médiéval qui n'ait pas encore accueilli le bouddhisme, mais déjà subi l'influence culturelle chinoise. C'est un peuple qui n'a pas encore sa propre écriture (les lettrés du Peuple Wa écrivant en chinois), mais pratique déjà la religion Shintô, interprétée dans Terre Seconde comme une forme dérivée de la sorcellerie dracomancienne (cf. *Io*). Leur culture correspond à celle du Yamato, soit du Japon entre le IIIème et le VIIIème siècle. [...]

XIMENIA et DIHYA

Voir aussi Dieu Unique

Article en cours de rédaction

Ximénia représente une réminiscence de la péninsule ibérique partagée entre la culture chrétienne du nord héritée de l'ancien royaume des Wisigoths et la culture arabo-berbère du sud, dont la geste de Rodrigo Diaz de Vivar, au XIème siècle, surnommé "El Cid" représente le moment le plus célèbre. Dihya, voisine géographiquement, représente une réminiscence de l'ouest du Maghreb, de culture berbère islamisée et partiellement arabisée.

Ximénia est une terre partagée entre trois cultures, qui représentent une version simplifiée de la richesse culturelle de l'Espagne et du Portugal des X-XIèmes siècles : au sud la culture arabe et berbère, au nord la culture ibérique, qui est en fait un mélange entre la culture des ibéro-romains ou Ibères romanisés, et celle des Wisigoths, peuplade germanique chrétienne, qui occupa tout la péninsule jusqu'au VIIIème siècle et y établit un royaume, d'abord vassal de l'Empire Romain puis indépendant après la chute de celui-ci, comme les Francs le firent en Gaule romanisée. Cette culture est appelée celle des Godo-Romanos (Gotho-Romains en castillan) dans le contexte de Terre Seconde. Dihya en revanche ne concerne que les cultures berbère et arabe, mais son destin est indissociable de celui de Ximénia. Ces deux réminiscences de Terre Seconde sont donc étroitement liées.

La partie sud de Ximénia est une réminiscence du Califat de Cordoue, sous le brillant règne d'Abd al-Rhman III, qui se proclame Calife et gouverne selon des principes de tolérance à l'égard des religions chrétienne et juive. Cette période, relativement pacifique et surtout très fructueuse sur le plan de l'essor des sciences et des humanités, servira de référence pour cette réminiscence.

[...]

XOA

(Prononcer 'xoa' ou 'khoa') cf. Titans et Titanides