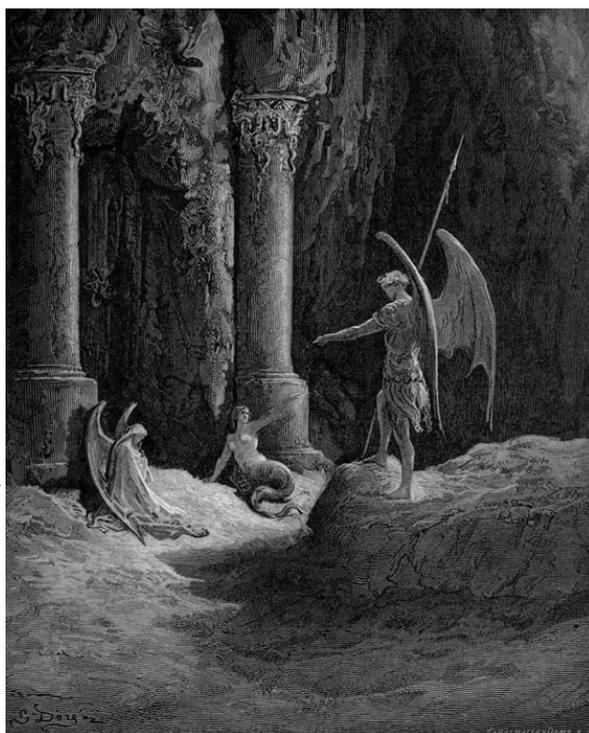


# Terre Seconde

*La Planète Fantôme*

## Encyclopédie Physique et Métaphysique

de B à C



*Lorsqu'il ouvrit  
le sixième sceau  
alors il se fit un violent  
tremblement de terre  
et le Soleil devint noir  
comme une étoffe de crin  
et la Lune devint  
toute entière comme du sang  
et les astres du ciel  
s'abattirent sur la Terre*

*comme les figes avortées  
que projette un figuier  
tordu par la tempête.  
et le ciel disparut  
comme un livre qu'on roule  
et les montagnes  
et les îles  
s'arrachèrent de leur place...*

*L'Apocalypse de Jean*

### **BABA YAGA (Баба Яга)**

Voir aussi Démons, La Langue Démoniaque, Kazaky, la Transcendante Énéade

Mythique sorcière des contes folkloriques russes, Baba Yaga est aussi le nom qu'a pris la créatrice de l'art démoniaque tel qu'il est pratiqué aujourd'hui par les démonistes, en opposition avec celui des démonologues, créé par Oleg Iermolaï. Baba Yaga (étymologiquement sans doute "Grand-Mère Horreur") est représentée dans le folklore slave comme une vieille femme dont l'une des jambes est réduite à un squelette, vivant dans une maison pourvue de pattes de poulet géantes, et qui se déplace dans la forêt. Elle

peut également se mettre dans un mortier magique qui lui permet de voler, et est souvent représentée armée d'un balais ou d'un pilon. Elle apparaît le plus souvent comme un personnage effrayant et maléfique, symbolisant la mort ou le malheur, surtout vis-à-vis de héros jeunes.

Dans le contexte de Terre Seconde, ce mythe s'est réalisé dans une terre aujourd'hui disparue : Granitsa Tmy, où vivait le peuple des *Kazaky* ou Cosaques. Oleg *Iermolaï*, compagnon de la *Transcendante Ennéade*, était un Kazak et fut celui qui "apprit aux démons à parler", car la langue des ténèbres, créée pour contrôler les démons, devint la langue parlée par ceux-ci. *Iermolaï* était démonologue (cf. *démoniaque*) et enseignait son art pour lutter contre la présence démoniaque sur Granitsa Tmy, liée à un portail naturel vers les Abysses situé en plein cœur de ce pays. Mais d'aucuns trouvaient que la démonologie simple devenait



insuffisante pour faire face à cette menace. C'est alors qu'une des élèves de *Iermolaï*, une femme dont le nom véritable a été oublié, créa le fameux pouvoir démoniaque "Pacte" (cf. *démoniaque*) permettant à un mage de porter en lui un démon-reflet. Elle fut ainsi la première magicienne démoniste de l'histoire de Terre Seconde, en expérimentant sur elle-même ce pouvoir. *Iermolaï* refusa cette hybridation et fit enfermer celle qui ne s'appelait pas encore Baba Yaga. Elle passa de longues années en prison et se flétrit anormalement vite, sans doute parce qu'ayant été rendue incapable de pratiquer aucune magie, le démon en elle (particulièrement puissant, notamment dans la branche *Namtarou*) ne pouvait s'alimenter que sur elle-même. *Iermolaï* était conscient de cela et considérait que ce vieillissement prématuré était partie du châtement.



En l'an 242 avant la Chute, une nuit de janvier, le Portail vers les Abysses dans les steppes de Granitsa Tmy s'ouvrit complètement et ses gardiens en furent débordés. Une horde démoniaque se répandit dans toutes les directions et commença à exterminer les populations humaines à l'entour, sans que les démonologues parvinssent à les repousser. Ce bain de sang dura dix jours : c'est le fameux "Massacre des Dix jours" au terme duquel *Iermolaï* fit libérer Baba Yaga afin d'adopter sa tactique, susceptible de décupler les pouvoirs des mages kazaky. Ayant alors l'apparence hideuse qui allait désormais être la sienne, Baba Yaga sortit de la prison pour transformer de nombreux démonologues en démonistes, prêts à sacrifier leur âme pour sauver leur peuple. La menace démoniaque put ainsi être jugulée. Mais *Iermolaï* lui-même refusa de devenir démoniste et par la suite regretta de l'avoir laissée répandre cette hybridation. Mais Baba Yaga était dorénavant libre et soutenue par une foule de disciples. Ce fut le début d'une rivalité qui existe encore, même si les démonistes sont aujourd'hui beaucoup plus nombreux que les démonologues, et que les descendants auto-proclamés de *Iermolaï*

(l'une des familles princières d'*Orgia* qui porte son nom) sont eux aussi démonistes.

Baba Yaga est placée par certains à un rang égal à Iermolaï, et sa mémoire est révérée conjointement dans toutes les écoles enseignant l'art ténébreux. Elle symbolise aujourd'hui la symbiose entre un mortel et un démon, et le pouvoir qui peut en découler. L'Empire Krovien, qui régna sur Granitsa Tmy et fonda sa puissance sur le principe d'une hybridation entre mortels et démons (cf. *Kazaky*), fut fondé par ses disciples. D'elle il ne reste aujourd'hui que le Temple des Abysses qu'elle fit ériger à l'endroit du fameux Portail de Granitsa Tmy, qui fait partie des rares terres de ce pays encore émergées, et fait partie aujourd'hui de *Maïgora*. Ce Temple est aussi son tombeau et on peut y trouver toute son oeuvre magique rédigée en démoniaque gravée sur les murs. À sa mort, son démon-reflet, extrêmement puissant, a continué à exister. Les disciples d'Oleg Iermolaï le capturèrent pour l'enfermer dans l'épée de la magicienne, où celle-ci avait déjà confiné son Daÿmonion (cf. *Innommé*) de demiurge, afin de faire place pour la possession démoniaque. Un étrange fusion entre les deux s'y est opérée depuis et l'épée existe toujours. Jadis trésor de l'Empire Krovien, cette épée a été ensuite retrouvée par les Princes de Severgorod (cf. *Orgia*) qui prétendent descendre de Iermolaï et ont pris son nom. Elle est aujourd'hui au Manoir-Candide, leur Palais à Severgorod.

Enfin, Baba Yaga est souvent considérée comme le "dixième membre" de la *Transcendante Ennéade*, car elle a suivi elle aussi l'enseignement d'Épersonai en accompagnant Oleg Iermolaï à cette époque de son existence et a été le soutien du premier mage noir. Certains disent qu'elle a été sa fille, d'autre son amante.

## 化け物 [BAKEMONO]

Voir aussi Gobelins, Io, Titans et Titanides, le Peuple Wa

Les Bakemono sont dans la mythologie japonaise des animaux doués de pouvoirs magiques. Littéralement les "change-forme", il s'agit de kami mineurs qui peuvent changer de forme. Les Japonais croyaient que renards (狐 *kitsune*), rats-laveurs (狸 *tanuki*) et blaireaux (穴熊 *anaguma*) étaient des créatures métamorphes, capables de prendre une apparence humaine, de se comporter comme des êtres humains, voire même d'en épouser et de faire des enfants, jusqu'à finalement reprendre un jour leur forme originelle pour rejoindre la vie sauvage. Cela provient certainement de la grande abondance de ces animaux dans l'archipel, et de leur proximité avec la civilisation humaine ainsi que de leur malice quand il s'agit d'ouvrir la porte du poulailler.

Dans le contexte de Terre Seconde, les Bakemono ne sont en fait pas des Kami, mais des êtres mortels doués de pouvoirs magiques. Ce sont des Gobelins particuliers, qui ne sont pas liés au Dieu-Gobelin, mais au kami Hiruko (cf. *Io*). Ils sont de caractère et de tempérament très variables. Deux *kitsune* sont les messagers d'Inari-san, le kami du riz (cf. *Io*), et ont été confondus avec celui-ci dans la tradition populaire. Outre leurs pouvoirs de métamorphose, les Bakemono sont réputés doués de multiples pouvoirs magiques d'illusion et de mille tours pendables. Ils peuvent parfois s'attaquer à la civilisation humaine en groupe, lorsque celle-ci prend trop de libertés avec leur environnement naturel.

Un Bakemono dispose en magie naturelle des mêmes pouvoirs qu'un illusionniste, qu'il peut utiliser à volonté. Il est considéré comme disposant d'une affinité égale à 10 pour un Anaguma, 12 pour un Kitsune et 15 pour un Tanuki, et d'une imagination de 12. On voit qu'ils sont puissants dans ce domaine. Sous forme humaine ils peuvent s'adapter à l'existence des mortels sous tous rapports. Ils peuvent même avoir des enfants avec des êtres humains et leurs enfants sont en général tout-à-fait identiques aux autres enfants humains, sauf qu'ils naissent doués naturellement des facultés sensibilité à la magie et résistance à la magie naturelle.

Voici les caractéristiques de combat des Bakemono:

Nature	PV	For	End	Armes	Esq	MV	Enc	Rap	Vol	Facultés
狐 Kitsune	25	1	1	0	16	14	6	12	9	Vif-argent, Anticipation, Esquive totale
狸 Tanuki	30	1	2	6	12	12	8	10	14	Vif-argent, Anticipation, Désarmement
穴熊 Anaguma	35	4	4	3	8	10	12	9	12	Vif-argent, Anticipation, Coups puissants

Les Bakemono maîtrisent d'instinct toutes les armes et ne combattent jamais au corps à corps sous forme animale. Lorsqu'ils prennent forme humaine ils n'apparaissent pas nus mais vêtus et équipés selon leur désir. Les objets qu'ils créent de cette manière se désagrègent s'ils en sont séparés. Par ailleurs, les Kitsune ont le pouvoir de renvoyer l'information qu'ils veulent à toute forme de Double-Vue pratiquée sur eux. Enfin il n'existe pas d'épuration prométhéenne des Bakemono.

## BARDES

Voir aussi Tir nan Ogg, La Langue Runique, Vates, Idée

Chantres sacrés et poètes de la société celtique, ils représentent la transmission des légendes et des exploits des anciens héros au sein de la société. Leur rôle est religieux, comme celui des Druides, dont ils 'vulgarisent' en quelque sorte l'enseignement sur les cordes leurs harpes, mais ils sont également les artistes de la société celtique, et les gardiens de sa mémoire culturelle. Ils sont donc le deuxième axe de la société celtique, lui conférant sa cohérence culturelle. Certains bardes, les *filid* irlandais, sont à la fois Bardes et Druides, et nombre de Bardes ont bénéficié d'un enseignement druidique limité. Ils ont également parfois leur propre magie, liée à l'affinité Idée, et qui fit d'eux des sorciers-artistes, sachant voir l'invisible par la force de leur art et non de leur foi, contrairement aux Druides. Mais leur rôle est aussi politique, ils manient aussi bien la satire que les louanges et un Roi avisé les écoutera pour connaître l'état d'esprit de son peuple. Ils sont donc l'organe principal de communication de la société celte.

## BARONS MESTIVIERS (Les)

Voir aussi Io, Keridwenn, Nécromancie, Titans et Titanides

Les Barons Mestiviers sont un ensemble de familles de propriétaires fonciers et de marchands qui furent à l'origine de la chute de l'Empire des Terres Inachevées et de la dynastie des Draco qui régnait sur l'archipel des Vermili.

En 466, année de la chute de fait de l'Empire (quoique la dernière impératrice Lev Draco mourût en 519), les Barons Mestiviers n'étaient qu'un ensemble de conspirateurs rassemblant une partie importante du pouvoir terrien et commercial de l'archipel. Artisans de la chute des Draco honnis par le peuple suite aux terribles Années Écorchées, ils prirent naturellement le pouvoir sur l'archipel des Vermili, le transformant en une sorte de république aristocratique appelée la **Lega Temperata** (Ligue Tempérée), en référence au subtil équilibre des pouvoirs qui est censé y régner, mais aussi à la nécessité de préserver les mortels des excès de la magie comme ceux qu'avaient entraînés volontairement ou non la dynastie maudite des Draco. I Vermili est à l'origine une réminiscence de l'Italie des Condottiere, et les îles peuvent être vues comme les cités italiennes: rivales mais indissolublement liées les unes aux autres. L'Empire des Terres Inachevées ne fut finalement qu'une longue parenthèse au sein de cette réminiscence.

"Mestivier" signifie "moissonneur" en vieux français. Ce terme fut à l'origine une manière pour les Draco de désigner leurs adversaires, issus en effet d'une bourgeoisie foncière. Mais ce titre fut ensuite

revendiqué par les conspirateurs, qui voyaient dans l'image de la moisson le symbole de leur attachement au cycle de la vie et de leur refus de l'aberration de la nécromancie. Les revenants n'ont nul besoin de moissonneurs, puisqu'ils ne mangent pas. Certes, les Draco eux-mêmes avaient pour principe de rester eux-mêmes vivants, mais le peuple ne les voyait pas, et connaissait d'eux surtout leurs armées de revenants.

### ***La tradition du meticciamento***

Quoique convertis au christianisme (rite romain), en raison notamment de l'aide que leur procura *l'Ordre du Sépulcre Inachevé* (qui est d'ailleurs fort bien implanté dans l'archipel), les Barons Mestiviers sont réputés comme suivant "le culte du Grand Dragon".

Cela vient du fait que les chefs des familles des Barons sont tous Sorciers d'Io, et de plus enfants-dragons. La sorcellerie d'Io est l'une des bases de leur pouvoir et le ferment de leur unité. Cela ne les empêche nullement de se considérer comme chrétiens. D'ailleurs I Vermili est l'une des rares terres chrétiennes où les Sorciers et Mages en général sont tolérés, à l'exception notable des



nécromanciens évidemment, et des sorciers d'Io de la Fraternité des Disciples de Keridwenn pour des raisons qu'on explicitera plus bas.

La sorcellerie, qu'ils appellent le Grand Art, n'a cependant pour eux pas de rôle religieux. Ils ont avec celle-ci un lien pour ainsi dire familial. En effet, chaque famille a à l'origine mêlé son sang à celui d'un Dragon. Chacun de ces dragons tutélaires est considéré comme le protecteur de la famille ainsi que le garant de son pouvoir au sein de la Lega Temperata. Les familles mestivières sont donc constituées d'enfants-dragons, qui naissent de ce fait avec une affinité Io. C'est ainsi que les premières familles s'assurèrent de la pérennité de la pratique du Grand Art en leur sein. En effet, hormis le croisement avec le sang draconique, rien ne permet de s'assurer qu'un enfant de sorcier d'Io sera également doué de cette affinité. L'appaition d'une affinité Io n'étant malheureusement pas automatique, hormis chez les "vrais" enfants-dragons, c'est-à-dire ceux dont l'un des deux parents est un dragon. Il est fréquent qu'au sein d'une même génération mestivière il y ait au moins un ou deux "infortunés", c'est-à-dire des enfants-dragon nés sans l'affinité si précieuse, incapables de pratiquer le Grand Art. Le renouveau de l'apport de sang draconique n'intervient que lorsqu'ils sont en majorité et que l'avenir de la lignée est en péril, puisque seul un Sorcier peut porter le titre de Baron.

Chaque famille porte donc le nom de son dragon tutélaire et lorsque le sang draconique se fait trop faible, c'est-à-dire que les enfants ne naissent plus doués de l'affinité, on organise un mariage symbolique entre le

Dragon et une jeune fille de la famille, et le Dragon prend forme humaine pour la féconder, et engendrer une nouvelle lignée d'enfants-dragons.

Chez tout enfant-dragon existe la possibilité qu'un jour sa Xoa latente s'éveille et qu'il devienne alors un véritable dragon, le mortel en lui devenant un simple souvenir. Un tel événement n'est encore jamais arrivé, mais il est attendu par chaque famille comme une merveilleuse bénédiction. Les Barons Mestiviers sont donc friands de toute information au sujet de l'éveil d'une Xoa latente.

Si les enfants-dragons sont vus avec méfiance ou haine partout ailleurs, ils sont considérés sur les Vermili comme l'élite de l'humanité, et leurs traits proprement draconiques (tels que leurs yeux, la présence d'écailles etc...) sont vus comme le parangon de la beauté. Les Vermiliens appellent les enfants-dragons en général "Bienheureux" ou "Mahabhaga" en parler-dragon. Les familles mestivières elles-mêmes sont particulièrement fières de ce qu'elles appellent le Meticciamiento ("métissage"). Chaque dragon tutélaire est considéré comme un membre de la famille dont les décisions et les désirs sont sacrés, d'autant plus d'ailleurs qu'ils ne se mêlent en général aucunement des décisions purement mortelles comme la politique ou le commerce.



### *Politique*

Les Barons prennent leurs décisions communes au sein du Haut Conseil de la Lega Temporata. Une seule personne au sein de chaque famille porte le titre de Baron, selon des lois de succession propres à chaque famille, et les Barons disposent chacun d'une voix au Conseil. Les autres membres adultes des familles mestivières ont le droit d'assister aux séances et de participer aux débats, mais n'ont aucun poids dans la décision. Pour qu'une décision soit validée, elle doit remporter au moins 11 voix.

Les Barons élisent toujours parmi eux un Médiat, chargé de veiller à l'exécution des décisions du Conseil. Le Haut Conseil est en pratique beaucoup plus actif que l'Assemblée des Sages d'Orgia, parce que la Lega Temporata n'a pas de structure fédérale comme la Chancellerie Orgète. Le Médiat n'est pas le Chancelier d'Orgia: en pratique chaque Baron est responsable de l'application des lois promulguées par le Conseil, lequel se réunit au moins une fois par mois. Certains s'étonnent d'ailleurs de constater qu'à bien des égards

les Barons Mestiviers sont moins indépendants du Conseil que les Princes orgètes des lois de leur République. Historiquement les Barons ont toujours volontiers laissé leur souveraineté personnelle céder le pas face au Haut Conseil, car ils entretiennent cette institution au lieu de la subir.

Le Médiat actuel est son Altesse le Baron Maliocco Kshamii. C'est un homme renommé pour sa piété et son aversion pour l'esclavage, y compris des lignées non-humaines. C'est un humaniste pour qui même les Koyoms (cf. ci-après) méritent un traitement digne. Même s'il est considéré comme un doux rêveur, son honnêteté fait de lui un excellent arbitre des conflits entre les Baronnie. Il aimerait forcer la Lega à abolir l'esclavage sous toutes ses formes, au détriment des deux familles qui en tirent profit : les Chakra et les Valaya. Pour l'instant il a toujours échoué à obtenir la majorité de 11 voix nécessaire à l'adoption d'une telle loi car l'économie de l'archipel est fort dépendante de cette pratique, et nombre d'autres familles en profitent. Certains affirment que l'entêtement du Médiat à abolir l'esclavage des mortels non-humains aussi bien que celui des humains au sein de la même loi est le principal obstacle à sa promulgation, et qu'une loi limitant l'interdiction aux humains aurait sans doute emporté l'assentiment de la Lega. Mais pour le Médiat une telle loi serait éthiquement condamnable et contraire aux principes qu'il défend d'une

part, et inutile d'autre part puisque les esclaves sont plus souvent des non-humains sur l'archipel.



*Croix de la Lega Temporata portant sa devise :  
 "Nous acceptons la mort"  
 (cri de guerre des Mestiviers  
 durant les Années Écorchées)*

Même si le pouvoir du Médiat semble être principalement celui d'arbitrer les querelles internes à l'archipel on oublie souvent qu'il dispose d'un véritable pouvoir : le privilège régalien d'émettre la monnaie vermilienne, seule monnaie ayant cours. Certaines familles essaient de contourner ce privilège par l'émission d'assignats à leur nom, mais ces tentatives n'ont jusqu'à présent guère abouti. Il dispose également de fonds associés et la perception de trois taxes : l'Imposta dei Vigili, versée aux Karaït (cf. ci-dessous), la Decima (dîme) versée à l'église vermilienne et l'Imposta dei Stranieri ou la "taxe des étrangers" qui s'applique aux marchandises importées. Un vieux conflit oppose protectionnistes et libre-échangistes au sein de la Lega et les variations sur cette taxe sont un levier dont dispose le Médiat pour favoriser un camp ou l'autre selon ses intérêts.

En effet, le Médiat seul décide du montant de ces trois taxes et n'a pas besoin d'en référer au Haut Conseil. Il dispose pour en assurer la perception d'une administration particulière, dont le siège se trouve sur l'île de Salvezza, où se réunit également le Haut Conseil. Il s'agit des **Fabres**, appelés ainsi car ce sont à l'origine les orfèvres du pays. Ils contrôlent l'application des taxes, en assurent la perception tout en régulant l'émission de la monnaie. Les Fabres ne constituent pas une vraie force de police, encore moins une armée, mais il est très rare qu'un vermilien - même un Baron - leur tiennent tête, tant ils apparaissent proches du Médiat. On préfère les tromper ou les soudoyer, ce qui est faisable, vu leur nombre réduit. On compte d'ailleurs de nombreux Nibelungen parmi les Fabres, réputés pour leur loyauté et leur immunité à la magie.

Enfin, dernier privilège du Médiat : il peut convoquer un **Conclave** des dix-sept évêques vermiliens. Chaque diocèse vermilien est établi sur les terres de l'une des baronnies. Aux dix-sept barons correspondent donc dix-sept évêques, chacun tout-à-fait indépendant des autres. En l'absence de pape ou d'archevêque, chaque potentat épiscopal est en théorie indépendant, plus que ne l'est un baron. Le droit canon peut donc varier considérablement d'une baronnie à l'autre. Cependant, en convoquant le Conclave, le Médiat peut imposer aux évêques de parvenir à une décision commune sur un sujet précis, laquelle s'appliquera donc dans chaque diocèse. En effet, s'il n'a aucun moyen d'imposer telle ou telle décision et est même exclu des débats, c'est lui qui convoque les prélats au Conclave, mais c'est surtout lui et uniquement lui qui déclare le Conclave terminé. Le plus long Conclave de l'histoire de la Lega a duré

presque une année, à l'issue de laquelle les évêques ont dû trouver un terrain d'entente malgré eux sur un point particulièrement controversé : le reversement de la dîme épiscopale sur une base commune et non locale. Les évêques étant le plus souvent issus des familles mestivières, le Conclave peut apparaître comme une redite du Haut Conseil. De fait, il est convoqué fort rarement, en général pour trancher sur un problème sur lequel le Haut Conseil ne parvient à trouver d'accord.

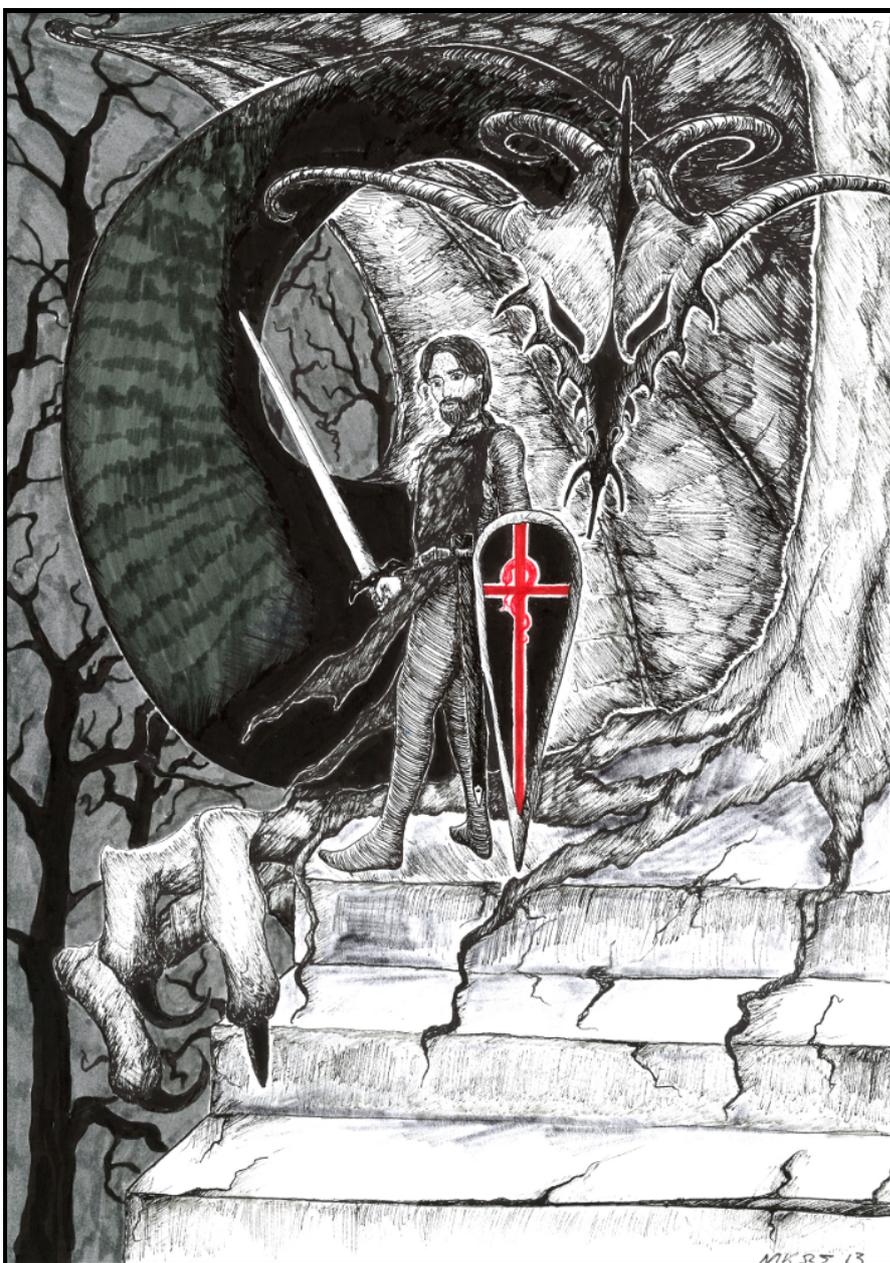
### *Les dragons tutélaires*

Les dragons tutélaires furent l'arme qui permit aux Barons Mestiviers de réduire à néant les redoutables armées impériales composées de revenants. S'ils n'ont aucun intérêt pour la politique ou le commerce, ils ne manquent jamais de rendre service à leur famille à chaque fois que celle-ci le leur demande, que ce soit pour vaincre une force ennemie ou pour transporter à l'autre bout de la planète un de leurs navires. En échange, les Sorciers de chaque famille s'engagent à reconstituer la Xoa de leur *Primogène*, et à la développer par les outils de chair.

L'origine des Primogènes et de cette étrange union avec des familles humaines est liée à leur désir de libérer de son odieuse servitude Suryavarman, le dragon que les Draco appelaient l'Hôte, et dont ils tiraient leurs exceptionnels dons pour la nécromancie. L'ayant réduit à une condition infâme, ils buvaient rituellement son sang pour améliorer leur compréhension de la magie des morts. Les Primogènes ont ainsi en quelque sorte recréé l'alliance du sang humain et draconique, mais de manière digne pour les deux parties, certains diront de manière plus qu'avantageuse pour le côté draconique, qui a un pouvoir presque absolu sur ses enfants humains, même s'il n'en fait guère usage en pratique.

La disparité des ambitions humaines et draconiques a permis pour l'instant aux familles mestivières de poursuivre l'accomplissement de leurs propres désir tout en satisfaisant à ceux de leurs Primogènes. Rares sont ceux qui au sein de ces familles rejettent cette alliance. D'aucuns voient d'ailleurs dans le destin de cette étrange nation une manière de recréer le lien perdu entre mortels et Titans à la chute de *l'Âge d'Or*. On pourrait y voir une manière d'accomplir le Grand Dessein de l'Ordre *SangDragon* (cf. l'article éponyme). Cependant les Primogènes partagent l'aversion que ressentent la plupart de leurs congénères pour l'Ordre.

Si libérer Suryavarman de ses chaînes indignes fut sans doute la motivation des Primogènes, ils n'osèrent



pas aller jusqu'au bout de leur démarche. À la défaite de Senag Draco, nul - même pas eux - n'osa pénétrer au cœur du Palais Impérial, gigantesque nécropole dont une nouvelle armée pouvait surgir à tout instant, pour le libérer. Les conjurés et leurs protecteurs draconiques conclurent plutôt un accord avec l'Empereur, acceptant d'épargner la famille impériale à condition qu'ils fussent maintenus dans l'illusion du passé, ce qui était rendu possible par les traditions particulières des Draco. (*Pour plus de détails au sujet de la famille Draco lisez cette nouvelle de Nikos Leterrier: [La mort apprivoisée.](#)*) Même après la mort de la dernière Impératrice factice Lev Draco, les Barons Mestiviers et les Primogènes ne firent rien pour libérer le malheureux Suryavarman, et ce fut un étranger qui le tira de son ignoble prison, en la personne de Raluc Scarabaë (cf. à ce sujet *Le Pays Maudit*).

On compte en l'an 630 dix-sept familles mestivières et par conséquent autant de Primogènes. Ce sont tous des dragons relativement jeunes, puisqu'ils ont été conduits dans l'archipel par la Fraternité de Keridwenn lors de leur prime jeunesse. Ils ont donc environ deux cents ans d'âge et des pouvoirs relativement restreints comparés aux dragons de légende. Ils appartiennent tous à l'une des différentes races draconiques recensées par le Draconomicon, sans doute par opposition au vieux Suryavarman lui-même, qui est un Solitaire (cf. *Titans et Titanides* au sujet des lignages draconiques). Leurs noms sont également ceux des dix-sept familles mestivières (on a indiqué la signification en parler-dragon de leur nom entre parenthèses):



**Adarshah** ("miroir") : Adarshah est l'un des trois cronides des Primogènes (avec Khsithipaala et Kshamii décrits plus bas), et il représente le type même du dragon d'or intéressé à aider et guider les mortels dans la recherche du savoir. Adarshah et sa famille se sont liés durant la lutte contre les Draco aux Prêtres de la mort des Rame n'Khoume et tout particulièrement aux Prêtres-Juges (cf. *Nécromancie*). Les Adarshah protègent sur leurs terres une importante communauté de Rame n'Khoume, qui ont même leurs temples et sont tolérés par les évêques vermiliens faute de pouvoir faire autrement. En effet, il est essentiel aux yeux des Vermiliens que soit maintenu le contact avec les prêtres de la mort pour faire face à toute

résurgence de la nécromancie sur leurs terres. C'est donc le rôle de cette famille que de préserver ce savoir. Certains des Adarshah deviennent d'ailleurs eux-mêmes des Prêtres de la mort après s'être convertis à la religion égyptienne. Il va de soi que l'église voit ce genre de conversion d'un mauvais œil, mais les tolère comme un mal nécessaire. Si les Karaït (cf. ci-dessous) représentent ceux qui veillent à ce que nulle réminiscence d'un passé honni ne quitte d'Île Maudite, les Adarshah sont l'arrière-garde qui se prépare à leur échec. Les deux familles se connaissent bien et sont très liées, car elles se considèrent comme les seuls véritables soutiens de la Lega Temporata, et il est de notoriété publique que les Karaït reversent une partie de l'Imposta dei Vigili (cf. plus bas) aux Adarshah afin de bénéficier eux aussi de l'aide des Prêtres de la mort lorsque cela s'avère indispensable.

Les Adarshah portent d'argent à la chimère assise de fer au chef de sable portant trois croix ansées d'or. Les croix ansées sont évidemment une référence à l'anck en tant que symbole religieux égyptien de la vie et la chimère à Suryavarman lui-même.



**Adya** ("aujourd'hui") : Adya est un splendide dragon de feu, impétueux et puissant. Il fut l'un des premiers artisans de la révolte contre les Draco et en tire une légitime quoiqu'agaçante fierté. De fait les Adya sont connus pour leur insupportable morgue. Adya est sans doute l'un des dragons les plus puissants parmi les Primogènes, et son sang semble être particulièrement fort puisque jusqu'à présent aucun de ses descendants n'est né sans le don d'une xoa latente, et ce sans qu'aucun nouveau métissage n'ait été pratiqué. Les Adya en tirent un orgueil considéré comme parfaitement démesuré par les autres familles.

Les Adya portent fièrement de gueules au dragon d'argent rampant tenant dans sa griffe dextre un soleil d'or. Ils comptent bien réaffirmer ainsi la parenté de leur Primogène avec l'Hypérion. Une loi interdit à une quelconque famille mestivière d'arborer une couronne quelconque sur

ses armes (hormis une couronne de baron en tant qu'ornement), sans quoi le dragon eût sans doute été couronné. En effet, les Adya sont connus pour militer activement pour une transition vers la monarchie et se considèrent naturellement comme promis à la dignité suprême. De fait ils sont parvenus à constituer un parti monarchiste autour de leur famille, assez populaire au sein du bas-clergé de l'archipel, convaincus que la présence d'une autorité de droit divin pourra seule protéger le menu peuple des abus du féodalisme. Les Adya sont ainsi populaires au sein des campagnes, qui sont de taille trop réduite pour pouvoir mettre véritablement en danger les lois de la Lega Temporata. Mais les Adya sont connus pour mener une guerre permanente à l'autorité du Médiat en place, et se targuent d'être les défenseurs du peuple face à la corruption du Haut Conseil.



**Bhaya** ("peur") : Bhaya est un Saphirien qui ne quitte guère l'océan. On peut parfois le voir circuler au large des rivages de l'archipel, ce qui lui a valu auprès des marins et pêcheurs vermiliens le surnom: "le Prince de l'horizon". Comme tous les Saphiriens Bhaya inspire la même crainte respectueuse et superstitieuse que les tempêtes. Il est fréquent de voir les marins invoquer son nom avant de prendre la mer, tant il est vrai que les navires de la famille Bhaya n'ont dit-on jamais coulé.

Les Bhaya sont essentiellement marins et possèdent la plus belle flotte de la Lega Temporata. Leurs tenures sont relativement modestes mais le commerce maritime ainsi que diverses activités de piraterie les ont rendus très riches. On dit que le

Primogène pouvant être sous la coque de n'importe lequel de leurs navires, nul n'ose les attaquer et comme ils ont la réputation (méritée au demeurant) d'épargner les équipages des navires qui se rendent, ils bénéficient d'une tranquillité inégalable dans leurs activités de commerce et de piraterie. Leur étendard, d'azur à lion arrêté d'or et étoile d'or en chef, ne porte par de dragon, car on dit que si l'on voit Bhaya c'est qu'il est déjà trop tard, mais le lion arrêté surmonté de l'étoile représente le roi des animaux terrestres conscient de son infériorité face aux créatures marines. Bhaya préfère donc rester une menace, absente même du pavillon qui garantit souvent à ceux qui le battent un voyage sans histoire voire une victoire sans combat.

Chose unique chez les Primogènes, Bhaya ne prend forme humaine que féminine et accouche elle-même de ses enfants-dragons, vivant ainsi neuf mois sous forme humaine. Il aime par ailleurs se mêler sous cette forme aux marins dans les ports.

Les Bhaya s'enorgueillissent particulièrement qu'aucun membre de leur famille ne soit privé du lien au Grand Dragon, c'est-à-dire de l'affinité Io. Pourtant à mesure que la part de sang draconique devient plus faible, inévitablement l'affinité Io finit par être de moins en moins présente jusqu'au nouvel apport de sang draconique. Comment les Bhaya parviennent-ils à ne jamais subir ce déshonneur tout relatif? Certains disent que Bhaya s'accouple aux hommes de la famille à chaque génération pour garantir la présence de l'affinité dans sa famille, mais c'est faux. En réalité toutes les naissances se passant par tradition en haute mer dans le plus grand secret, les enfants qui naissent sans l'affinité sont tout simplement immédiatement rendus à la mer. Une rumeur affirme qu'ils sont transformés par Bhaya en monstres marins et servent la famille d'une autre manière. Ce genre de pratique étant contraire aux lois vermiliennes, les Bhaya ne le revendiquent pas, mais on s'étonner légitimement de l'inquiétante mortalité infantile de cette famille connue pour son impitoyable dureté.



**Chakra** ("cercle, roue"): Chakra est un Hypérien relativement peu puissant mais très présent au sein de sa famille, dont il guide les moindres actions. Si Chakra signifie cercle c'est sans doute en allusion aux maillons d'une chaîne, car Chakra tire toute sa puissance des fers passés aux esclaves. Les Chakra se spécialisent en effet dans le commerce d'esclaves et ont établi de nombreux comptoirs à partir desquels ils achètent et revendent des esclaves un peu partout dans le monde.

Les Chakra ont l'essentiel de leurs intérêts hors de l'archipel mais intriguent considérablement pour garantir que jamais l'esclavage ne soit aboli comme certaines personnes le réclament. En dépit de leur commerce infâmant ils sont

appréciés des Vermiliens citadins parce qu'ils ne réduisent jamais ceux-ci en esclavage d'une part, et

financent des hospices gratuits d'autre part. Les paysans en revanche ont une aversion certaine pour les Chakra car ils perçoivent les esclaves comme un danger pour eux, puisqu'un esclave coûte moins cher qu'un serf ou qu'un maraîcher. Les Valaya (cf. ci-après) sont des clients réguliers des Chakra pour le travail aux mines. La population servile de l'archipel travaille essentiellement sous terre, ou de manière générale dans des travaux à la fois périlleux et invisibles. De ce fait, elle est assez peu en contact avec les Vermiliens en général, sauf sur les terres des Chakra, où les esclaves sont fort nombreux, et présents à tous les niveaux de la société.

Ils portent de gironné de douze pièces d'or et d'argent à l'écu français ancien portant de sable au griffon d'or, surmonté d'une croix celtique de sable. La présence du griffon a de quoi surprendre mais elle fait justement référence à une victoire remportée par les Chakra sur l'Ordre du Griffon (cf. *SangDragon*). À l'origine la croix celtique, représentant la roue solaire, était seule au cœur du gironné, mais l'étendard pris aux Chevaliers du Griffon est venu la rejoindre, placé en position inférieure.

La croix celtique symbolise pour les Chakra (au-delà de leur confession chrétienne) le fait que selon eux le temps est cyclique et que les âmes vivent plusieurs incarnations. Cette relative hérésie est une inébranlable conviction de Chakra lui-même. C'est d'ailleurs également cette idée qui justifie l'esclavage à ses yeux, car il n'est que la juste conséquence d'une conduite passée. Pour Chakra l'au-delà n'existe pas. S'il était mortel sa teinte spirituelle relèverait du Kharma, car il partage cette vision. Les Chakra eux-mêmes restent chrétiens dans l'âme et ne suppriment pas tout-à-fait l'au-delà puisqu'ils reconnaissent que l'Enfer et le Paradis existent, mais ils pensent que le Purgatoire est sur Terre. Réduire des hommes en esclavage n'est finalement qu'une manière d'accélérer leur rédemption et d'écourter leur peine.

Dans les territoires contrôlés par les Chakra, environ la **moitié** de la population est servile, aussi bien dans les zones rurales qu'urbaines. Liagor abrite de plus grand marché à esclaves qui soit, dont la clientèle est d'abord étrangère. C'est une sorte de plaque tournante de l'esclavage international. On y trouve de tout : esclaves sexuels, pédagogues, gardes du corps, simple travailleur, artisan qualifié... et même des esclaves doués de facultés magiques (enfants-démons notamment).

Cela permet de générer une richesse considérable. Pour preuve de cette richesse, les Barons Chakra ont créé "la Toupie" : un palais bâti sur une sorte d'île volante, qui se déplace sans cesse, rendant en général tout accès par les sentiers torves impossible. Outre la puissance magique nécessaire à un tel joyau, ce palais aérien témoigne de l'opulence des Chakra. C'est d'ailleurs là que se tient chaque année le "Marché du Baron", sorte de vente privée très sélective, où les Chakra vendent leurs plus belles prises.

L'Île des Esclaves, voisine de l'Île Salée, où se trouve Ligaor et l'essentiel des tenures des Chakra, est une sorte de gigantesque bague à ciel ouvert, où les esclaves achetés ou capturés dans le monde entier y sont parqués, en attendant d'être vendus. C'est aussi un lieu où l'on forme ceux dont on souhaite faire des esclaves spécialistes (artisans, érudits, pédagogues, esclaves sexuels...) et où l'on brise les tempéraments rebelles.

Tout esclave résidant sur le territoire des Chakra porte un collier fait dans un alliage d'or blanc, dont la valeur est environ de 15 arghas d'or (VO). Ce collier est appelé le "collier du Baron" et est placé sur l'esclave lorsqu'il se trouve réduit à cet état. **Seul le Baron Chakra en titre peut réduire un être humain au statut d'esclave, selon la loi en vigueur sur leur territoire.** Le collier comprend un certain nombre d'encoches, auxquelles on peut accrocher de petites pièces particulières, en platine, appelées "Libertas". Chaque Libertas a une



valeur de 10 VO. Ces pièces sont frappées par les Chakra et n'ont cours que pour permettre à un esclave de racheter sa liberté.

En effet, la loi des Chakra prévoit que le prix d'un esclave est toujours égal à un certain multiple de 10 VO + 15 VO, par exemple 45 VO ou 115 VO. Le nombre d'encoches pouvant accueillir une Libertas correspond donc au prix de l'esclave qui le porte. Si un esclave a une valeur de 115 VO par exemple, il aura donc 10 encoches. Lorsque l'esclave achète à l'administration baronnale un Libertas pour 10 VO, il l'accroche à son collier, et lorsqu'il a rempli toutes les encoches, est automatique libéré : il donne alors son collier à son maître, qui va le revendre à l'administration baronnale, pour se faire rembourser sa valeur. De ce fait, l'esclave pris en exemple n'aura payé que 100 VO pour acquérir sa liberté. Les 15 VO manquants sont appelés "le don du Dragon" et entretiennent l'idée que les Chakra promeuvent l'émancipation des esclaves méritants. Un esclave aura donc beaucoup d'encoches s'il a une forte valeur et sera d'autant plus proche de son affranchissement que ces encoches seront occupées par des Libertas.



**Chandrika** ("lumière lunaire"): Cette famille est particulièrement atypique, car elle a de fait renoncé à sa condition aristocratique. Arichis Chandrika, alors baronne en titre, choisit en 573 de vendre toutes les propriétés de sa famille pour fonder un cirque, devenu entretemps célèbre sous le nom de Cirque Lunaire. Les Chandrika n'ont cependant pas renoncé au titre de Baron et en dépit de leur condition de forains ont toujours envoyé un représentant de leur famille aux sessions du Haut Conseil, même lorsque le Baron ou la Baronne en titre était absente.

Le Cirque Lunaire est connu pour offrir un spectacle particulièrement extraordinaire, alliant avec brio la magie du cirque et la magie tout court. De fait les membres de cette étrange famille sont connus pour parcourir le monde entier à la recherche de tout ce que Terre Seconde peut leur offrir d'insolite afin d'enrichir le spectacle. De ce fait les Chandrika sont réputés en savoir plus que quiconque sur les contrées reculées.

Chandrika lui-même est un dragon d'émeraude qui accompagne le cirque sous forme parfois humaine, parfois... autre. Il se mêle souvent au spectacle qu'il alimente de ses pouvoirs personnels. Il recueille le mépris à peu près universel de ses congénères pour s'intéresser à semblables pitreries mais suit sa propre logique: voyager tout d'abord, et toucher au mystère de l'existence par la fréquentation de tout ce qui sort de l'ordinaire. Chandrika conçoit le Cirque Lunaire comme sa collection personnelle qu'il enrichit de siècle en siècle.

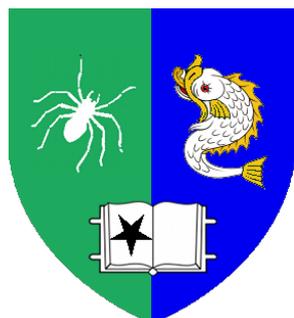


**Garva** ("vanité") : On peut s'étonner qu'un dragon porte un nom aussi peu prestigieux mais c'est mal connaître le mode de pensée de certains dragons. Ce qui est un défaut chez un simple mortel peut être

une vertu pour un dragon. Garva est un Hypérien connu d'ailleurs beaucoup plus pour son avidité que pour sa vanité. Le nom de Garva est donc tout simplement une fausse piste. On pourrait même dire que Garva est relativement modeste au vu du rôle essentiel qu'il endossa dans la chute des Draco. Il parvint en effet à négocier une difficile alliance entre les alliés des conjurés, en l'occurrence les forces chrétiennes (notamment l'Ordre du Sépulcre Inachevé) d'une part et les prêtres de la Mort issus de la tradition égyptienne des Rame n'Khoume d'autre part. C'est en référence à cette alliance que les armoiries des Garva portent une croix pattée et une ankh, pour symboliser le délicat accord qui permit aux futurs Barons Mestiviers de ne pas avoir à faire de choix entre leurs alliés, ce qui les eût privés d'un soutien essentiel d'un côté ou de l'autre. Les exploits de Garva ne s'arrêtent pas là puisqu'il fit périr par les flammes trois membres de la famille impériale, symbolisés sur les armoiries par les trois aigles d'or sur champ de gueules.

Auréolés de cette gloire, les Garva étaient à l'origine une famille puissante et riche mais se sont peu à peu ruinés au fil des années pour satisfaire les caprices et les désirs toujours plus extravagants de leur primogène. Garva est en effet connu pour un goût immodéré pour le luxe, les bijoux et les esclaves mortels. Il est un client assidu des Chakra. Les Garva sont réputés pour être une famille décadente et n'œuvrant que pour étancher son incessante soif de richesse. Ils sont considérés comme cruels et impies et nombreux sont ceux qui s'interrogent sur le fait que leur train de vie si dispendieux ne les ait pas encore conduits à la ruine ou créé des révoltes chez leurs vassaux.

En guise d'explication d'inquiétantes rumeurs circulent sur leur compte, faisant d'eux des adorateurs de Lilith (cf. *Satan*). Pour faire taire ces rumeurs, le Baron Locra a baptisé son dernier fils Ilbis, c'est-à-dire le nom arabe de Satan, afin de prouver qu'il n'était en rien adorateur de celui-ci, puisque ce serait un abominable blasphème à l'égard du Prince de l'Air et des Ténèbres. Mais cela n'a point fait cesser les racontars et le jeune garçon s'en est trouvé environné d'une aura particulièrement sinistre. Il n'est pas rare d'entendre affirmer à voix basse qu'Ilbis Garva n'est autre que l'Antéchrist, et que le prêtre qui l'a baptisé est un renégat au service de l'Adversaire.

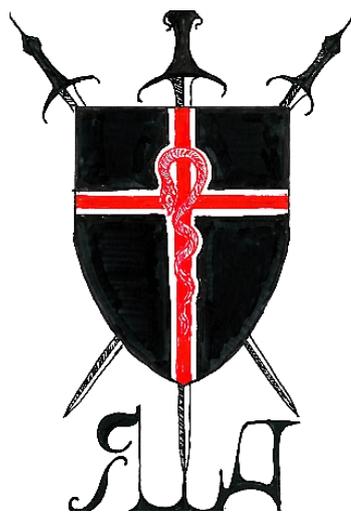


**Jaya** ("victoire") : Jaya est un Saphirien qui contrairement à Bhaya n'accompagne pas les navires de sa famille. Il protège leurs terres et défend leurs côtes. L'archipel des Vermili borde une fosse très profonde dont on dit que parfois sortent d'innommables monstres marins. C'est une faille volcanique et Jaya ne se lasse jamais de contempler le spectacle de la lave se solidifiant au contact de l'eau de mer.

Le Palais Jaya se trouve tout en haut d'une falaise à pic qui borde cette faille et on dit que les Jaya vivent au seuil de l'abîme. La fosse des Vermili est appelée la Première Larme car on dit que c'est le sillon que creusa la première larme qui fut

versée dans l'histoire de Terre Seconde, par Gaïa pleurant son époux Ouranos, tué de la main parricide de Cronos. La Première Larme (souvent appelée la **Klaumata**, du mot grec signifiant "larme") est considérée par de nombreux démonistes et démonologues comme un portail vers les Abysses, et de fait les Jaya sont une famille de lettrés, particulièrement versés dans la démonologie. Ils sont censés cependant n'être pas démonistes, quoique certains affirment qu'ils expérimentent sur les interactions entre l'héritage draconique et la présence d'un démon-reflet en soi. (cf. *la langue démoniaque*)

Les Jaya revendiquent leur intérêt pour la démonologie puisqu'il est représenté sur leurs armoiries par l'étoile noire renversée, posée sur la page gauche d'un livre ouvert. Le noir est la couleur des Abysses et l'étoile renversée symbolise traditionnellement les cinq principes abyssaux. Le fait qu'elle soit présente sur la page de gauche est sans doute une allusion à la Main Gauche de l'Ordre de la Vie (cf. *la chute du Royaume de Dieu*). Enfin l'araignée, vue par certains comme la preuve d'une allégeance au Seigneur des Abysses qu'on appelle justement *l'Araignée-Dragon*, représente selon les Jaya la patience, vertu essentielle aux démonologues.



**Karaït** (nom d'un serpent noir venimeux) : Comme son nom l'indique, Karaït est un dragon noir qui a une prédilection pour les poisons en général. Les Karaït eux-mêmes sont à ce titre les experts en cette matière auprès du Haut Conseil qui rassemble les familles des Barons. Quoiqu'ils ne fassent pas plus souvent usage que les autres familles du poison, ils s'y montrent beaucoup plus habiles et efficaces que les autres, ce qui leur confère une aura particulièrement inquiétante.

Pour ne rien arranger, ce sont eux qui ont hérité de l'Île Maudite, c'est-à-dire de l'île où se trouvait jadis la prestigieuse capitale des Draco: Douaït ("matin" en nécromantique). Douaït n'est plus qu'un champ de ruines recouvert d'une épaisse végétation, dont émerge seule la pyramide monumentale qui était le palais-prison des Draco, indemne et inquiétante silhouette de pierre blanche au milieu d'un océan de verdure.

De ce fait les Karaït possèdent les terres les plus étendues de la Lega Temporata, mais l'Île Maudite est presque vide de toute population humaine. Leurs tenures situées ailleurs sont peu riches et leur assureraient un revenu bien modeste s'ils ne percevaient du Haut-Conseil la fameuse *Imposta dei Vigili* ou "dîme des gardiens", qui fait référence à l'ancien titre impérial de Gardien. Les Draco accordèrent jadis à une famille vermilienne le privilège de commander leurs armées et de manière générale de représenter leur autorité hors de leur Palais qu'ils ne devaient pas quitter. L'un des membres de cette famille recevait le titre de Gardien. Bien qu'ignorant de toute magie, le Gardien recevait armes et objets enchantés qui lui permettaient de faire usage des pouvoirs de ses maîtres et était leur lien avec leur Empire. Vers la fin du règne de Senag Draco, le dragon Karaït fit alliance avec le Gardien de l'époque et sa famille, afin de maintenir les successeurs de l'Empereur dans l'ignorance de la réelle situation de leur Empire, car nul ne désirait devoir affronter les sortilèges du Palais des Draco. La famille du Gardien prit alors le nom de Karaït et devint une famille mestivière. Les Karaït possèdent encore les attributs sacrés des anciens Gardiens: les gants et l'épée, qu'ils conservent précieusement comme des reliques. Ainsi les Karaït maintinrent l'illusion aisément, étant issus de la lignée originelle des Gardiens, jusqu'à ce que Nacre Karaït, le dernier qui occupa ce rôle, finît par révéler le subterfuge à Lev Draco, la dernière impératrice, provoquant ainsi son suicide. Certains méprisent les Karaït d'avoir orchestré cette abjecte mascarade, mais c'est pour eux une source de fierté que d'avoir permis à la Lega Temporata d'exister par cette adroite ruse.

Les Draco ont définitivement disparu et même l'Hôte a quitté l'Île Maudite, mais il n'en reste pas moins que le Palais des Draco est toujours une nécropole hantée par des générations de revenants qui désormais n'ont plus de maître depuis que Lev Draco s'est immolée par le feu. De plus qui sait quelles horreurs renferme encore ce Palais? Évidemment les Karaït entretiennent sagement le mystère à ce sujet, car cela leur permet de rester indispensables et de justifier le paiement de la fameuse *Imposta* qui leur est versée pour veiller à ce les ténèbres de l'Île Maudite n'envahissent jamais le reste de l'archipel. Les familles mestivières craignent surtout l'accomplissement du rêve de la Secte des Enfants de Poussière: l'incarnation

de la Douat dans le Monde Réel. Les Karaït en savent en réalité bien moins qu'ils le prétendent sur ce Palais mais il est vrai qu'en revanche ils en savent plus que quiconque. De plus le fait que leur Primogène, Karaït lui-même, passe le plus clair de son temps sur l'Île - et en soit d'ailleurs l'un des périls - affirme d'autant plus leur droit de préséance sur ces terres damnées.

Avec les années le Palais et la cité de Douaït se sont retrouvées entourées d'une épaisse et inquiétante forêt et l'Île Maudite toute entière est devenue terra incognita. Des créatures monstrueuses sont sorties du Palais et hantent l'ancienne capitale impériale, désormais ville fantôme à plus d'un titre. D'autres sont venues, attirées par les braises du pouvoir maléfique des Draco qui dorment toujours sous les cendres des Empereurs défunts. Enfin nombre d'aventuriers attirés par les richesses légendaires du Palais ont rejoint malgré eux les légions de revenants qui s'y trouvent ou sont ressortis vivants mais fous à lier, et plus dangereux même que des revenants.

L'Île Maudite est presque entièrement inhospitalière hormis un petit port appelé Culebras, qui accueille en général les aventuriers venus tenter leur chance. C'est dans ce village que les Karaït achètent aux aventuriers plus chanceux que les autres les trésors ou objets magiques qu'ils ont pu trouver. Ils les revendent ensuite aux Timira (cf. ci-après) qui en font le recel.

Les armes des Karaït sont de croix d'argent sur champ de sable, surmontée d'une croix de gueules entourée d'un serpent de la même couleur. Le serpent et la croix sont une représentation symbolique que leur fonction de gardien au seuil des ténèbres. On dit que tant que leur étendard flotte sur la petite forteresse (qui leur sert entre autres de prison) installée sur une péninsule en face de Culebras, alors la Lega Temporata est sauve.

L'emblème des Karaït apparaît dans le Tarot démoniaque (cf. l'article éponyme) et ce n'est pas un hasard. Jadis ils portaient simplement de sable à croix d'argent, en référence à leur rôle de veilleurs au seuil des Ténèbres. C'est Nacre Karaït qui, ayant mis la main sur un exemplaire du tarot démoniaque, remarqua ce symbole. Ce fut à la même époque que le Primogène s'établit de manière permanente sur l'Île Maudite, et que la présence du Grand Ancien Tepuzmachancayotia sur cette île fut connue des Karaït. Face à la puissance d'un Grand Ancien, Nacre Karaït, à qui venait d'échoir le titre de Baron peu après la mort de Lev Draco, décida d'utiliser la puissance des Abysses et devint un utilisateur acharné du fameux tarot, et notamment de la Mensongère d'Épées où apparaît l'emblème actuel des Karaït. Cette lame du tarot donnant accès à une connaissance étendue des poisons, c'est également de cette époque que date la réputation d'empoisonneurs qu'on les Karaït.



**Khsitipaala** ("protecteur de la Terre") : Cronide très "humanisé", passant le plus clair de son temps sous forme humaine au sein de sa famille, Khsitipaala est l'un des dragons les plus aimés des Vermiliens en général.

Au grand dam des Adya, les Khsitipaala sont ce que qui se rapproche le plus d'une famille royale au sein de la Lega Temporata, de par leurs vastes domaines, leur considérable richesse et leur popularité. Ils n'ont cependant jamais manifesté le moindre désir d'endosser la dignité royale contrairement aux Adya. Ce sont les propriétaires fonciers par excellence et ils sont historiquement les inspireurs de la conjuration des familles mestivières. Ils possèdent le quart des

terres des Vermili (sans compter l'Île Maudite) et disposent des forces armées les plus considérables. Quoiqu'ils n'aient au sein du Haut Conseil qu'une seule voix comme les autres, en pratique on peut compter sur les doigts d'une main les fois où une décision pour laquelle il n'aient point voté ait été adopté. Ils ont une sorte de droit de veto informel de par leur puissance. Ils sont l'incarnation des valeurs des Barons Mestiviers: étroitement liés à leur primogène, les membres de leur famille sont tous de puissants sorciers ou en passe de le devenir. Khsitipaala lui-même est souvent présent à leurs côtés et participe à la vie familiale jusque dans ses moindres détails. Comme leur nom l'indique ils protègent la terre des Vermili. Ils sont d'ailleurs assez peu commerçants et représentent la culture vermilienne née des cendres de l'Empire, qu'ils défendent coûte que coûte lorsqu'elle leur semble menacée. Ils se considèrent comme les garants de l'honneur des Barons Mestiviers.

Leurs armes sont un parti de gueules et de sable avec deux dragons d'or rampants affrontés dentés et lampassés d'argent et allumés de gueules.



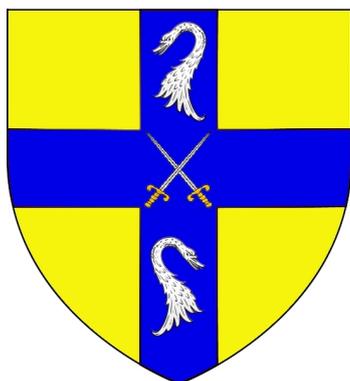
**Kshamii** ("miséricordieux") : Cronide aussi éloigné des mortels que son frère Khsitipaala peut en être proche, Kshamii est l'objet d'une vénération presque religieuse de la part des Vermiliens qui vivent sur les terres de sa famille. Kshamii les protège selon eux contre la maladie et les catastrophes naturelles. Il est peu présent mais apparaît parfois dans la clarté d'un ciel d'été, et c'est un spectacle étrange que de voir les petites gens des terres des Kshamii s'agenouiller et se signer comme s'ils assistaient à l'apparition d'un saint.

L'église vermilienne ne s'est jamais élevée contre cette pratique, sans doute parce que une proportion importante des ecclésiastiques de haut niveau sont issus des Kshamii, car en pratique tous les Kshamii qui naissent sans xoa

latente sont destinés à entrer dans les ordres. De plus la famille Kshamii est connue pour sa piété et ses dons généreux à l'église.

Si les Khsitipaala représentent sans doute le pouvoir militaire le plus important, les Kshamii représentent l'intrigue politique dans toute sa force. Ils sont riches et influents, tant au niveau de la bourgeoisie, de l'église que du peuple. Les deux familles se considèrent comme cousines et sont unies par de nombreux liens matrimoniaux. Elles représentent - selon l'expression d'un marchand orgète - "l'hydre à deux têtes de la Lega Temperata".

Les Kshamii portent d'or à la tête arrachée de dragon d'azur allumé, lampassé et denté de gueules, avec croix pattée alésée de gueules en abîme.

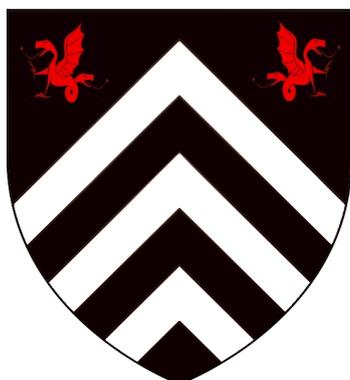


**Kshura** ("couteau") : Kshura est un puissant hypérien dont la famille accumule depuis toujours richesse, troupes et influence, et a été honorée du titre de Médiat plus que toute autre famille mestivière: un Médiat sur quatre était un Kshura.

Kshura est en quelque sorte de frère ennemi d'Adya. S'il est aussi puissant que celui-ci il est en revanche arrivé très tard au sein de la conspiration des Mestiviers et les premiers représentants de sa famille étaient d'importants fonctionnaires impériaux au service des Draco. Les mauvaises langues disent que Kshura et les siens ont attendu paisiblement de voir de quel côté pencherait la balance avant de prendre parti, pour ensuite prendre les rênes de

la Lega Temporata, bénéficiant de leur position dominante acquise sous l'ancien régime.

De fait les Kshura sont plus que quiconque investis dans la fonctionnement de la Lega Temporata, et excellent à en utiliser les rouages à leur avantage. Pour certains ils sont les habiles politiciens qui ont fait de la Lega la puissance qu'elle est devenue, et sans qui l'Empire peut-être n'eût point été vaincu, pour d'autres ils sont les opportunistes qui sont responsables de la corruption du Haut-Conseil et confondent allègrement intérêt public et intérêt personnel. Leur puissance militaire est sans doute la seconde de la Lega après celle des Khsitipaala.



**Mohau** ("illusion") : Les Mohau sont frappés d'une étrange malédiction. Mohau est le second dragon noir des Primogènes, et il a une réputation encore plus inquiétante que celle de Karait. Connue pour ses pouvoirs sur le Monde des Rêves, Mohau est aussi considéré comme instillant la folie par le biais des rêves et se nourrissant des cauchemars qu'elle inspire. Les Mohau sont donc réputés comme étant fous à lier, caractéristique aggravée par leur consanguinité chronique: ils n'ont jamais scellé d'union hors de leur famille.

Parfois difformes, voire monstrueux, quelquefois simplement stupides mais toujours fous, les Mohau n'en conservent pas moins leur titre et leurs privilèges. Seul le pouvoir de leur Primogène les empêche de sombrer dans

l'aliénation totale. Mohau les maintient au seuil du gouffre en quelque sorte, savourant le goût inimitable de leur fragile raison prête à vaciller à tout instant.

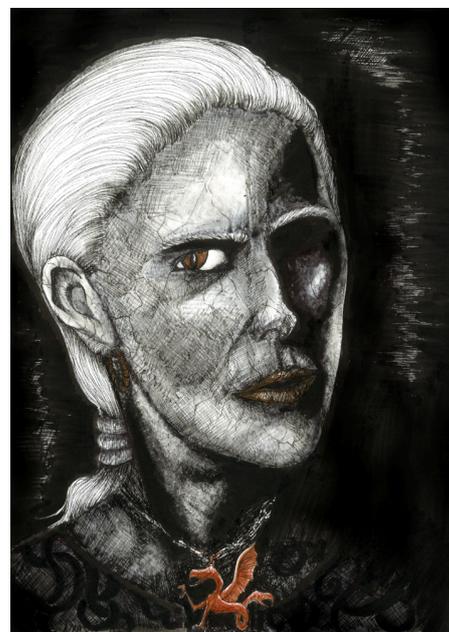
Le mélange des déformations liées à la consanguinité et à l'origine draconique leur confère une apparence

doublément inhumaine qu'ils cachent souvent de voiles de soie qu'ils ne quittent que lorsqu'ils sont en famille. Les Mohau se reconnaissent donc souvent à leurs longs vêtements et leurs amples voiles, à la manière des Touaregs.

L'intérêt de Mohau pour la folie ne se limite pas à sa famille. L'or des Mohau finance les asiles de l'archipel et le Primogène lui-même aime à s'y rendre. Les pouvoirs de sa xoa se nourrissent en effet de la folie et des cauchemars, mais lui-même n'est pas fou. Il sait jusqu'où il peut forcer la note sans que tout s'effondre. Heureusement pour eux, les Mohau ont encore assez de sens pour s'entourer de personnes capables de gérer leurs tenures à leur place, et à bien des égards les vassaux des Mohau ont une existence comparable à celle des autres Vermiliens.

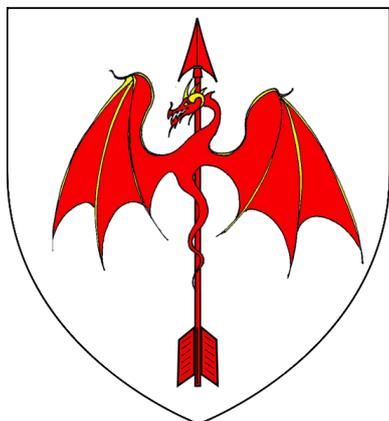
Outre les éventuelles difformités, l'ascendance draconique des Mohau leur confère en général une peau noire comme du charbon et des cheveux blancs comme neige, à la manière de Sonnenalben (cf. *Elfes Blancs*). Leurs yeux noirs ou rouges ont le plus souvent une pupille verticale, leurs lèvres sont écarlates et leurs dents sont parfois noires et brillantes comme du jaspé.

Son Altesse le Baron Caligula et sa soeur-épouse Drusilla ci-contre ont justement cette apparence, même si la providence leur a évité une tournure monstrueuse.



La consanguinité les ayant rendus peu fertiles, ils n'ont qu'une fille unique : la jeune Agrippine, dont l'étonnante beauté semble miraculeuse, dans une telle famille.

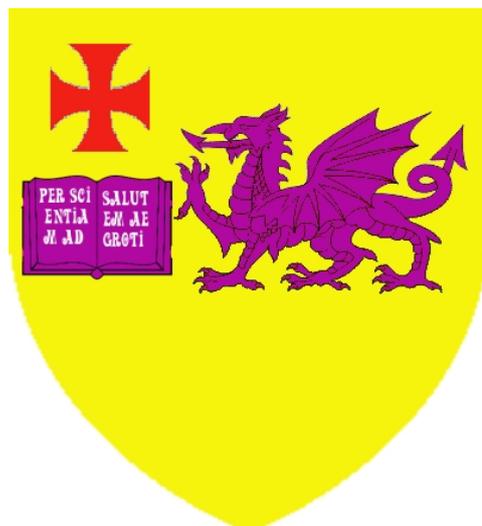
Évidemment, l'Église vermilienne condamne ces unions et **les Mohau sont excommuniés dès leur mariage** et ce depuis toujours. Les relations entre la famille régnante et l'Évêque d'Axilo, leur capitale, sont toujours au mieux tendues, au pire directement conflictuelles. Il est arrivé que l'Évêque en titre soit emprisonné, voire destitué. De fait, nombre d'entre eux sont devenus fous, ce qui est interprété comme une revanche du Primogène Mohau : *"les fous ont la tête dévorée par le Dragon"*, dit la rumeur. Les gens restent chrétiens sur les terres des Mohau (bien que ceux-ci soient privés de communion dès le jour de leur noces) et la vie religieuse des sujets de cette famille ne se distingue guère de celle des autres Vermiliens.



**Shara** ("flèche") : Shara est un magnifique dragon de feu dont les écailles ont une vive couleur de rubis. Il s'enorgueillit d'une glorieuse ascendance: il est le rejeton de Relethra, un très ancien dragon de feu. Cette ascendance est d'ailleurs connue et revendiquée par les Shara, à tel point qu'ils ont même réussi à retrouver Relethra lui-même en 615 et à ce qu'il féconde l'une des leurs: Imigla Shara, jeune fille promise normalement à un glorieux avenir: engendrer une nouvelle famille. Imigla Shara engendra un fils qu'elle baptisa Tarvixio.

Né d'un dragon particulièrement puissant, Tarvixio Shara était censé pouvoir plus aisément éveiller sa xoa. Les Shara nourrissaient ainsi l'espoir de disposer d'un second dragon tutélaire. Hélas pour eux l'enfant fut très tôt enlevé par la Fraternité qui le confia à une famille du Norrenwelt, sans toutefois le tuer. Vitalis et le Baron Testa Shara, les deux frères de la malheureuse Imigla, n'ont pour l'instant pas réussi à retrouver leur neveu.

Le nom de Shara est lié à la devise de la famille "L'arc envoie la flèche mais ne la suit pas", censé être une image des Barons Mestivières ayant bénéficié de l'enseignement de Keridwenn mais ayant choisi de le dépasser. De fait les Shara sont réputés pour leur aversion profonde de Keridwenn et des siens et œuvrent beaucoup à leur élimination sur le territoire des Vermili mais aussi à l'extérieur.



**Svaami** ("maître") : Ce titre revient naturellement à l'unique dragon de cristal des Primogènes. Si les Khsitipaala sont considérés par tous comme la première des familles mestivières, les Svaami savent - ou plutôt croient savoir - qu'ils sont en réalité l'élite de l'aristocratie mestivière. De par le fait que Svaami est un dragon de cristal, il est considéré par les autres Primogènes comme le serait un doyen ou un chef spirituel au sein d'une tribu humaine. Mais si ce statut honorifique ne fait aucun doute parmi les dragons, ses implications sur une quelconque forme de subordination sont beaucoup moins évidentes. Mais pour les Svaami il ne fait aucun doute qu'ils sont les véritables maîtres de la Lega Temporata. Ils n'assistent cependant à peu près jamais aux sessions du Haut Conseil et semblent considérer ses discussions comme d'inutiles et triviales palabres, et à l'image de leur Primogène vivent en marge de

la société des Vermili, occupés à des tâches spirituelles de haut vol. Leurs terres sont concentrées sur une île unique, relativement petite et peu peuplée, très montagneuse, appelée l'Incoronata ("sacrée"), et ils ont une indépendance de fait du reste de l'archipel.

Leur morgue s'est même transmise à leurs sujets directs, qui se considèrent comme bénis par la présence de Svaami sur leurs terres. Svaami lui-même passe le plus clair de son temps au sommet du pic le plus élevé de l'Incoronata et y reste immobile, figé dans sa beauté cristalline qui lui donne l'aspect d'un second soleil. Un élément assez révélateur de l'absolue confiance que les Barons Svaami ont en leur propre puissance est le fait qu'ils n'entretiennent aucune force armée. Leurs intérêts matériels immédiats se limitent à leur île et nul ne s'est montré jusqu'à présent assez fou pour attaquer une île protégée par un dragon de cristal. Malgré cette économie ils vivent relativement modestement pour une famille mestivière car leurs revenus sont faibles, mais affectent un mépris total des richesses matérielles.

Au-delà de leur arrogance, certains Svaami sont de savants érudits et on dit que la bibliothèque familiale pourrait rivaliser avec celle d'Enclose ou de Sainte-Volonté. Leurs armes portent d'ailleurs d'or à un dragon arrêté de pourpre tenant un livre ouvert (à la manière du lion de la Sérénissime) dans sa griffe droite, et d'une croix pattée de gueules dans le canton senestre du chef. Les lettres d'argent sur le livre épellent la devise de la famille: *Per scientiam ad salutem aegroti*, c'est-à-dire "le salut du malade passe par la science". La présence de la croix et de la couleur pourpre (liée à la dignité ecclésiastique) est d'ailleurs significative d'une exception notable à leur caractère hautain: ils considèrent le clergé régulier comme un interlocuteur valable et sont paradoxalement l'allié le plus sûr de l'Église sur ces terres dont la récente foi chrétienne semble parfois fragile. Les Svaami qui naissent privés de l'affinité Io rentrent en général dans les ordres. Cette proximité avec l'Église confère ainsi à cette famille une influence politique dont ils sont par ailleurs remarquablement dépourvus, quoiqu'ils soient convaincus que le cas échéant, s'ils venaient à faire part au Haut-Conseil d'une décision concernant l'avenir de la Lega Temporata, ils seraient promptement obéis. Le fait est que... le cas ne s'est prononcé qu'une fois. Le Haut-Conseil considère qu'il a suivi le conseil des Svaami, ceux-ci estiment qu'on leur a obéi.



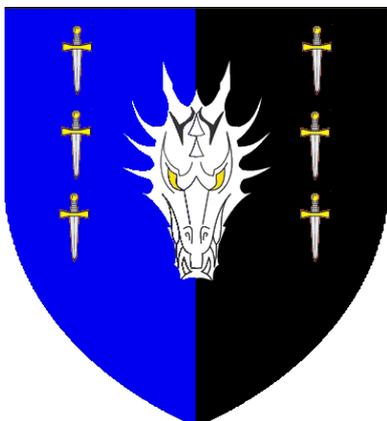
**Svena** ("par les tiens") : Svena est un très discret dragon d'émeraude, qui comme de juste était réputé ne se montrer que de nuit. Sa réputation de discrétion est d'autant plus forte aujourd'hui qu'il a en fait quitté l'archipel des Vermili à la suite d'un différend l'opposant à la famille dont il est le Primogène.

Les Svena sont donc orphelins, et c'est un très lourd secret de famille. Ils tremblent que la vérité soit découverte un jour, et d'être déchus de leur dignité de famille mestivière, quoiqu'un tel cas de figure ne soit même pas prévu par

les lois de la Lega Temporata, tant il paraîtrait inconcevable. Les Svena bénéficient dans leur malheur du fait que nul ne s'attend à ce qu'un dragon d'émeraude se montre. Ainsi seule la bannière des Svena porte encore un magnifique dragon d'argent sur champ de sable.

Svena lui-même a quitté I Vermili pour venir s'installer dans le royaume du Norrenwelt, plus précisément dans le jarl du Kristalldrachenland et plus précisément encore au fond du lac de Storchensee. Il a répondu en cela à l'appel de l'esprit d'un ancien Gutuater de l'Arlidh, qui hante les forêts enchantées du Kristalldrachenland. En effet, Svena porte un grand intérêt au Monde Spirituel et sa Xoa lui procure de nombreux pouvoirs en lien avec celui-ci. Andrea Svena est parti à la recherche du Primogène et a laissé à sa sœur Leonora le titre de Baronne. Ne présentant aucune disposition pour l'apprentissage du Grand Art, il eût sans nul doute été contraint de toutes manières à le faire tôt ou tard. Leonora s'attache toute particulièrement à fonder une école de magie dans l'archipel.

Les Svena ayant perdu leur soutien draconique, ils savent que tôt ou tard leur sang s'affaiblira et de ce fait sont très actifs dans la recherche et l'assimilation d'autres enfants-dragons. Ils ont ainsi une réputation d'ouverture d'esprit ou de promptitude à la mésalliance selon le point de vue. Mais c'est une habitude qui leur a conféré une certaine popularité parmi les roturiers des villes. Par ailleurs ils se tournent souvent vers d'autres activités magiques que la sorcellerie, comme la magie du verbe ou l'alchimie, et s'acharnent à mettre en place une école de magie ou des sociétés alchimiques dignes de ce nom, avec un succès mitigé jusqu'à présent.



**Timira** ("ténèbres") : Les Timira sont une famille mineure en termes de richesse et de pouvoir. Ils passent inaperçus à l'égal de leur primogène, un dragon d'émeraude presque aussi absent que Svena. Les Timira aiment à rester dans l'ombre, sans doute parce qu'ils tirent les ficelles de l'essentiel des activités illégales de l'archipel. Ils contrôlent les Guildes de Voleurs et l'unique Guilde d'Assassins du pays, la redoutable Camarde. La Camarde est réputée pour son efficacité dans le domaine du meurtre et de l'espionnage, bien au-delà des frontières de la Lega Temporata. Un secret peu connu de cette famille est que le Patriarche de la Camarde n'est autre que Timira lui-même, et ce depuis sa création.

Les Timira excellent à n'éveiller ni suspicion ni même intérêt, ce qui leur garantit une tranquillité absolue pour leurs activités illégales. Ils contrôlent notamment le marché clandestin des objets magiques et c'est précisément cette activité qui intéresse Timira. Le Primogène cherche par là à retrouver un objet magique qui aurait été en possession de Senag

Draco, le dernier Empereur de fait de la dynastie nécromancienne. Il s'agit en fait de l'un des canopes contenant les organes de Maÿri, le dernier Pharaon de *Khôme*. Sentant le pouvoir de sa dynastie vaciller, Senag Draco utilisa ce canope pour assurer à son âme une forme de survivance à la mort qui soit cependant différente de l'état d'âme revenante, en principe interdite aux Draco. Ce fameux canope contient donc les secrets de la Voie Impériale, et Timira veut s'assurer que plus jamais ils ne tombent entre les mains d'un nécromant.

Les Timira portent de parti d'azur et de sable à la rencontre de dragon d'argent allumée d'or, et aux trois dagues d'argent gardées et pommelées d'or de part et d'autre.



**Valaya** ("cercle") : Valaya est l'unique Chthonien parmi les Primogènes. Il devrait ce nom à son goût immodéré pour la géométrie et la charpente, particulièrement la construction des bateaux. Les Valaya possèdent les quelques mines de l'archipel, mais sont avant tout les principaux armateurs de la Lega Temporata. Cela vient d'une part de l'intérêt passionné qu'ils portent traditionnellement au travail du bois en général, et d'autre part des forêts très denses et aux arbres particulièrement élevés qui recouvrent leurs terres. L'Île Dorée, où ils sont installés, est malgré sa taille relativement modeste la plus boisée de l'archipel après l'Île Impériale. L'Île Verte voisine tire son nom des champs de blé qui sont d'un vert très vif au printemps. L'Île Dorée fut appelée ainsi à cause de la mine d'or qui s'y trouve, mais est parfois surnommée "l'île noire" en raison des épaisses forêts qui la

recouvrent. L'agriculture est peu pratiquée et l'Île Verte voisine, partagée entre les Shara et les Adarshah sert de grenier aux Valaya.

Quoique les Valaya aient établi leur capitale au centre de l'Île Dorée, il existe de nombreuses petites villes côtières qui sont en fait essentiellement des chantiers navals. Les Valaya pratiquent une sorte de production de masse : ils ont normé l'assemblage de leurs navires et nombre des pièces sont fabriquées à Margrita, dans ce qu'ils appellent le Grand Arsenal, et qui est paradoxalement situé à l'intérieur des terres, près des ressources en bois et de ces immenses arbres dont ils peuvent tirer mâts, quilles, poutres, planches etc... Ces pièces, parfois gigantesques, sont ensuite acheminées vers les chantiers navals côtiers pour y être assemblées. Les plus grands vaisseaux qu'on peut trouver sur Terre Seconde proviennent souvent des chantiers navals des Valaya, et leur réputation dépasse les frontières de l'archipel. Les Alphans (cf. *Arseterre*) font par exemple partie de leurs clients réguliers.

Chez les membres de cette famille les traits draconiques se manifestent sous la forme de ressemblances avec les Drachenalben Khthoniaï (cf. *Elfes des Profondeurs*) mais ils n'ont pas une goutte de sang elfique en eux. Les Valaya sont particulièrement fiers de cette origine chthonienne, en dépit de la méfiance qu'elle suscite chez les autres familles, et au sein de l'église des Vermili, qui les soupçonne de tendance païennes. De fait Valaya est apparenté au Sphinx, qui d'ailleurs apparaît sur leurs armoiries, et par conséquent à Echidna, l'inquiétante fille de Khthôn. Leur considérable richesse suscite également l'envie et alimente d'autant les rumeurs circulant sur leur compte.

Il est vrai que les Valaya ont des contacts avec le Monde Souterrain, notamment avec les marchands qui y circulent, qu'ils soient Drachenalben ou Gnomes. Ils se sont par le passé montrés d'ailleurs assez imprudents pour se mêler de conflits internes au monde souterrain, en fonction des intérêts et des sympathies de leur Primogène, et en ont tiré plus d'ennuis qu'autre chose. Ils ont d'ailleurs frôlé la destruction complète, mais personne au sein de la Lega Temperata ne l'a su, car ils sont les seuls à communiquer avec le Monde Souterrain.

Ils détiennent de fait une sorte de monopole dans l'archipel sur la vente de produits d'origine spécifiquement chthonienne (composantes alchimiques notamment). C'est un aspect relativement mineur de leur activité, mais qui justifia jadis la construction d'un marché souterrain situé à quelques centaines de mètres sous Margrita. Comme la plupart des marchés chthoniens, c'est en fait une sorte de labyrinthe à plusieurs niveaux, protégé par des glyphes et divers gardes des incursions de monstres ou de pillards du Monde Souterrain, dont l'accès est réservé à ceux qui achètent les sauf-conduits magiques idoines, en l'occurrence ceux créés par les Valaya. La magie à l'œuvre en ce cas est la sorcellerie dracomancienne,

évidemment, ce qui rend ce marché chtonien unique en son genre. Marchands de Margrita et du Monde Souterrain s'y rencontrent environ une fois par mois, sous les généreux auspices des Valaya. Les Valaya eux-mêmes voyagent peu sur mer et ont une flotte personnelle ridicule, mais qui a une particularité unique : les navires sont faits en myconide, ce fameux bois chtonien (en fait issu de champignons particuliers) qui provient de ce commerce souterrain. À la fois léger et très solide, le myconide permet de créer des navires rapides et à peu près indestructibles, résistant notamment au feu grégeois, car à peu près ininflammable. Les Valaya portent de sable au sphinx de sinople contourné d'or, coiffé de gueules et allumé d'argent et adossé au soleil chthonien en besant d'or. Le soleil chthonien est en fait le feu intérieur de la terre, qui est censé représenter la puissance oubliée du titan Khthôn.

### ***L'échec de la Fraternité des Disciples de Keridwenn***

Peu de gens savent que pour la Fraternité des Disciples de *Keridwenn* (cf. article éponyme), les Barons Mestiviers représentent un échec infâmant. En effet, la Fraternité, guidée à l'origine par le désir de mettre fin à l'utilisation abjecte selon eux de la Xoa de l'Hôte, fut à l'origine de la conspiration. Les conjurés étaient tous au début des sorciers membres de la Fraternité. Une partie d'entre eux seulement était issue de la bourgeoisie foncière et commerçante, mais les sorciers prolétaires furent rapidement assimilés au sein des familles les plus riches par des mariages. La Fraternité fut au début dans l'archipel le fer de lance de la révolte contre les Draco, et I Vermili devait devenir le parangon de la société idéale pour Keridwenn: un monde dominé par les Sorciers d'Io, intermédiaires nécessaires entre Mortels et Xoas.

Assez vite les membres vermiliens de la Fraternité se désolidarisèrent des principes de Keridwenn, car s'ils voulaient en effet faire reposer leur pouvoir sur la sorcellerie, ils souhaitaient en assurer la pérennité au sein de leur famille. C'est ainsi qu'ils proposèrent aux dragons que la Fraternité avait rassemblés pour libérer Suryavarman de lier leur destin au leur, contrevenant à l'un des commandements des plus sacrés de Keridwenn: l'interdiction de toute hybridation avec les Titanides en général.

C'est ainsi que les conjurés devinrent les Barons Mestiviers, familles d'enfants-dragons transmettant le Grand Art à leurs enfants, alors que la Fraternité affirmait que le don et le statut qui lui était associé devait venir d'Io lui-même, et non d'un héritage familial. D'ailleurs, lorsqu'un vrai sorcier d'Io apparaît sur l'archipel, c'est-à-dire indépendamment de tout héritage draconique, les Barons s'empressent de le lier par le sang à leurs familles ou de le supprimer, afin d'éviter que la Fraternité se reconstitue sur leurs terres.

Cuisant échec pour la Fraternité, pour qui le fait que l'affinité Io apparaisse de manière imprévisible est une preuve qu'Io lui-même désigne ses élus. Ainsi la Fraternité se considère comme une élite fondée sur la valeur intrinsèque de l'individu, et non sur l'or ou le nom. Les Barons Mestiviers ayant réussi à rendre le Grand Art héréditaire par une abjecte hybridation, ils ont détourné et trahi l'idéal de la Fraternité de la pire façon imaginable.

La Fraternité des Disciples de Keridwenn est une société très occulte qui compte peu de membres. Peu de gens sont au fait de leur existence, et leur projet de reconquête d'un droit selon eux inaliénable à diriger les Mortels semble bien loin de se réaliser, tant leurs rangs sont clairsemés, et ce d'autant plus depuis cet échec. Mais les Barons Mestiviers sont très vigilants à ce sujet et s'attendent toujours à voir la Fraternité agir dans l'ombre pour saper leur pouvoir. De fait des enlèvements mystérieux de certains membres des familles mestivières se produisent régulièrement. Il s'agit toujours d'enfants très jeunes. Une rumeur affirme que ces enfants sont ceux qui auraient le plus de chances d'éveiller leur xoa, créant une seconde génération de dragons tutélaires renforçant ainsi d'autant plus le pouvoir de la Lega Temporata. Ainsi la Fraternité enlèverait et tuerait ces enfants pour s'assurer que cela ne se produise pas sur l'injonction de Keridwenn. Cette rumeur est dans l'ensemble exacte: Keridwenn en sait plus que quiconque sur l'éveil des xoas latentes. Mais ces enfants ne sont pas tués, contrairement à ce qu'affirme la rumeur, car ce serait un ignoble déshonneur pour Keridwenn d'agir ainsi. Elle se contente de les faire adopter par des familles de peuples celtes ou germaniques, là où son influence est la plus forte. Elle surveille ensuite ces enfants-dragons particuliers de loin, s'assurant que jamais leur famille d'origine ne les retrouve.

## Les Koyoms



Les Koyoms sont une population semi-humaine spécifique aux Vermili. Ils forment une lignée hybride d'être humains portant en eux le sang du Grand Ancien Tepuzmachancayotia (cf. *Diabtes*), que les Koyoms appellent **Noïten** (ou "l'humide" dans leur dialecte), ainsi que du Grand Ancien Naran-Saran, surnommé quant à lui **Gerel** ("le bienveillant").

Les Koyoms se distinguent par une peau grise ou verdâtre, parfois écailleuse, parfois squameuse, des yeux noirs, dorés ou gris délavé, ronds et globuleux comme ceux d'un poisson ou d'un batracien, des cheveux noirs ou d'un rouge plus ou moins sombre, parfois des tentacules à la place d'un bras ou deux, ou de longues langues préhensibles, des mains aux doigts palmés et griffus ou longs et épatés comme ceux d'une reinette. Certains semblent tenir du reptile, d'autres du crapaud... d'autres ont des apparences plus monstrueuses encore: ce sont ceux chez qui le sang diabolique s'est manifesté de manière plus forte et en quelque sorte leurs "prêtres". On peut les reconnaître à l'or qu'ils portent sur eux et c'est le sens du titre que leur donnent leurs ouailles : **Atlan** (ou "doré" dans leur dialecte). Les Koyoms considèrent en général

que ceux qui sont d'apparence reptilienne tiennent plutôt de Gerel, à l'opposé de ceux d'apparence plutôt batracienne, censés tenir plutôt de Noïten. En pratique les caractères inhumains disparaissent et réapparaissent chez les Koyoms sans la moindre logique apparente. Certains Koyoms ressemblent en tout point à des humains normaux et sont appelés **Ouzegd** ("invisible") dans le dialecte koyom. Ils n'en sont pas moins légalement considérés comme Koyoms, car *sang noir reste noir*, dit l'adage. Le sang des Koyoms, sans être noir, est en effet d'un rouge plus foncé que celui des humains.

L'immense majorité des Koyoms des Vermili sont des esclaves, servant le plus souvent aux tâches les plus ingrates et périlleuses (mines, chantiers navals, travaux agricoles les plus pénibles etc...). Une minorité d'entre eux sert d'esclaves domestiques, au sein des maisons bourgeoises ou aristocratiques. On peut ainsi en trouver dans les demeures des riches familles mestivières, qui les apprécient pour leur longévité, leur force physique, leur fertilité, leur faculté à respirer sous l'eau et leur résistance aux maladies et aux mauvais traitements. Peu de Vermiliens savent que cet étrange peuple hybride porte en lui le sang d'un **Akhmad** (le nom infernal des Grands Anciens), et ceux qui le savent ne sont guère écoutés, car il semble impossible qu'un Grand Ancien laisse son propre peuple humilié de la sorte. Le fait est que ni Noïten ni Gerel ne semblent guère s'en inquiéter, mais certains affirment que le jour où les esclaves koyoms seront assez nombreux, l'archipel entier tombera entre leurs mains. Notez que l'esclavage des Koyoms, régi par un ensemble de lois appelés le **Code Écarlate**, est légal sur l'ensemble du territoire vermilien, donc même dans les Baronnie proscrivant l'esclavage des humains. Comme on entend souvent les Vermiliens le répéter à l'envi : *"Les Koyoms... c'est pas pareil!"*.

Hormis quelques rares esclaves affranchis, vivant une existence difficile au milieu des autres Vermiliens, les Koyoms libres vivent pour la plupart dans la Mangrove de l'Île Impériale, territoire marécageux hanté parfois par Noïten lui-même, voire le Primogène Karaït.

C'est dans la Mangrove, appelée le **Gazar** (tout simplement le "lieu"), que règnent les fameux Atlans, ces prêtres koyoms. Très proches de Noïten, qu'ils considèrent comme leur père à tous, les Atlans lui vouent une sorte de culte grâce à ces prêtres qui ne manipulent cependant pas de magie divine. Ils sont en général seulement doués de quelques pouvoirs de magie naturelle issus de leur origine immortelle, et d'un lien

plus fort à Noïten qui leur permet de lui servir d'avatar. Noïten voit par les yeux de ses prêtres et peut agir directement à travers eux à l'occasion. Gerel en revanche ne fait l'objet d'aucun culte au Gazar et ceux qui prétendent le vénérer sont promptement chassés.

Les Koyoms libres du Gazar vivent dans des maisons lacustres bâties sur le bayou malsain et putride qu'est la Mangrove. Très bons nageurs, ils sont des seuls à pouvoir se repérer dans les eaux vaseuses de leur domaine et se nourrissent des poissons et mollusques qui y sont abondants. Ils sont redoutés pour les poisons infects qu'ils tirent de certaines plantes de la Mangrove et dont ils imprègnent leurs armes. Ils excellent à utiliser les gaz de la Mangrove sous la forme de fanaux.

Les Koyoms du Gazar sont extrêmement méfiants car nombre d'entre eux ont été capturés par des aventuriers audacieux et vendus à des maisons mestivières, souvent les Chakra ou les Valaya. Le Gazar est peu connu hors de l'Île Impériale, et représente une sorte de havre mythique de paix et de liberté, pour la masse des Koyoms asservis de l'archipel. Il est rare que des fugitifs y parviennent sains et saufs, mais cela arrive.

Les Koyoms en général parlent un dialecte issu du diabolique, mais différent de celui des Gobelins. Parmi ceux qui vivent en ville, on peut trouver des Koyoms incapables de parler cette langue voire de la comprendre. En général les Koyoms sont bilingues. Les Koyoms nés libres au Gazar ne parlent souvent que celle-ci. Le culte de Noïten, s'il est pratiqué formellement uniquement à l'abri de la Mangrove, perdure souvent chez les Koyoms asservis, bien qu'ils aient été convertis de force au christianisme, en vertu du Code Écarlate. Un syncrétisme étrange peut se déceler dans certaines habitudes culturelles. On désigne par exemple par le terme de "Funérailles Koyom" le fait d'immerger un mort dans un trou d'eau saumâtre, creusé non loin du rivage. Ce rite, dont l'origine est liée à Noïten, est parfois pratiqué sous la supervision d'un prêtre chrétien humain.

Les aventuriers assez téméraires pour se rendre au plus profond du pays koyom en ont rapporté de saisissants récits, comme celui du voyageur chamsien Adib Hazram :

*"Ce fut ainsi que moi et mes compagnons d'infortune entrâmes dans la cité des Koyoms. Qu'Allah recouvre ma langue de poils si ce qui va suivre est faux, car ce je vis, en ce jour que la brume et l'épaisseur des frondaisons de la Mangrove rendaient pareil à la nuit, à la lumière de leurs fanaux dont les flammes bleues brûlaient les gaz des marais, dépassa alors tout ce que mes pires cauchemars avaient pu me faire entrevoir. La cité des Koyoms leur était semblable : sale, contrefaite, humide, poisseuse et malsaine. Leur cité était en fait une succession d'étangs marécageux séparés par des langues de terre instables. Étrangement leurs maisons étaient toutes lacustres, faites des bois sombres de la Mangrove et surélevées sur d'épais pilotis. Les Koyoms connaissaient trop bien la Mangrove pour ne point céder au mirage d'un sol en apparence solide et sec. Au fond de la vase seulement ils trouvaient un sous-sol assez pérenne pour y bâtir leurs misérables demeures.*

*Tandis que la barque où ces reprouvés de Dieu nous avaient entassés glissait sans un bruit sur l'eau noirâtre où se reflétait le vacillement bleuté des fanaux, nous pûmes voir que les Koyoms étaient plus variés d'apparence que ce que nous avions vu jusqu'alors, aussi bien sur l'Île Impériale que dans le reste de l'Archipel. Presque tous avaient cette peau d'un vert sombre, ces yeux noirs ou d'un gris glauque, ces mains griffues aux doigts palmés, cette chevelure parfois noire, parfois écarlate, ressemblant à un bouquet d'algues plus qu'à des cheveux, aspects que nous avions tous déjà vus. Mais d'aucuns avaient en sus qui un visage privé d'yeux mais pourvu de deux visqueux senseurs en matière d'antennes,*



qui des tentacules à la place de ses bras, qui une tête qui n'avait plus rien d'humain et ressemblait à un céphalopode greffé sur un corps d'homme, qui le visage et le bas du corps en ressemblance de ceux du brochet... Lorsqu'ils étaient vêtus, tous portaient ces rudes habits taillés dans la peau des crocodiles ou des lézards géants qui grouillent dans toute la Mangrove.

Je remarquai alors que nous nous dirigions vers un bâtiment plus haut et plus grand que les autres, au voisinage duquel la proportion de Koyoms aux attributs particulièrement monstrueux s'accroissait de plus en plus. Je compris alors que selon les traditions de ce peuple infâme les moins humains d'apparence étaient aussi les plus hauts placés dans ce qui leur tenait lieu de hiérarchie sociale. Et ce bâtiment vers lequel on nous conduisait n'était autre que leur temple. Ce temple était de pierre. Une pierre blanche et pure, qu'ils œuvraient à garder ainsi en arrachant quotidiennement la végétation qui menaçait de la recouvrir. J'ignore par quel prodige ils avaient pu acheminer les pierres qui formaient les épaisses colonnes qui maintenaient cet édifice au-dessus de l'eau. L'architecture elle-même en était très grossière : plusieurs étages étaient superposés, sans murs, soutenus à chaque fois par des colonnes et des voûtes toujours faites de cette pierre blanche, sans aucune pièce de bois. Chaque étage ressemblait ainsi à ces cryptes des églises chrétiennes, mais sans murs intérieurs ni extérieurs et sans l'harmonie et la paix que même un croyant peut y trouver. Dans sa laideur imposante, ce bâtiment avait une sorte d'élégance improbable en raison du lieu où il se trouvait. Je comptai huit étages, chaque étage étant légèrement moins étendu que celui qui le supportait, de sorte que l'ensemble avait une forme de pyramide tronquée.

Après que nos ravisseurs eurent accosté, ils nous emmenèrent à ma grande surprise au dernier étage de leur temple. Ils nous conduisirent entre les colonnes à un large orifice circulaire qui était répété à chaque étage et créait ainsi une longue trémie conduisant à l'eau trouble de la Mangrove. Je compris alors pourquoi ils nous avaient emmenés si haut : afin que la chute n'en fût que plus violente et notre immersion plus profonde. Ils nous laissèrent au bord de ce gouffre et je sentis sur moi l'aile d'Azraël. Pire encore car je savais qu'au fond de ce gouffre m'attendait une mort infâme, une mort qui me laisserait à jamais damné. L'eau qu'on voyait au fond de cet abîme était plus noire que jamais, éclairée seulement par les fanaux tremblotants, mais devinais sous ses remous la présence d'un être immonde et ancien. Autour de nous des sculptures maladroitement en bas-relief évoquaient l'apparence sous la forme d'une créature hybride, entre le poisson, la pieuvre, le reptile et peut-être l'humain. Le dieu aveugle, humide et froid des Koyoms nous attendait."



C'est un fait peu connu mais les Koyoms sont en fait les premiers habitants des Vermili. Il est fréquent d'entendre dire qu'ils sont apparus à la faveur du chaos engendré par la guerre contre les Draco, mais c'est faux. Ce qui est vrai c'est qu'ils étaient sous les Draco cantonnés à la Mangrove, et n'en sortaient pour ainsi dire jamais. Leur existence même était presque un secret. En effet, même à l'époque de l'Empire des Terres Inachevées la Mangrove était présente

sur l'Île Impériale, et malgré les efforts des Draco pour la faire reculer par assainissements successifs, une partie était restée vierge, précisément parce que les Draco ne désiraient pas se confronter à Noïten. C'est là

que la cité des Koyoms est en fait depuis toujours. Les Koyoms se considèrent comme les premiers habitants de l'archipel, et les héritiers d'une civilisation disparue, dont on peut retrouver les traces sous la mer. Selon les prêtres de Noïten le nom "Empire des Terres Inachevées" vient du fait que l'archipel des Vermili est en fait une construction rendue possible par la magie. Un continent devait ainsi voir le jour, émergeant de la mer, au lieu de quoi seul un archipel put être créé. Le rêve inachevé de Noïten - interrompu par l'arrivée des Imperiali qui baptisèrent l'endroit Vermili en référence à ses îles dispersées à la surface de l'eau - pourrait bien un jour se réaliser. Sans doute serait-ce déjà le cas si les Koyoms étaient unis. Et c'est un autre secret les concernant.

En effet, si les Koyoms sont maintenant bien connus des Vermiliens, du moins pour ceux qui servent d'esclaves domestiques, leur religion et leur culture sont à peu près inconnues des Vermiliens qui ne s'y intéressent aucunement pour la plupart. Pourtant un fait digne d'intérêt est qu'il y a en fait deux religions chez les Koyoms : le culte de Noïten d'une part, et une religion chamanique d'autre part, beaucoup plus récente, qui fut apportée par des immigrants *emberek* : le culte des *Totems Infernaux*, qu'on appelle parfois "chamanisme diabolique". De par leur origine diabolique les Koyoms ont une compréhension innée des différentes couleurs infernales (cf. *Géhenne*) et des Totems associés. Bien entendu leur nature hybride entre en contradiction avec le dogme de *Méthyl*, à la base pourtant de cette religion. Aussi pratiquent-ils une forme déviante de cette religion, dans la mesure où Véredények, le Totem du Sang, est systématiquement exclu de ce culte. Comme les Rois Infernaux de la Géhenne ils ont donc condamné l'une des couleurs diaboliques et n'en reconnaissent que huit, mais ils diffèrent par la couleur qu'ils ont choisi d'exclure : le Sang plutôt que le Cauchemar. Lidércnyomás est au contraire un Totem fort apprécié des Koyoms animistes.

Les Koyoms animistes et ceux qui vénèrent Noïten sont naturellement ennemis. Une sorte de petite guerre de religion - passée royalement inaperçue des Vermiliens - a lors de l'année 519 (celle de la mort de la dernière impératrice des Draco) contraint les Koyoms animistes à quitter la Mangrove pour ne plus jamais y revenir. Ils sont aujourd'hui éparpillés dans l'archipel, et pratiquent leur religion en secret, des Vermiliens d'abord, mais des autres Koyoms également. Les Koyoms "réguliers" les surnomment les "Nauali" ("sorcier" en diabolique (nahuatl)). Ils ont parmi eux quelques véritables chamans, qu'ils appellent Ékils, comme le nom des chamans emberek. Certains d'entre eux ont d'ailleurs du sang ember. Les immigrants ember sont en fait arrivés vers la fin des années 400, guidés par Gantulga Bátoráság, le dernier Khan des Bátoráság, l'une des tribus emberek qui furent asservies lors de l'avènement des Rois-Sorciers de *Khôme*. Liés à la couleur des Roses, les Bátoráság sont habituellement considérés comme des êtres pervers et retors par les autres Emberek. C'est peut-être ce qui les amena à s'intéresser aux Koyoms. Mais me direz-vous... la chute de Khôme ne date-t-elle pas du premier siècle après la Chute? En effet, Gantulga Bátoráság et ceux qui choisirent de l'accompagner dans sa fuite échappèrent aux Rois-Sorciers en disparaissant dans le Monde Spirituel. Ils n'avaient pas d'Ékil parmi eux mais Gantulga Bátoráság avait comme Totem personnel Xochisuatl lui-même, le Totem des Roses, comme s'il avait été Ékil lui-même. Il se découvrit en quelque sorte des dons de chaman au moment de sa fuite et réalisa une prouesse magique : disparaître totalement dans le Monde Spirituel sans devenir un esprit pour autant. Leurs corps matériels ne moururent ainsi jamais puisqu'il disparurent dans le Monde Spirituel. Ce fut beaucoup plus tard... près de 500 ans plus tard donc... qu'ils purent retrouver une sorte de matérialité en s'incarnant dans les corps hybrides et contrefaits de Koyoms, sans doute en raison de leur lien à Xochisuatl. Un étrange phénomène se produisit alors : les Koyoms infectés se mirent à ressembler à des Emberek, comme si le souvenir de l'apparence matérielle des doubles spirituels les refaçonnait. De fait certains Nauali ont encore des traits emberek manifestes : cheveux noirs, yeux bridés... ainsi que des traits inhumains qui n'apparaissent normalement pas chez les Koyoms, comme des cornes pour certains. Car il semble qu'à la faveur de cette étrange renaissance, Gantulga Bátoráság, devenu le premier Ékil des Nauali, le premier "Nauali" au sens propre du terme, ait ensuite voulu métiliser encore plus le sang de ses suivants par adjonction de sang immortel diabolique notamment, comme pour prendre le contrepied du Dogme de Méthyl.



Un aspect peu connu de la culture koyom est le **Tár**. Ce mot intraduisible (désignant tout à la fois la mémoire et une idée d'entrepôt...) désigne une sorte de rituel nocturne, où les Koyoms se rassemblent en secret, pour une congrégation silencieuse, où on ne s'exprime qu'à travers la danse.

Lors d'un Tár, des danseurs s'affrontent et racontent à travers leur danse, rythmée par des claquements de la paume de la main ou des battements de pied, l'histoire présente et passée du peuple damné,

douloureuse et terrible. On entretient ainsi le sens d'une identité perdue et l'espérance d'une libération. C'est à la fois une réunion politique, culturelle et religieuse, car on honore également les géniteurs infernaux du peuple damné. Il n'y a pas de règle précise ou de structure établie au Tár, l'unique loi étant de ne prononcer aucun mot durant ces cérémonies.

Les Tár sont un secret des Koyoms, connu d'eux seuls. Les rares humains qui en ont entendu parler sont pour la plupart convaincus qu'il s'agit d'un mythe sans fondement. Le simple fait que ces assemblées nocturnes aient pu se maintenir si longtemps dans le plus parfait secret est pour les Koyoms la preuve que leurs divinités ne sont pas mortes et les protègent toujours, qu'il s'agisse de Noïten, de Gerel ou même des Tsag. Il est rare que des Koyoms chrétiens assistent à un Tár, mais rien ne leur interdit de le faire et certains d'entre eux pratiquent une sorte de syncrétisme entre la foi des hommes et celle de leurs congénères. En tous cas, trahir un tel secret est passible d'une mort immédiate et douloureuse : on retrouve la tête des traîtres sur une pique, leur langue arrachée pour les punir de leur indiscretion.

Les danses pratiquées au cours d'un Tár sont variées, mais désignées en général sous le terme générique **Irtaka**, qui signifie dans le dialecte koyom "en silence". Ce mot s'étend à un **Art Martial** (cf. *Règles*), pratiqué par les Koyoms dans le plus grand secret, né de ces danses à la fois silencieuses et prolixes.

En tant qu'**Art Martial**, l'Irtaka peut être pratiqué par n'importe quel Guerrier. Il représente une faculté particulière, coûtant la bagatelle de **12 points de faculté**. C'est un art martial qui a la particularité de chercher à être le plus silencieux possible et de tuer ou d'assommer l'adversaire en toute discrétion.

*Facultés associées à l'Irtaka et accessibles au Guerrier lorsqu'il se bat en utilisant cet art : Anticipation, Combat à mains nues, Combat acrobatique, Esquive améliorée et totale, Esquive automatique, Fauchage, Réflexes foudroyants, Retenir ses coups*

*Restrictions* : Se pratiquant **uniquement à mains nues et vêtu d'une armure au plus aussi lourde qu'une tenue de cuir souple**, cette forme de combat ne contient **aucune prise et interdit absolument la parade**. De plus, l'Irtaka exigeant une dépense d'énergie extrêmement intense, il engendre **5 points de fatigue par round de combat accompli**. Ces points de fatigue se dissipent cependant en autant de minutes, si le Guerrier cesse le combat.

*Les compétences suivantes sont favorisées (le bonus entre parenthèses est également acquis et applicable même hors de la pratique de l'Irtaka)*: Athlétisme (+10), Discrétion (+10), Équilibre (+10), Escalade (+5),

Acrobaties (+10), Danse(+10), Contorsionniste (+5).

Enfin, l'Irtaka se pratique comme une succession de coups très rapides et très puissants dans un silence total, associé à des esquives tout aussi vives, pour mettre lors de combat l'adversaire le plus vite possible. La légende affirme que c'est en observant les chats et les panthères de la Mangrove que les Koyoms ont créé cet art. Les dégâts portés à Mains Nues sont modifiés, non pas par la force mais par **le double de la force plus l'agilité**. On voit que l'Irtaka peut être dévastateur. De plus, à chaque coup porté le Guerrier peut faire un jet de discrétion, opposé à un seuil égal à **10+le montant des dégâts effectivement portés** : en cas de réussite, l'attaque aura été réalisée dans le plus parfait silence.

### ***An-Ahbou ou l'enclave des Rame n'Khoume***

An-Ahbou est une cité franche au sein de l'archipel des Vermili, indépendante de fait de la Lega Temporata et des Barons Mestiviers. Quoiqu'officiellement sous la protection des Adarshah avec lesquels cette cité a d'étroites relations, An-Ahbou n'obéit qu'à elle-même. Fondée le même jour que la Lega Temporata, An-Ahbou est selon les textes : *une terre offerte au peuple exilé des Rame n'Khoume, en reconnaissance de leur inestimable aide face à la tyrannie maudite des Draco, afin qu'ils puissent en faire un havre de paix à l'intention des leurs et de leurs dieux*. Les Rame n'Khoume, et plus précisément les Prêtres-Juges (cf. *Nécromancie*), ont en effet beaucoup œuvré à la chute de l'Empire des Terres Inachevées. Leur connaissance de la nécromancie et les pouvoirs de leurs Prêtres de la Mort ont joué un rôle capital. Tout autant par esprit de prévoyance que par gratitude, les Barons Mestiviers ont souhaité offrir une petite enclave aux Rame n'Khoume, qui est devenue la Cité franche d'An-Ahbou. Le pouvoir des Adarshah sur cette enclave est aujourd'hui à peu près nul suite aux nombreux amendements qui ont été peu à peu consentis par cette famille. Le Gouverneur nommé par le Baron Adarshah n'y est plus guère qu'un observateur et le pouvoir est détenu par le Tayty-sab-tjaty, appelé aussi Vizir, nommé par les Prêtres Rame n'Khoume.

De même que l'autorité de la Lega y est presque absente, l'église vermilienne s'y fait très discrète. An-Ahbou n'appartient à aucun diocèse et si on y trouve quelques églises et prêtres chrétiens, à l'intention des rares Rame n'Khoume convertis au christiannisme ou aux beaucoup plus nombreux citoyens de souche vermilienne restés chrétiens, l'église n'y a en pratique qu'une influence très réduite et s'y trouve obligée d'abandonner le pouvoir spirituel aux Prêtres de la Mort. Ceux-ci ont toujours cependant eu l'intelligence de se montrer tolérants et de ne pas placer les prêtres chrétiens en situation humiliante ni d'insister trop sur leur prédominance. De son côté l'église vermilienne a appris à composer avec cette enclave païenne tout autant qu'avec les Dragons et Sorciers qui détiennent le pouvoir temporel.

An-Ahbou est le lieu sur Terre Seconde qui ressemble sans doute le plus à l'ancienne Khoume, c'est-à-dire l'Égypte Antique de Prime Terre. Située sur une côte aride réputée inhospitalière de l'Île Verte, et cernée par la mer et de hautes falaises dans laquelle les Rame n'Khoume ont creusé leur cité, avant de détourner un fleuve pour l'alimenter en eau douce, elle essaie de faire renaître la défunte Alexandrie, à commencer par sa légendaire bibliothèque. La Bibliothèque d'An-Ahbou est en effet fameuse dans toute Terre Seconde par l'abondance des ouvrages qu'on y trouve, mais aussi et surtout par le fait que ses murs contiennent de la pierre uranique (cf. *Alchimie*), rendant ce lieu impénétrable à toute magie.

En l'absence d'un Pharaon, dont le retour doit coïncider avec la reconquête de *Khôme*, la terre perdue des Rame n'Khoume, An-Ahbou est dirigée par les Prêtres de la Mort, surtout les Prêtres-Juges (cf. *Nécromancie*), qui sont les plus nombreux et les plus puissants. Anubis, Ma'at et surtout Thoth sont en effet les divinités dominantes de la cité. C'est ce qui explique sans doute l'importance accordée à la connaissance, et la présence d'une école de magie (la seule qui existe dans les Vermili) en marge de la Bibliothèque, où les arts francs sont enseignés. Prêtres-Rois, Prêtres Protectors et Prêtres-Architectes se joignent aux Prêtres-Juges pour désigner tous les dix ans un Vizir, ou Tayty-sab-tjaty dans la langue égyptienne. Normalement premier serviteur du Pharaon, le Tayty-sab-tjaty exerce en pratique en l'occurrence un pouvoir temporel à peu près absolu, aidé par une puissante caste de fonctionnaires. An-Ahbou s'est vite enrichie par le commerce, notamment dans le domaine des composantes alchimiques,

mais surtout des livres et grimoires en général. C'est certainement l'un des lieux les plus brillants intellectuellement de Terre Seconde et l'Université d'An-Ahbou est réputée dans le monde entier, ainsi que son école de magie : **Khast** ("terre étrangère" en égyptien, le premier nom d'An-Ahbou, que l'école reprit car elle est installée sur le lieu exact de la fondation de la cité).

## BOUDDHISME

*Auteur: David Krieff.*

*Si tu cherches le Bouddha, le poison du Bouddha s'emparera de toi.*

*Si tu cherches les ancêtres, le poison des ancêtres s'emparera de toi.*

*Tue le Bouddha quand tu le rencontres.*

*Tue les ancêtres quand tu les rencontres.*

*Tue le maître quand tu le rencontres..*

*Si ton problème a une solution, pourquoi se désoler ?*

*Si ton problème n'a pas de solution, pourquoi se désoler ?*

Le bouddhisme de Terre Seconde est la survivance de celui de Prime Terre. Certains moines, indifférents à la transformation du monde, ont su le transmettre de façon étonnement inaltérée. Cependant, avec le développement et l'évolution des civilisations de Terre Seconde, différentes branches sont apparues.

La langue liturgique originelle du bouddhisme est le sanskrit, qui est également la langue sacrée du védisme et de l'hindouisme, et dans le contexte de Terre-Seconde est de plus le parler-dragon.

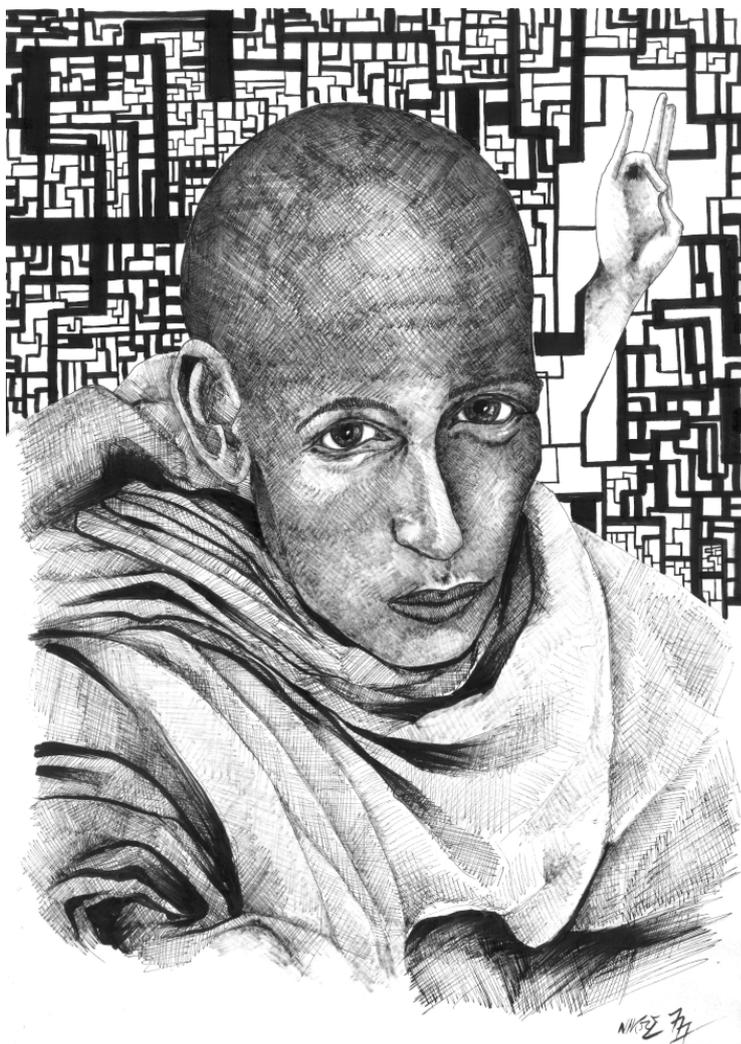
Dans la vraie vie le Bouddhisme se pratique cependant également dans d'autres langues, comme le tibétain, le chinois ou le japonais. On considérera cependant que les Prêtres du Grand Véhicule et du Petit Véhicule de Terre Seconde utilisent le sanskrit comme langue liturgique, même si certains aspects de leur pratique religieuse peuvent être faits dans d'autres langues.

### Le Petit Véhicule

Il s'agit du bouddhisme originel, tel que transmis par les premiers moines. Il s'agit avant tout pour ces hommes d'une philosophie au sens premier du terme : une sagesse, une compréhension du monde et un mode de vie, dont le seul sens est d'offrir une voie vers bonheur. L'ensemble de la doctrine est basée sur les Quatre Nobles Vérités, les trois Voiles de l'Esprit et les Trois Constituants du Monde.

- Les Quatre Vérités :

1. la souffrance existe
2. la souffrance a une origine
3. la souffrance a une fin



#### 4. il y a un chemin qui mène à la fin de la souffrance

Le bouddhisme propose d'aider les hommes à parcourir ce chemin.

- Les trois Voiles de l'Esprit :

1. le désir
2. la haine
3. l'ignorance

Ces 3 Voiles sont les armes de l'ego pour nous empêcher d'atteindre Soukkha, le véritable bonheur, et nous plonge au contraire dans le Samsara, le monde des illusions et des confusions.

- Les Trois Constituants du Monde :

1. le non-être
2. l'impermanence
3. la souffrance

Ces 3 Constituants permettent d'entrevoir la voie vers le bonheur. Le non-être signifie que l'individualité est une illusion, mais que nous sommes tous au contraire une partie du Grand Tout. L'impermanence implique que rien n'est immuable, que tout est soumis aux lois du changement, et que tout est voué à disparaître d'une façon ou d'une autre. Puisque chaque chose n'est qu'une partie du Grand Tout, que tout est en relation, toute cause produisant un effet sur un objet avec lequel elle est en relation, elle est elle-même affectée, et donc altérée. C'est le Kharma, la loi de cause à effet. La souffrance, ou insatisfaction, provient directement que l'impermanence : puisque tout est voué à se transformer ou à disparaître, un besoin ne peut être éternellement satisfait. L'insatisfaction est donc constitutive de l'existence.

Loin de voir ces Trois Constituants comme une incitation au pessimisme, les bouddhistes apprennent à en tenir compte dans leur quête du bonheur. Celle-ci passe par la connaissance et l'acceptation de ces Constituants, ainsi que par l'évitement des Trois Voiles de l'Esprit. Ces Voiles, produits de l'existence de l'égo, alimentent en même temps sa force, empêchant de connaître les Constituants du Monde. L'ego cherchant à affirmer son indépendance vis-à-vis du monde, se voulant éternel et cherchant la satisfaction de ses désirs, ne peut mener qu'au malheur, ou Doukkha. L'accès au bonheur, à Soukkha, ne signifie cependant pas que l'on doive renoncer aux satisfactions, ni oublier complètement sa personnalité. Il faut simplement être conscient que l'on est relié à toute chose, et accepter de retrouver privé de ses plaisirs habituels sans perdre sa tranquillité et sa joie, car telle est la voie du monde. Pour cela, le moine fait appel à 4 niveau de méditations, les Quatre Incommensurables :

- la bienveillance
- la compassion, produit de la rencontre entre la bienveillance et la souffrance d'autrui
- la joie sympathique, qui permet de se réjouir du bonheur d'autrui
- l'équanimité, état de paix qui ne fait pas dépendre son bonheur des événements du monde qui nous affectent

Ces quatre méditations lui permettent de parcourir le Noble Sentier Octuple, aussi appelé Sentier du Milieu (entre luxure et ascétisme) ou chemin triple :

1. la Sagesse :

- compréhension juste (de la réalité et des Quatre Nobles Vérités)
- émotion juste (sans avidité ni haine ni ignorance)

## 2. la Moralité :

- parole juste (sans mensonge, ni médisance, ni discorde, ni oisiveté)
- action juste (respectant les 5 principes)
- moyens d'existence juste

## 3. la Méditation :

- effort juste (surmonter ce qui est défavorable)
- attention juste (prise de conscience de soi et des autres, de la réalité)
- établissement de l'être dans l'éveil

Les 5 principes que doit s'efforcer de respecter un moine sont les suivants :

- S'efforcer de ne pas nuire aux êtres vivants ni retirer la vie
- S'efforcer de ne pas prendre ce qui n'est pas donné
- S'efforcer de ne pas perdre la maîtrise des sens (le mental inclus)
- S'efforcer de ne pas user de paroles fausses ou mensongères
- S'efforcer de ne pas ingérer tout produit intoxicant diminuant la maîtrise de soi et la prise de conscience

Ces principes sont des incitations plus que des commandements pour deux raisons : premièrement, du fait de l'impermanence du monde, suivre ces préceptes peut mener à une action injuste ou à une inaction tout aussi injuste, et deuxièmement car un moine est libre de ses actions. S'il enfreint un de ces préceptes, ce n'est pas une faute à expier, mais tout au plus un éloignement à l'équianimité et à Soukkha qu'il devra rattraper.

Le moine bouddhiste est donc un être essentiellement joyeux et serein, dont la compagnie est ressentie de manière très forte par les être sensibles.

## *Teinte Spirituelle*

La Teinte spirituelle du Bouddhisme est le Kharma, comme pour l'hindouisme et le védisme. Un moine bouddhiste doit avoir au moins au Kharma de 2, sans quoi il perd la possibilité de faire appel à l'Immanence, décrite ci-après. Naturellement ce sont les moines qui ont en général le meilleur Kharma.

## *Les moines bouddhistes et l'Immanence*

Les Moines sont les membres du Petit Véhicule, qui dédient leur vie toute entière à la recherche bouddhique. L'assimilation de tout ce qui est décrit au dessus se traduit par une compétence particulière, réservée à ceux qui ont suivi l'enseignement du bouddhisme : **l'immanence**. Cette compétence, qui traduit leur assimilation des Trois Constituants du Monde, des Trois Voiles de l'esprit, des Quatre Noble Vérités. Elle est ce qui leur permet d'échapper au Samsara. Beaucoup voient l'Immanence comme une magie naturelle, mais les Moines veulent y voir une compétence, seul héritage possible de Prime Terre.

L'Immanence est de fait une compétence déductive particulière, permettant entre autres de créer des effets de magie naturelle. Il est évident que l'Immanence englobera tout autant les capacités réelles qu'on peut constater chez les Yogi de notre monde que d'autres, plus fantasmatiques, ou plus poétiques, qui relèvent de la magie, comme le fait de pouvoir survivre six mois sans manger ni boire. Il va de soi que les opinions à ce sujet sont fort partagées et que selon les MJs certaines facultés conférées par l'Immanence seront jugées magiques ou non. Quoi qu'il en soit, Immanence est une compétence à part, qui englobe des

facultés (au sens général du terme, et non dans l'acception des règles de Terre Seconde) de magie naturelle et d'autres tout-à-fait réalistes. Une partie de ces facultés serait donc inhibée par exemple par de la pierre uranique. Si la limite entre Immanence magie que Immanence non-magique est affaire d'appréciation du MJ, cette limite doit exister et être clairement définie au départ avec les joueurs afin d'éviter tout malentendu ultérieur, même si le personnage lui-même ne verra certainement pas cette limite.

Moine bouddhiste n'est pas une discipline. En principe toute personne ayant reçu l'enseignement bouddhique a accès à Immanence et peut dépenser des points dedans, sachant qu'elle n'est favorisée pour personne. Le Moine bouddhiste est un personnage qui se consacre totalement à Immanence, et renonce à toute autre forme de discipline.

Passons à présent à l'examen des différentes facettes d'Immanence...

### **Immanence et le non-être**

La compréhension de cet aspect permet au moine d'être extrêmement conscient de son environnement. Il est en permanence disponible à toutes les sensations extérieures, et aucune ne le tire de cet état. Il est ressenti comme essentiellement serein. La capacité à être tout entier dans le présent se nomme présence éveillée. Il ne peut pas être surpris, remarque toute chose et est doué d'une grande empathie. Pour lui, les choses, tous les êtres ne sont qu'une partie d'un grand tout, ce que les autres être doués de sensibilité sentent confusément en sa présence. En conséquence, pour tout être sensible (c'est à dire tous ceux qui ont une âme), lui faire du tort semblerait une monstruosité gratuite, plus inacceptable encore qu'un acte purement cruel envers un petit enfant. Les rares qui le feraient sont des êtres qui s'abîment dans le spectacle de leur propre déchéance, et la monstruosité de leur acte les frappera dès qu'ils seront revenus à la raison. Et s'ils ont des spectateurs un tant soit peu moins monstrueux qu'eux, ils reculeront sans doute, sous peine de voir les gens intervenir, outrés. Cela est vrai de tous les êtres sensibles, même les animaux, qui sont aussi des âmes en transmigration. Cet aspect de "non-être" fait qu'il sera très habile à survivre dans tous les milieux, naturels ou non.

### **Immanence et impermanence**

Le moine ressent le subtil réseau de relations entre les choses. Rien n'est permanent, tout est en mouvement, animé par le Kharma, la loi de cause à effet. Aucune cause n'est permanente, car les effets qu'elle a créés deviennent des causes qui l'affectent à son tour. Alliée à son empathie, cette qualité fait de lui quelqu'un d'extrêmement perspicace pour reconstituer ou anticiper des événements liés aux êtres sensibles et leurs relations. Alliée à sa présence éveillée au monde, cela lui donne une très grande rapidité de réaction, et une grande perspicacité pour reconstituer ou anticiper des événements.

### **Immanence et la souffrance ou l'insatisfaction**

Le moine sait et sent qu'aucun besoin ne peut être définitivement satisfait. Cela entraîne que les souffrances l'affectent très peu. Il apparaît comme quelqu'un d'extrêmement joyeux, même dans l'adversité. S'il a décidé quelque chose, sa résolution est inflexible, car il n'a rien à gagner et rien à perdre. Cela lui permet de ne pas ressentir son état physique comme handicapant au-delà des impossibilités physiques (il ne bougera pas un bras dont les tendons sont sectionnés). Alliée à son empathie, cette qualité lui permet d'être d'un grand réconfort pour les autres. Il comprend également très bien les souffrances et faiblesses des autres.

### **En termes de jeu**

En terme de jeu, le Moine a la possibilité d'ajouter son score d'immanence aux jets nécessitant une harmonie avec le milieu, ou une compréhension des gens et des choses. Voici une liste, non exhaustive, de compétence qui seront affectées : vigilance (un moine de haut niveau n'est jamais surpris, car toujours présent), ouïe fine, chercher, orientation, survie, mais aussi dissimulation, discrétion, perspicacité (ou

psychologie)... Entregent ne rentre pas dans cette liste, car cette compétence inclut une notion de manipulation qui ne relève pas de l'immanence. Si quelqu'un cherche à le manipuler, ou à l'impressionner, il dispose également de son score d'immanence comme bonus pour y résister de quelque manière que ce soit.

Les personnes ou les animaux (dotés d'une âme : pas les démons par exemple) qui voudraient l'attaquer doivent faire un jet de volonté de difficulté 10+immanence. S'ils ratent, ils ne peuvent normalement pas attaquer le moine. Ils peuvent néanmoins refaire un jet d'une difficulté majorée de 2 : s'ils ratent, ils ne pourront pas attaquer le moine, et le souvenir de ce qu'ils ont failli faire les hantera longtemps, leur inspirant un profond dégoût d'eux-mêmes. S'ils réussissent, ils peuvent attaquer le moine, de manière frénétique. Dans ce cas, le souvenir de ce qu'ils ont fait les poursuivra longtemps, jusque dans leurs rêves. Selon la nature et le score de sa Teinte Spirituelle, chaque personnage sera plus ou moins traumatisé par cette expérience, mais à moins d'être totalement dénué de conscience morale il considérera néanmoins cela comme l'un de ses actes les plus vils qu'il a commis (ce qui n'est pas forcément dénué d'un certain plaisir pour certains). Les spectateurs (hommes ou animaux suffisamment intelligents pour cela) de l'agression d'un Moine doivent faire le même jet : s'ils le ratent, ils se sentent obligé d'intervenir, et, s'ils conservent la possibilité de ne rien faire, se tiendront pour des couards de la pire espèce s'ils restent inactifs. Là encore, la peur peut faire des merveilles.

Il est à noter que cette difficulté ne s'applique qu'à une action directe contre le Moine, c'est à dire qu'elle s'appliquera au bourreau, mais pas au donneur d'ordre. Bien sûr, refuser à un Moine l'entrée dans un bâtiment, et lui barrer le passage un peu rudement n'est pas considéré comme une agression. Là encore, la proverbiale sagacité du MJ pourra apporter des modificateurs au et, selon l'absurdité du comportement du Moine (insulter sans raison un mercenaire obtus et saoul poussera sans doute le MJ à accorder un solide bonus à notre alcoolique lourdement armé).

L'immanence apporte au Moine une maîtrise suffisante de son corps pour qu'il puisse ignorer les malus liés à la fatigue, aux blessures, à la faim... à hauteur de son score d'immanence. Lorsqu'il doit faire un jet de résistance quelconque, le Moine peut également rajouter son score d'immanence à son jet, idem pour l'esquive (il est capable, dans une certaine mesure, de "lire" les mouvements de son adversaire).

Lorsqu'il discute avec quelqu'un, son interlocuteur doit faire un jet de volonté pour un seuil égal à 10+immanence. En cas d'échec, la personne discute sereinement avec le moine, quel que soit son état d'énervement, quelles que soient les pressions extérieures, ou le rôle social que la personne a à maintenir. Naturellement, le MJ gèrera la situation de la manière qui lui paraîtra la plus crédible.

Enfin, l'immanence confère au Moine une sorte de "6ème sens" pour comprendre ce qui s'est passé, en faisant un vrai petit Sherlock Holmes, et pour lire le futur, dans la mesure où il peut se déduire du présent. L'étendue de cette prédiction peut se déterminer comme suit. Dans un combat, le Moine sait ce que vont faire les gens pour un nombre de segments égal à  $E(\text{Immanence}/2)$  à l'avance : si un Moine a une immanence de 14, il connaîtra les actions 7 segments à l'avance. Cela même si le combat n'est pas engagé : il sera prévenu à l'avance que quelqu'un l'attend derrière la porte, ou le vise avec une flèche. Si d'aventure un mage se téléporte à côté de lui et lance des boules de feu à tout crin, il serait dans l'incapacité de le prévoir, naturellement. Lors d'un voyage en mer, il saura un nombre d'heure égal à son immanence si une tempête l'attend. Lors d'un siège, il saura un nombre de jour égal à son immanence l'issue du combat. Cette dernière faculté est à manipuler avec perspicacité par le MJ : un PJ dont le personnage est Moine ne doit pas tout connaître à l'avance : certains évènements sont trop aléatoires pour être prédits, ou plutôt sont la conséquence d'une série de causes tellement complexe que le 6ème sens d'un Moine sera tenu en échec, sauf à être de très haut niveau. Au MJ donc de réaliser un savant dosage afin de conserver le plaisir de la partie. Il peut par exemple décider que le Moine engagé dans un combat souterrain perçoit les mouvements de ses adversaires 7 segments à l'avance, mais qu'il ne prendra conscience du fait qu'une roche va s'effondrer sur eux qu'un segment avant la catastrophe. L'idée est de donner un avant-goût des catastrophes qui ne manqueront pas de s'abattre sur les PJ sans pour autant leur permettre de les éviter.

Dernier point : le bouddhisme n'interdit pas le meurtre, même s'il le condamne. Un Moine peut donc être amené à tuer un autre être vivant. Dans ce cas, la loi du Karma va jouer : celui qui tue doit s'attendre à

être tué à son tour. Cela signifie que, si un Moine tue un être vivant, son immanence sera considérée comme étant divisée par deux pour les gens qui veulent l'attaquer, pendant une semaine pour un animal, pendant un mois pour un homme. Libre au MJ de rajouter d'autres types un malus, si le Karma l'exige.

### *La transmigration des âmes*

Pour les bouddhistes, les âmes accomplissent un long chemin d'éternelles réincarnations, qui ne peut être altéré que par l'atteinte de Soukkha, du bonheur. Lors d'une réincarnation, une âme perd tous ses souvenirs, ainsi que sa personnalité, ce qui est heureux. C'est une chance éternellement renouvelée accordée à une âme que d'oublier son ego passé. Seul le Karma garde trace de nos actions passées. Lorsque l'on a atteint Soukkha, en revanche, plus rien ne peut nous affecter. Ayant atteint le contentement et la paix indépendamment du monde, celui-ci n'a pas de prise sur nous. Le moine s'abstrait alors des contingences du Karma, et de l'impermanence. L'image pourrait être celle d'un bateau sur l'océan : on est continuellement affecté par les vagues, et les tempêtes nous emportent, incapables de conserver une posture stable. Le moine ayant atteint Soukkha, en revanche, est semblable à l'albatros au dessus des flots : pour lui les vagues, aussi colossales soient-elles, ne sont que des dessins éphémères et insignifiants à la surface d'un océan inchangé. Que l'on place le bateau à un autre endroit de l'océan, et tout lui paraîtra différent, rien ne lui rappellera sa position passée. L'albatros, lui, sera toujours face au même océan.

Pour le bouddhisme du Petit Véhicule, les dieux ne sont pas des êtres supérieurs. N'ayant pas d'âmes, ils ont la même importance que la présence d'un rocher ou le cours d'une rivière : ils sont simplement de nouvelles contingences, soumises à la loi du Karma, rien de plus. De même, la magie n'a pour eux rien de mystique, et la connaissance de la magie ne peut rien apporter au bonheur des âmes. Soumise elle aussi aux Trois Constituants du Monde, leur connaissance reste plus importante. Elle n'est ni intéressante ni inintéressante, mais possède la même importance que le soc ou la charrue : c'est un outil.

Le Petit Véhicule est donc, pour les Bouddhistes, la survivance à l'identique du bouddhisme de Prime Terre. Le bouddhisme s'accordant par nature aux évolutions apparentes du monde, il n'y a là rien d'étonnant. Cette indifférence du bouddhisme aux forces magiques et divines apparues dans Terre Seconde sera cependant remise en cause par le Sacrifice Parfait des Trois Saints du Ciel Pur.

### *Les Trois Saints du Ciel Pur*

Peu de temps après le passage de Prime Terre à Terre Seconde, trois moines d'exception, deux femmes et un homme, décidèrent de tirer parti de la magie désormais présente dans le monde pour aider les bouddhistes, et plus généralement l'ensemble des êtres sensibles, à méditer sur les Trois Constituants et à prendre conscience de leur signification, en en devenant l'incarnation même. Ils conçurent pour cela le plus fou des projets : devenir chacun une divinité incarnant un des Constituants. Les noms de ces moines ont depuis été oubliés, et on ne les connaît plus que comme Anatta (non-être), Anitya (impermanence) et Doukkha (souffrance), formant ensemble la Trinité Bouddhique.

C'est leur transformation que l'on nomme le Sacrifice Parfait des Trois Saints du Ciel Pur. Pour devenir réellement des divinités, les trois moines passèrent par plusieurs phases. Tout d'abord, chacun médita intensément, pendant plusieurs vies d'homme, sur le principe qu'il allait incarner, attendant d'épouser suffisamment ce Constituant pour ne plus faire qu'un avec lui. Les Constituants n'ayant pas de réalité les uns sans les autres, leurs méditations se sont faites les uns en présence des autres, chacun tirant sa force des deux autres et les alimentant en retour. Ensuite, pour devenir des Dieux à part entière, ils durent écartier leur âme. C'est parce qu'ils durent empêcher leur âme de poursuivre son chemin dans le cycle des réincarnations, renonçant à atteindre Soukkha, que cet acte est considéré comme le Sacrifice Parfait, celui qu'aucun sacrifice ne pourra jamais dépasser. Cependant, ne pas avoir d'âme de suffisait pas à faire d'eux des dieux, aussi ils durent voler son essence divine à un Dieu déjà existant, au moment même où ils renonçaient à Soukkha. Ils choisirent pour cela un Dieu profondément mauvais, dont ils récupérèrent l'essence en en repoussant la substance mauvaise. Ce Dieu n'ayant qu'un effet négatif sur le monde, y compris sur ses fidèles, ils accomplirent un acte uniquement positif pour les hommes. Cela leur permit

d'accomplir leur oeuvre sans entacher le Kharma de leur création.

Les Trois Saints du Ciel Pur, ou Trinité Bouddhique, n'imposent pas de commandement à leur prêtre au-delà de la recommandation de rechercher le bonheur. Ils sont essentiellement là pour guider les hommes, comme les paroles des sages et les exercices de méditation, dans leur recherche de compréhension du monde d'abandon des Trois Voiles et de Soukkha. Ils n'ont pas de commandement, pas de loi au delà de celle, universelle, du Kharma.

Eux-mêmes ne reprendront la voie des réincarnations et la recherche de Soukkha qu'une fois toutes les âmes menées à Soukkha. Tel fut le Sacrifice Parfait des Trois Saints du Ciel Pur.

### *Le Sanctuaire Parfait*

Il s'agit du nom que les Bouddhistes donnent aux trois montagnes qui sont censées abriter l'âme de chacun des Trois Saints. Lieu ouvert à tous les Prêtres, et plus généralement à tous les Bouddhistes, beaucoup viennent y méditer, l'influence des Trois Saints les guidant dans leurs méditations. C'est sur ces montagnes, qu'ils sont les seuls à pouvoir gravir, que les 5 Hauts Moines (cf. plus bas) communiquent directement avec les Trois Saints.

### *La Roue de la Transmigration*

La Roue de la Transmigration est le Havre des Trois Saints du Ciel Pur dans la Douat (Agarit). Ils ont créé ce Havre pour éviter que d'autres divinités ou créatures récupèrent les âmes, et bloquent leur cycle de réincarnation. Une fois une âme dans la Roue de la Transmigration, les Trois Saints la dépouillent dans la plupart des cas de ses souvenirs, et la réincarnent dans l'Univers Matériel Réel. Ils ne laissent que des souvenirs évanescents, les plus propices à aider la personne sur son cheminement dans la voie de Bouddha au cours de sa prochaine vie. Les moines du Petit Véhicule voient également leur âme passer dans ce Havre, mais plus leur score en immanence est fort, moins les Trois Saints ont d'emprise sur leur âme et ses souvenirs.



En sanskrit, la Roue de la Transmigration, ou Roue de la Vie, est appelée la Bhavacakra. La Bhavacakra est traditionnellement représentée comme une sorte d'enseignement en images, représentant toutes les étapes de l'évolution de l'âme. La créature monstrueuse tenant la roue est soit

Yama, le dieu de la mort de l'hindouisme soit Kala, le Maître du Temps. Dans la vraie vie le bouddhisme a adopté par syncrétisme de nombreuses croyances et représentations issues de l'iconographie hindouiste. Dans de contexte de Terre Seconde on choisit de distinguer cette créature cependant en la désignant par le nom qui lui est parfois donné: Kirtimukha ("visage glorieux").

Kirtimukha est donc dans ce contexte une créature de la Douat apparaissant sous les traits proposés ci-contre, chargée de capturer les âmes de teinte spirituelle vertueuse kharmique bouddhiste pour les ramener dans le havre qui leur est destiné. Affiliée aux Trois Saints du Ciel Pur, elle parcourt la Douat à la recherche de ces âmes et s'opposera à quiconque tente de les détourner de leur véritable destination. Sa force est de 50, et elle peut l'utiliser soit pour emmener une âme contre sa volonté vers le Havre de la Bhavacakra, ou pour chasser toute créature, âme morte ou reflet plutonien qui s'opposerait à elle. Un reflet plutonien sera chassé une Lune entière hors de la Douat en cas d'échec. On considérera qu'elle dispose de plus d'une force de 25 pour repérer ceux qui utilisent le Surveillant d'un Arrit pour lui échapper.

## Le Grand Véhicule

### *Les prêtres de la Trinité Bouddhique*

Les prêtres de la Trinité Bouddhique sont le lien entre le Petit et le Grand Véhicule. Ils sont originaires de n'importe lequel des deux, et leur objectif est de permettre aux hommes de suivre l'enseignement de Bouddha. Leurs fidèles, en revanche, sont des membres du Grand Véhicule, qui fonctionne comme une religion un peu particulière. Les Trois Saints du Ciel Pur accordent à leurs prêtres relativement peu de Sortilèges, mais beaucoup de Rites. La Hiérarchie, enfin, n'est que de peu d'importance pour ce clergé. Lorsqu'un individu rejoint le clergé de la Trinité Bouddhique, il ne choisit pas l'un des Trois Saints comme divinité tutélaire, cela n'aurait que peu de sens. Au contraire, il est bien prêtre de ces 3 divinités.

### *Errance*

Les seuls sortilèges accordés par les Trois Saints du Ciel Pur sont des sortilèges de protection, de guérison, d'acétisme, de désenvoûtement, de connaissance, et de survie (adaptation à son milieu, facilité à trouver des plantes comestibles...) Les Sortilèges étant une manifestation de la magie, ils ne les intéressent pas particulièrement. Ils préféreront utiliser des méthodes naturelles pour produire les mêmes effets, lorsque la chose est possible, ou utiliser des Rites, porteurs d'enseignements.

### *Rites*

Les Rites permettent aux prêtres de la Trinité Bouddhique d'utiliser les Quatre Nobles Vérités et la connaissance des Trois Voiles de l'esprit de manière relativement puissante, en utilisant un support matériel : statuette, écriture, danse, prière, chant... Quelques rites sont connus et codifiés, comme ceux de guérison, de protection, voire de destruction du mal ou même du bien, mais les Prêtres ont la possibilité de créer de nouveaux rites sur l'instant. Pour créer un rite, le Prêtre dispose de deux potentiels, chacun égal à son score en Affinité Trois Saints du Ciel Pur - Rites. Il peut répartir les points de ces potentiels entre chacune des Quatre Nobles Vérités d'une part, et entre chacun des Trois Voiles de l'esprit de l'autre. Il n'est pas tenu de dépenser tous les points de ses potentiels. On regarde alors le nombre de point qu'il a dépensé pour chacun de ces deux potentiels : le plus élevé indique le niveau du Rite, et donc la Grâce nécessaire à son accomplissement. Le nombre de point affecté à chacune des Vérités ou des Voiles indique la puissance de la Vérité ou du Voile dans le rite. La finalité de l'utilisation de cette Vérité ou de ce Voile est décrite par le joueur, l'effet étant laissé à l'appréciation du MJ.

Le support matériel utilisé pour le rite permet de rendre la résistance au sort plus difficile. Le seuil de base du jet de volonté pour résister est celui correspondant au niveau du Rite, mais celui-ci peut augmenter avec le "decorum" du Rite. Plus la mise en scène du Rite sera en accord avec la cible et l'effet recherché, plus la résistance sera difficile. Ainsi, un rite de purification du mal sur un démon sera bien plus efficace s'il réunit une vingtaine de personne en train de chanter autour du démon que s'il consiste simplement à lui jeter une sardine au visage. Si un Rite fait appel à l'un des Trois Voiles de l'Esprit, seules les personnes de teintes spirituelle "Bouddhiste" auront la possibilité de baisser volontairement leur protections magiques. Les autres se révolteront inconsciemment à cette négation de leur égo, et ne pourront abaisser leur protection, même pour des sorts de soin. La mise en scène est donc utile même dans le cas du soin, et se tenir au chevet d'un mourrant en allumant régulièrement de l'encens et en priant dans une langue incompréhensible sera plus efficace que d'accrocher des gousses d'ail au mur.

Naturellement, il est possible d'imaginer un premier Rite ne faisant appel qu'aux Quatre Nobles Vérités et permettant temporairement à la cible d'abaisser ses protections pour un prochain Rite faisant appel aux Voiles... Là encore, les possibilités sont infinies.

Les Prêtres préfèrent de beaucoup utiliser des Rites à des Sortilèges, car ils contiennent en eux une parcelle des vérités du monde, et participer ou même assister à un Rite a une valeur éducative, pour un non-bouddhiste comme pour un Haut Moine.

### *Hiérarchie*

Seuls 5 prêtres ont une importance supérieure aux autres, les Hauts Moines. Leur rôle est double.

D'un côté, ils sont les protecteurs des 5 Soutras Originels :

- + le Soutra du Ciel Bénéfique, qui favorise la vie
- + le Soutra du Ciel Maléfique, qui purifie le mal
- + le Soutra du Ciel Sage, qui porte en lui la connaissance du monde, le Kharma
- + le Soutra du Ciel Contemplatif, qui porte en lui la connaissance des êtres et des âmes
- + le Soutra du Ciel Terrestre, qui unit chaque chose et chaque être dans le Grand Tout.

D'un autre côté, ils sont les seuls à dialoguer directement avec les Trois Saints, et à pouvoir donner des ordres aux Prêtres et aux fidèles du Grand Véhicule, qui les suivront alors pieusement. Cela ne s'est produit qu'une seule fois dans toute l'histoire de Terre Seconde (un Prêtre avait été chargé d'une mission particulière), mais cette possibilité reste bien présente, même si les Hauts Moines ne la font jamais sentir. De manière générale, ils se conduisent avec l'humilité caractéristique des Prêtres Bouddhistes.

### **Les Soutras et les Jufus**

Les Soutras et les Jufus sont des objets magiques créés par des Prêtres, ou directement par les Trois Saints du Ciel Pur eux-mêmes. La différence est qu'un Jufu est un Rite enfermé dans un objet, à usage unique, tandis qu'un Soutra ne connaît pas de limites à son nombre d'utilisations, bien que basé sur un Rite. Un Jufu est par exemple un bout de papier sur lequel sont inscrits quelques caractères, et qui permet au Rite de s'activer dès qu'il est collé sur quelqu'un. Un Jufu est toujours sur un support fragile. En particulier, une épée ne constitue pas le candidat idéal pour stocker un Jufu ! Le Soutra, lui, est indestructible, quel que soit son support. Le plus souvent, il s'agit d'un rouleau de parchemin. Il contient souvent un Rite particulièrement puissant. Les Soutras ne peuvent être créés que dans le Sanctuaire Parfait, par des Prêtres de haut niveau ou par les Trois Saints eux-mêmes. Disposer d'un ou plusieurs Soutra, sans être rare, est toujours un honneur pour un Prêtre.

Il est vain de vouloir donner des règles pour créer un Soutra, mais voici celles pour un Jufu. Le prêtre doit posséder la capacité adéquate, et lancer un premier Rite qui lui permettra de créer le Jufu. Selon le bon vouloir du MJ et le plaisir de ses joueurs (NdMJ: Voyons David... Le plaisir des joueurs est dans la soumission au bon vouloir du MJ. Je vois qu'on a été un vilain garçon et qu'on n'a pas bien appris sa leçon, mmmh?), il s'agira là soit d'un Rite passe-partout, soit d'un Rite particulier à définir spécialement en fonction du support utilisé pour le Jufu et du Rite à y déposer (qui sera moins cher que le Rite passe-partout, puisqu'il demande de la créativité de la part du joueur).

### *Les membres du Grand Véhicule*

Est membre du Grand Véhicule toute personne qui adhère à la religion de la Trinité Bouddhique, et qui est donc de TS kharmique bouddhiste.

La structure du Grand Véhicule est semblable à celle de toute autre religion, à ceci près que les Prêtres n'ont aucune autorité séculaire : nul n'est tenu de leur obéir, même si beaucoup les respectent, et ils n'influencent pas la politique de la société, même si ses dirigeants recherchent parfois leurs conseils.

Le clergé du Grand Véhicule, si l'on peut réellement parler de clergé dans la mesure où il n'est pas structuré, ne possède pas de ressources en dehors des terres que cultivent les Prêtres, et des offrandes (en nature, jamais en argent) des fidèles. Un Prêtre, pas plus qu'un Moine, n'a de possession matérielle. Un Prêtre ou un Moine ne refusera donc pas, en règle générale, de donner ce qu'il a sur lui (sauf si ces objets ont une valeur sacrée, comme les Soutras, ou un usage qui les dépasse). Les Temples appartiennent à la ville sur lesquels ils sont édifiés, pas aux Prêtres.

### *Un plan qui se déroule sans accroc*

Les Trois Saints du Ciel Pur, lors de leur Sacrifice Parfait, ont cependant commis une erreur dont ils n'ont

pas conscience, même si certains prêtres l'ont compris par la suite.

La divinité dont ils prirent l'essence n'était autre que Geist, antique déesse des premiers Drachenalben, qui correspondait jadis au Seigneur des Abysses appelé l'Araignée-Dragon, avant que Lilj ne devienne Lilyom et n'absorbe son double démoniaque au cours de la Guerre du Royaume qui a déchiré jadis les Elfes. Geist possédait le Regard Oblique, qui lui conférait le pouvoir de prescience. Elle vit alors que les trois moines étaient encore en train de méditer, que Lilj allait lui dérober son essence démoniaque, et que ces trois petits humains allaient lui voler son essence divine.

Elle comprit que, par leur compréhension des lois du monde, elle ne pourrait pas les empêcher, aussi incroyable que cela paraisse. Effarée devant l'étendu du pouvoir que leur donnait la compréhension du Kharma, elle chercha un moyen de les défaire, en se gardant bien d'agir. Elle prépara ainsi sa vengeance posthume.

Retranchée au plus profond de son royaume des Abysses, elle questionna Bélit-Séri, invoqua Ereshkigal, et comprit. Elle comprit comment prendre les moines en défaut. Ceux-ci étaient capable de deviner l'enchaînement des causes et des effets de manière redoutable, mais que se passerait-il si la cause qui provoquerait l'échec de leur projet se produisait après l'échec lui-même ? Que se passerait-il si l'effet précédait la cause ? Obsédés par l'univers matériel et ses lois, les moines n'avaient pas pris la pleine mesure des autres univers, et en particulier des Abysses, seul univers capable de les prendre en défaut. S'ils l'avaient étudié, le pire eût pu être évité. Malheureusement, ce ne fut pas le cas.

Menant l'ensemble de son projet depuis les Abysses, dans un endroit complètement déconnecté de l'Univers Matériel Réel, Geist utilisa le savoir du Scribe pour tisser autour de son projet un tissu de mensonge, la subtilité de la Reyne-Esclave pour donner corps à son projet fou, et la puissance aux profondeurs insondables de la Mère pour lui permettre de se réaliser.

C'est ainsi que le Chaos, qui rend toute chose possible, permit à la maîtresse de l'Esprit, de la Folie et des Prophéties d'enjoindre à tous les fidèles de Geist de prier pour elle avec ferveur, au moment même où elle était absorbée par les trois moines, car un projet futur en dépendrait. Le maître du Mensonge et de la Connaissance gardait ce projet bien à l'abri, pour ne le concevoir que plus tard. C'est ainsi que la vision de ce projet futur amena Ereshkigal à demander aux fidèles de Geist de prier. Ce fut cette belle réalisation du Scribe que copia d'ailleurs par la suite la Sublime Porte, un démon extrêmement puissant qui convainquit tout le monde de son existence jusqu'à avoir la force de se créer lui-même.

Le stratagème fonctionna, car aucune cause passée ou présente ne poussa les fidèles de Geist à prier pour elle, rendant la manœuvre invisible aux moines, trop enfermés dans les lois du Kharma.

C'est ainsi que, si l'essence divine que les moines absorbèrent était bien vidée de sa signification malivole, elle reprit aussitôt corps au moment où les moines achevèrent de se séparer de leur âme et de devenir des divinités. Geist subsiste encore, affaiblie, divisée, mais bien présente, tapie comme une menace obscure lorsque les moines méditent sur les principes incarnés par les Trois Saints du Ciel Pur.

Etant chaotique, et particulièrement subtile, celle-ci perturbe parfois le contenu des méditations des moines sur l'ego et le non-être, pervertissant l'enseignement Bouddhiste et créant des branches de prêtres égarés.

L'explication du nombre de Hauts Moines se trouve dans cette origine, car derrière chacun des Soutras Originels se cache le nom maudit d'un principe des Abysses :

- Le Ciel Pur : Tiamat, la Mère, maîtresse du Chaos
- Le Ciel Maléfique : Nergal, le Tortionnaire, maître de la Violence
- Le Ciel Sage : Bélit-Séri, le Scribe, maître du Mensonge
- Le Ciel Contemplatif : Ereshkigal, la Reyne-Esclave, maîtresse de la Folie
- Le Ciel Terrestre : Namtarou, le Vagabond, maître de la Pestilence

Chacun de ces Soutras, pris indépendamment, n'est pas spécialement teinté par les principes abyssaux. Cependant, mis côte à côte, ils forment une construction complexe en filigrane de laquelle se dessine le souvenir du pentacle de l'Araignée-Dragon. La déesse avait en effet compris qu'elle devait se dissimuler toute entière dans la trame subtile de la magie, si elle voulait se cacher de ces moines qui perçoivent si

bien le monde.

Que savent exactement ces Moines du Petit Véhicule, ces Hauts Moines, ces Prêtres des Trois Saints, ces membres du Grand Véhicule, que savent-ils de ce piège à la fois inexorable et improbable, comme seuls les démons savent les concevoir ? S'ils n'en comprennent ne serait-ce qu'une partie, que font-ils pour le déjouer ? Le veulent-ils seulement ? Cela, Geist elle-même l'ignore. Les bouddhistes ont des modes de pensée qui lui sont par trop étranger, à elle qui fut l'orgueilleuse maîtresse des ténèbres, la quintessence du monstre tapi dans l'obscurité. Et lorsque sa puissance blessée se réunit fugitivement à la faveur des Soutras Originels, ou durant les plaisirs gourmants de la corruption d'une âme égarée, elle ne peut s'empêcher de connaître l'angoisse primordiale : celle de l'inconnu. Celle de l'enfant qui a peur du noir.

### *Les Prêtres Bouddhistes Egarés*

Les Prêtres Bouddhistes Egarés sont des prêtres qui ont été subtilement détournés de leur voie par Geist, lorsqu'ils méditaient sur les Trois Saints du Ciel Pur. Ce sont des infortunés que l'ancienne déesse a doucement poussé vers une interprétation un peu "oblique" de la philosophie bouddhiste. Voici décrit le subtil détournement des valeurs qu'elle opère.

Les Quatre Vérités sont :

1. la souffrance existe
2. la souffrance a une origine
3. la souffrance a une fin
4. il y a un chemin qui mène à la fin de la souffrance

Pour ces prêtres, c'est une erreur de considérer que "la souffrance a une fin" signifie que c'est un but après lequel il n'y a rien, un peu comme la destination d'un chemin. C'est l'une des dernières illusions de l'ego, la plus pernicieuse de toutes. Car si le bouddhiste sage se détache des passions de ce monde, il fait partie du grand tout. Penser s'en extraire en ayant atteint un but est une illusion de l'ego, qui crie ainsi qu'il ne fait pas partie du monde en se donnant les apparences de la vertu bouddhiste. Tout comme les âmes renaissent sans cesse, la fin de la souffrance doit être atteinte sans cesse. Ce n'est donc pas un but, mais un chemin à parcourir sans cesse. Une façon de vivre. Autrement dit, un schéma de comportement, une habitude qui petit à petit va enfermer le moine dans une course sans fin, qui n'apparaîtra comme telle que lorsqu'il sera trop tard.

C'est le Premier Détournement.

Les Trois Constituants du Monde sont :

1. le non-être
2. l'impermanence
3. la souffrance

Là encore, elle opère par petites touches.

Afin de ne plus être blessé par le désir, elle incite à renoncer, non pas au désir, mais aux objets du désir, concentrant le Moine sur l'objet et non la cause. A partir de là, le Premier Détournement commence à opérer, et le moine va prendre l'habitude de renoncer à ce qu'il désire. Ce qui signifie qu'il va continuer à désirer, et renforcer insidieusement ce désir en le frustrant en permanence.

C'est le Second Détournement, celui de l'impermanence.

Du Premier et du Second Détournement, le Prêtre tire une souffrance perpétuelle, qu'il interprète trop souvent comme une prise de conscience du troisième Constituant : la Souffrance. Or, c'est l'ego qui souffre, mais l'ego n'est qu'une illusion. La souffrance est donc une illusion, qu'il faut traiter comme telle tout au long du chemin de la vie : il faut l'ignorer. Ce n'est pas très éloigné de l'enseignement bouddhiste, mais les deux premiers détournements transforment cela en refoulement, au lieu de le sublimer en

détachement. La souffrance ronge alors le coeur du Prêtre, à son insu.

C'est le Troisième Détournement, celui de la souffrance.

Le Prêtre comprend ensuite qu'il vit dans la souffrance sans cesse renouvelée, car telle est la vérité du monde, qu'il perçoit maintenant sans artifice. Sa vie consiste à changer perpétuellement d'objet de désir, perpétuellement satisfait, perpétuellement en recherche de plus, acceptant la souffrance. Sa foi seule lui permet de poursuivre sur cette voie, et sa piété lui indique qu'il n'est qu'une partie du grand tout qui le satisfait en permanence, à condition de s'abandonner à lui. Tout ce qu'il fait est fait par la volonté du grand tout, il n'a pas d'importance. Pas plus que les autres, qu'il ne perçoit bientôt plus que comme des instruments.

C'est là l'Ultime Détournement, celui du non-être, qui mène sur le Sentier Oblique, fort différent du Sentier Médian. Le Prêtre adore maintenant Geist d'une piété servile, toujours au travers des Trois Saints du Ciel Pur.

L'objectif de Geist est de se constituer un clergé, et de raviver ainsi sa puissance. Elle pense que petit à petit, le nombre de ses Prêtres Égarés va augmenter, se propageant comme une vermine à travers ceux qui l'ont frappée.

Les Prêtres Bouddhistes ont bien remarqué que certains des leurs suivaient un chemin qui les éloignaient de Soukkha, parfois même des prêtres très renommés pour leur sagesse. Mais les Prêtres Égarés savent bien se cacher, et la nature même du bouddhisme empêche toute forme d'inquisition. De plus, la nature même de ce qui reste de Geist, trace magique habilement dissimulée, rend apparemment indécélable aux yeux des prêtres ses manipulations, ou son influence.

Au fur et à mesure de la reconstitution de ses pouvoirs, Geist pourra accorder aux Égarés des pouvoirs supplémentaires, en plus des pouvoirs classiques des Prêtres bouddhistes, dont les Égarés disposent toujours.

## BOUQUINS

On énumère et décrit ici succinctement l'ensemble des ouvrages mentionnés dans l'Encyclopédie ainsi que moult autres, afin de permettre au MJ de répondre rapidement aux joueurs qui exigent une description exhaustive de la bibliothèque de Xul-Xul le Nécromancien. On trouvera ici la fameuse Bibliothèque Universelle que les Prêtres-Juges des Rame N' Khoume désespèrent de rassembler un jour, classée par titre, avec mention de l'auteur, des langues en lesquelles on peut le trouver et de sa fréquence.

### **Albenheim ou le peuple tombé du ciel**

*anonyme - démoniaque - très rare*

Il s'agit d'un poème fort étrange, car rédigé dans la langue ténébreuse alors qu'il raconte l'histoire du peuple elfique depuis son apparition sur la Lune, jusqu'à son départ pour la Terre, puis la genèse des différentes lignées elfiques jusqu'à la fameuse Guerre du Royaume ou Guerre d'*Albenheim*, et le bannissement des Elfes des Profondeurs ou Elfes Chtonien. Rédigé selon toute vraisemblance par une prêtresse de *Lilyom*, de *Silberling* ou un mage démoniste issu de la lignée chtonienne des elfes, c'est un poème exprimant une nostalgie profonde, non pas de la surface, mais de la Lune, et du dieu Delling qui offrit aux Mondalben (cf. *Elfes Gris*, *Asgard*) l'eau de la source Mimir, afin de des rendre immortels. Il parle en termes très voilés d'Enclose (cf. *Arseterre*), que fondèrent les premiers Mondalben arrivés sur Terre. Très ésotérique dans sa forme, il soulève plus de questions qu'il n'en résoud, mais reste sans doute le seul ouvrage racontant l'histoire des débuts du peuple elfique, sujet sur lequel la plupart des Elfes eux-mêmes n'ont qu'une vision extrêmement vague et partielle. Une légende veut que ce texte ait été rédigé par plusieurs personnes, des Mraka décidés à faire renaître le dieu mort Delling.

*cf. Albenheim, Elfes des Profondeurs, Elfes Gris, Asgard*

### **Alficonomicon**

## *Ethelbeorn Longshaft von Fjalar - langue commune, elfique - peu courant*

Ce texte présente les peuples et les cultures elfiques à l'exception notable des Drachenalben ou *Elfes des Profondeurs* qui y sont à peine mentionnés et certainement pas décrits. Conçu à l'origine comme un ouvrage à l'intention des populations humaines, dans un esprit de bon voisinage, l'Alficomicon s'est peu à peu imposé comme une référence même au sein du peuple elfique, du moins de ceux parmi les Elfes qui attachent de l'importance à l'écrit. Les Drachenalben sont notamment assez friands de cet ouvrage qui leur permet de donner une idée à leur jeunesse de leurs cousins vivant en surface.

cf. *Daïn, Nör, Hauts-Elfes, Elfes Sylvains, Elfes Rouges, Elfes Blancs, Elfes Sauvages, Elfes Gris*

## **Anatomie de la sorcellerie**

*Alberto Beccantini - langue commune - rare*

Écrit par un mage draconiste vermilien dans les années 460, au moment de la chute de la dynastie des Draco, ce texte décrit comment l'auteur a séquestré et soumis à toutes sortes d'examen des sorciers afin de percer à jour le secret de leur pouvoir. Beccantini ayant été également un Chevalier de la Légion des Médicastes de l'Ordre *Sangdragon*, ses méthodes utilisent entre autres les techniques particulières des Médicastes pour extraire le pouvoir magique sous une forme matérielle. Dragues, poisons, chirurgie plus ou moins tortionnaire... Ce mage fou a fait feu de tout bois pour percer à jour le mystère de la sorcellerie. Il expose ses méthodes en détail et ses résultats. Selon lui il serait parvenu à contrôler le pouvoir de certains sorciers comme s'il s'agissait d'homoncules (cf. *Alchimie*), en les maintenant dans un état second par des drogues, de manière analogue au rituel du Taggaït (cf. *Soleil*). Il a aussi cherché à vérifier l'hypothèse selon laquelle les affinités sorcières sont effectivement liées à "l'Âme Nue" et ne disparaissent que si le sorcier meurt, en détruisant peu à peu certaines zones du cerveau d'un sorcier sans le tuer. Ses abominables expériences ont toutes confirmé cette hypothèse mais lui-même était manifestement convaincu de son caractère erroné et chercha en vain toute sa vie durant à la réfuter. À le croire il aurait ainsi eu entre ses mains tous les sorciers existants, mais en réalité les trois-quarts de ce texte sont pures inventions. Le dernier quart est en revanche monstrueusement authentique.

Un chapitre de ce livre a particulièrement marqué les Cosmogonistes, qui ne savent quelle valeur lui accorder. Il s'agit du chapitre traitant de la *filiation des affinités sorcières*. C'est un texte très hermétique expliquant que les affinités de sorcellerie proviennent pour la plupart d'affinités plus anciennes, liées aux *Titans* datant de l'*Âge d'Or*. L'exemple le plus connu étant par exemple le lien entre l'affinité *Lune* et une affinité sorcière antique et aujourd'hui à peu près disparue : **Nyx**. Selon Beccantini, Lune descend de Nyx, ce qui est en général reconnu par les Cosmogonistes et les sénéruges eux-mêmes, mais il extrapole à partir de là que les affinités élémentaires ont aussi une filiation aux Titans. Feu descendrait ainsi d'une affinité disparue : Prométhée, qui n'aurait survécu que sous la forme de l'affinité *Chaos*, lien au plus ancien Titan qui soit. De fait il est fréquent que les sorciers pyromanciens soient considérés comme ayant un lien fort au Chaos. Dans le même ordre d'idées, Eau descendrait de **Téthys**, Air de l'**Hypérion**, qui a également engendré l'affinité *Soleil*, Terre de *Khthôn*, Pénombre de l'**Érèbe** et Gaïa Deutéra de *Io*. Vie descendrait d'**Océan**. Il pousse même le raisonnement jusqu'à considérer que *Grendel* a pu créer sa propre lignée de sorcier en la liant au Titan **Thémis**, quoi qu'étant elle-même un Titan à part entière, mais dont la Xoa (cf. *Titans et titanides*) n'est pas épanouie, contrairement à tous ceux qu'on vient de citer.

cf. *Sorcellerie, Barons Mestiviers, Nécromancie > Voie des Enfants de Poussière, Sangdragon, Titans et Titanides, l'Âge d'Or*

## **Les chemins des caïrns**

*anonyme - langue commune - rare*

Ce texte décrit les errances d'un *vagant* alchimiste de culture celtique à travers les *caïrns*, et notamment leur lien au Monde Spirituel ou Monde Astral. Ce voyageur, doué d'une intuition spirituelle hors du commun, fit usage de nombreuses substances pour explorer le Monde Spirituel et tenta de le comprendre à partir d'un point de vue alchimique, ce qui paraît a priori contradictoire avec la nature immatérielle du

Monde Spirituel. L'ouvrage décrit ses voyages avec une précision qui ne laisse aucun doute sur la véracité de ce qui y est raconté, mais la nature des informations est souvent très hermétique et peu intelligible, surtout à ceux qui n'ont pas d'expérience du Monde Spirituel. Il parle également du Peuple-Fée et du lien unissant selon lui certaines Nymphes aux fameuses Matræ, les esprits de la Nature imaginés par les Celtes.

*cf. la langue Runique > Cairns, Vagant, Peuple-Fée*

### **Codex Alchemiæ**

*Omar Ibn Machoura - langue commune, arabe - courant*

Il s'agit du traité d'alchimie le plus courant et le plus basique sur Terre Seconde. L'auteur a rassemblé des pratiques alchimiques issues de nombreux pays pour en faire un traité assez complet et très descriptif quant aux méthodes alchimiques et à la manière de distinguer les ingrédients, qui permet d'accompagner le novice dans son apprentissage. La plupart des alchimistes ont eu ce texte entre les mains dans leur jeunesse et s'y réfèrent toute leur vie durant.

*cf. Alchimie*

### **Codex Herbis**

*Mérovée Loisel - latin, langue commune - courant*

Il s'agit du traité d'herboristerie le plus courant et le plus basique sur Terre Seconde, rédigé par un Frère Apothicaire de l'Ordre du *Sépulcre Inachevé*. Il rassemble nombre de références plus anciennes et de nombreuses plantes croissant sous une grande variété de climats. C'est un texte de référence pour tous les herboristes. Un chapitre consacré aux poisons est parfois présent sur certaines éditions, mais c'est rare, car la plupart des sociétés de Terre Seconde interdisent la diffusion de ce genre de savoir.

*cf. Simples, Poisons*

### **Commentaires sur le Dogme**

*anonyme - langue diabolique - très rare [traduction orgète incomplète en langue commune imprimée à Severgorod (République des Principautés d'Orgia)]*

Ce texte est un dialogue fictif entre un Novice de l'Ordre de la Vie de l'Empire Hyrcan (cf. *la Chute du Royaume de Dieu*) et le premier Hiérophante des Cauchemars Mirage Grascylla Ap Léocarri de l'Ordre, ainsi que Chrysalis Isil Ap Sibir, le premier Hiérophante des Chiffres. Il est censé éclairer le sens du dogme de *Méthyl* dans l'optique que lui assigna l'Ordre de la Vie. Le texte est organisé sous la forme de questions du Novice sur des contradictions du texte, qui sont résolues par les réponses des deux Hiérophantes. Le dogme était la fondation spirituelle de l'Ordre de la Vie mais a considérablement perdu de son influence avec la chute de l'Empire Hyrcan. Les cultes infernaux ayant repris à leur compte la puissance de la langue diabolique, ils ne font jamais appel à ce texte qui affirme la nécessité de l'athéisme. En revanche les Rois Infernaux actuels en utilisent des parties au sein de leurs écoles, et font par conséquent appel également aux Commentaires. Une traduction incomplète fut imprimée à Severgorod sur ordre de la famille princière Iermolaï (cf. *Orgia*), afin de mieux connaître le sens des couleurs infernales.

Extrait :

*"Le Novice :*

*Ô nobles Rois de la Fin et du Commencement, le Dogme m'est obscur. N'est-il point dit dans le Chapitre des Bâtons : "Tu casseras l'arrogance des pensées autonomes et l'impudence des individus imbus de leur propre force, ceux qui prétendent à l'indépendance." et dans le Chapitre des Chiffres : "Comme ses mains pétrissent le pain, cousent le cuir, brûlent le bois ou façonnent la pierre, l'homme prononce les mots de la*

*Loi. Portés par la voix fière de l'esprit, ces paroles résonnent dans les méandres infinis du Chaos." Le Dogme exalte le Mortel face l'Immortel, et la force de sa pensée, mais voue aux gémonies le libre-penseur, n'est-ce pas contradictoire? Les Bâtons ne sont-ils point la négation du sens même de notre combat?*

*Chrysalis Isil Ap Sibir :*

*Tu t'égares jeune homme, car les Bâtons sont l'organisation de notre combat. Si la révolte n'est que la révolte, elle n'est guère meilleure que l'oppression qu'elle combat. Nous exaltons la pensée de l'Homme et sa liberté face aux Immortels, mais sans nier la nécessité d'une hiérarchie. Tu oublies un autre verset du Chapitre des Bâtons: "Seule la valeur fonde la légitimité du commandement." Que l'Homme en général doive être glorifié dans sa liberté ne signifie point que l'homme en particulier ait licence d'agir comme bon lui semble. Les Mortels ne sont point égaux entre eux, mais un mortel reste supérieur à un immortel parce qu'il dispose d'une volonté et d'une conscience autonomes. Sache-le Novice: pour Méthyl le dernier des esclaves vaudra toujours plus que le premier des Anges.*

*Le Novice :*

*Ô nobles Rois de la Fin et du Commencement, le Dogme m'est obscur. N'est-il point dit dans le Chapitre des Chiffres : "De tout temps la Vie a précédé le Verbe"? Mais le Monde des Esprits que servent les Ékils, qui nous donnèrent le Dogme, n'est-il pas la source de la Nature?*

*Mirage Grasçylla Ap Léocarri :*

*Tu t'égares jeune homme, car les Ékils eux-mêmes savent que le Monde Spirituel est plus jeune que la Terre. Certains feignent de l'ignorer, mais tous le savent.*

*Le Novice :*

*Ô nobles Rois de la Fin et du Commencement, le Dogme m'est obscur. N'est-il point dit dans le Chapitre des Larmes : "Mère avare du génie, Tu es à la fois le mal et le remède." Si les Larmes sont la souffrance, elles sont le mal, mais comment pourraient-elles être le remède?*

*Chrysalis Isil Ap Sibir :*

*Tu t'égares, jeune homme. Serais-tu adepte de l'Homme Assis pour craindre et refuser la souffrance?*

*Le Novice :*

*Alors la souffrance doit être acceptée et voulue pour nous rendre plus forts?*

*Mirage Grasçylla Ap Léocarri :*

*Tu t'égares jeune homme. Serais-tu adepte de l'Homme Crucifié pour vénérer et adorer la souffrance?*

*Le Novice :*

*Je ne suis d'aucun culte, ô nobles Rois de la Fin et du Commencement. Pourquoi le Dogme parle-t-il lui aussi de la souffrance?*

*Chrysalis Isil Ap Sibir :*

*Parce que nos ennemis en parlent.*

*Mirage Grasçylla Ap Léocarri :*

*Parce qu'elle engendre la Peur et parfois la Foi.*

*Chrysalis Isil Ap Sibir :*

*Tel est le premier sens des Larmes.*

*Le Novice :*

*Mais qui est la souffrance? Qui est cette étrange déesse que le Dogme décrit si dangereuse, "la Couleur de l'envers du monde, égrainant patiemment les treize heures de la folie, assise comme un chien enragé aux portes du Chaos"?*

*Chrysalis Isil Ap Sibir :*

*La souffrance est à la fois un don et une malédiction. Don car elle oriente l'intelligence, malédiction car elle fait de l'existence des mortels un combat perpétuel. Elle incarne le mal de l'existence mais guide notre intelligence pour nous en prémunir. N'oublie pas que le Dogme dit aussi que "seuls les enfants des Hommes pleurent", car les larmes sont sacrées.*

*Le Novice :*

*Alors les immortels ne connaissent pas la souffrance?*

*Mirage Grasçylla Ap Léocarri :*

*Crois-moi jeune homme, ils connaissent la souffrance tout autant que la peur, mais elle ne leur apprend rien.*

*Le Novice :*

*Est-elle différente à leur égard?*

*Mirage Grasçylla Ap Léocarri :*

*Non, mais elle leur est inutile car ils ne savent pas apprendre.*

*Le Novice :*

*Alors l'océan des larmes s'étend comme une marche de plus entre notre Terre et les contrées imaginaires.*

*Mirage Grasçylla Ap Léocarri :*

*Et comme une marche elle est autant une frontière qu'un pont. Jadis les Ékils plaçaient l'épreuve du Tali sous la protection du totem des Larmes, mais le Chaman-Empereur Finom Kez décida de faire appel à celui des Roses, car les Larmes devenaient un esprit trop puissant. Car la souffrance peut égarer l'intelligence tout autant que la guider.*

*Chrysalis Isil Ap Sibir :*

*Le Dogme ne dit-il point: "Tu es comme le feu, ô ma servante"? Comme le feu elle peut se retourner contre son maître naturel.*

*Le Novice :*

*L'homme est donc son maître naturel?*

*Chrysalis Isil Ap Sibir :*

*Non point l'homme lui-même mais son intelligence.*

*Mirage Grasçylla Ap Léocarri :*

*Non point l'homme lui-même mais son esprit.*

*Chrysalis Isil Ap Sibir :*

*Tel est le deuxième sens des Larmes.*

*Le Novice :*

*Ô nobles Rois de la Fin et du Commencement, y en a-t-il un troisième? Un qui ne s'adresse point à l'homme face aux Dieux? Ni à l'homme face à l'esprit?*

*Chrysalis Isil Ap Sibir :*

*Tu es un élève perspicace, jeune homme.*

*Mirage Grasçylla Ap Léocarri :*

*Les Larmes concernent aussi l'homme face à la chair. Elles sont aussi un simple outil entre les mains des tortionnaires.*

*Chrysalis Isil Ap Sibir :*

*Tel est le troisième sens des Larmes."*

*Cf. Méthyl, la Chute du Royaume de Dieu*

### **Comparaison et destruction des morales**

*Gerlos Hund von Tiefaugen - langue commune - elfique - rare*

Rédigé par un érudit Mraka de la cité Tiefaugen (cf. *Elfes des Profondeurs*), ce texte est un essai philosophique à la portée fort ambiguë. Le culte de *Lilyom* étant fort peu tolérant, ce texte peut se lire de deux façons. Il se présente tout d'abord comme un ouvrage comparatif des différentes éthiques et morales, religieuses ou non, existant dans le Monde Souterrain et la surface. Son auteur, à l'origine voyageur et marchand, fait preuve d'une connaissance remarquable de la diversité des sociétés et des systèmes de valeur. Il cherche à montrer qu'ils se répondent, se ressemblent et les réduit à quelques principes essentiels, en tirant de chacun une sorte de logique ou, au moins, d'harmonie interne. Il n'hésite pas d'ailleurs à montrer les incohérences internes de ces systèmes, mais propose une analyse relativement exhaustive et très complexe de tous ces modèles de pensée.

La finalité première de cet ouvrage semble être de démontrer l'égale inanité de tous ces systèmes et que le

fanatisme aveugle et amoral exigé par la déesse Lilyom constitue une alternative, qui a le mérite d'une certaine franchise : il n'y a aucune tromperie, aucune prétention à la rationalité ou la nécessité. Seul compte l'abnégation morale la plus parfaite. "Puisqu'aucun prêtre, aucun philosophe ne saurait t'offrir un droit chemin sans ornières obscures, affranchis ton esprit de leurs pièges et trace ta voie", dit l'auteur en conclusion.

Une seconde lecture peut conduire à une interprétation différente de cet ouvrage : devant l'imperfection et les incohérences des systèmes moraux, le lecteur devrait construire son propre édifice, s'affranchissant des influences religieuses - dont Lilyom - afin d'accéder à une démarche éthique rationnelle et objective. Une philosophie matérialiste et cynique (au sens originel du terme) se dégage en filigrane. Quoi qu'il en soit, ce texte a eu une certaine notoriété hors des cités mraka et a jusqu'à présent échappé à la censure religieuse des Skilds.

*cf. Cosmogonie, Khthôn, Lilyom, Elfes des Profondeurs*

### **Conte de la divinité**

*Ézékiel Ben Gaour - arabe - rare*

Ce texte est à l'origine une sorte de longue histoire que Ben Gaour racontait à ses enfants en matière d'introduction ludique à leur future éducation religieuse. Pourtant le texte aborde la religion juive de manière assez exhaustive, sous tous ces aspects, même les plus complexes a priori pour un enfant, à mesure que le conte se poursuit.

*cf. Dieu Unique*

### **Contre la piété arrogante**

*Ézékiel Ben Gaour - arabe - peu courant*

Cet ouvrage est principalement un long discours contre l'intolérance religieuse et le puritanisme. Le fameux cosmogoniste explique essentiellement que la véritable piété doit élever l'âme au-dessus du désir de pouvoir au lieu de l'alimenter. Si un homme est convaincu de détenir la vérité, alors il voudra la transmettre à ses frères mortels par la discussion et non la leur imposer. Seul le mensonge s'impose à la pointe de l'épée, car la vérité triomphe nue et sans armes. Ceux qui font de leur piété un prétexte au mépris ou à l'agressivité trahissent en réalité leur propre incertitude.

*cf. Dieu Unique*

### **Cosmogonie générale**

*Ézékiel Ben Gaour - langue commune, arabe, langue angélique - courant*

C'est le fameux ouvrage de référence de tout cosmogoniste qui expose et décrit la fameuse Théorie des Réminiscences, à la base de la *Cosmogonie*. L'ouvrage est découpé en quatre grandes parties qui étaient au départ quatre ouvrages indépendants, dont la "Cosmo gé" - comme disent les étudiants en magie dont c'est une lecture obligée - est une synthèse : "Théorie des Réminiscences", "Histoire reconstituée de Prime Terre", "Préhistoire de Terre Seconde" et "Architecture non-euclidienne". L'ensemble prend en général une dizaine de volumes voire plus selon la casse et la taille des feuilles.

La version hébraïque (c'est-à-dire rédigée en langue angélique) est la plus complète, car elle fut rédigée par Esther, la propre fille du Maître, et commentée par nombre de ses disciples. La version en langue commune est le plus souvent une traduction partielle de l'original rédigé en arabe.

*cf. Cosmogonie*

### **La crue des ténèbres**

*anonyme - langue démoniaque - très rare*

Long poème d'un démoniste devenu fou, ce texte contient à qui sait le comprendre de nombreux secrets sur la nature des Abysses, et notamment sur les fameux Ezuap, les démons qui ne sont pas liés à Tiamat

mais à Ninhursag.  
cf. *les Abysses*

## **Le cycle du dragon**

*anonyme - commun - rare*

Ensemble de récits racontant sous forme de contes et à mots couverts l'histoire de la Fraternité de Keridwenn à l'époque de sa création, ses dissensions internes notamment entre ceux qui étaient partisans de mêler leur lignage à celui des dragons comme le font les *Barons Mestiviers*, et ceux qui s'y opposaient, qui sont aujourd'hui les tenants de l'orthodoxie de la Fraternité. Étrangement Keridwenn elle-même est présentée comme relativement neutre dans ces conflits, comme si elle attendait de voir quel camp allait l'emporter. La morale des contes est que les enfants-dragons furent finalement dévorés et détruits par les excès de leur propre sorcellerie. Les contes racontent aussi les conflits entre les Frères et les Druides au sein des populations de culture celtique.

cf. *Keridwenn, Barons Mestiviers*

## **Défense des sorciers**

*Ézékiel Ben Gaour - langue commune - peu courant*

C'est un autre des ouvrages critiques du grand cosmogoniste, qui retranscrit un célèbre discours qu'il aurait tenu au diwan du Calife Nourredine pour s'opposer à une loi interdisant la pratique de toute sorcellerie, voulue par les dignitaires religieux. Outre l'argument évident selon lequel un sorcier est le plus souvent innocent du don que le hasard lui a attribué, et qu'apprendre à maîtriser ce don le rend en fin de compte moins dangereux pour ses semblables, ce texte est d'abord une énumération presque exhaustive des différentes formes de sorcellerie, de leurs pouvoirs et de leur caractère plus ou moins périlleux.

Ben Gaour cherchait avant tout à montrer que le terme de "sorcier" recouvrait un très large éventail de pratiques dont certaines étaient particulièrement inoffensives comme la sorcellerie des Faiseurs de Muse, d'autres potentiellement très utiles à la société comme celle des hydromanciens etc... et que toutes les sorcelleries ne devaient pas être condamnées sous prétexte qu'une minorité d'entre elles étaient authentiquement très périlleuses, comme celle des Aphanizontes. Sur la fin le discours prend une tournure plus cosmogoniste dans la mesure où il explique que les sorciers sont un contrepoids nécessaire à la puissance des mages tout autant qu'une survivance de l'ancien ordre, comme l'illustre cet extrait:

*"Si la sorcellerie est plus séduisante et plus intuitive que la magie, et souvent plus puissante, elle est hélas desservie par l'élitisme vaniteux qui caractérise les Sorciers, qui se croient souvent les élus d'une puissance supérieure même aux Dieux. Leur incapacité à pouvoir transmettre leur art les rend méprisants bien au-delà de ce que la mesure exige. Leur dédain de l'écriture les rend esclaves de leur mémoire, et de leur passé, et donne aux maîtres un ascendant exagéré sur leurs disciples. Comprendre et apprendre sont souvent pour eux des notions inutiles en regard de leurs sensations. L'on peut à raison regretter que des hommes qui sont sans nul doute les plus intuitifs et les plus subtils qui soient gâchent ainsi ce talent en refusant de le dépasser. Mais cela procède sans doute d'un complexe et délicat équilibre maintenant les mortels dans leur faiblesse originelle: magie et sorcellerie s'éloigneront toujours de plus en plus. Si le Mage cherche parfois à en savoir de plus en plus, le Sorcier considère qu'il sait ce qu'il y a à savoir, et qu'il doit chercher à affiner sa compréhension de ce qu'il sait déjà."*

cf. *Sorcellerie*

## **Devisement du monde chtonien et de ses habitants**

*Linnëa Sneg iz Moria - elfique - rare*

Ce texte décrit de manière assez exhaustive le Monde Souterrain et ses habitants, sous un angle à la fois géographique, politique et cosmogonique. C'est un ouvrage très précieux qui permet jadis à certains

érudits du monde de la surface d'apprendre ne fût-ce que l'existence du Monde Souterrain et sa complexité inattendue.

*cf. Cosmogonie, Elfes des Profondeurs, Gnomes, Khthôn, Nibelungen*

### **Discussions autour du cinquième postulat d'Euclide**

*Ézékiel Ben Gaour - grec - très rare*

Ouvrage très court rassemblant quelques commentaires du grand cosmogoniste sur le cinquième postulat d'Euclide, précisant qu'à une droite donnée n'existe qu'une seule parallèle passant par un point donné, et qui distingue la géométrie euclidienne de la non-euclidienne. La compréhension de la géométrie non-euclidienne étant essentielle à la compréhension de la véritable nature ontologique de l'univers de Terre Seconde, Ben Gaour pose quelques questions sans y apporter de réponse convaincante, parmi lesquelles : Prime Terre obéissait-elle aussi à une géométrie non-euclidienne? Pourquoi l'intuition humaine est-elle par nature euclidienne? Que voient les créatures percevant naturellement la véritable géométrie du monde comme les Démons?

*cf. la langue géométrique*

### **Draconomicon**

*Tantale Océanide - langue commune, parler-dragon, grec - peu courant*

L'original fut rédigé en grec. Il s'agit d'une description des lignages draconiques que Tantale Océanide, mortel qui parvint à survivre au Déluge, rédigea vers la fin de son existence anormalement étendue. Très influencé par l'Âge d'Or dont il avait vu la chute, il postula que les ressemblances entre les dragons trahissaient une origine commune, et associa à chaque lignage un ancêtre Titan, sur le modèle du dragon Ladon qui descend effectivement de Khthôn et fut selon lui le premier dragon chtonien.

Tantale Océanide étant également le fondateur de l'ordre SangDragon, le Draconomicon n'est pas une simple description des lignages draconiques mais également le manifeste de la nostalgie de l'Âge d'Or et d'une philosophie considérant les dragons et les mortels comme destinés à s'unir pour faire renaître les glorieuses ères antédiluviennes. Il y a donc énormément de conseils pratiques sur le caractère propre à chaque lignage et la manière d'en approcher les ressortissants, et de nouer des liens avec eux, mais aussi sur leurs forces et leurs faiblesses en cas de conflit.

Ainsi le Draconomicon est-il un ouvrage de référence à la fois pour les Chevaliers SangDragon, les Barons Mestiviers et les Disciples de Keridwenn. Il entre également dans la formation d'un mage draconiste, en même temps que l'apprentissage du parler-dragon, et c'est la version dans cette langue qu'on leur fait lire, quoique la traduction en soit très orientée dans la mesure où elle développe tout un chapitre sur les usages alchimiques de la matière draconique, chapitre absent de l'original.

*cf. Dragons*

### **Épersonai**

*Ézékiel Ben Gaour - arabe - peu courant*

Ezékiel Ben Gaour, le fondateur de la Cosmogonie, a rédigé un ouvrage relativement court (une cinquantaine de pages) rassemblant tout ce qu'on sait sur Épersonai: sa naissance, son histoire, comment il a fondé la Transcendante Ennéade et enchaîné la magie. Intitulé justement "Epersonai", ce texte est rédigé en arabe de Prime Terre.

Si son contenu est bien connu de ceux qui ont reçu un enseignement cosmogoniste, rares sont ceux à l'avoir lu dans le texte. Certains passages sont parfois oubliés, bien qu'ils méritent de retenir l'attention de tout comogoniste.

Dans le texte Ben Gaour énonce la théorie des ébauches, ou des mondes instables, mais sans référence à l'histoire des trois miroirs telle qu'elle est expliquée dans *Le secret de Taliesin ou l'histoire fugitive des univers ébauchés* (cf. *Tir Nan Ogg > Taliesin*). Il explique en détail ce qu'est la Première Sanction, ce qu'il sait de l'innommé et les raisons pour lesquelles la magie antique risquait de détruire le monde par surdose

de magie.

Il parle de la nécessité des lois physiques et de la distinction avec le métaphysique, en référence à Aristote, et explique ce qu'il appelle le "paradoxe d'Épersonai", à savoir que bien que la magie soit du domaine du sensible par ses conséquences et ses manifestations, elle ne peut être considérée comme appartenant à la physique. La magie est donc selon lui "une vérité irréaliste" ou une "vérité impossible dans une réalité probable". Il réfute cependant les mages-géomètres en affirmant que Prime Terre, bien que ne contenant pas de magie, a pu l'engendrer d'une manière ou d'une autre et que la magie est donc bien inhérente à la matière, même sous forme de pure potentialité.

Une fois planté ce décor, il parle des Daÿmonia et explique que la magie antique provient d'eux et que qu'ils sont naturellement instables et susceptibles de se scinder, mais il explique que c'est en réalité une conséquence de la Première Sanction. Car cette instabilité limite leurs pouvoirs.

Le sens de la Première Sanction est de limiter le pouvoir de tout être capable de magie, afin d'éviter qu'un trop grand déséquilibre se crée. Par ce biais Epersonai a limité également son propre pouvoir, ainsi que celui des Immortels. Il a donc enchaîné la magie et Terre Seconde avec. On pourrait dire qu'il a aussi d'une certaine manière assuré la pérennité de la magie dans Terre Seconde, l'empêchant de se dissiper comme le pensent les mages-géomètres tout en l'empêchant de croître jusqu'à détruire l'Univers.

La Transcendance est une de ces chaînes: elle enferme mais elle soutient aussi. Elle rend la magie plus aisée tout en en restreignant le pouvoir. Plus de sorciers, mais moins puissants. La Transcendance répartit le pouvoir, le divise pour que nul ne soit assez puissant pour scier la branche sur lequel il est assis.

Il parle ensuite de la Transcendante Ennéade. Puisque la magie disposait d'un cadre précis et sécurisé pour s'exprimer et était libérée du désir pour ne plus reposer que sur la volonté, Epersonai a voulu lui donner une expression pure et claire, reposant sur l'intelligence plus que sur la naissance. Il a donc créé la magie du Verbe.

Ensuite la quête d'Epersonai pour la Langue Véritable est longuement décrite. Cette quête aboutit finalement à la création de neuf langues au lieu d'une, en application à nouveau du principe de division du pouvoir, grâce à ses neuf disciples ainsi qu'à Hécate.

Il explique aussi qu'à chaque langue enchantée correspond un caractère précis, mais que ce ne sont que des outils parfaitement amoraux en eux-mêmes. Il déplore au passage le fait que certaines langues soient interdites ou accaparées par un clergé.

Voici l'extrait qui parle de ce fameux caractère des langues enchantées, qui fait partie des éléments les plus communément oubliés du texte:

*Afin de séparer la langue véritable en neuf affluents aux cours plus paisibles plutôt qu'un unique fleuve puissant et dangereux comme le Nil, Épersonai rassembla autour de lui neuf disciples. Il chercha parmi les hommes neuf démiurges qui avaient en eux chacun l'une des neuf qualités essentielles du mage. Et chacun d'entre eux créa sa langue enchantée à son image et à l'image entre autres de cette qualité. C'est ce que signifie le caractère d'une langue enchantée.*

*Épersonai avait voulu que la magie fût comme une langue, qu'elle pût être apprise, qu'elle s'adressât à l'intelligence plus qu'au talent ou à la naissance. Mais l'intelligence est étroitement soumise au caractère et bien fol qui prétendrait jouir d'une intelligence faite uniquement de raison et d'intuition. Le premier apprentissage de la magie est celui de la sensibilité, et la sensibilité est biaisée par le caractère.*

*Ainsi Épersonai détermina neuf qualités essentielles, c'est-à-dire neuf traits de caractère qui selon lui avaient l'influence la plus déterminante sur la sensibilité d'un futur mage. Si donc un trait est dominant en un apprenti, il sera alors particulièrement doué pour la langue enchantée de même caractère. C'est pour cela qu'il est particulièrement difficile d'apprendre plus d'une seule langue enchantée et que ceux qui y parviennent sont ou deviennent fous, car leur personnalité se fragmente et leur harmonie intérieure se trouve irrémédiablement brisée.*

*Ces traits sont amoraux. Ils précèdent la teinte spirituelle. Aucune langue enchantée n'est spirituellement teintée en soi. Le caractère d'une langue enchantée correspond à une force profonde chez le mage qui l'étudie, à la véritable motivation de ses efforts pour l'apprendre. C'est ce qui le poussera à continuer lorsque les maîtres le châtieront pour son incompétence. C'est ce qui lui donnera la force de ne pas s'endormir pour apprendre par cœur les mots qui forment les sortilèges. C'est ce qui lui permettra de susciter en lui le pouvoir, et de supporter les épreuves que celui-ci lui imposera. C'est ce qui lui donnera*

*le courage de payer le prix.*

*Car nul n'apprend une langue enchantée par amour des siens, ni par goût de la justice ni même du pouvoir. La source du pouvoir de la magie du verbe est plus mystérieuse et plus profondément inscrite dans l'âme des mortels.*

*Ainsi le caractère diabolique recèle dans le fait d'être convaincu d'être unique et sans pareil. Le caractère démoniaque ne craint pas la mort. Le caractère nécromantique ne renonce jamais. Le caractère angélique souhaite ardemment se vouer à une cause sans compromission. Le caractère draconique hait le mystère et veut tout comprendre. Le caractère faërique aime le jeu. Le caractère runique ne regarde jamais en arrière, le regret lui est inconnu. Le caractère de la langue aveugle ne se soumet jamais. Enfin le caractère de la langue géométrique est le plus étrange: il n'aime pas la magie.*

*N'allez pas croire que tous les mages présenteront le trait de caractère de leur langue enchantée. Il y a deux raisons à cela: tout d'abord les déplorable interdits frappant certaines langues ainsi que les hasards de l'existence empêchent parfois un mage d'apprendre la langue pour laquelle il est le plus doué, ensuite il s'agit d'un ressort profond de l'âme de la personne, si profond qu'on n'en verra parfois nulle trace en surface, et qu'il se révélera essentiellement dans son rapport à la magie.*

Il raconte comment Épersonai a rencontré ses disciples, comment ceux-ci ont œuvré ensemble d'abord, puis séparément, chacun le quittant pour parfaire son ouvrage seul. Il parle des neuf créateurs, sauf de celui de la langue géométrique, dont il affirme ignorer tout et dont même les mages-géomètres ne savent rien.

Il parle entre autres de Baba Jaga qui a succédé à Iermolaï...

*Iermolaï avait créé la langue démoniaque à l'intention des Kazaky, afin qu'ils pussent reconnaître et combattre à armes égales les enfants de Tiamat. Mais le combat était inégal et pour l'emporter les mages Kazaky durent devenir démons eux-mêmes. La première d'entre eux devint la magicienne immortelle qu'on appelle aujourd'hui Baba Jaga. Ce fut elle qui la première créa en elle un démon-reflet, sans savoir alors que cette union contre-nature modifierait définitivement sa teinte spirituelle.*

*Certains disent que Baba Jaga s'est damnée pour sauver les siens, d'autres qu'elle a voulu suivre le chemin de la damnation... Si votre chemin vous amène sur celui d'une maison se déplaçant sur des pieds de coq, entrez et demandez-lui, car c'est là qu'elle demeure.*

de Viviane qui a succédé à Merlin...

*Viviane est apparue dans la vie de Merlin selon la légende alors qu'elle se baignait nue dans un lac. La passion de Merlin pour Viviane fut sans doute celle d'un homme déjà grisonnant pour une toute jeune fille. Elle fut sa disciple, sa fille spirituelle, et sa compagne. C'est au moment où il comprit qu'il ne pourrait faire d'elle une démiurge comme lui, une sorcière antique d'Io, qu'il se souvint d'Épersonai et le rappella à lui.*

de la première rencontre entre Merlin et Épersonai...

*Merlin n'était alors qu'un enfant. Les hommes de Vortigern étaient venus chercher l'enfant sans père. Épersonai avait remarqué l'enfant-sorcier avant eux, parce qu'il était à la fois ignorant et savant. Savant parce qu'il voyait au-delà des apparences, plus loin qu'Épersonai lui-même. Ignorant parce qu'il ne savait même pas écrire et ne comprenait pas la vraie nature de son pouvoir.*

*Épersonai lui parla tandis qu'il était enfant. Il vit que l'enfant était fier et arrogant. Mais il vit qu'un jour il n'accepterait plus de se limiter au pouvoir qui lui était échu. Il suffisait d'attendre qu'il voulût enseigner sa magie à une personne qui n'en serait pas douée comme il l'était.*

*Il suffisait pour cela d'attendre qu'il tombât amoureux. Lorsque Viviane entra dans la vie de Merlin, Épersonai revint à lui et lui dit: "Tu créeras pour moi la dernière des langues enchantées, la plus jeune et la plus prometteuse".*

de Méthyl...

*De tous les membres de la Transcendante Ennéade, Méthyl et Merlin ont en commun d'avoir été les seuls que le Premier Mage eût rencontrés alors qu'ils étaient enfants. Méthyl fut remarqué par Épersonai alors qu'il marchait à peine. Et c'est peut-être lié au fait qu'ils étaient également les plus doués. C'est voyant l'enfant jouer qu'Épersonai a perçu son don et s'est promis de le retrouver un jour. Il lui dit ce jour-là qu'il était promis à une destinée grandiose et que ses actions changeraient le monde.*

*Pourtant si Merlin était né demiurge, doué de magie, ce n'était pas le cas de Méthyl. Méthyl n'avait pour lui sans doute qu'une intuition et une sensibilité hors du commun. Il fut l'un de ceux qui restèrent le moins longtemps auprès d'Épersonai. Au moment de son départ il n'avait encore aucune capacité magique, et c'est pour trouver son pouvoir qu'il est parti. Il l'a trouvé seul, au coeur du Nagy Orszag, et les derniers des Emberek, les habitants historiques de ce pays, eux-mêmes ont oublié leurs propres légendes à ce sujet. C'est alors qu'il fuyait son propre pays dit-on que Méthyl, sur le point de mourir de froid, appela à lui Épersonai sans le vouloir, par une simple imprécation contre cet étranger qui lui avait prédit une destinée grandiose alors qu'il lui semblait n'avoir plus que quelques instants à vivre.*

*Méthyl devint demiurge donc après avoir quitté la Transcendante Ennéade, pourtant c'est en sachant qu'il le deviendrait qu'Épersonai fit de lui son disciple.*

Enfin il parle d'Hécate, la fille spirituelle d'Épersonai, et des fameux sorciers nommeurs et conclut en réfutant l'hypothèse selon laquelle Hécate serait la Dame Voilée.

*cf. Épersonai, Cosmogonie, Transcendante Ennéade, Hécate, Tir Nan Ogg*

### **De l'existence d'une Source Unique à l'Univers (Dialogues de la Source)**

*Ézékiel Ben Gaour - arabe - peu courant*

Le plus souvent désignés sous le nom des Dialogues de la Source, ces textes sont des discussions entre Ézékiel Ben Gaour et sa fille Esther sur l'hypothèse d'une source unique à l'univers, et sur ce qu'on peut affirmer de manière certaine au sujet de cette source, au-delà des dogmes divers et variés. Ces dialogues, vraisemblablement tenus durant les dernières années du vieux sage, ont souvent été dénoncés par les instances religieuses comme confinant à l'hérésie déiste, mais dépassent le contexte proprement religieux, en s'intéressant à l'origine de la nature magique de Terre Seconde, notamment aux visions des Sorciers d'Io, du Soleil et des Mages-Géomètres, comme l'illustrent ces deux extraits :

*"Certains (les Sorciers d'Io) croient que le Grand Dragon est la structure de notre Univers, la matière dont il est constitué, l'argile qui le fonde, et que sans les Xoas il s'effondrerait comme une maison privée de sa charpente. Les Intirunas (Sorciers du Soleil du Tahuantinsuyo) croient que le Soleil est la lumière qui éclaire cette matière, et chauffe cet argile, et que sans sa lumière l'Univers mourrait. Si Terre Seconde est véritablement faite de magie, au contraire de Prime Terre, si les mages-géomètres ont tort de croire que la magie n'est qu'une folie passagère de la physique, alors peut-être ont-ils simultanément raison, dans l'affirmation du rôle essentiel de leur art, et simultanément tort dans l'affirmation de sa prééminence."*

*"Morgane avait ceci de commun avec Merlin: elle aussi croyait en l'existence d'une source unique de la magie sur Terre Seconde. Merlin l'appelait Io, ou plus simplement le Grand Dragon, Morgane l'appelait le Cœur battant de l'Univers. Comme on l'a déjà dit, selon Merlin cette source était en réalité ce qui donnait sa cohérence et sa valeur à l'Univers, et en un sens se confondait avec celui-ci, car l'Univers était pour lui imprégné de magie et ne pouvait exister sans celle-ci. Il a d'ailleurs transmis cette conviction à la philosophie de la magie draconiste telle que l'a formalisée Viviane. Pour Merlin cette source était donc toute-puissante et le rôle des Sorciers comme lui devait être de réguler mais aussi d'exprimer la pleine mesure de cette puissance. Morgane en revanche croyait cette source menacée et promise à l'extinction et considérait du devoir des Titanides de protéger et d'entretenir la flamme en rendant à la Terre l'étincelle magique dont la Première Sanction l'avait privée, sous une nouvelle forme: celle de la Transcendance voulue par Épersonai. Morgane est donc une digne disciple d'Épersonai à sa manière, mais comme*

*chaque membre de la Transcendante Ennéade, elle a repris à son compte l'enseignement du Mage Premier en suivant son idée propre."*

*cf. Cosmogonie, Sorcelleries, Io, Soleil*

### **La Geste de l'Impératrice Varia**

*Ivan Vassiliévitch Alarine - démoniaque - peu courant*

C'est un grimoire d'étude classique pour les étudiants démonistes et démonologues, car cela décrit en détail l'histoire de l'Impératrice Varia qui régna sur Znakhark-Krov' et l'Empire Krovien bâti par le peuple des Kazaky, dont *Iermolaï* lui-même, le créateur de la langue démoniaque, est issu (cf. *Kazaky, Démons > la Sublime Porte*). La Geste de l'Impératrice Varia raconte la manière dont celle-ci proposa une alliance entre Démons et Mortels, à travers notamment la constitution d'une caste de guerriers hybrides appelés les Janissaires et un puissant Seygneur des Abysses dont l'histoire commence avec cet Empire mais qui lui a survécu : la Sublime Porte.

Outre une description exhaustive de l'étrange destinée de cet empire qui disparut lors des cataclysmes qui accompagnèrent la *Chute du Royaume de Dieu* avec Granitsa Tmy, la terre d'origine des Kazaky, le grimoire contient de nombreuses et précieuses indications sur les méthodes d'architecture démoniaque par lesquelles fut notamment créée la Sophia-Arka, le tout premier Temple des *Abysses*.

*cf. la langue démoniaque, Abysses, Démons*

### **La Geste des Rois Tortionnaires**

*anonyme - langue commune - rare*

Ce texte étrange, relativement récent, à la limite entre la chronique historique, la poésie et le propos mystique, raconte l'histoire des Rois Tortionnaires, soit l'inquiétante dynastie qui régna six siècles sur *Hycéniaä*, de Navier l'Obstiné qui monta sur le trône en l'an 40 de la Chute, à Markhass l'Impatient, qui mourut en l'an 605.

Né sur les ruines du monde après la *Chute du Royaume de Dieu*, cette dynastie fit reposer son pouvoir sur la pratique de *l'Innommé* et *Hycéniaä* fut longtemps l'ultime endroit où la magie antique avait encore droit de cité. De ce fait, la Geste est également l'une des très rares références qui existe sur *l'Innommé* et la magie antique, car il décrit de manière assez détaillée - quoiqu'en termes énigmatiques - la mécanique de la magie antique, ses risques et la manière dont les Rois Tortionnaires utilisaient les fameux Xihil ou Aînés pour en contenir les excès.

*cf. Chute du Royaume de Dieu, Hycéniaä, Innommé*

### **Histoire de la dracomancie**

*Loredan Svaami - parler-dragon - peu courant*

Écrit par un éminent théologien du clergé vermilien (cf. *Barons Mestiviers*), ce texte fourmille d'erreurs et d'imprécisions sur l'histoire réelle de la dracomancie ou sorcellerie d'Io, mais propose cependant une description assez exhaustive de toutes les formes présentes et passées de pratique de cette mystérieuse sorcellerie, dans des contextes culturels très différents. L'auteur propose également une vision parfaitement fantaisiste de la dracomancie antérieure à la Sanction d'Épersonai (cf. ce même article la description de l'ouvrage intitulé "Épersonai"), selon laquelle les Angiras ne seraient pas les premiers à avoir établi une société fondée sur l'usage de la sorcellerie d'Io dans sa forme antique, mais auraient été précédés par les mythiques prêtres cronides. Les Cronides sont un peuple dont nombre de Cosmogonistes ont supputé l'existence sans jamais avoir aucune preuve concluante à ce sujet. Partageant le sang de Cronos pendant *l'Âge d'Or* comme les Khthôniaï celui de Khthôn, les Nyktéra celui de Nyx ou les Hypériens celui du Soleil, les Cronides auraient été la seule population humaine liée aux Titans à avoir perpétué son lignage et son patrimoine au-delà du Déluge. Ils seraient ceux qui auraient enseigné aux Angiras leur savoir, car la dracomancie viendrait de Cronos. Cette thèse est étayée par des preuves toutes

très discutables, notamment des extraits de textes védiques qui ne sont cités que dans cet ouvrage.  
*cf. Io*

### **Histoire descriptive et critique des Royaumes Nibelungen**

*Kim van Vogt - langue commune - peu courant*

Ce texte décrit la structure et les lois de la société des Nibelungen, le culte de Dwalin, ainsi que les différents royaumes existants ou ayant existé. C'est un ouvrage fleuve qui reste la meilleure référence au sujet des Nibelungen en général.

*cf. Nibelungen*

### **Книга Кнїазїї (Книга Князей) ou Codex de principibus tenebrarum**

*Roxane Contrecœur - démoniaque - introuvable*

Ce texte (littéralement le "Livre des Seigneurs"), considéré par les mages démonistes comme le plus important des ouvrages rédigés en langue des ténèbres après la fameuse *Crue des ténèbres*, relate en détail les secrets acquis par Roxane Contrecœur, défunte fille du Prêtre du Temple des Abysses d'Arseterre, durant les siècles passés à servir ce temple et à interagir avec les Seigneurs des Abysses. Ce texte décrit avec un luxe de détails certains domaines des Abysses, ainsi que les faiblesses ou l'historique de nombre de Seigneurs des Abysses et de leur servants. Quoique considéré comme blasphématoire par certains cultes, comme celui de *Lilyom*, c'est un ouvrage de référence relativement récent, qui a fait date dans l'histoire de la démonologie, car l'étendue des révélations qu'il comporte est telle qu'il "force les Princes-Démons à sortir en pleine lumière", pour paraphraser un commentateur orgète.

*cf. Démons, Abysses*

### **Logonomicon**

*Sergaë - langue éternaute, langue commune - rare*

Ce texte fut rédigé en langue éternaute par Sergaë, le fondateur de la sorcellerie des Logomanciens. C'est dans ce texte que Sergaë affirme que les sorciers logomanciens ou sorciers nommeurs manipulent la Langue Véritable, mais de manière partielle et maladroite, comme des enfants. Il reprend la parabole de la caverne de Platon à son compte pour expliquer que les Logomanciens sont à recherche de la langue d'Épersonai et que certains d'entre eux la découvriront. C'est aussi un texte de référence utilisé par d'autres sorciers sur la manière dont un sorcier peut développer son art. C'est l'un des très rares textes où un sorcier parle de son art, car les sorciers souvent méprisent le savoir écrit.

*cf. Dame Voilée*

Extrait : *La draconite, cette pierre magique que l'on trouve dans le crâne des dragons morts, possède des vertus magiques natives, qui s'exprimeront sans aucune manipulation ultérieure. Ces vertus proviennent des mots de la Langue Véritable qui y sont écrits, quoique nul ne sache les lire hormis Notre Dame. Nous ne savons pas les lire. Nous ne savons pas les écrire. Mais tels des enfants jouant de pierres sur lesquels des mots sont écrits et les assemblant pour former d'étranges phrases, nous pouvons réutiliser ces mots et recomposer de nouvelles phrases, et ainsi engendrer de nouveaux pouvoirs. En cela nous ne violons pas la onzième loi de Viviane, car il ne s'agit pas d'ensorcellement mais d'une recombinaison de mots entre eux, dont la vertu n'est point altérée.*

### **Le livre écarlate**

*anonyme - langue diabolique - très rare*

Ce texte est la référence la plus célèbre sur la Géhenne et tout ce qui s'y rattache, avec "Préhistoire des Enfers". C'est une description très ordonnée et neutre de la géopolitique de la Géhenne, ainsi que des pouvoirs des Rois Infernaux, des Grands Anciens et des Divinités Infernales.

*cf. Diables, la Langue Diabolique, la Géhenne*

### **Mémoires d'un chien**

*anonyme - langue commune - peu courant*

Ce texte raconte l'errance d'un jeune homme à travers les univers matériels. Le narrateur anonyme est traditionnellement considéré comme un *Éternaute* qui aurait gardé son pouvoir de se déplacer à volonté parmi les dimensions, mais il s'agit en réalité d'un Koyom (cf. *Barons Mestiviers*), que son sang impur aurait permis de voyager ainsi par un pouvoir de magie naturelle provenant de ses origines infernales. C'est une description assez vague et imprécise de certains lieux terrestres et d'autres lieux extra-terrestres, tels que la Géhenne ou les Abysses. D'après la description qu'il fait de certains lieux terrestres tels que les Vermili (cf. *Barons Mestiviers*), on peut situer son errance aux alentours des années 470 de la Chute, car il parle beaucoup de la fin tragique de la dynastie des Draco, sans doute parce que les Vermili étaient son pays natal. Le récit est guidé par l'émotivité du narrateur, qui s'attache à raconter très précisément ce qui a attiré son attention, alors qu'il survole de très loin ce qui ne l'intéresse pas. De manière générale, l'accent est porté sur le fait de raconter quelques destinées individuelles tragiques, l'histoire ou la géographie des lieux ne servant que de contexte.

*cf. Cosmogonie, Barons Mestiviers, Nécromancie, Géhenne, Abysses*

### **La Mort et ses gardes**

*anonyme - langue commune - elfique - peu courant*

Ce texte est l'une des rares relations de la *Douat*, ainsi que des différentes traditions nécromantiques divines et des Divinités Funéraires ou Dieux de la Mort, tels que Hadès (cf. *Olympe*), *Schattentanz*, Hel (cf. *Nifelheim*)... ainsi que des domaines de ces divinités, à la Douat et ailleurs. L'auteur se perd néanmoins dans des digressions théosophiques qui noient la véritable information et rendent cette lecture fort ardue. La version en langue commune est particulièrement pénible à lire, car elle est traduite de l'elfique. En effet, l'auteur anonyme de cet ouvrage n'est autre qu'une Galen, ou prêtresse de *Schattentanz*, issue du peuple des Mraka (cf. *Elfes des Profondeurs*). Cette mystérieuse auteure était manifestement apostatique et on peut légitimement s'inquiéter du sort qui a pu être le sien.

*cf. Cosmogonie, l'Âme Immortelle, Maléfices, la Douat, Nécromancie*

### **La nomenclature du Pays de Kur**

*Sneg Lutomysl - langue démoniaque - rare*

Ce travail immense est en deux parties: il comprend d'abord une description à ce jour toujours la plus complète et la plus exhaustive des Abysses et de leurs hôtes, du moins de ce qui est à peu près constant dans cet univers éminemment chaotique. La seconde partie décrit les sortilèges qui ont été utilisés par Lutomysl pour mettre au point cette nomenclature, et qui en pratique sont considérés comme incompréhensibles par la plupart des démonologues et démonistes. On dit qu'il faut être à la fois démoniste et mage-géomètre pour en comprendre le sens.

*cf. les Abysses, Démons, la langue démoniaque*

### **Préhistoire des Enfers**

*anonyme - langue diabolique - rare*

Ce texte décrit la Géhenne et ses habitants comme "Le livre écarlate" mais se focalise beaucoup plus sur l'histoire de la Géhenne, et la manière dont elle fut créée, ainsi que sur l'articulation de l'interdépendance des trois traditions rivales.

*cf. Diables, la Langue Diabolique, la Géhenne*

### **Le puits fermé et autres histoires**

*anonyme - langue commune - courant*

C'est un recueil de fables provenant d'*Adria*, qu'on retrouve un peu partout. Similaires aux Fables d'Ésope, elles décrivent plus particulièrement la nature de Terre Seconde et font référence à sa cosmogonie, avec des aphorismes qui n'appartiennent qu'à cet univers, tels que : "Il n'est, je le vois bien, tel démon sur la terre/ Qui ne puisse trouver un plus démon que soi" ou "De deux mages, il faut savoir choisir le moindre" ou encore "Chacun tourne en réalités/Autant qu'il peut, ses propres songes/Mais seul mortel est vérité;/ L'immortel n'est que mensonge."

*cf. Cosmogonie, Adria*

### **Le secret de Taliesin ou l'histoire fugitive des univers ébauchés**

*anonyme - langue runique (ogham) - introuvable*

On y raconte comment entre Prime Terre et Terre Seconde se sont succédés des "ébauches", càd des mondes éphémères qui se sont effondrés d'eux-mêmes, parce que la magie les déséquilibrait. Ces disparitions successives sont appelées les "cataclysmes", jusqu'à ce que Terre Seconde apparaisse, et que la magie se stabilise par trois forces principales qu'on peut retrouver dans les sorcelleries d'Io, du Soleil et de la Dame Voilée, représentant respectivement matière, énergie et pensée. Épersonai, le fils de Taliesin, intervient plus tard par la Première Sanction pour sauver Terre Seconde d'un nouveau cataclysme, en enchaînant la magie.

*cf. Tir Nan Ogg, Épersonai, Cosmogonie*

### **Les silhouettes de Morgane**

*anonyme - langue commune - exemplaire unique dans la bibliothèque de la citadelle de Sainte-Volonté*

Un angéliste anonyme y analyse et décrit le Peuple-Fée sous l'angle des Xoas, à la suite d'expérimentations magiques particulièrement brutales sur des créatures féériques capturées.

*cf. le Peuple-Fée, Titans et Titanides*

### **Traité de magie faëe**

*Setimana di Gardovi - langue commune - peu courant*

Ce texte décrit par le menu l'ensemble des charmes faëriques, comme les lancer et les prononcer. Rédigé par une Maîtresse en Langue Faërique de l'école de la Misericordia en *Orgia*, il avait pour but de diffuser les charmes faëriques auprès du plus grand nombre, afin de réduire la dépendance du peuple à l'égard des prêtres, sorciers ou mages, dans le respect de l'idéal de *Morgane*. Le titre est mensonger car il ne parle que des charmes, sans parler des autres pouvoirs de cette magie. Mais en revanche il est si clair et si bien écrit qu'il sert de point de départ de l'enseignement du faërique dans la plupart des écoles de magie où cette langue est enseignée.

*cf. la Langue Faërique*

### **Traité sur les valeurs républicaines et leur application en vue d'une simplification des institutions orgètes**

*Mattia Nencioni - langue commune - rare*

L'argument central de cet ouvrage est le suivant : en l'absence de références religieuses, les Principautés d'*Orgia* se doivent d'établir un ensemble clair de valeurs politiques et leur donner un fondement philosophique qui permette de définir les vertus civiques. L'auteur tente d'extraire des modèles de vertu civique des premiers artisans de la Révolution. Il en isole quelques valeurs qu'il juge fondamentales : la connaissance, la noblesse au sens de la protection des faibles et des inférieurs, le partage des richesses et des responsabilités suivant la valeur (qui peut être due à la naissance comme au mérite), la rigueur dans la définition des lois et le refus de tout opportunisme, et une sorte de "retenue", concept assez flou par lequel

il veut prévenir le désir de pouvoir personnel qui peut facilement découler de la pratique de la magie, et qui permet de maintenir l'équilibre entre les pouvoirs. Ensuite il utilise ces valeurs pour essayer de faire le tri dans le déconcertant chaos qu'est le droit orgète, où cohabitent plusieurs traditions sans qu'on sache exactement laquelle prime sur l'autre : le droit féodal, le droit républicain, le droit universitaire, le droit colonial, le droit militaire, le droit magique et le droit commercial. Il propose une simplification et une unification des lois, en faisant tout découler des valeurs citées plus haut.

*cf. Orgia*

### **Le Très horrifique opuscule des ustensiles maléfiques**

*anonyme - langue commune - peu courant*

Il s'agit d'un simple catalogue de divers objets magiques, souvent liés à la magie démoniaque, parmi lesquels le fameux *tarot démoniaque* ou tarot-sorcier.

*cf. Tarot démoniaque*

### **La triste histoire des ravages de la sournance ou le silencieux fléau de dieu**

*Frère Augustin de Morneplaine - langue commune - très rare*

Ce livre raconte l'histoire des commanderies de l'*Ordre du Sépulcre Inachevé* installées à la périphérie du *Pays Maudit* (comme Valrouge, l'actuelle capitale du Kristalldrachenland) qui ont fini par être détruites par la mystérieuse maladie appelée la sournance. Cette maladie s'apparente à une étrange langueur mélancolique conduisant au suicide ou à la mort lente par anorexie.

*cf. Ordre du Sépulcre Inachevé*

### **Voyage au pays des très longues nuits**

*anonyme - commun - peu courant*

Ce texte conte les errements d'un voyageur anonyme à la recherche des géants de l'Âge d'Or et des traces de leur pouvoir dans le *Kalevala*. C'est un livre qui fourmille de détails extrêmement précis quant à la géographie du *Kalevala*, mais uniquement consacré aux traces de l'Âge d'Or ou plutôt à ce qui était jugé par l'auteur comme tel. Il ne décrit donc pas le *Kalevala* en général, ni ses habitants ou ses coutumes, qu'il évoque à peine.

*cf. Cosmogonie, Titans et Titanides, Kalevala*

### **Voyage en amont des fleuves de braise**

*Frelon Maltravers - langue commune - rare*

Ce bref ouvrage fut rédigé par un marchand originaire d'*Enclose*, parti sur ordre du Lophyre Ier d'Arseterre à la recherche des Feualben ou Elfes Rouges. Frelon Maltravers s'est comporté en un sens comme un vulcanologue. Il a remonté les flancs de volcans en éruption, afin d'y trouver des traces de présence de Feualben. Sa persévérance a finalement payé, car il est parvenu à entrer en contact avec des clans de Feualben et même à observer de très près leurs us et coutumes, notamment la fameuse danse du feu appelée dans le dialecte des Feualben l'*Ildveī*, qui signifie "la voie du feu". C'est la danse rituelle que les jeunes gens du clan doivent accomplir pour prouver qu'ils sont devenus de vrais sorciers pyromanciens et donc des adultes. Il deviennent pour l'occasion un être fait uniquement de feu. La difficulté de ce rituel est d'accomplir la métamorphose, mais sans perdre pour autant sa conscience, et pouvoir en revenir. Il arrive que certains jeunes Feualben renoncent à prendre ce risque et quittent leur clan avant d'atteindre la majorité.

*cf. Arseterre, Elfes Rouges, Sorciers Élémentalistes*

### **Les Voyages Téméraires**

*Adib Hazram - langue commune, arabe - peu courant*

Ce sont les récits de voyage d'Adib Hazram, un marchand chamsien (cf. *Al-Chams*) qui décrit de nombreuses contrées fort peu connues. Adib Hazram semble s'être rendu en tout lieu dangereux imaginable. On suppose que nombre de ses descriptions sont en fait de seconde voire de troisième main, voire parfois tout-à-fait fantaisistes, mais c'est néanmoins un ouvrage qui mentionne de nombreux contrées secrètes et révèle une part de leur mystère.

## CAMARDE (La)

Voir aussi Barons Mestiviers, Assassins, Guildes d'Assassins, Satan, Titans et Titanides

Redoutable Guilde d'Assassins opérant sur le territoire des Vermili (cf. *Barons Mestiviers*), la Camarde est basée à Vint, petit port battu par les vents sur l'île Ixolina, mais également capitale de la baronnie des Timira, famille de second ordre au sein de la Lega Temporata (cf. *Barons Mestiviers*).

Créée dans le contexte des troubles ayant suivi la chute des Draco, les Empereurs déchus de l'archipel des Vermili, la Camarde est l'un des ouvrages de Timira, le dragon d'émeraude (ou dragon nocturne, cf. *Titans et Titanides*) qui a donné son nom à la famille éponyme et en est le Primogène. Il est le mystérieux **Patriarche** de la Guilde, à qui chaque initié doit prêter serment. Lorsqu'il apparaît en personne, il prend la forme qu'on attribue à la mort, dans les églises vermiliennes : un personnage au visage squelettique et aux yeux caves, vêtu d'une ample tunique et d'une capuche noires. S'il n'apparaît pas muni d'une faux, sa simple présence suffit néanmoins à refroidir l'air ambiant, assez pour vous faire frissonner... Mais ne croyez pas Timira adepte de *Nécromancie*! Il fut au contraire l'un des tous premiers adversaires des Draco. Il prétend même avoir "vengé la Mort". On surnomme souvent le Patriarche le "Vindex Mortis", d'où cette apparence où il semble vouloir se substituer à la Faucheuse. Le sens du nom du Primogène est à comprendre d'ailleurs comme faisant référence au secret qui accompagne cette affiliation. Seuls les membres de la famille Timira, dont certains appartiennent d'ailleurs à la Camarde, connaissent ce secret... du moins, en principe.

Car il en est un autre, bien plus dangereux encore, que résume l'image ci-contre, qui est le symbole de la Camarde et est connu de ses affidés. Il s'agit de Lilith, l'Ange de la Révolte (cf. Satan). En effet, aux côtés du Patriarche règne la Matriarche ou "Artifex" ("expert" en latin), qui est une prêtresse de Lilith. Sans le



savoir, les initiés de la Camarde, lorsqu'ils prononcent leur serment, vendent aussi leur âme à Lilith. Certains en deviennent même des Lilims, ou "enfants de la nuit" et gagnent d'étranges pouvoirs, bien au-delà de ceux dont disposent les Assassins en général. C'est cette protection infernale qui rend les initiés si efficaces, bien qu'ils ignorent en général que le charabia qu'on leur a fait répéter phonétiquement (en réalité en angélique, même s'ils ne peuvent correctement le prononcer), n'est rien d'autre qu'un renoncement en bonne et due forme à leur âme immortelle, vouée à la Géhenne en échange d'une carrière réussie dans le crime et le vice. Ils signent d'ailleurs de leur sang un mystérieux parchemin, tout aussi abscons.

L'Artifex elle-même est aussi une sorcière dracomancienne (cf. *Io*) fort puissante, qui se maintient en vie grâce à ses pouvoirs, et ce depuis la fondation de la Camarde. Il s'agit en fait de la toute première Baronne Timira : Scorda Timira. Héroïne de la croisade contre les Draco, elle a vendu son âme à Lilith pour ensuite tromper la mort par ses pouvoirs de sorcière. Elle a conservé l'apparence d'une belle jeune femme (c'est son portrait qui sert de base à l'emblème de la sinistre organisation) et espère continuer à tricher ainsi, aussi longtemps qu'elle parvient à recruter de nouveaux initiés, livrant d'autres âmes pour préserver la sienne des conséquences de la damnation éternelle, car elle est en réalité terrifiée par l'Enfer (cf. *la Géhenne*), qu'elle a visité de nombreuses fois.

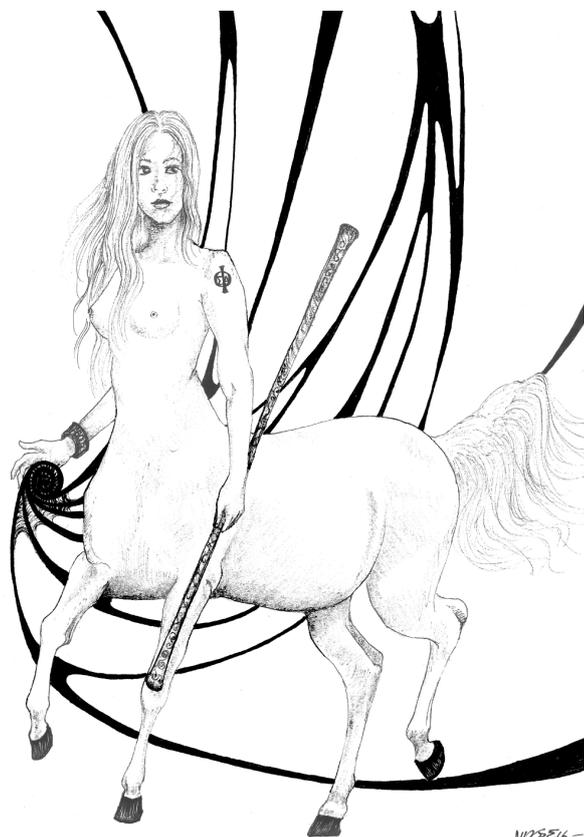
Les novices sont en général recrutés par des affidés ayant fait leur temps. Chaque recruteur forme seul le ou les candidats qu'il a sélectionnés, avant de les soumettre à une série d'épreuves en présence de l'Artifex, parfois du Vindex Mortis lui-même, et d'une sorte de jury d'anciens affidés comme lui. S'il est accepté, le candidat scelle son entrée dans la Camarde par un premier meurtre, pour lequel il n'est pas payé. Il ne reçoit le salaire de son crime qu'à partir du deuxième meurtre.

Contrairement à d'autres Guildes d'Assassins, la Camarde n'a pas de structure fixe, ce qui est sans doute lié à Lilith elle-même, qui méprise les hiérarchies immuables. Aucun titre formel ne distingue les recruteurs et la seule autorité permanente est celle de l'Artifex et du Vindex Mortis. Même les relations entre initiés ne sont pas particulièrement codifiées. Contrairement à d'autres Guildes, des personnes initiées par différents recruteurs peuvent se connaître. Évidemment, révéler les secrets de la Guilde à des profanes est passible des châtiments les plus terribles...

En termes de jeu, les initiés sont le plus souvent guerriers ou voleurs, plus rarement mages ou sorciers. La faveur de Lilith leur permet de gagner **3 points de facultés supplémentaires** par niveau d'expérience, utilisables uniquement pour acheter les facultés d'assassin. S'ils parviennent à l'épuisement de celles-ci, le Meujeuh peut envisager l'éveil de pouvoirs infernaux...

## CENTAURES

Voir aussi Olympe, Mystères, l'Âge d'Or



Les Centaures sont les enfants de Centauros, lui même fils d'Apollon et de Stilbé. Mi-hommes, mi-chevaux, ils représentent l'hybris, c'est-à-dire la démesure,



à la fois humaine et animale, associée à une idée de violence et d'amoralité. Ce fut un centaure qui enleva Déjanire, l'épouse du héros grec Héraclès, comme l'illustration ci-contre le montre (figurine du Museu Nacional de Arte de Catalunya), et c'est le sang de ce centaure qui eut finalement raison du glorieux fils de Zeus.

Le sang des centaures est en effet un violent poison dont la virulence est telle qu'il suffit d'en avoir imprégné les vêtements d'une personne pour que celle-ci soit saisie de violentes convulsions et meure finalement en moins d'une heure, et ce même si les habits sont secs ou s'ils sont retirés ensuite. On considérera donc le sang de centaure comme un poison ingestif et insinuatif de virulence 30, et de virulence 20 au simple contact sur la peau.

Liés aux Mystères Dyonisiaques, ils sont des adversaires réguliers des Ménades, dont ils partagent pourtant le mode de vie. Une première lignée de Centaures est apparue durant l'Âge d'Or, alors qu'Apollon n'était pas encore né. Née d'Océan et de Téthys, ils appartenaient au Peuple-Fée. Mais cette lignée s'est éteinte pour être remplacée par celle qui est née d'Apollon, et, n'étant pas de nature Titanide, n'appartient en rien au Peuple-Fée. Cette lignée cependant a laissé le souvenir d'une race particulièrement violente, puissante, et haïssant l'humanité par-dessus tout. Les Centaures nés d'Apollon sont toujours de dangereux adversaires de l'humanité, mais de manière occasionnelle, lorsque survient un conflit territorial. Ils se tiennent tranquilles tant qu'on n'interfère pas avec eux.

Leur culture est hellénique, ainsi que leur dialecte. Ils vivent en général dans les plaines, et sont armés d'arcs et de lances. Leur partie humaine est en général plus grande et plus puissante que celle d'un homme normal. Ils ne portent jamais de vêtements, se nourrissent de chasse et cueillette, et consacrent leurs loisirs au chant ou à la course. Nomades, ils se déplacent au gré des saisons sur de gigantesques territoires qu'ils considèrent comme leurs, et défendent avec beaucoup d'efficacité. Leur redoutable force (cf. *Règles de Simulation*) et leur bonne maîtrise de la sorcellerie de la Vie (ils sont souvent Guides) font d'eux de redoutables adversaires.

Une lance de centaure sera considérée comme ayant les caractéristiques d'une hallebarde à ceci près que, manipulée par un centaure ou toute créature de taille comparable, son utilisation prendra 2 segments au lieu de 3. Par ailleurs tous les centaures sont considérés comme disposant naturellement des facultés Endurance, Charge et Combat à cheval, et seront considérés comme étant des cavaliers en termes de combat. Ils auront de plus un bonus de charge qui pourra aller jusqu'à 30+force en plein galop. Enfin un arc centaure est un très grand arc composite à double courbure (seg=2,DA=9,DP=16,sol=3,rob=110,prise=18+f,portée=80m) dont les flèches font 2d10+force points de dégâts. Seule une créature de la taille d'un centaure peut espérer manipuler cet arc. Les flèches peuvent cependant être utilisées comme des javelots par des humanoïdes. Tous les centaures maîtrisent l'usage de

ces deux armes.

## CHAMANISME

Auteur: Bertrand Reygner.

Voir aussi Totem, La Géhenne, Sorcelleries, Cosmogonie

On appelle ainsi toute pratique magique utilisant une Affinité Totem. Toutes les formes de chamanisme sont des religions animistes sans divinités et n'utilisent pas la magie divine. Elles reposent sur une forme de magie intuitive transcendante issue de l'affinité Totem. Cette forme de magie est concentrée sur la communication avec le Monde Spirituel ou Monde Astral (cf. *Cosmogonie*) et ses habitants : les esprits, dont certains peuvent nouer un rapport privilégié avec des Mortels et devenir des Totems.

### Les esprits

Les Esprits sont une catégorie particulière d'entités magiques immatérielles, qui habitent l'un des trois Univers Immatériels Imaginaires (UII, cf. *Cosmogonie*) : le Monde Astral ou Spirituel. Certains esprits peuvent également intervenir dans les deux autres UII : le *Monde des Rêves* et plus rarement la *Douat*, mais le Monde Astral est leur monde d'origine et de villégiature. Les Esprits ne sont pas des divinités, même s'ils interviennent dans le cadre des religions animistes. Pour simplifier grossièrement la philosophie animiste, ce sont les habitants du Monde Astral qui gèrent le monde physique, c'est-à-dire celui que nous percevons matériellement, soit le Monde Matériel dans la cosmogonie de Terre Seconde. Pour un animiste, l'homme fait partie intégrante d'un environnement où tout est explicable par les Esprits, qui sont la personnification de tout ce qui existe ou peut exister. Dans cette vision du monde, faire face à l'incertitude de son environnement c'est comprendre les messages qu'expriment cet environnement et les Esprits qui le contrôlent, négocier et s'intégrer à sa juste place d'homme, sans soumission mais sans non plus domination reniant la légitime place de cet environnement. Le Monde Spirituel ou Astral n'est en fait dans cette optique que le lieu où vivent les âmes, les pensées, les désirs... mais aussi les lois de l'existence, c'est-à-dire toute la métaphysique.

Un esprit se décline selon différents traits :

- son incarnat : il s'agit de son domaine d'influence, c'est-à-dire où il est naturel pour un esprit d'agir ou auquel il est lié. Par exemple, un esprit de la peur influence naturellement le sentiment de peur. C'est aussi son symbolisme : ce qu'il représente ainsi que les valeurs et principes auxquels il est associé. À travers ses valeurs il exprime son rôle et son action mais aussi ce qu'il attend des hommes qui font appel à lui. Par exemple, un esprit coyote incarne la ruse entre autres et attend des hommes qu'il aide de ne pas affronter



le danger délibéré.

- son niveau : c'est un indicateur de sa force spirituelle et de son coût d'invocation qui intervient dans les règles sur les rituels chamaniques (cf. plus bas).
- ses pouvoirs spécifiques : il s'agit de ses capacités hors de son incarnat. C'est en général ce qui intéresse plus particulièrement les Chamans dans le cadre d'une approche utilitariste des esprits.
- son origine dans le Monde Spirituel : elle correspond plus ou moins à son niveau d'abstraction (cf. plus bas le paragraphe sur la géographie astrale). Si un esprit a une origine il n'a pas de localisation spirituelle unique en revanche. Un même esprit peut être invoqué et même matérialisé en différents lieux physiques à la fois et rencontré en différents lieux spirituels simultanément.
- son comportement : l'esprit peut être actif (capable d'agir directement et volontairement sur son domaine d'influence), éveillé (capable seulement d'agir indirectement par l'action du chaman) ou passif (incapable d'agir).
- ses limitations : chaque esprit possède une faiblesse propre due à son symbolisme (comme pour un esprit du feu, l'utilisation de l'eau pour s'opposer à son action voire mettre en danger l'esprit lui-même). Certains de ses pouvoirs spécifiques peuvent avoir leur propre limitation (décrite à chaque fois au cas par cas), par exemple des conséquences négatives si l'homme ayant fait appel à ses services ne satisfait pas l'esprit en utilisant son pouvoir). Mais de manière générale les esprits ont trois sortes de limitations : les tabous absolus, c'est-à-dire les circonstances où il refusera systématiquement et sans négociation possible d'aider celui qui fait appel à lui, le type de tabou temporaire/sacrifice (cf. le paragraphe éponyme plus bas) qu'il peut exiger pour lever certaines restrictions liées à sa localisation ou aux effets secondaires du fait de faire appel à lui, le type de tabou temporaire/sacrifice (cf. le paragraphe éponyme plus bas) qu'il exigerait pour qu'il soit possible de faire appel à lui, et enfin les éventuels effets secondaires du fait d'avoir fait appel à cet esprit s'il est sournois.

Pour un chaman les esprits sont indissolublement liés à la réalité matérielle, quoique de multiples façons différentes. Tout être vivant porte en lui un amayat, soit un totem et un quout, soit une âme individuelle. Comme on l'explique plus bas, un totem n'est jamais que la sacralisation du lien entre un être vivant et un esprit ou un ensemble d'esprits. En principe, même les animaux et les végétaux ont un lien au monde spirituel, en général à l'esprit animal ou végétal tutélaire (un ours sera naturellement lié au totem ours par exemple). Mais cet aspect intéresse moins les chamans. Certains objets ou lieux peuvent également avoir une résonance spirituelle, prenant par exemple la forme d'un reflet dans le monde spirituel. On dit que le cimetière de l'Ekil-Empereur Finom Kez l'accompagnait jusque dans le monde spirituel. Enfin même les créatures magiques et les revenants ont un lien ténu au Monde Spirituel, non pas en eux-mêmes, mais par les conséquences matérielles de leurs actions et les sentiments qu'ils peuvent inspirer aux êtres vivants.

## Géographie astrale



Le monde astral ou spirituel a 3 niveaux : primordial, céleste et chthonien.

Le niveau primordial est fortement connecté à la Terre et l'Univers Matériel Réel en général, cependant les notions de direction et de points cardinaux n'existent pas, il est impossible de se déplacer à travers le monde astral en utilisant les repères classique de l'UMR. Il est nécessaire de suivre les voies spirituelles pour se déplacer. Le nombre de voies existantes est infini et aucune ne suit la topologie de l'UMR. Une voie est créée par son point d'arrivée et il existe toujours une voie y menant depuis tout lieu du monde astral. Pour aller à un lieu du monde correspondant à un endroit précis du monde physique, il faut remonter une voie menant à un être vivant s'y trouvant (il faut donc le connaître) ou que cet endroit soit à proximité d'un lieu ou d'un objet ayant une résonance spirituelle.

Le niveau céleste héberge des esprits beaucoup plus abstraits, représentant des concepts plus que des animaux ou des forces de la nature. Il représente en quelque sorte une forme de transition entre le chamanisme animiste et les religions conceptuelles qui lui succéderont. Le niveau céleste est essentiellement lié à l'esprit et à l'âme des

mortels en général: leurs idées, leurs craintes et leurs désirs. Pour les Ékils, c'est-à-dire les Chamans diabolistes (cf. *Totems*), il héberge la source des magies du Verbe en tant qu'outil conceptuel de magie. Il n'en reste pas moins que ces abstractions mentales restent des esprits aux yeux du Chamane.

Le niveau chthonien est lié à la mémoire, au passé, aux choses disparues, dont notamment les esprits ancestraux, mais dans le sens de leur mémoire, de la trace laissée en tant qu'être vivant mais pas de leur âme après la mort. On peut y trouver également selon les Chamans des esprits oubliés, liés à l'origine du monde et aux visions des premières consciences mortelles.

Notons que si un esprit est préférentiellement lié à un niveau plutôt qu'à un autre, il peut en général évoluer d'un niveau à un autre voire même être relativement ubiquète. Les esprits ancestraux appartiennent en général au niveau chthonien, mais ils sont le plus souvent présents également dans le niveau primordial, liés aux lieux, animaux et objets de leur vie passée ainsi qu'à leurs descendants. Certains Chamans affirment d'ailleurs que chaque esprit se décline selon les trois niveaux, et que le niveau chthonien représente le passé de l'esprit, le niveau primordial son présent et le niveau céleste son futur.

Le Monde Spirituel repose comme tous les univers imaginaires sur les croyances des mortels. Plus précisément il repose sur le mysticisme des mortels à travers leur tendance à l'animisme d'une part et leur habitude de personnifier des idées et des concepts comme des entités autonomes. La philosophie animiste n'est vivace que chez les peuples de culture proprement chamannique, en revanche la personnification des idées est une forme de pensée beaucoup plus universelle. Ainsi des mortels tout-à-fait étrangers à toute culture chamannique peuvent contribuer indirectement à sa vitalité en renforçant le Monde Spirituel.

## Qu'est-ce qu'un Totem?

D'un point de vue purement magique, un Totem est avant tout un type d'affinité, dont est issue la sorcellerie chamanique. La sorcellerie chamanique est l'une des formes de magie intuitive utilisant la Transcendance. L'affinité Totem quant à elle est mortelle et peut être ou non absolue selon qu'elle soit apparue à la naissance de la personne qui la porte ou ait été créée par un rituel d'initiation chamanique. Par ailleurs on appelle abusivement Chamans certaines personnes douées de pouvoirs de sorcellerie, par exemple les Elfes Sauvages qui utilisent les sortilèges de l'affinité Lune et sont parmi les derniers à savoir encore le faire.

Mais d'un point de vue spirituel qu'est-ce donc qu'un Totem? La vérité est que toute entité spirituelle (au sens d'une entité issue du Monde Spirituel ou Monde Astral) peut devenir Totem, ou presque. **Le Totem c'est l'acte de rendre sacré une entité spirituelle. Le Totem est donc un attribut religieux associé par les mortels à un esprit.** Lorsqu'un esprit devient un Totem pour un mortel, il se retrouve en général placé à la tête d'une hiérarchie entre lui et d'autres esprits, hiérarchie qui n'est pas objective mais fondée sur la perception que le mortel a du Monde Spirituel. D'autres esprits peuvent alors lui être associés comme par un rapport de vassalité. Pour résumer, il n'existe en fait que des esprits, plus ou moins puissants, et le Totem est la manière dont la personne qui a une affinité Totem accorde à l'un d'entre eux un rôle plus important et se fonde sur lui pour accéder au Monde Spirituel et aux esprits qui lui sont liés.

Une affinité Totem peut "contenir" plusieurs esprits totémiques. **L'Affinité Totem est unique, en revanche les Totems sont multiples.** L'originalité du Chamanisme par rapport à une affinité divine réside justement dans le fait qu'il n'y a par défaut aucune limitation au type de Totem qu'un Chaman peut lier à son affinité. Les Totems ne sont pas organisés en Panthéon, et tant que son extension 'Initiation' le lui permet, ainsi que les initiations réelles qu'il a subies, un Chaman peut lier son Affinité aux Totems qu'il choisit, même s'ils sont opposés.

Naturellement les traditions religieuses et culturelles du milieu d'origine du Chaman influenceront sur ses choix en matière de Totems. Par exemple, les Chamans du peuple des *Emberék* se limitent traditionnellement aux neuf Totems Infernaux. Cette tradition étant assez rigide, elle associe à chacun de ces Totems un ensemble d'esprits vassaux de manière systématique et figée pour tous les Chamans *Emberék*. On décrit dans l'article *Totems* un ensemble de Totems utilisés comme tels par les traditions chamaniques de Terre Seconde, ainsi que les esprits qui leurs sont affiliés. Cette liste n'est pas exhaustive.

Le Chamanisme est donc une magie issue de ces êtres supérieurs, mais reposant sur l'énergie et le savoir du Chaman, comme le druidisme ou l'art des Runenmeister. Les Esprits chamaniques ont la particularité, comme les divinités germaniques et celtiques, de ne pas dépendre des croyances humaines pour subsister. Les Esprits des religions amérindiennes sont par exemple des esprits si puissants qu'ils en deviennent équivalents à des dieux, mais ne sont pas de "vrais" dieux pour autant, dans la mesure où ils existeront indépendamment de la vénération dont ils sont l'objet. Certaines religions, comme la religion aztèque, considèrent qu'il existe un unique vrai dieu (Tezcatlipoca en l'occurrence pour les Aztèques) entouré par des esprits très puissants, qui constituent un cour de "faux" dieux autour de lui. Ainsi ces religions admettent-elles à la fois Chamans et Prêtres en leur sein, en leur attribuant un rôle différent.

Le Chamanisme repose tout d'abord sur une vision particulière du monde, ce que les Inuits appellent le *gaumanek*, la seconde vue qui lui permet d'avoir accès au monde caché. Le Chaman Inuit est d'ailleurs appelé *ékil* (terme repris par ailleurs dans Terre Seconde dans un autre contexte), ce qui signifie 'celui qui a des yeux'. Le chaman ne crée pas de sortilège lui-même, il anime par le moyen de son Totem les esprits qui lui sont associés et les effets magiques sont réalisés par les esprits. Par sa Transcendance il utilise en quelque sorte la magie naturelle des esprits. Vue de l'extérieur, la magie du Chaman est donc essentiellement une magie naturelle, bien qu'elle soit activée par la Transcendance, ce qui fait par exemple que la faculté 'résistance à la magie naturelle' s'applique à la magie chamanique. En dehors du monde des

esprits, les esprits ont besoin d'énergie magique provenant du monde réel pour se manifester ou réaliser leurs pouvoirs dans le monde réel. Le chaman est en fait un vecteur actif par sa transcendance qu'il investit pour devenir le canal entre les différents mondes. De même, dans le cadre de lieux ayant une forte présence spirituelle, les esprits peuvent se manifester facilement et sans chaman, quoique de manière limitée. La vénération directe des Mortels peut également être utilisée par les esprits, de manière également limitée. Le Chaman reste le vecteur le plus efficace de puissance, de par son Affinité Totem.

Certaines personnes naissent avec le *gaumanek*, la vision du Chaman. Ils ne naissent pas avec l'Affinité Totem, puisque celle-ci est acquise par l'initiation (cf. plus bas), mais ils disposent d'une sensibilité exceptionnelle qui en fait des Chaman-nés. Le *gaumanek* inné permet au Chaman de considérer que sa relation avec les Esprits sera plus étroite, plus intense. Les Esprits considéreront toujours différemment un Chaman élu par eux d'un Chaman qui s'est en quelque sorte 'imposé' à eux. En termes de jeu on considérera que pour les Chamans-nés leur affinité Totem, quoique acquise par l'initiation, sera **absolue**, ce qui aura des conséquences importantes sur le calcul de leur potentiel de Transcendance vive. On recommande au MJ de n'accorder un tel avantage qu'aux joueurs qui choisissent de se consacrer intégralement au service des esprits et de la religion chamanique. Car si les Chamans-nés sont les enfants préférés du Monde Spirituel, ils sont aussi promis à une destinée particulière à laquelle ils ne doivent pas faillir, et peuvent subir toute l'ire des esprits s'ils déçoivent leurs attentes. C'est donc un cadeau empoisonné car le personnage devra d'abord comprendre puis accomplir ce que les esprits attendent de lui.

Chaque affinité Totem est donc particulière. Tous les mortels issus d'une culture chamanique ont en général une affinité Totem et une extension "Initiation", acquises lors de leur initiation. Ils ne sont cependant pas Chamans et n'en tirent aucune Transcendance, même s'ils sont sensibles à la magie. De plus "Initiation" ne donne accès en elle-même à aucun pouvoir magique. Les Chamans quant à eux ont en plus l'extension "Rituels" qui elle permet de faire de la magie chamanique. Cette affinité matérialise la proximité entre le chaman et son Totem, la puissance spirituelle du chaman, la protection spirituelle dont jouit le Chaman et la connaissance du monde spirituel. C'est aussi un bonus pour les actions liées aux esprits ou au chamanisme (rituels chamaniques...). **Chaque affinité Totem contient donc dans le détail de son extension "Initiation" un ou plusieurs Totems, et pour chacun de ces Totems un ensemble d'esprits vassaux, qui représentent l'ensemble des esprits utilisables par le Chaman dans le cadre de ses pouvoirs magiques contenus dans l'extension "Rituels".**

Lorsque le Chaman choisit un Totem principal ou est choisi et que le Totem s'éveille au Chaman, il rentre implicitement en contrat avec le Totem et le lien se renforce au fur et à mesure que l'affinité se développe. Le Chaman devient progressivement l'incarnation de son Totem et incarne ses valeurs : tabous, actions obligatoires. Le Chaman se rapproche progressivement du monde spirituel qui lui devient presque plus familier que le monde matériel.

**Remarque :** Il arrive qu'outre le lien totémique un lien particulièrement fort s'établisse entre un esprit ancestral et un mortel de culture chamanique. L'esprit ancestral et l'esprit totémique sont en général liés dans ce cas. On parle parfois de "réincarnation" car cet esprit ancestral guide et/ou influence la personne, dans le but de poursuivre un ouvrage commencé de son vivant. Il arrive souvent qu'il y ait un lien de sang, même ténu, entre l'esprit ancestral et la personne concernée, mais pas toujours. Il est par exemple assez fréquent qu'un Chaman ou un chef soit la "réincarnation" d'un esprit ancestral. C'est cependant assez rare pour le commun des mortels. Ce lien signifie en général que l'esprit peut intervenir par ses pouvoirs sur le mortel qui lui est lié sans même être invoqué. La personne peut être réfractaire à ce lien et en cas s'engage alors une longue bataille spirituelle au terme de laquelle la victime meurt, devient folle ou triomphe de l'esprit ancestral et rompt définitivement le lien. Aucune règle à ce sujet ne peut être donnée, car cela dépend trop de l'esprit ancestral, de la nature du lien et de la victime elle-même.

Enfin, dans toutes les traditions chamaniques les Totems susceptibles d'être associés à l'affinité "Totem"

d'un chaman (par exemple les neuf Totems Infernaux pour les Chamans Emberek ou Iouskeha pour les Chamans Wendat, cf. *Totems*) sont réservés aux chamans ou aux chamans-nés. **Ceux qui ne se désignent pas à l'office de Chaman ne peuvent avoir comme Totem l'un de ces Totems chamaniques lors de leur initiation.** Il arrive bien sûr que des chamans-nés ne deviennent pas chamans, mais c'est l'unique exception à cette règle.

### *Le rôle de la religion chamanique*

Les religions  
sont



vraisemblablement toutes issues de religions chamaniques. Le chamanisme est donc la forme la plus ancienne de pratique religieuse. Elle correspond à une organisation tribale de la société, une économie distributive, un mode de vie nomade ou semi-nomade et surtout rural. Les Chamans ne survivent guère à l'urbanisme. On remarquera que certaines civilisations pratiquant le chamanisme reconnaissent les Teintes Spirituelles créées par les Dieux et les utilisent, comme les *Emberek* mais d'autres en revanche s'en passent et sont de ce fait considérées comme peuplées d'athées, quoiqu'elles pratiquent une religion.

Le Chamanisme est issu de l'animisme, c'est-à-dire de la vénération des éléments naturels. L'animisme cherche à assurer un équilibre et une harmonie entre l'homme et son environnement, en superposant une mentalité spirituelle à une réalité environnementale. Ainsi des méthodes de survie dans un milieu hostile deviennent une philosophie d'existence. Historiquement les religions ont ensuite évolué vers le polythéisme, dans lequel les dieux prennent une dimension conceptuelle, et ne sont plus la représentation d'une force naturelle. Cette transition est particulièrement visible dans la religion grecque, où les Dieux doivent affronter les Titans, qui sont la Nuit, l'Océan, les Ténèbres etc... et conservent toujours un lien à la Nature: Zeus reçoit les Cieux, Poséidon les Mers et Hadès le Monde Souterrain. On voit qu'il y a comme un compromis entre la conceptualisation des dieux, venue d'Égypte, et les anciennes vénération animistes. Les onze divinités égyptiennes et leurs têtes d'animaux sont également une manifestation de cette transition d'une religion animiste, vénérant les éléments naturels et les esprits animaux, vers une religion conceptuelle et morale.

Cette évolution est liée à l'urbanisation de la société d'une part, l'évolution de la pensée humaine vers le

souci d'abstraction, de généralisation, mais également à l'apparition de pouvoirs politiques centralisés. Les douze divinités grecques et leurs luttes incessantes peuvent être rapprochées des grandes cités grecques, d'autant que chaque cité se plaçait parfois sous la protection de tel ou tel dieu en priorité (Pallas Athéna pour Athènes, Apollon pour Delphes etc...). L'apparition d'un pouvoir unique conduira naturellement vers le monothéisme, tel qu'il est apparu en Mésopotamie, à mesure que Babylone imposait sa loi aux cités environnantes.

Le chamanisme s'efface donc lorsque les lois deviennent écrites, car l'écrit suppose l'existence d'une pensée abstraite. Le polythéisme s'efface lorsque la Loi devient unique et universelle. C'est du moins le modèle d'évolution occidental et moyen-oriental. Il est intéressant de constater que même dans les civilisations qui n'ont jamais renoncé au chamanisme parce que l'urbanisation ne s'est jamais faite, comme chez les Indiens d'Amérique ou les peuples de Sibérie, la religion a tout de même évolué vers le monothéisme: il y a un Créateur unique, sans renoncer à la foule d'Esprits qui peuplent leur univers. De même chez les Mongols (le mot 'chaman' vient d'Asie centrale), le chamanisme a été remplacé par le Bouddhisme, lequel retient certains aspects du chamanisme, notamment à travers le culte des ancêtres. Ce phénomène n'est pas aussi simple: l'hindouisme est l'un des rares polythéismes à avoir survécu jusqu'à aujourd'hui, et c'est en même temps la religion écrite la plus ancienne, mais c'est justement une religion très conceptuelle, comportant une foule de dieux pour tous les aspects de la vie, reliés par l'harmonie des trois grands principes: Création-Conservation-Destruction (Brahma, Vishnu, Shîva).

Dans le contexte de Terre Seconde, le Chamanisme sert à la fois de philosophie, de religion et de droit aux peuples nomades ou à certains peuples vivant sur le principe d'une adaptation de la société à l'environnement et non de la philosophie inverse, pratiquée par les sociétés européennes, moyen-orientales, d'extrême-orient et certaines civilisations africaines aujourd'hui détruites par le commerce triangulaire ou la colonisation.

Le droit coutumier du Chamanisme repose sur un certain pragmatisme, inspiré par les nécessités de la survie quotidienne. Il est indissociable d'une vie en collectivité, dans laquelle la propriété individuelle est réduite au minimum. Par exemple, les Indiens du Paraguay pratiquaient l'infanticide, comme les Vikings, afin de limiter leur croissance démographique. En effet, étant donné leur environnement naturel, une croissance démographique trop importante pouvait signifier à terme la disparition de la tribu toute entière. Ce que la pensée occidentale condamnerait comme un meurtre devient un sacrifice nécessaire dans la mentalité tribale. L'individu n'existe qu'en tant que membre d'une collectivité et la solidarité sociale est presque inévitable.

Dans ce contexte, le Chaman assure une structuration de la tribu, une pérennisation de son existence et de son mode de fonctionnement à travers la transmission des savoirs et des coutumes étroitement mêlés. Il est le lien entre le monde matériel et le monde spirituel, il est celui qui procure aux gens de sa tribu les outils conceptuels nécessaires à leur survie, à travers l'enseignement et les conseils qu'il procure. Il est également celui qui sait parler aux Esprits, et saura interpréter leur volonté, leurs mises en garde, leurs interdictions. Face à l'inconnue qu'est la Nature, il apporte une méthode de pensée et de survie, qui légitime son rôle sacré. Mépriser les avis du Chaman, c'est se désolidariser de la collectivité, éventuellement la mettre en danger, se retrouver sans repères et sans protection face à une Nature désormais hostile.

Le Chaman reste cependant un guide spirituel, et non temporel. **Il ne se substitue pas au chef.** Certains Chamans ont été des chefs, comme c'est le cas de Goyalka, alias Geronimo, mais le rôle du Chaman et du Chef sont distincts. Les avertissements et conseils du Chaman guident la tribu dans son ensemble, inspirent le Chef et le conseil des Anciens, mais la décision revient au chef ou à un collège de guerriers (comme c'est le cas chez les Sioux). Dans le contexte de Terre Seconde, la magie du Chaman lui confère un pouvoir certain, mais il reste un membre de la tribu, et doit se considérer comme à son service.

Certaines religions de Terre-Deuxième tolèrent à la fois la présence de Prêtres et de Chamans. Mais le plus souvent Prêtres et Chamans ne coexistent pas. Les Chamans se trouvent au sein des tribus nomades ou semi-nomades, et les Prêtres dans les villes ou les sociétés rurales sédentaires et agricoles. Le Chamanisme est une religion de chasseurs et de nomades. On peut remarquer que Geronimo s'est converti au christianisme lorsque le gouvernement fédéral des États-Unis d'Amérique l'a assigné à résidence dans une réserve. Outre l'opportunisme certain de cette décision, on peut y voir un reflet du pragmatisme naturel à sa culture: il adopte la religion du vainqueur, mais aussi celle de la civilisation à laquelle il s'est trouvé contraint d'appartenir.

### *Composantes et jets de résistance*

Par défaut la magie chamanique utilise les composantes verbales et somatiques, et souvent matérielles. Les jets de sauvegarde s'appliquent à un seuil égal à: 10 + niveau du sort + l'ego du Chaman.

### *Initiation*

L'Affinité Totem est acquise par l'initiation. Cette extension ne contient aucun pouvoir utilisable par le Chaman, elle indique seulement le niveau d'initiation du Chaman. De ce fait, les membres de la communauté à laquelle appartient le Chaman ont chacun une Affinité Totem, et un certain niveau d'initiation, ils ne disposent en revanche pas de l'extension *Rituels*, qui seule permet de faire de la magie. Totem n'étant pas une affinité absolue, elle ne leur rapportera donc aucune Transcendance.

Le niveau de cette extension se décide par répartition de celui de l'Affinité Totem entre *Initiation* et *Rituels*, mais le niveau **effectif** de cette extension est celui qui correspond aux initiations qu'a subies le Chaman. Un niveau d'initiation s'acquiert par le biais d'un rituel initiatique autant physique que spirituel, sinon il s'agit d'un potentiel uniquement réalisable par un contrat totemique (tabou, sacrifice etc... cf. plus bas). Le score d'initiation est donc double: il y a un niveau potentiel, déterminé par répartition du score de l'Affinité, et un niveau effectif, forcément inférieur ou égal au niveau potentiel, qui ne dépend que des initiations passées avec succès par le Chaman. En termes de jeu, seul le niveau effectif compte.

Le premier niveau d'initiation s'acquiert en même temps que le Totem. Tous les membres d'une communauté pratiquant une religion chamanique sont en général initiés à l'adolescence par une cérémonie totémique, à l'issue de laquelle le Totem de la personne est déterminé, l'affinité est créée, et l'extension Initiation est rendue effective au niveau 1. Les initiations suivantes sont en général réservées aux Chamans, mais certains événements peuvent avoir une valeur initiatique, indépendamment d'une volonté mortelle.

En général, la cérémonie totémique est collective et se fait au sein d'un cercle chamanique (cf. ci-dessous le rite du même nom). Mais d'autres méthodes peuvent être employées. L'idée est à chaque fois d'amener l'initié à entrer en contact avec le Monde Spirituel. On fait confiance au Meujeuh et aux Peujeuhs pour imaginer des cérémonies alternatives. Une cérémonie initiatique ne peut en tous cas pas être faite sans le consentement de l'initié et celui-ci doit être vivant, issu d'une lignée mortelle et ne doit évidemment pas être réfractaire au Monde Spirituel. Hormis cela, il n'y a aucune règle particulière de succès ou d'échec, ni d'attribution du Totem.

Un initié non-chaman peut avoir une affinité Totem dont le niveau effectif soit supérieur à 1 s'il a subi des initiations supplémentaires. Ce peut être le cas pour les chefs de tribu par exemple. En revanche avoir plusieurs Totems associés à son affinité éponyme est réservé aux seuls Chamans.

Cette extension est surtout une sensibilité, un indicateur de l'éveil de la personne au Monde Spirituel, qui pourra être utilisé lorsque le personnage essaiera d'entrer en contact avec les esprits d'un lieu sans faire

appel à une technique magique quelconque. Si ces esprits sont liés favorablement à son Totem, un simple guerrier pourra éventuellement bénéficier d'une aide discrète et limitée, par la simple volonté des Esprits, qui pourra se nourrir de la Transcendance procurée par son affinité Vie, car, puisque l'affinité Totem n'est pas une affinité absolue, elle n'apporte de transcendance qu'aux Chamans.

Le score effectif de l'affinité correspond au potentiel direct du Chaman vis-à-vis de son totem principal. Si ce score est égal à  $n$ , le Chaman peut alors associer à son affinité jusqu'à  $n-1$  Totems secondaires, dont chacun sera associé de manière décroissante à un score de  $n-1$  à 1 éventuellement. Les Totems sont donc ordonnés entre eux au sein d'une affinité Totem. Lorsque l'affinité Totem augmente, les Totems secondaires déjà définis voient leur score augmenter d'autant et si le niveau effectif de l'affinité augmente de  $k$  points le Chaman peut donc associer  $k$  nouveaux Totems secondaires aux rangs 1 à  $k$ . Le choix des Totems secondaires nouveaux se fait au cours d'une cérémonie faite par le Chaman dont on laissera les modalités au choix du joueur concerné. Il faut "marquer le coup" d'un point de vue rôlistique mais cela ne doit pas devenir une règle limitant la progression du Chaman en terme de jeu.

Les totems auxquels un Chaman s'associe dépendent de la tradition religieuse qu'il suit. Un Chaman diabolique s'associe aux totems diaboliques, sauf exception liée à des rencontres avec des puissances spirituelles pouvant devenir totem. Un chaman animiste s'associe aux esprits naturels ou non qui le choisissent. À noter qu'il est possible qu'un chaman du fait de sa tradition et de sa culture n'ait pas autant de totem que de niveaux d'initiation, mais en tous cas il ne peut avoir plus de Totems que son niveau effectif d'initiation. Il est aussi possible par un rituel long et douloureux de changer l'ordre des associations totémiques, excepté pour le totem principal.

Le fonctionnement est en synthèse: si l'Esprit avec lequel le Chaman interagit est de niveau inférieur ou égal au potentiel du Totem pouvant lui être associé parmi ceux auxquels est lié le Chaman, alors l'utiliser, travailler avec lui etc... ne coûte que de la Transcendance. Si son niveau est supérieur strict (mais toujours inférieur au score effectif d'Initiation), un combat (lieu et choix des armes par l'esprit, eh oui faut assumer le combat contre une entité supérieure) ou une négociation aura lieu, une sorte de contrat intervention en échange de service, de l'acceptation de Tabou ou de sacrifice (cf. ci-après).

## Rituels

Il s'agit de connaissance des pratiques chamaniques, et cette extension définit les capacités chamaniques. Les Rituels décrits ci-dessous ont deux utilisations:

- l'une est liée à la simple connection du Chaman au monde spirituel et ne fait pas intervenir d'esprit en particulier : a.
- l'autre en revanche est liée à un esprit qui en particulier s'appuie sur l'extension initiation pour les relations avec les esprits dans un sens "forcé" : b. **Par défaut seuls les esprits originaires du niveau primordial et de comportement actif ou éveillé et de niveau inférieur ou égal à la maîtrise du Totem suzerain du Chaman peuvent être utilisés par les rituels de type b.** Pour les autres cette limitation peut être remise en cause par l'utilisation de Tabous ou de Sacrifices.

Le niveau du sort est celui du rituel, excepté en ce qui concerne le calcul de son coût en Transcendance. **En effet, si le Rituel, de niveau  $r$ , fait intervenir un Esprit (utilisation b), d'un niveau  $e$ , le coût du rituel est égal à celui d'une sort de niveau  $r$  et d'un sort de niveau  $e$ , selon le barème habituel. Si le Rituel ne fait intervenir le pouvoir d'aucun Esprit en particulier (utilisation a), alors le coût est seulement celui du niveau du Rituel.**

### 1. Eveil chamanique : gaumanek

a. Percevoir le monde astral depuis le monde réel et inversement.

b. Faire appel aux perceptions et aux connaissances des esprits à proximité .

## 2. Transe chamanique : manitou kazo

a. Manifester le double astral et voyager dans tous les niveaux du Monde Spirituel à sa guise. Le chaman peut également utiliser ce pouvoir pour guider un autre corps astral que le sien, appartenant à une personne volontaire et qui ait été vue physiquement au moins une fois par le chaman. La compétence "méditation" permet par exemple à une personne de séparer son corps astral de son corps matériel. Le corps astral ou double spirituel se trouve alors au niveau primordial du Monde Spirituel, dans le lieu spirituel qui est en correspondance avec sa localisation physique. Si la personne n'est pas chaman elle n'est cependant pas consciente de ce fait et n'a aucune vision du Monde Spirituel. De fait une personne en méditation perd sa conscience de son corps matériel mais n'acquiert pas de conscience spirituelle pour autant. Par ce pouvoir cependant, le chaman peut éveiller une cible méditative volontaire au Monde Spirituel et l'emmener avec lui dans ses déplacements. Cette fugace conscience spirituelle n'est cependant active que lorsque le corps astral du chaman reste auprès du corps astral de la cible, sans quoi la méditation se trouve instantanément rompue. La cible peut également volontairement interrompre la méditation à tout moment pour rompre le lien avec le corps astral du chaman. Ce voyage méditatif interrompt cependant l'intérêt principal de la méditation, à savoir la récupération de Transcendance. Le chaman peut également utiliser ce pouvoir de la même manière sur toute personne initiée (i.e. disposant d'une affinité Totem) et volontaire, même si elle n'a pas accès à la compétence méditation. Il placera de fait la personne concernée dans un état méditatif. C'est d'ailleurs une manière d'enseigner la méditation chez les peuples de religion chamanique.

b. Trouver la trace spirituelle d'un esprit et rejoindre un esprit là où il se trouve.

Un Chaman n'a en principe accès qu'au Monde Spirituel, mais il peut parfois évoluer et agir dans le Monde des Rêves grâce aux pouvoirs de certains esprits liés au Monde des Rêves. De même, lorsque le Totem le permet, il peut invoquer certains esprits dans le monde des rêves, très lié à la Douat, pour lui donner une image de la Douat, et éventuellement interagir avec la Douat lorsque certains de ces esprits sont aussi des Créatures de la douat, comme c'est parfois le cas pour les esprits du Monde des Rêves. Les religions chamaniques comprennent cependant toutes un volet concernant le rôle des esprits ancestraux, et tous les Chamans sont amenés à diriger des cérémonies funèbres. Il s'agit de pouvoirs de basse-nécromancie permettant au moins de consacrer une âme à son Totem originel, voire d'envoyer des esprits à la recherche de l'âme, sous forme de créatures de la Douat, afin d'arracher l'âme à la Douat pour la fonder dans le Totem en tant qu'esprit ancestral. Les Esprits ancestraux sont des âmes élues, soit Suppliantes soit Procuratrices, selon leur histoire. Les Totems ne disposent d'aucun Havre dans la Douat et une âme adepte d'une religion chamanique doit en principe être arrachée à la Douat par l'action de créatures de la Douat qui soient aussi des Esprits affiliés au Totem.

## 3. Invocation spirituelle :

a. Ce rituel étant par essence lié aux esprits, il n'a pas de sens sans ceux-ci.

b. C'est l'utilisation la plus basique d'un esprit : faire appel à ses pouvoirs spécifiques dans le monde matériel ou spirituel. Ces pouvoirs spécifiques et leurs effets sont décrits pour chaque esprit dans l'article *Totems*. L'**incarnat** de l'esprit intervient alors : le MJ associera selon la situation et sa subjectivité avisée un chiffre entre +3 et -3 notant la cohérence de l'utilisation de l'esprit par rapport à son incarnat. Plus la cohérence sera forte plus le chiffre sera proche de -3 : en effet le coût d'invocation sera calculé en considérant que le niveau e de l'esprit est en fait égal à e+cohérence (minimum 0 évidemment).

## 4. Cercle chamanique :

a. Le Chaman peut établir un contact entre le Monde Spirituel et un lieu du Monde Matériel

clairement délimité par un périmètre appelé "cercle chamanique" (pierres, yourte, bâtons etc...). Le cercle chamanique ne pourra pas dépasser  $n$  m de rayon où  $n$  est le niveau du Chaman. Au sein du cercle les esprits pourront éventuellement apparaître à ceux qui s'y trouvent, et agir sur ceux-ci avec leurs pouvoirs sans intervention du Chaman. Entrer dans un cercle spirituel c'est se confronter potentiellement à n'importe quel esprit. De nombreux lieux sacrés ont les mêmes propriétés qu'un cercle chamanique, de manière provisoire ou permanente, et parfois sans intervention d'aucun Chaman, par un processus "naturel" de rapprochement entre Monde Matériel et Monde Spirituel. Ces lieux sacrés sont le plus souvent liés à la pratique religieuse d'un peuple animiste. **C'est le plus souvent par l'intermédiaire de ce rituel que l'initiation d'une personne permettant de révéler son affinité Totem est créée.**

b. Le Chaman peut soit faire venir un esprit particulier dans un cercle chamanique créé par la version a de ce rituel, soit matérialiser un esprit là où lui-même se trouve dans le Monde Spirituel. La matérialisation d'un esprit n'est pas soumise au Chaman et même sa durée est très aléatoire. En général ce pouvoir n'est utilisé que lorsque la situation est susceptible d'éveiller l'intérêt de l'esprit invoqué dans un sens favorable aux intérêts du Chaman.

## 5. Duel chamanique :

Les combats chamaniques sont relativement rares, mais ils arrivent. Leur fonctionnement est très simple : un combat chamanique se fait forcément sous la forme d'un duel entre un esprit et un reflet spirituel, ou entre deux reflets spirituels. Les esprits entre eux ont d'autres manières de s'affronter. Chacun des deux adversaires lance un d20 auquel il ajoute sa **force spirituelle**. Celui qui a le plus haut score bannit son adversaire du monde spirituel pour autant de jours révolus que sa marge de victoire. Un esprit banni **n'existe plus pour la personne qui l'a banni mais uniquement pour celle-ci**. L'esprit continue d'exister dans le monde Spirituel mais il ne peut plus entrer en interaction avec le Chaman qui l'a banni, et ce de quelque manière que ce soit. Dans le cas d'un reflet spirituel cela signifie que le Chaman ne peut plus avoir accès au monde spirituel tout le temps de son bannissement. **La force spirituelle d'un esprit est par défaut égale à son niveau.**

a. Le reflet spirituel acquiert pendant toute la durée d'un séjour unique dans le Monde Spirituel une force spirituelle égale au rang de l'extension Initiation du Chaman, qu'il ne peut utiliser que de manière **défensive**. Sans force spirituelle, un reflet spirituel est à la merci de la moindre attaque et perdra automatiquement tous les duels engagés contre lui. Ce rituel peut d'ailleurs être utilisé de manière **offensive** précisément contre un reflet spirituel sans force spirituelle, la réussite est alors automatique et le bannissement dure 10 jours.

b. Le reflet spirituel peut faire usage de sa force spirituelle de manière **offensive** contre l'esprit visé par le rituel ou contre un reflet spirituel. Dans le cas d'une attaque contre un reflet spirituel, on considérera que celui-ci est un esprit de niveau égal à sa force spirituelle pour le calcul du coût du rituel. Ce rituel peut notamment être utilisé pour libérer une personne de l'emprise d'un esprit. En ce cas le Chaman peut transférer à la personne qu'il libère son "immunité" provisoire à l'esprit concerné.

## 6. Fétiche :

a. Ce rituel permet de créer le reflet spirituel d'un objet. Ce reflet spirituel peut alors accompagner le Chaman lors de ses pérégrinations astrales. Ce reflet est provisoire, et ne durera que le temps d'un voyage spirituel. L'utilité de l'objet dans le monde spirituel devient un magnifique terrain d'improvisation pour le MJ selon sa nature et son utilité dans le monde matériel, le niveau du Chaman, et les circonstances de l'utilisation de ce rituel. Les conséquences sont imprévisibles, particulièrement si l'objet matériel est magique...

b. Ce rituel permet de créer un fétiche, c'est-à-dire de transformer un objet matériel en un objet magique lié ou non à un esprit. Le fétiche peut être conçu de deux manières :

- soit comme un objet magique permettant à son utilisateur d'utiliser un ou plusieurs rituels sur un esprit bien précis, de la même manière que le Chaman créateur de l'objet au moment de sa création,
- soit comme un objet magique associé à un rituel ou plusieurs rituels, mais sans association à un esprit en particulier. En ce cas le fétiche peut être utilisé soit pour le rituel tel quel, sans référence à un esprit, ou alors par n'importe quel Chaman en lien avec un esprit autorisé ou encore par un initié non-chaman, en lien avec son **esprit totem**, à condition cependant que l'initié dispose de la faculté "sensibilité à la magie". Dans les deux cas ce sont à nouveau les caractéristiques du Chaman créateur de l'objet au moment de sa création qui doivent être prises en compte.

Dans le premier cas on dit que le fétiche est "lié" dans l'autre cas qu'il est "solitaire". Le coût d'un fétiche "solitaire" en Transcendance vive est tout simplement égal à  $r^2$  pour chaque rituel de niveau  $r$ . Le coût d'un fétiche "lié" est égal à  $\max((r-1)^2, (e-1)^2)$  pour chaque rituel où  $r$  est le niveau du rituel et  $e$  celui de l'esprit. Un fétiche lié peut "contenir" plusieurs rituels mais ne peut être associé qu'à un esprit unique. Ce coût peut être payé indifféremment sous forme de Transcendance charnelle ou matérielle ou par un mélange des deux.

**L'utilisation d'un fétiche lié ne nécessite aucune dépense de Transcendance en revanche pour un fétiche solitaire** l'utilisateur doit dépenser la Transcendance associée au niveau de l'esprit visé : soit celle d'un sortilège de niveau celui de l'esprit. L'avantage éventuel du double chamanique (cf. plus bas) s'applique normalement.

Le fonctionnement du fétiche étant identique à celui du rituel, cela s'applique également aux **tabous absolus et provisoires, sacrifices et effets secondaires**. Le fétiche fixe en quelque sorte une certaine forme d'utilisation du rituel. Donc dans le cas d'un fétiche lié si le chaman créateur du fétiche a dû associer un tabou provisoire et/ou un sacrifice au rituel fixé et à l'esprit concerné, toute utilisation postérieure de ce fétiche impliquera de reproduire ces conditions. De même pour un fétiche lié ou solitaire, le respect des éventuels tabous absolus et l'éventualité des effets secondaires s'appliquent systématiquement (à moins pour un fétiche lié que le respect d'un tabou provisoire ou la pratique d'un sacrifice serve justement supprimer cette dernière). De même, pour un fétiche solitaire, l'utilisateur du fétiche peut pratiquer tabous provisoires et sacrifices idoines suivant l'esprit qu'il choisit d'appeler.

## 7. Masque chamanique :

a. Le reflet spirituel ou corps astral du Chaman a par défaut dans le Monde Spirituel une apparence identique à la sienne, ce qui rend assez aisée son identification. Par ce pouvoir le Chaman peut donner à son reflet spirituel une apparence quelconque toute la durée d'un séjour unique dans le Monde Spirituel. Il peut également acquérir une **furtivité** dans le Monde Spirituel, qui fonctionne comme un jet de résistance supplémentaire contre toute tentative de le retrouver ou de l'identifier dans le Monde Spirituel. L'apparence choisie par le Chaman est quelconque et peut être invisible. En ce cas le Chaman n'apparaîtra que si on parvient à franchir le seuil de sa furtivité. La furtivité est représentée par un chiffre égal au rang en Initiation du Chaman. Le Chaman a donc droit à un jet de furtivité (éventuellement cumulé avec un jet de résistance) sur un d20 contre un seuil défini au cas par cas suivant la nature du pouvoir spirituel utilisé pour le dénicher ou l'identifier.

b. Ce pouvoir s'applique dans le Monde Matériel ou Spirituel : il permet au Chaman de se laisser posséder par l'esprit vers lequel est dirigé le rituel. Cette possession conduit en général à des métamorphoses physiques et à une perte de contrôle au moins partielle, voire totale et accompagnée d'une amnésie a posteriori. Les effets de la possession sont très imprévisibles et variés, et là encore on fera appel au talent improvisateur du MJ suivant le niveau et les caractéristiques de l'esprit concerné.

## 8. Magie chamanique

a. Analyser les phénomènes spirituels en général : esprits, fétiches, sortilèges... C'est un pendant chamannique de la Vision d'Épersonāi (cf. *la langue draconique*) des mages draconistes. Ce rituel permet par exemple au Chaman de comprendre l'origine magique d'un phénomène spirituel ou le fonctionnement précis d'un fétiche.

b. Rechercher des esprits inconnus du chaman mais permettant de réaliser des effets magiques précis (à condition qu'ils existent et soient vassaux de l'un des Totems choisis par le Chaman). Il s'agit d'une recherche, donc ne ciblant par définition aucun esprit. Le Chaman donnera quand même une valeur au terme *e*, et sa recherche - fructueuse ou non - ne lui donnera alors connaissance que d'esprits de niveau au plus *e*. Seuls les plus puissants Chamans ont ainsi connaissance de tous les esprits vassaux de leurs Totems. En termes de jeu on peut considérer que si le MJ l'accorde, le joueur peut par ce sortilège ajouter un nouvel esprit à la liste des esprits vassaux d'un de ses Totems, à condition que cela respecte la nature du Totem et l'équilibre du jeu. Bien entendu le personnage Chaman en lui-même ne crée pas de nouvel esprit, mais il en découvre un qui lui était jusqu'alors inconnu. Les esprits ancestraux ont particulièrement bon dos pour ce genre de pirouette rôlistique.

## 9. Prédation spirituelle

a. C'est ce pouvoir qui est à l'origine de la légende de Finom Kez, le Chaman-Empereur des *Emberék*, dévorant les mains de ses ennemis vaincus. C'est un rituel qui permet par ingestion de la chair d'un ennemi d'acquérir une part de sa force. C'est un rituel très ancien : le Chaman ou une cible volontaire dévore alors une part du corps d'un ennemi tué de sa main. Il acquiert alors un point de caractéristique active, un point de combat ou une faculté de manière aléatoire. Certains affirment que le choix de la partie ingérée influe sur la nature du transfert, mais rien ne permet de l'affirmer avec certitude. Les mains, les yeux, le cœur ou la cervelle sont des morceaux de choix. Ce rituel ne peut être pratiqué qu'une fois sur un cadavre. Enfin la personne morte doit être (avant le rituel) supérieure à celle bénéficiant du rituel dans ce qu'elle lui transmet.

b. Dans ce sens la prédation prend la forme d'une malédiction dirigée contre une personne. L'esprit invoqué est censé hanter la victime désignée. La victime doit être mortelle, a droit à un jet de volonté pour résister et le Chaman doit l'avoir vu elle ou son corps astral directement au moins une fois. En cas de réussite de la victime, celle-ci ne peut **plus jamais** être hantée par l'esprit concerné, même par la volonté d'un autre Chaman. La force de ce rituel réside dans le fait qu'il ne s'agit pas d'un envoûtement. Le désenvoûtement ni la dissipation normale ne sont efficaces. Il faut chasser l'esprit lui-même de sa proie.

Par ailleurs, l'esprit suit à la trace sa victime tant que celle-ci est en contact potentiel avec le Monde Spirituel, c'est-à-dire dans une situation où il **pourrait** par exemple méditer. Par-contre, si pour une raison ou une autre la victime se trouve hors d'atteinte du Monde Spirituel la malédiction est automatiquement levée.

La malédiction elle-même signifie que la victime est en permanence affligée par les éventuels effets secondaires du fait d'avoir fait appel à l'esprit concerné.

## 10. Double chamannique

a. Ce rituel permet la création ou l'amélioration du double chamannique. Le double chamannique est un esprit attaché au chaman qui garde ainsi en permanence une partie de lui indépendante présente dans le monde astral. Il peut alors par l'utilisation de ce pouvoir être présent dans le monde astral et physique en même temps et avoir des actions disjointes entre son corps physique et son corps astral. Ce double chamannique s'ajoute aux caractéristiques du corps astral. De plus il diminue automatiquement le coût des rituels liés à l'utilisation d'un esprit (la partie *e* uniquement, ne peut descendre en-dessous de 0) par le montant de l'équivalent d'un sort du niveau du double chamannique.

Pour simplifier, appliquer un rituel aux esprits de niveau inférieur ou égal à celui du double chamanique ne coûte que le prix du rituel.

Le niveau du double chamanique dépend de la quantité de transcendance vive sacrifiée par le Chaman (qui ne peut venir que de sa propre Transcendance charnelle) : les niveaux doivent être achetés un par un en commençant par le niveau 1, et pour chaque niveau il faut sacrifier l'équivalent du coût d'un sort en Transcendance vive de ce niveau. Hormis ce sacrifice, le coût de ce rituel est nul.

b. Pas d'utilisation de ce type pour ce rituel.

## 11. Contrat spirituel

a. Ce rituel ne s'utilise qu'en rapport avec un esprit.

b. Ce rituel permet d'établir un rapport d'obligation d'un esprit particulier vis-à-vis d'un individu, d'une famille voire d'un clan tout entier, en échange d'un sacrifice de Transcendance vive qui en pratique renforce la présence spirituelle de l'esprit concerné. Le sacrifice de Transcendance vive doit être fait par les personnes concernées par le contrat. Chacune d'entre elles doit sacrifier autant de points de Transcendance vive que le niveau de l'esprit. Les Emberek étant souvent sensibles à la magie, ils disposent ainsi parfois de quelques points de Transcendance vive à dépenser.

Toutes les personnes ayant volontairement participé au rituel de contrat et sacrifié la Transcendance exigée bénéficieront alors de manière permanente de la protection de l'esprit, sauf lorsque le Monde Spirituel sera inaccessible. Les termes du contrat avec l'esprit seront énoncés clairement par le Chaman au moment du rituel. **Un esprit sous contrat ne peut faire bénéficier ceux qu'il protège d'avantages supérieurs à ceux qu'il confère à qui invoque son pouvoir.** En général sa protection sera inférieure à ses pouvoirs. Pour le savoir il faut faire la somme de la Transcendance vive sacrifiée durant le rituel par tous les participants. Cette somme doit être ensuite divisée par le carré du niveau de l'esprit, puis par 2 de manière cumulative à chaque fois que l'une des propositions suivantes est vraie :

- L'esprit n'est pas actif.
- L'esprit n'est pas éveillé.
- L'esprit n'est pas primordial.
- L'esprit est céleste.

Si le résultat final  $c$  est supérieur ou égal à 10 alors la protection de l'esprit sera équivalente à celle qu'il confère à qui invoque son pouvoir. Sinon le résultat correspondra à une fraction de ce pouvoir :  $c/10$ , qui devra être interprétée par le MJ. On voit que plus le Chaman parvient à inclure de personnes dans le rituel, plus les effets pour chaque participant seront importants.

### *Tabous, Sacrifices et Effets secondaires*

Il existe quatre types de limitations pour chaque esprit : les Tabous absolus, les Tabous provisoires, les Sacrifices et les Effets secondaires. Les **Tabous absolus** sont les circonstances selon lesquelles l'esprit **refusera systématiquement d'intervenir**. Aucune magie connue ne peut forcer un esprit à aller à l'encontre d'un de ses Tabous absolus. Les **Effets secondaires** sont des effets magiques intempestifs en général associés à une probabilité donnée à chaque fois. À chaque utilisation d'un rituel en relation avec cet esprit on doit faire un jet pour savoir si l'effet secondaire se produit.

Les **Tabous provisoires** et les **Sacrifices** sont respectivement des restrictions personnelles que le Chaman va s'imposer ou des offrandes qu'il associera au rituel pour lever certains obstacles à l'"utilisation" de l'esprit correspondant : s'il n'est pas d'origine primordiale, ou est de comportement inactif ou encore d'un niveau trop élevé par rapport à la maîtrise du Totem suzerain du Chaman. Ces actions ne sont donc par

défaut pas indispensables à l'"utilisation" de l'esprit. Certains esprits cependant exigent que certains tabous temporaires ou sacrifices soient accomplis pour qu'il soit possible de faire appel à eux, dans ce cas c'est précisé dans leur description. **Mais de manière générale, pour tous les esprits on peut lever certaines restrictions à leur "utilisation" (origine, comportement, niveau) en accomplissant des tabous temporaires ou sacrifices à leur intention.** Ces tabous temporaires et ces sacrifices varient d'un esprit à l'autre. Le bénéfice de ces actions pour le Chaman par rapport à l'esprit concerné peut être alors au choix :

- d'échapper aux effets secondaires du fait d'avoir fait appel à lui,
- de pouvoir agir sur l'esprit comme si celui-ci était sur le niveau primordial du Monde Spirituel si ce n'est pas le cas,
- de considérer l'esprit comme étant de comportement éveillé au lieu de passif,
- de considérer que le niveau de l'esprit est réduit d'un point, sauf en ce qui concerne le coût en Transcendance de l'utilisation d'un rituel sur cet esprit.

Ces bénéfices sont cumulables si le Chaman réalise plusieurs sacrifices et/ou respecte le tabou provisoire plusieurs fois de suite. On "paie d'avance", c'est-à-dire que sacrifices et tabous doivent être payés avant l'utilisation du rituel. En revanche ceux-ci une fois faits, leur bénéfice peut être collecté plus tard.

Outre les sacrifices et tabous provisoires spécifiques à chaque esprit, le sacrifice de Transcendance vive est toujours possible : le Chaman peut sacrifier de manière permanente 5 points de Transcendance vive à un esprit pour bénéficier de manière permanente de l'un des trois avantages cités plus haut avec cet esprit. Cette dépense est essentiellement intéressante pour les esprits de haut niveau que le Chaman invoque fréquemment. Enfin, si le Chaman **élève d'un point le niveau de maîtrise et d'exécution du rituel (utilisant donc la faculté magie accrue pour cela)** - et non de l'esprit - qu'il veut appliquer sur l'esprit, il bénéficiera de l'un des quatre avantages cités plus haut, mais uniquement sur le moment. Cela peut être cumulatif, par exemple si l'esprit est à la fois passif et d'origine chthonienne.

Enfin, si le Chaman est **en présence d'un initié**, il peut considérer que l'esprit-totem de celui-ci est alors originaire du niveau primordial et éveillé, même si ce n'est pas le cas.

## CHAOS (Χαος)

Voir aussi Sorcellerie, Skhéol, Titans et titanides

C'est à la fois le nom de l'un des Titans primordiaux, source de l'existence de Terre Seconde (cf. *Titans et Titanides*), et celui d'une affinité de sorcellerie particulière. En ce qui concerne le Titan primordial, peu de choses peuvent être dites à son sujet, car il est tout simplement inconnu. Il est le début de Terre Seconde, l'origine du Temps, la Vie qui précédait le Verbe, la matière qui précédait la forme, l'existence qui précédait l'essence.

Certains l'identifient à Io, le Dieu-Dragon dont la xoa épanouie serait le monde tout entier. D'autres le disent agonisant à mesure que la loi façonne le chaos. Certains disent qu'il est tout ce qui est, d'autres qu'il n'est qu'une source dont nous nous sommes définitivement séparés: ce fameux chaos primordial qui précède l'existence.

La sorcellerie du Chaos repose sur l'idée selon laquelle le monde ayant commencé par le chaos, il peut y retourner.

La physique définit un système chaotique par une extrême sensibilité aux conditions initiales: un infime perturbation peut entraîner une évolution radicalement différente. C'est ce que le terme "effet papillon" désigne dans la météorologie. De ce fait l'évolution d'un système chaotique est en principe absolument

imprévisible, mais on observe en pratique que des systèmes chaotiques définis de manière purement mathématique présentent des motifs "stables" dans l'espace des phases de leurs degrés de liberté appelés attracteurs étranges. Pour poursuivre l'analogie météorologique, le phénomène du "gulf stream" qui garantit à l'Europe un climat tempéré peut être vu comme une sorte d'attracteur étrange d'un système fondamentalement chaotique, en l'occurrence le climat.

Dans le contexte de Terre Seconde, un chaomancien considère qu'il n'existe pas de système stable, que tout système est intrinsèquement chaotique. Toute chose apparemment stable n'est en fait pour un chaomancien qu'un attracteur étrange susceptible de disparaître ou de subir une transformation radicale si des perturbations sont habilement introduites dans l'évolution du système. L'apparente stabilité de certaines des composantes de la réalité est uniquement liée au fait que nous n'ayons pas accès aux degrés de liberté qui pourraient les faire passer de la position faussement stable qu'ils occupent à une autre, tout aussi faussement stable, mais différente. Pour un chaomancien il n'y a d'équilibre qu'instable.

Qu'ils aient ou non raison sur la nature fondamentale de l'univers les chaomanciens excellent à modifier la réalité d'une manière particulièrement surprenante et imprévisible.

En identifiant les degrés de liberté qui contrôlent l'évolution du système, le chaomancien peut modifier cette évolution. Il peut aussi, et c'est la grande spécificité de cette sorcellerie par rapport à toutes les autres, agir sur le temps pour accélérer, arrêter ou ralentir cette évolution, voire remonter dans le temps. Aucune autre forme de magie n'a le pouvoir d'agir sur le temps de cette manière.

Si certaines magies peuvent parfois accélérer ou ralentir l'écoulement du temps localement, aucune ne peut le remonter hormis la sorcellerie du chaos. Remonter le temps permet notamment au sorcier de faire évoluer son système vers des configurations qui une fois atteintes ne peuvent plus réapparaître (les fameux "jardins d'Eden" du jeu de la vie de Conway).

Il est donc remarquablement aisé pour un sorcier qui a identifié les degrés de liberté d'un système, ainsi que l'attracteur étrange qui garantit son apparente stabilité, de le faire évoluer vers le chaos total, provoquant en pratique sa destruction. Il sera moins aisé de le faire évoluer vers un autre attracteur étrange qui le transforme en un autre système apparemment cohérent.

La sorcellerie du chaos est donc crainte et recherchée pour ses capacités destructrices. Avec un prédicat de ce genre, me direz-vous, comment n'a-t-elle pas provoqué la fin de Terre Seconde? Il peut sembler contradictoire que des sorciers ne croyant qu'aux équilibres instables aient accepté de soumettre leur sorcellerie à la Première Sanction et accepté la Transcendance, se privant ainsi de nombreux degrés de liberté.

Nul ne sait si les sorciers du chaos ont "accepté" cette évolution ou si la sorcellerie du chaos pratiquée avant la Première Sanction n'avait pas déjà disparu et est ensuite réapparue sous une forme affaiblie. Une chose est sûre cependant: la sorcellerie du chaos telle qu'elle existe aujourd'hui n'est pas plus un danger pour Terre Seconde que les autres formes de sorcelleries.

Certains mages-géomètres la tiennent même comme un effet stabilisateur. En effet, la sorcellerie du chaos s'avère particulièrement efficace pour dissiper des effets magiques. D'aucuns disent que c'est une preuve de la nature fondamentalement instable de la magie, d'autres que la sorcellerie du chaos étant elle-même



une forme de magie, elle trouve et perturbe d'autant plus facilement les degrés de liberté d'un autre système magique. De nombreux sorciers du chaos ne connaissent d'ailleurs leur art que sous cet aspect: ils dissipent ou détournent la magie des autres, de manière beaucoup plus efficace que le fameux talent de détournement qu'on enseigne dans les Guildes de Voleurs.

### *Composantes et jets de résistance*

La chaomancie utilise les composantes somatiques par défaut comme la plupart des sorcelleries. Les jets de résistance se font par défaut contre un seuil égal à:  $10 + \text{niveau du pouvoir} + \text{imagination du sorcier}$ .

### *Sortilèges*

La première étape de toute chaomancie est d'identifier le système sur lequel le sorcier choisit d'agir. On associe alors à ce système un facteur de liaison correspondant à un ensemble d'éléments: sa taille, sa masse, sa complexité, sa conscience d'exister, sa nature magique ou non. Plus les 4 premiers sont élevés, plus le facteur de liaison le sera, mais à l'inverse plus le système est imprégné de magie, plus le facteur de liaison diminuera.

Le facteur de liaison est représenté par un entier strictement positif. Il représente le niveau minimal du sortilège nécessaire pour pouvoir perturber le système considéré en agissant sur les variables qui pilotent son évolution dans l'espace des phases. Les systèmes sur lesquels le sorcier peut agir peuvent être des objets concrets, des sources ou des évanescences magiques, des êtres vivants, des phénomènes physiques, et toute association de ces éléments sous la forme d'une situation quelconque. Le système doit être physiquement cohérent et autonome. Il est par exemple impossible d'agir uniquement sur une main appartenant à un homme en vie, mais en revanche on peut agir sur la brique d'une maison. Pour appliquer cette règle imaginez qu'on isole le système identifié par le Sorcier. Si ni l'état ni la nature du système ne sont modifiés par cet isolement alors seulement le système est valide.

Plutôt que de proposer une méthode de calcul du facteur de liaison on propose l'échelle des cibles suivante à titre d'exemple pour le MJ (classée par ordre alphabétique):

évanescence: 1  
 insecte (de toutes tailles) : 4  
 jeu de dés: 1  
 mammifère (petit) : 6  
 mammifère (moyen) : 7  
 mammifère (grand) : 8  
 mortel conscient : 9  
 matière morte inanimée (petite) : 3  
 matière morte inanimée (moyenne) : 4  
 matière morte inanimée (grande) : 5  
 source animée: 3  
 source inanimée: 2  
 reptile (petit) : 5  
 reptile (moyen) : 6  
 reptile (grand) : 7  
 pensée construite ou intention précise : 10  
 sentiment : 11

Lorsque le Sorcier choisit d'identifier un système contenant plusieurs sous-systèmes, c'est le facteur de

liaison maximal de ces sous-systèmes qui doit être pris en compte.

Attention: il faut distinguer sur une cible matérielle contenant une source magique la matière elle-même et la source qu'elle contient, du moins dans le cas où la cible matérielle peut avoir une existence sans présence de la source magique, ce qui sera le cas pour un être vivant ou un objet magique. Les deux systèmes peuvent être considérés comme indépendants si le Sorcier le décide. Par exemple, si le sorcier tient un objet et choisit d'en détourner les propriétés magiques, il agit sur la source inanimée uniquement. Si en revanche il veut agir sur l'objet matériel de manière à en changer la forme, là c'est l'objet en tant que système de matière inanimée qui doit être pris en compte.

En revanche cette distinction n'a pas de sens dans le cas d'une créature magique, dont l'existence matérielle est elle-même un effet magique. En ce cas la créature est indistincte de la source animée qui lui permet d'exister, et ce malgré le phénomène de la rémanence absurde. La rémanence absurde (i.e. de la permanence de l'existence d'une créature magique dans un environnement inhibant en principe la magie) ne signifie pas qu'une créature magique ait une existence en-dehors de la magie mais plutôt que l'inhibition de la magie ne peut aller au-delà d'un certain niveau sur Terre Seconde, et qu'une magie résiduelle résiste même à la pierre uranique.

Contrairement à la plupart des mages, prêtres, chamans, sorciers etc... **les chaomanciens peuvent agir sur des cibles qu'ils n'ont jamais vues, et dont ils peuvent se contenter de supputer l'existence.** De plus, comme leur sorcellerie est la seule à pouvoir voyager dans le temps, **leur cible peut appartenir au passé ou à l'avenir**, cela ne leur coûte pas de dépense supplémentaire. Ils peuvent donc modifier le présent en agissant sur une cible dans le passé, que la cible existe encore dans le présent ou non. Si la cible qu'ils désignent n'existe pas, n'a jamais existé ou n'existera pas, leur pouvoir sera évidemment sans effet.

Agir sur une cible dans le futur n'a aucun poids sur le présent, évidemment, et ne servira guère, mais agir sur le passé peut être très intéressant. Par exemple si le chaomancien est face à une porte close dont il n'a pas la clef. Il peut agir sur son passé ainsi que sur celui de la personne possédant la clef pour que la clef lui revienne. Il réécrit l'histoire de manière à se trouver en possession de la clef. D'où la fameuse et énigmatique phrase d'une sorcière native nommée Zola, paysanne analphabète originaire de Peștera Frigă (Pays Maudit): *"Je n'avais pas la clef il y a une minute mais maintenant je l'ai depuis trois heures."* Le système sur lequel elle a donc agi contenait donc elle, le possesseur de la clef et éventuellement d'autres personnes concernées par cette modification.

Bien entendu, cette réécriture du passé sera susceptible d'avoir des conséquences drastiques sur le présent, et totalement imprévues par le sorcier lui-même. Plus le changement sera donc important et improbable, plus les répercussions seront surprenantes et radicales. C'est la réelle difficulté de la chaomancie. Certains sorciers prévoient à l'avance de tenter plusieurs essais de réécriture du passé, au cas où les conséquences leur déplairaient, mais il est arrivé que certains sorciers entraînent leur propre mort par ces modifications, sans avoir le temps de comprendre comment, rendant ainsi impossible de corriger l'erreur. Gare, donc.

Lorsque le sorcier agit sur une cible dans le présent il peut modifier les paramètres de l'attracteur étrange et ensuite observer l'évolution naturelle du système, ou bien accélérer cette évolution, voire la faire remonter dans le temps. Par exemple, face à une blessure, il peut en accélérer la guérison naturellement, en agissant sur les paramètres de l'infection etc... ou bien remonter le temps jusqu'à l'instant où la blessure n'existait pas. Le résultat sera sensiblement le même: la blessure sera guérie ou elle n'aura jamais existé.

L'extension Sortilèges de l'affinité Chaos comprend quatre pouvoirs principaux qui se pratiquent à tous les niveaux imaginables : **Accélération ou Décélération locale du temps, Inversion locale du temps, Voyage dans le temps et Modification des Conditions Initiales.** Ces quatre pouvoirs sont tous soumis aux règles suivantes : **Toute volonté susceptible de s'opposer à un sortilège chaomancien si elle en**

était consciente aura droit à un jet de volonté, et si ne serait-ce que l'un d'entre eux réussit le sortilège échouera. De plus un sorcier donné ne peut tenter qu'une fois un effet donné (ou tout effet similaire) sur une cible donnée.

**Accélérer localement le temps** revient à lancer un sortilège de niveau  $k$  sur un système cohérent et le cours du temps est soudainement multiplié par  $k^n$  sur une durée pouvant aller jusqu'à  $n$  secondes. Cela peut être fait sans avoir aucunement agi sur les paramètres du système, par exemple pour faire vieillir une cible selon une évolution naturelle. **Ralentir localement le temps** correspond à un sortilège du même niveau pour diviser le cours du temps au lieu de le multiplier par le même facteur, pour une durée allant jusqu'à  $n$  heures. Cela permet par exemple d'empêcher la décomposition naturelle d'un cadavre etc...

**Inverser localement le cours du temps** ou plus simplement **remonter localement le temps** revient aussi à lancer un sortilège de niveau  $k$ , ce qui permet de remonter en arrière jusqu'à  $n^k$  secondes. Lorsqu'il fait remonter le temps à un système de cette manière, le sorcier n'agit que sur le système en question, et n'annule pas ce qui est arrivé hormis en ce qui concerne l'état du système lui-même. Si notre sorcière Zola soigne par exemple le guide Ighieras après un combat dans lequel il a été gravement blessé, la blessure disparaîtra comme si elle n'avait pas existé mais en revanche le combat lui-même aura eu lieu. Cela ne permet pas de réellement revenir en arrière.

Utiliser ce pouvoir devrait en principe permettre de ressusciter quelqu'un... Mais c'est sans doute l'une des limitations que la chaomancie a concédé à la Première Sanction en renaissant sous forme de sorcellerie transcendante: **la chaomancie ne peut pas revenir sur la Mort**. Seule la thaumaturgie (ou sorcellerie de l'énergie positive, cf. Sorciers *Élémentalistes*) le peut dans la magie transcendante.

Il est également possible au sorcier de **voyager dans le temps**, c'est-à-dire de transporter véritablement sa cible dans le passé ou l'avenir. Il peut se rendre à n'importe quelle date de son choix. Mais on préfère ne donner aucune règle à ce sujet, car le sorcier ne doit pas pouvoir prévoir ce qui va se passer en termes de précision, de durée du sortilège et de conséquences. Même la bonne vieille règle de la science-fiction selon laquelle le fait de modifier le passé empêche de revenir au temps présent n'aura pas cours ici. De plus, une forme d'**affusion relativement aléatoire** est également accessible car pour un chaomancien le temps et l'espace sont une seule et même chose. Comme un mage démoniste ou géomètre le chaomancien peut se rendre n'importe où, même là où il n'a pas été, mais il n'a pas conscience d'avoir voyagé dans les dimensions non-euclidiennes comme un mage draconiste. En revanche la précision n'est pas garantie comme dans la magie draconique.

Enfin, dernier aspect de cette sorcellerie, sans doute le plus puissant : la **modification des conditions initiales** ou plus exactement **des paramètres d'évolution de la cible dans son espace des phases**, modification qui peut se faire **dans le présent comme dans le passé**. Le niveau du sortilège doit être comme on l'a dit au minimum égal au facteur de liaison, mais le MJ doit aussi tenir compte de la nature de la modification de l'état de la cible.

La modification la plus élémentaire est la destruction: en ce cas le facteur de liaison suffit. Faire évoluer un attracteur étrange vers une position stable est délicat, mais le faire évoluer vers un état chaotique, et par conséquent inutilisable concrètement, est en revanche très simple. Une telle évolution prendra la forme d'une désintégration de la cible en particules élémentaires s'il s'agit d'une cible matérielle, et sa dispersion totale pour une cible immatérielle. Dans le cas où la modification est plus complexe, ce sera au MJ d'évaluer le niveau final du sortilège, toujours supérieur au facteur de liaison. Plus l'effet sera puissant et complexe, plus le coût sera important.

## Création

La sorcellerie du chaos crée des objets particulièrement recherchés et redoutés à la fois : recherchés en raison de l'extrême rareté des Chaomanciens et des nombreux usages que l'on peut faire de leurs pouvoirs,

et redoutés en raison de leur caractère notoirement peu fiable. Le danger de l'ensorcellement chaomantique est qu'il place l'utilisateur de l'objet dans la situation du sorcier, et lui donne en quelque sorte accès à un pouvoir de chaomancie brut. L'immense majorité des utilisateurs potentiels de ces objets n'ayant aucune notion du fonctionnement de cette sorcellerie, c'est un peu donner un fusil à un chimpanzé, et encore... Une règle particulière s'applique ici : **l'extension Création d'un sorcier chaomancien ne peut être d'un rang supérieur à celui de son extension Sortilèges.**

Les objets créés par ensorcellement chaomantique sont tous périssables : aucune magie (même par le concours d'une autre forme d'ensorcellement ou d'enchantement) ne peut les rendre indestructibles et leur vertu sera irrémédiablement perdue s'ils sont physiquement détruits. Aucune restriction ne s'applique à leur utilisation et leurs pouvoirs se déclenchent par la simple volonté de celui qui les tient.

L'ensorcellement en lui-même est particulièrement simple : le sorcier choisit le ou les pouvoirs qu'il choisit de conférer à l'objet, parmi les quatre pouvoirs fondamentaux cités dans le paragraphe précédent, ainsi qu'un niveau maximal d'exécution k. Chaque pouvoir ainsi ensorcelé coûtera en Transcendance vive (indifféremment charnelle ou matérielle ou mélange des deux puisqu'il s'agit de sorcellerie) la valeur de son coût standard, comme s'il était lancé sous la forme d'un sortilège de niveau k (comme le sortilège est lancé en incantation immobile, son niveau est donc majoré de 1 par rapport à son niveau d'efficacité). Bien entendu, l'extension Création du sorcier qui accomplit l'ensorcellement doit être au minimum égale à k pour cela. L'utilisateur peut alors faire usage du pouvoir concerné selon sa volonté, à un niveau au plus égal à k. Contrairement à ce qu'on observe en général dans les autres formes de sorcellerie, ce n'est pas l'imagination du sorcier au moment de la création de l'objet qui est pris en compte pour l'évaluation du seuil du jet de volonté mais l'imagination de l'utilisateur.

Les rares cosmogonistes au fait de la nature de l'ensorcellement chaomantique s'accordent en général à dire que c'est une preuve du fait que cette sorcellerie n'a pas tout-à-fait renoncé aux avantages de la magie antique. En effet l'objet permet de fait l'accès à tout un pan de la chaomancie de manière en pratique illimitée, de la même manière que *l'Innommé* autorise les Démiurges à faire appel indéfiniment à leur pouvoir. Un chaomancien originaire du Pays Maudit resté célèbre, du nom de Viorel, créa ainsi une épée imbue des quatre pouvoirs fondamentaux chacun au niveau 13 (donc pour un niveau d'efficacité de 12), ce qui représentait donc un coût total de 784 points de Transcendance vive. Lui-même n'en avait pas autant, aussi dut-il faire usage de Transcendance matérielle en plus de sacrifier l'intégralité de son potentiel de Transcendance. Ses deux extensions étant alors au niveau 14 l'une et l'autre, il pouvait par le pouvoir de cette épée reproduire l'intégralité de ses pouvoirs normaux mais sans avoir à dépenser de Transcendance, c'est-à-dire en pratique de manière illimitée! Évidemment Viorel fut un jour dépossédé de ce trésor, ce qui le rendit d'un seul coup incapable de toute magie, sans quoi l'histoire ne serait pas morale. Nul ne sait ce qu'il advint de la fameuse épée de Viorel mais il va sans dire qu'elle en fait rêver plus d'un. Le "Le Très horrifique opusculé des ustensiles maléfiques" (cf. *Bouquins*) le mentionne dans son chapitre consacré aux objets légendaires.

## CHRONOMANCIE

Voir aussi la Langue Draconique, Chaos

C'est l'une des trames fondamentales de la langue draconique. La chronomancie fut volée aux sorciers du Chaos par la magicienne Sahar Amordad. Les Sorciers du Chaos sont les seuls à savoir jouer avec le temps mais leur sorcellerie est connue comme étant particulièrement versatile, de par sa structure même. Sahar Amordad, recherchant le moyen d'allonger son existence, réussit à en fixer quelques principes sous une forme prévisible et soigneusement encadrée, en l'occurrence celle d'une trame fondamentale.

Sous sa forme pure, chronomancie peut être lancée à un niveau k compris entre 1 et 9 et son effet est

réservé au combat. Lancé sur une personne au niveau k au cours d'un round de combat, il peut soit lui faire perdre jusqu'à k segments d'action restants (jet de volonté) soit lui conférer k segments d'action "gratuits" comme pour une parade ou une esquive automatiques. Une personne ne peut bénéficier de ou subir qu'une seule chronomancie par round.

Une autre utilisation basique de la chronomancie consiste à l'utiliser au niveau k - compris entre 1 et 9 à nouveau - en conjonction avec une autre trame quelconque (envergée ou non), de manière à en retarder le déclenchement de k rounds.

**चिकित्सा (Cikitsā : "guérison") [2, Gnôsis, Interférence biologique, Chronomancie 2]:** Par un usage subtil d'une accélération du temps et des connaissances médicale du mage, la récupération naturelle d'une personne sur une durée d'une journée sera accélérée d'un facteur égal à la marge de réussite d'un jet de médecine du mage contre un seuil égal à 10+nombre de localisations et sous-localisations touchées. Naturellement comme il s'agit d'une accélération du temps, il faut veiller à ce que les blessures aient été correctement soignées, sans quoi une éventuelle infection peut s'en trouver malencontreusement accélérée (jet de volonté pour résister si la cible est non-volontaire). Ce sortilège ne peut être lancé en combat, car il exige une auscultation médicale de la part du mage.

**La flèche de Pâris [1, Gnôsis, Chronomancie 1 + Prescience 1]:** Par un usage subtil d'un ralentissement du temps et de la divination ce sort permet à la cible volontaire (toucher) qui en bénéficie de frapper son prochain coup avec un bonus de +20, à condition qu'il frappe dans les 3 segments qui suivent le lancement du sortilège.

## CHUTE DU ROYAUME DE DIEU (La)

Voir aussi Méthyl, la Transcendante Énnéade

*Cette période de l'histoire de Terre Seconde est inspirée du roman [Le bestiaire des anges](#) (écrit par Nikos Leterrier).*

La "Chute du Royaume de Dieu" est un événement cataclysmique qui a considérablement transformé toute une région de Terre Seconde et eu des répercussions sur l'ensemble des réminiscences de cette époque. C'est le second événement d'ampleur universelle après la Première Sanction (cf. *Cosmogonie*). C'est la raison pour laquelle l'année de cet événement fut adoptée comme an zéro par la suite par la plupart des nations commerçantes. Cette an zéro connut des métamorphoses politiques, sociales, magiques et même géographiques.

Le "Royaume de Dieu" est alors en réalité un ensemble disparate de peuples et de nations converties au culte du Démiurge, c'est-à-dire d'un simple humain praticien de l'*Innommé*, dont le pouvoir lui permit de s'élever au rang de divinité. C'est ce Démiurge qui par la suite devint le *Dieu Unique*, c'est-à-dire l'entité divine unique vénérée par le Judaïsme, le Christianisme, l'Islam et le Satanisme. À l'époque cependant ces différentes religions n'en forment qu'une seule, et les adeptes du Démiurge combattent sous la même bannière.

L'histoire du Royaume de Dieu commence peu de temps avant la Première Sanction. On ne sait à quel moment le Dieu Unique commença à être vénéré. Pétri sans le savoir des réminiscences culturelles de grandes religions monothéistes de Prime Terre, il créa tout d'abord une religion inconnue sur Prime Terre mais qui les rassemblait toutes en un message unique. Ce n'est que plus tard, après la Chute justement, qu'il put reprendre à son profit de manière séparée les réminiscences culturelles de ces religions. Le nombre de ses fidèles augmentant, un véritable empire théocratique se constitua alors, appelé le Royaume de Dieu, qui devait peu à peu s'étendre sur toute la Terre et révéler à tous les peuples mortels la vraie foi, c'est-à-dire le culte du Dieu Unique. La magie divine n'existait pas encore et les prêtres du Dieu Unique étaient tous démiurges comme lui-même. Confronté au danger d'être supplanté par un de ses serviteurs

trop doués, il s'intéressa de près aux travaux d'*Épersonai* qui cherchait à enchaîner la magie en la contraignant par la force du Verbe et en la liant à la volonté plutôt qu'au désir. Il avait lui-même créé la **Langue Sacrée** qu'utilisaient ses prêtres et ses anges, mais qui n'était qu'une langue liturgique. Le plus doué de ses prêtres d'alors, que l'on surnommait ensuite le Prophète, se joignit à la *Transcendante Ennéade* pour y créer la *Langue Angélique*, langue enchantée dérivée de la Langue Sacrée. Mais intervint alors un autre membre de la Transcendante Ennéade : Méthyl. Méthyl était le dernier arrivé au sein de l'Ennéade. Il connaissait la Langue Sacrée et il ne lui fut pas difficile d'apprendre l'angélique auprès du Prophète, pour finalement créer à son tour une nouvelle langue enchantée, elle aussi dérivée de la Langue Sacrée du Dieu Unique, mais aussi sur ce qu'il avait appris de la langue angélique. Il créa ainsi l'ancienne *langue diabolique*, aujourd'hui disparue au profit de celle que recréèrent les neuf Rois Infernaux.

Après la Première Sanction ou Sanction d'*Épersonai*, les prêtres du Dieu Unique cessèrent peu à peu d'être des démiurges pour devenir des mages angélistes. La Langue Sacrée resta néanmoins la langue liturgique et longtemps la langue des anges. Délivré de la crainte de voir ses prêtres le dépasser, le Dieu Unique leur permit de devenir des mages de plus en plus puissants, créant sans cesse de nouveaux anges pour sa plus grande gloire. Alors que la puissance du Royaume de Dieu s'étendait peu à peu, et que le nombre des fidèles ne cessait de croître, Méthyl fit lui aussi usage de la langue enchantée qu'il avait créée pour fonder **l'Ordre de la Vie**, résolument athée et opposé à l'idée de l'immortalité de l'âme prônée par le Dieu Unique, considérée comme un piège pour la conscience humaine. Il eut même l'intelligence de réunir au sein de cet ordre les premiers mages diabolistes et des mages démonistes venus de Granitsa Tmy (cf. *Kazaky*). On ignore également quand exactement l'Ordre fut créé, mais on sait qu'armés de ces deux langues enchantées, que l'on appelait alors respectivement l'Art des Couleurs et l'Art Ténébreux, les premiers Hiérophantes de l'Ordre s'imposèrent rapidement au sein d'un peuple en particulier : les Hyrcans, jusqu'à restructurer toute leur société sous la forme de l'Empire Hyrcan (cf. *Hyrcéniäa*), fondé en 233 avant la Chute.

Ainsi deux nations rivales allaient-elles s'opposer jusqu'à l'an zéro : le Royaume de Dieu et l'Empire Hyrcan, seule nation athée que Terre Seconde ait jamais connue. L'un et l'autre empire s'étendirent peu à peu, se menant une incessante guerre de frontières sans que jamais aucun des deux se décidât à déclencher l'affrontement final. Dans le même temps la Sanction d'*Épersonai* faisait effet : la magie antique reculait graduellement et les démiurges disparaissaient au profit des mages, des chamans, des prêtres et des sorciers... hormis le Dieu Unique évidemment. Mais cet art oublié réapparut entre les mains de deux enfants issus d'une puissante famille patricienne hyrcane : **Maÿn et Bethmen** Hesterayül. En réalité Maÿn et Bethmen étaient deux êtres humains créés par le Dieu Unique, car celui-ci avait décidé d'être véritablement le Créateur et d'engendrer à travers eux une nouvelle lignée humaine, qui peu à peu remplacerait l'ancienne. Le Dieu Unique n'avait jamais réussi qu'à créer des anges de plus en plus proches de l'humanité, mais Maÿn et Bethmen furent son chef-d'œuvre, l'aboutissement de deux siècles de travail. Et ils étaient si bien réussis qu'ils avaient cette force si particulière à l'humanité : le libre-arbitre. Ainsi Maÿn et Bethmen, la sœur et le frère, se détournèrent à la fois de leur véritable créateur et de l'Empire Hyrcan qui les avait formés.

L'un et l'autre très puissants démiurges, ils parvinrent à s'emparer de l'Empire Hyrcan, renversant ses institutions et sa noblesse pour mettre en place la dynastie qu'on appellera plus tard les Rois Tortionnaires (cf. *Hyrcéniäa*), et à mettre fin au Royaume de Dieu à l'issue d'un affrontement aux proportions cataclysmiques entre leur pouvoir et celui du Dieu Unique. Cet affrontement provoqua entre autres l'engloutissement de nombre des terres émergées des deux nations ennemies et le déplacement d'autres comme par une brusque accélération des mouvements tectoniques. Les terres qui furent le plus drastiquement affectées par cet événement dont les soubresauts furent ressentis sur toute la surface de Terre Seconde sont celles de *Khôme*, d'*Hyrcéniäa*, du Nagy Ország (cf. *Emberek*) et du continent arlidhien (cf. *Arlidh*), qu'on rassemble en général sous le terme de Thulé-Sud (cf. la rubrique "Cartes" du site). La vieille Hyrcanie s'effondra en partie sous les eaux, ainsi que les terres au nord de celle-ci qui appartenaient au Royaume de Dieu et en constituaient le cœur, Adevärat la capitale hyrcane disparut sous les eaux... mais le bouleversement le plus spectaculaire fut la collision entre le Nagy Ország et Khôme. Le Royaume de Dieu ne survécut pas à cet événement. La dynastie des Rois Tortionnaires en revanche parvint à s'établir sur ce qui restait de l'Hyrcanie, qui devint ensuite Hyrcéniäa, et dura presque six siècles, jusqu'à

sa propre destruction.

Aujourd'hui si cet événement est connu comme étant le point de départ du calendrier communément en usage, bien peu de gens savent ce qui s'est passé à ce moment précis et ce qu'était ce fameux "Royaume de Dieu". Quant à Maÿn et Bethmen, seuls les Hyrcéniens connaissent encore ces noms et peu d'entre eux savent précisément de qui il s'agit. Bien sûr quelques cosmogonistes ont pu reconstituer ces événements mais... qui écoute ces vieux érudits? Qui lit leurs ouvrages?

## COERCITION

Voir aussi la Langue Draconique, Merlin, Viviane

Coercition est une enverjure particulière de la magie draconique. Son coût est variable et se paie uniquement en Transcendance, contrairement aux autres enverjures, en général quintessentiels. Les enverjures transcendantes sont rares et issues du travail de Merlin, Viviane, ou de leurs premiers disciples. Alors que la recherche de la Quintessence était encore à ses débuts, certains tentèrent de s'en passer par le biais de ces enverjures. Nombre d'entre elles ont été perdues, et sont conservées dans quelques rares grimoires de bibliothèques secrètes, mais Coercition a été préservée. De ce fait elle est parfois désignée comme une Trame "secondaire".

La Coercition ne s'utilise donc qu'en conjonction avec une Trame, et éventuellement d'autres enverjures. Elle altère l'effet de la trame à laquelle elle est associée dans un sens prédéfini (décrit ci-dessous), mais avec une portée et une efficacité que peut moduler le mage sur le moment. Elle n'a donc pas de coût déterminé, mais son utilisation augmente de manière variable le coût en Transcendance de la Trame fondamentale à laquelle elle est associée. **Le surcoût de la Coercition est compris entre 1 et la valeur en Transcendance de la Trame à laquelle elle est associée.** Il incombe une fois de plus au MJ d'évaluer dans quelle mesure la portée de l'effet voulu par le mage entraînera un surcoût plus ou moins important. Dans le cas où l'on cherche à fixer une coercition particulière sous la forme d'un pouvoir de Dichanâ, il faut prendre comme niveau de référence celui qu'on obtient en arrondissant le surcoût au carré supérieur.

Quelques utilisations classiques de la Coercition:

**Affusion 3 ou 7 + Coercition :** Modifiée par coercition, l'affusion devient une force qui s'applique en permanence non pas à une personne mais à toute personne entrant dans une zone précise sur un mode semblable à l'inhibition. En pratique *le voile de Sitâ* (du nom de la pure épouse de Râma, dont la vertu formait entre elle et le monde extérieur un voile infranchissable que seul l'abject Râvana osa rompre; ne pas confondre avec le voile de Vritra ci-après) crée une barrière matériellement infranchissable (même par l'air, attention donc si c'est une sphère autour de vous) qui se maintient  $n$  rounds et représente une surface de  $n^2$  mètres carrés au plus. Sa forme pourra être d'autant plus complexe et précise que la somme des points dévolus à la Coercition sera élevée, la plus simple étant parfaitement sphérique.

Le voile de Sitâ reste franchissable par les créatures immatérielles, comme les fantômes (mais une forme gazeuse est matérielle). Si l'affusion est de niveau 3, le voile peut être franchi par passage dans les dimensions démoniaques, mais si l'affusion est de niveau 7 elle bloquera aussi ces déplacements. Le mage peut également choisir de ne bloquer que les déplacements dans les dimensions démoniaques, rendant seulement la zone inaccessible par toute affusion et impossible à quitter par ce biais. Toute personne tentant de franchir un Voile de Sitâ peut y parvenir si elle réussit son jet de volonté (ou de résistance à la magie). Chaque tentative nécessite un jet de volonté réussi et au premier échec le Voile de Sitâ devient impénétrable à cette personne. Par ailleurs il est dissipable comme n'importe quelle évanescente et la résistance à la magie s'applique normalement. Le voile de Sitâ dure jusqu'à  $n$  heures.

Si on ajoute **envoûtement** au niveau 4 à cette combinaison, alors le point d'application du voile de Sitâ

peut se déplacer autour de la personne envoûtée (jet de volonté si elle n'est pas volontaire). Attention cependant, car autant l'air n'offrira que peu de résistance à ce déplacement, autant il sera sans doute difficile de sortir d'une pièce dans ces conditions.

**Animation 4 ou 8 + Coercition** : cf. *Animation*

**Chronomancie 9 + Coercition** : Kujnā कुजना ("se putréfier") ou Les yeux stupéfaits d'Urashima Tarô

Kujnā est un sortilège draconique particulièrement redouté. En accélérant le temps sur une cible donnée (qui doit représenter au maximum  $n^2$  kgs de matière) il la décompose jusqu'à la faire tomber en poussière. Sur une cible animée le surcoût de la coercition est maximal et un jet de volonté permet d'échapper à Kujnā. Le surcoût de la coercition est ensuite évalué selon l'état de la matière concernée et sa résistance aux ravages du temps.

Cette combinaison peut être utilisée à l'inverse, c'est l'Amānat rakhnā ("garder intact") qui permet en pratique de figer la cible en la plaçant hors du temps. Il s'agit en fait d'un ralentissement extrême du temps et non d'un arrêt de celui-ci, mais le ralentissement est tel qu'en pratique l'évanescence cessant à la mort du mage, on ne voit rien passer. Comme pour Kujnā le surcoût de la coercition est maximal pour une cible animée et un jet de volonté permet d'échapper à Amānat rakhnā. La cible peut être déplacée mais rien d'autre ne peut être fait sur celle-ci tant que l'évanescence est active.

**चोरी Chori ("vol") : Dissipation + Coercition**: La coercition permet dans ce cas au mage non seulement de dissiper le sortilège ciblé mais de le récupérer pour le renvoyer sur une autre cible de son choix, en devenant alors le lanceur sans avoir à comprendre sa structure. Le mage prélève le sort pour le déplacer. Pour ce faire il doit lancer la coercition comme une trame de niveau égal à celui du sort ainsi détourné. On procède comme pour une dissipation normale à un jet de volonté de la part du lanceur originel pour savoir si elle réussit. Dans ce cas et dans ce cas seulement le Mage dispose d'un pourcentage de chance égal à son niveau ajouté à la valeur de sa compétence "Identification de la magie" (qu'il doit posséder pour ce faire) de parvenir à détourner le sort en plus de le dissiper. Dans le cas d'un Mage-Voleur disposant de surcroît de la compétence "Détournement de la magie", on ajoutera en plus le score qui lui correspond. On tronquera quoi qu'il en soit le total à 90%.

**चोरी II : Désenvoûtement + Envoûtement + Coercition**: Similaire à la combinaison précédente, celle-ci a le même effet mais s'applique aux envoûtements. Coercition et Envoûtement seront lancés au niveau de l'envoûtement ciblé. Le désenvoûtement doit réussir, après quoi les chances de détourner l'envoûtement pour le reporter sur une autre cible sont les mêmes que celles de la coercition dissipative.

**Double-Vue + Coercition** : Cette combinaison permet par exemple au mage de revoir un événement passé en présence d'objets, de personnes y ayant assisté ou du lieu où il s'est déroulé, sur une date antérieure et un intervalle de temps quelconques choisis par le mage. En effet, toute matière contenant en principe une infime source de Transcendance, cette source est influencée par ce qui l'entoure. Chaque son, lumière, sentiment etc... ayant un effet sur les ondes magiques évanescentes imperceptibles émises par la source. La source conserve une sorte de "marque" que lui renvoie son "sonar magique". Ce sort permet donc de lire la mémoire des différentes sources contenues en aiguisant et focalisant la Double-Vue du Mage, ce qui confère à celui-ci une sursensibilité à toute émission magique, mais heureusement concentrée sur l'objet et le lieu, afin d'éviter une pollution du signal.

Le surcoût dépend donc de la facilité avec laquelle cette marque peut être lue, de la violence de l'impression reçue, de la durée de l'intervalle choisi, du temps écoulé entretemps etc... Il est très souvent utilisé lorsque les Mages sont censés reconstituer un crime. Tous les sortilèges permettant de lire la mémoire d'un lieu fonctionnent de la même manière.

**Empathie + Coercition** : Ce pouvoir permet d'agir sur les perceptions de la personne de manière à les perturber aléatoirement, créant en elle une confusion qui empêche la victime d'être en pleine possession de ses moyens physiques et intellectuels. Si elle échoue à son jet de volonté, la personne aura un malus de -5k dans toutes ses actions, et ce pendant  $n$  rounds, où  $k$  correspond au niveau de surcoût de la coercition ( $k < 6$ ).

**Évanescence 2 + Coercition** : Similaire à l'utilisation de l'inhibition en coercition (cf. ci-après), ce pouvoir lancé sur une source inanimée de Transcendance permet d'en masquer la vertu magique pendant  $n$  heures. L'évanescence perturbera tout sortilège ou compétence (telle qu'Identification de la magie) censé révéler sa nature magique (même la Double-Vue), et même la simple sensibilité à la magie ou les compétences identification de la magie ou détournement de la magie. La force de ce pouvoir est qu'aucun jet de volonté n'est autorisé ni même résistance à la magie puisque la personne affectée n'est pas la cible directe du pouvoir. Le surcoût dépend de la puissance de la source à cacher. Les pouvoirs magiques classiques sont impuissants face à ce redoutable sortilège, en revanche si un Voleur tente un détournement de la magie sur l'objet, il percevra la supercherie le résultat de son jet est supérieur au seuil du jet de résistance qui serait normalement autorisé. En ce cas le sortilège se dissipera de lui-même. C'est pourquoi les Voleurs n'hésitent pas à faire des détournements de la magie sur des objets apparemment privés de toute vertu magique.

Ce pouvoir peut également être utilisé à l'inverse pour conférer à l'objet une aura magique factice, selon les mêmes conditions. Il faut cependant que l'aura magique conférée soit celle d'un objet que le mage puisse lui-même créer ou qu'il ait déjà eu l'occasion d'examiner en Double-Vue.

**Évanescence 9 + Coercition** : C'est le même sortilège que le précédent, mais appliqué à une source animée volontaire. Sur un mortel ce sortilège permettra de masquer la présence d'une affinité ou d'un envoûtement, sur une créature magique sa simple nature magique. Mais contrairement à la version inanimée, ce sortilège ne fonctionne que sur ceux qui échouent à leur jet de volonté ou de résistance à la magie. En effet, une source animée étant nécessairement liée à une volonté, la présence même de cette volonté de dissimulation permet à la victime d'exercer le pouvoir de sa propre volonté.

**Inhibition 5 + Coercition** : Associée à la coercition, l'inhibition permet de généraliser sa portée en s'appliquant à toutes les formes de sources et d'évanescences.

En pratique le mage peut donc par ce sortilège créer un *voile de Vritra*, comme l'usage des draconistes l'appelle, c'est-à-dire une enveloppe fermée immatérielle et invisible à l'œil nu, à l'intérieur de laquelle toute pratique magique sera impossible, et ce de manière automatique **sans jet de volonté ni résistance à la magie**. De plus toutes les sources et les évanescences durables créées précédemment seront suspendues dans le temps, et reprendront leur cours normal une fois leur objet hors de la zone anti-magique délimitée par le voile. Les objets magiques cesseront de fonctionner et les créatures magiques perdront tous leurs pouvoirs (les fantômes et autres créatures immatérielles mais présentes dans le monde matériel se matérialiseront), hormis le pouvoir qui leur permet d'exister.

Contrairement à l'inhibition classique, qui peut détruire une créature magique, le voile de Vritra "fige" les créatures magiques en inhibant leurs pouvoirs sans pour autant les détruire ni les bannir. La manière dont les créatures magiques se "figent" dans une zone anti-magique est relativement aléatoire et correspond à ce que les draconistes appellent (reprenant en cela l'expression des géomètres) une **rémanence absurde**. Cela signifie par exemple qu'un dragon continue à exister, garde sa forme et sa force terrible, peut se déplacer, se battre en usant de sa force physique et même voler s'il possède des ailes. Son incarnation devient en quelque sorte celle d'une sorte de dinosaure, bien que son existence elle-même soit le fait de la magie, et qu'un dinosaure de la même anatomie s'effondrerait sous son propre poids et fût à plus forte raison incapable de s'envoler. De même lorsqu'un fantôme se matérialise, il prend une forme pseudo-vivante, mais qui reste impossible sans magie. Elle se régénérera lentement si elle est blessée à la manière d'une créature vivante, c'est-à-dire qu'elle refermera une blessure, régénérera du sang, de la chair et de la peau, mais ni os ni cellules nerveuses. Elle peut donc aussi aisément être tuée qu'une créature vivante de gabarit semblable. Une rémanence absurde n'est cependant pas vivante: elle n'a nul besoin de s'alimenter

pour exister, ni de dormir, et ne vieillit pas. De même si on arrache à une rémanence absurde une partie de son corps, celle-ci retrouvera ses propriétés magiques et alchimiques.

Il y a donc une rémanence de la magie, qui - et c'est un paradoxe sur lequel draconistes et géomètres ne cessent de s'affronter - vient d'une nécessité de cohérence de Terre Seconde. C'est donc *une absurdité qui en cache une autre*, comme l'a dit Viviane. La même remarque vaut pour les Titanides en général, les Diables, les Démons, les Anges etc...

Si une créature magique ne risque en principe rien à court terme et peut franchir le voile de Vritra sans difficulté (contrairement à une créature maléfique dans le contexte de l'utilisation pure de l'inhibition contre le Mal), elle fuira la zone concernée si elle le peut, car cet état rémanent est instable. Il est arrivé que certaines créatures magiques soient détruites par une trop longue exposition à ce sortilège ou à la pierre uranique. C'est même une méthode utilisée pour en finir avec certains immortels.

Techniquement même les teintes spirituelles sont censées ne plus s'appliquer non plus, mais en pratique c'est l'unique source magique qui perdure malgré tout, comme avec la pierre uranique. En ce qui concerne les évanescences dont l'effet est instantané, il faudra déterminer si elles ont été lancées précédemment, auquel cas leurs conséquences s'appliqueront normalement (à moins qu'elles soient magique en elles-mêmes, auquel cas elles seront automatiquement dissipées), sinon le sort n'aura tout simplement pas pu être lancé.

L'enveloppe de la zone concernée aura une surface (toujours connexe!) de  $n$  mètres carrés au plus, et sa forme pourra être d'autant plus complexe et précise que la somme des points dévolus à la Coercition sera élevée, la plus simple étant parfaitement sphérique. La durée du voile de Vritra est de  $n$  heures. Le voile de Vritra est connu de la plupart des praticiens de magie, en général sous un autre nom: *une enclave de Prime Terre* ou *enclave uranique*, puisque la magie n'y existe plus.

### **Invocation k + Coercition** : Les mains coupées de Prométhée

Ce pouvoir est particulier car en l'occurrence l'utilisation de la coercition n'augmente pas son coût mais le diminue par rapport au coût de l'invocation seule. Ce pouvoir permet de répliquer non pas une créature magique mais un membre de cette créature voire un de ses pouvoirs. Le membre flottera dans l'air et pourra se mouvoir seul ou être fixé sur le corps d'une personne volontaire. Le modus operandi est le même que celui de l'invocation et la diminution du coût sera laissée à l'appréciation du MJ.

### **Métamorphose en souvenance 4 + Coercition k (+ Envoûtement k)** : उपल Upal ("pierre") ou le regard de Méduse

La métamorphose seule ne permet pas de créer modifier la nature fondamentale de ce qui est transformé, la coercition permet de le faire en respectant cependant la conservation de la masse. Ce sort permet donc de transformer une cible animée (jet de volonté si non-volontaire) en une matière inanimée solide quelconque qui soit compacte, et ce pour une durée de  $n$  rounds. La pétrification est un grand classique. Si cette forme inanimée est détruite, la victime est considérée comme morte. Pour le regard de Méduse le surcoût de la coercition peut dépasser le coût initial, il correspond au coût d'un sort de niveau  $k$  et c'est ce niveau qui est utilisé pour calculer le seuil de résistance au sort. En rajoutant Envoûtement au niveau  $k$  ( $k > 3$ ) aussi le sortilège devient un envoûtement et dure tant qu'aucun désenvoûtement n'a été pratiqué. La personne transformée est suspendue dans le temps pendant sa métamorphose, elle ne vieillit pas et n'a besoin de rien.

### **Métonymie k + Coercition** : Les armes de Râma

Ce pouvoir permet au mage de façonner son énergie magique sous la forme d'une arme matérielle, magique, qui durera  $n$  rounds avant de disparaître. Il doit pour cela avoir un niveau de compétence de 10 en métallurgie ou travail du bois selon l'arme finalement créée. L'arme ainsi créée aura un bonus de  $+k$  en attaque et parade ainsi qu'aux dégâts. Le surcoût de la coercition est variable. Si le mage souhaite que

l'arme ainsi créée soit capable de toucher anges, démons, diables etc... ou toute créature normalement immunisée aux armes, le surcoût sera de 100%, sinon il ne sera que de 50%.

### **Métonymie (inverse ou non) 0 + Métamorphose en souvenance 0 + Coercition : Le secret des Nibelungen**

Cette combinaison particulière permet d'orienter la métamorphose-métonymie dans un sens très particulier qui limite son coût, en provoquant l'agrandissement ou le retrécissement de la cible et de son équipement jusqu'à un poids équivalent au sien (jet de volonté si non-volontaire), pour une durée de n heures. le surcoût de la coercition est cette fois calculé comme un multiplicateur à la somme des dépenses de Métonymie+Métamorphose, à savoir 2T. Pour un agrandissement correspondant à un multiplicateur **volumique** de k ou un retrécissement correspondant à un multiplicateur **volumique** de 1/k, le multiplicateur du surcoût sera de k également. Doubler la taille d'une personne correspondra donc à un multiplicateur volumique de  $2^3 = 8$  et coûtera donc 16 T, de même pour diminuer sa taille de moitié. Multiplier ou diviser sa taille par 10 coûtera donc le prix exorbitant de... 2000T. La magie draconique n'est guère efficace pour ce genre de transformation, comparée à la magie faërique par exemple.

Attention cependant! Les muscles n'étant pas modifiés dans leur structure de filaments monodimensionnels, la cible voit sa force modifiée uniquement par le facteur de taille, ce qui fait qu'elle peut assez rapidement s'effondrer sous son propre poids si elle n'y prend garde. La modification est calculée sur la force "absolue" de la cible, c'est-à-dire sa force+5 (puisque'on ne peut descendre en-dessous de -5). Cette nouvelle force est ensuite multipliée par le facteur volumique puis soustraite de 5 points pour obtenir la force finale, la force "apparente", qui sera utilisée en combat. On arrondit systématiquement à l'inférieur pour simuler la difficulté d'utiliser un nouveau corps, et on ne peut pas descendre en dessous de -5 ni dépasser 10.

Une personne ayant une force de +2 aura donc une force absolue de 7, et une force de 14 s'il double de taille. Mais il aura également un corps 8 fois plus lourd à porter, ce qui finalement nous amène à une nouvelle force de 14/8, ce qui fait au final une force absolue de 1, et une force apparente de -4. Doubler de taille le rend en fin de compte plus faible, c'est ballot non?

À l'inverse s'il choisit de diviser sa taille de moitié, sa nouvelle force absolue serait de  $7/2=3,5$ , divisée par le facteur volumique, donc ici multipliée par 8, ce qui nous fait 28 en force absolue, 23 en force apparente, donc 10 puisqu'on limite à 10. Diminuer de taille rend plus fort, comme quoi ce n'est pas la taille qui compte. De manière générale rétrécir rendra plus fort et s'agrandir plus faible.

**Prescience 3 ou 6 + Coercition** : Il s'agit d'une utilisation permanente et inconsciente de la prescience. Le mage a en fait en lui un sortilège de prescience actif en permanence mais qui ne se révèle au mage que si des conditions précisées à l'avance se réalisent. Une condition peut être par exemple: juste avant d'être blessé. Il s'agit d'une prescience immédiate, et d'isolement minimal, soit sur le mage ou une personne à portée de sens (alors de niveau 3) ou sur une personne à portée d'esprit seulement (alors de niveau 6).

Le signal transmis à l'esprit du mage lui permet de déclencher de manière "automatique" l'utilisation d'un ou de plusieurs sortilèges, sans qu'aucun jet de concentration soit nécessaire ni que la volonté du mage puisse intervenir. On considère que ces sorts sont lancés en incantation immobile et silencieuse, i.e. par la pure pensée: il faut donc que le mage dispose des facultés correspondantes et leur niveau est majoré de 2. Par ailleurs les échecs liés à la présence d'armure ou à toute autre problème (par ex. le sable de Khôme ou la pierre uranique) sont toujours applicables.

Une fois lancé le pouvoir est permanent jusqu'à ce que se déclenche la condition précisée, et le mage doit bloquer la Transcendance nécessaire sur sa Transcendance vive, et sera dépensée au moment où seront réalisées les conditions de déclenchement. La Transcendance ainsi que la Quintessence nécessaires au lancement des pouvoirs "en attente" n'est dépensée qu'au moment où se déclenche la condition citée, et ce en prélevant **uniquement des points de Transcendance vive**.

Dans le cas où le mage n'a pas suffisamment de Transcendance disponible pour le coût total des sorts en attente, la prescience est dissipée sans qu'aucune énergie magique soit dépensée et rien ne se passe. Les

sorts concernés et leur mode d'application doivent être évidemment choisis à l'avance. Le surcoût par rapport à la prescience est lié à la somme  $S$  des niveaux des trames des sortilèges ainsi lancés: si  $S < 4$  le surcoût sera de 25%, si  $3 < S < 7$  de 50%, si  $6 < S < 10$  de 75%, et sinon de 100%.

Remarque: ce pouvoir ne peut être enchanté sous forme inerte, en revanche il peut l'être sous forme autonome si les pouvoirs en attente sont également enchantés sous forme autonome.

## COMPOSANTES

(Verbales, Somatiques et Matérielles)

Outre l'énergie magique, les pouvoirs magiques sont activés par des gestes, paroles, parfois objets, utilisés par le lanceur du sort pour canaliser et façonner l'énergie magique en l'effet qu'il cherche à obtenir. Il est possible de s'en passer si on a les facultés pour cela, mais sinon ces composantes agissent comme une technique mnémotechnique permettant au lanceur de sorts de se placer dans l'état physique et mental nécessaire à la pratique de la magie.

On distingue tout d'abord les composantes verbales, qui sont des mots prononcés par le lanceur de sorts, et sont nécessaires en général à chaque fois qu'une langue, enchantée ou liturgique, est associée à la magie pratiquée, ce qui est le cas pour les magies divine et du verbe, et pour les rituels de magie chamanique. Un lanceur de sorts rendu incapable de parler normalement devient incapable d'activer les composantes verbales. Ensuite viennent les composantes somatiques, qui sont en fait des gestes des mains, lesquels sont en général indispensables à toutes les formes de magie. Avoir les mains liées empêche par exemple d'effectuer les composantes somatiques d'un sortilège.

Dans la description de chaque magie seront mentionnées les composantes nécessaires. Il peut arriver qu'une composante matérielle soit également nécessaire à la réalisation d'un sortilège, en ce cas cela dépend du pouvoir et c'est mentionné dans sa description. Certaines composantes disparaissent une fois le sort lancé, d'autres perdurent. On considère par défaut qu'une composante matérielle perdure, mais si ce n'est pas le cas on le mentionnera.

## CONSOMPTION

La consommation ("action d'être consommé") désigne dans l'univers des praticiens de magie par affinité (c'est-à-dire toutes les formes de magies autres que la magie naturelle) une dégradation plus ou moins rapide de l'esprit et du corps du praticien lié à une pratique trop intensive de la magie. C'est en quelque sorte une forme de cancer magique contre lequel aucune cure n'est possible hormis l'arrêt de toute pratique magique par affinité.

Ne touchant en pratique que les mortels vivants pratiquant au moins deux formes de magie correspondant à des affinités distinctes, et à haut niveau, la Consommation est en fait une maladie très rare, connue uniquement des cultures où la magie est très présente et sous des formes très variées (Orgia, Elfes des Profondeurs, Gnômes, Arseterre...) car peu nombreux sont les mortels capables de maîtriser deux formes de magie par affinité à haut niveau l'une et l'autre, encore moins trois ou plus.

De plus, elle s'exprime de manière très variable, et d'après ceux qui l'ont étudiée s'adapte à la nature des affinités responsables ainsi qu'à l'historique de la personne atteinte. Elle peut s'exprimer par des dégradations physiques conduisant à des états plus ou moins graves, ou par des dégradations mentales conduisant en général à la folie, mais jamais à une déperdition des facultés mentales propre à empêcher la personne touchée de pratiquer la magie. Dans les deux cas elle peut se conclure par la mort. La seule cure est l'arrêt total de la pratique de la magie et en général cela permet au malade de guérir progressivement,

sans souffrir de séquelles. C'est d'ailleurs cette possibilité de guérison qui a amené certains cosmogonistes à voir dans cette maladie la main d'*Épersonai* lui-même. Il est vrai que les rares Démiurges qui existent encore n'en souffrent pas puisqu'ils ne manipulent en général que leur affinité Daÿmonion (cf. *Innommé*), laquelle leur pose déjà suffisamment de problèmes.

On laisse donc au MJ pleine liberté d'interpréter la forme que prendra chez ses joueurs la Consommation. Mais en général les premiers symptômes en sont toujours relativement bénins, comme un avertissement : le teint du malade peut devenir pâle ou des visions cauchemardesques peuvent hanter son sommeil. Le risque du déclenchement de la maladie et la rapidité de son évolution est mesuré de la manière suivante : le risque en pourcentage est égal à  $(\text{somme des rangs des affinités actives} - 20) * (\text{nombre d'affinités actives} - 1) * (\text{facteur aggravant}) / (\text{somme des caractéristiques actives mentales})$ , en arrondissant à l'entier inférieur (si le résultat est négatif cela revient à dire que le risque est nul évidemment). Le facteur aggravant est par défaut égal à 1, mais dépend de certaines associations d'affinités plus périlleuses que d'autres. Si le personnage entre dans une ou plusieurs catégories du tableau suivant, le facteur aggravant total est égal à la somme des valeurs associées (on entend par affinité active une affinité dont le personnage tire des pouvoirs magiques) :

affinité active présente	valeur du facteur aggravant
Chaos	9
Dame Voilée	4
Daÿmonion	5
Démoniaque	2
Gaïa Deutéra	1
Idée	1
Io	3
Khthôn	1
Lierre-Serpent	2
Nécromantique	2
Pénombre	1
Pentacle	3

Lorsque selon l'arbitraire éclairé du MJ le personnage fait grande et intense dépense d'énergie magique le joueur correspondant jettera un d100 pour déterminer si la Consommation se déclare ou progresse, suivant la valeur du risque. Si le résultat du d100 est inférieur ou égal au risque, le personnage est touché par la Consommation s'il était sain, ou progresse d'un stade dans l'évolution de la maladie sinon. On reconnaît en général quatre stades à la Consommation : la **Semonce**, le **Tribut**, le **Marasme** et enfin la **Malemort**, ultime stade de la maladie.

La Semonce est un simple avertissement et ne gênera pas la victime de manière importante. Elle indique en général que la Consommation s'est déclarée et la forme qu'elle prendra chez la victime : physique ou mentale. Rien a priori ne permet de prévoir à l'avance si la victime risque une Consommation plutôt physique que mentale, même si les Mages pratiquant deux langues enchantées sont plus souvent atteints de Consommation mentale que physique.

Le Tribut comme son nom l'indique sera un handicap permanent et notable. Cela peut prendre la forme d'un affaiblissement physique (ponction sur les points de vie etc...) ou d'une folie sous-jacente et régulièrement active, créant des accès de démence ou des hallucinations non perçues comme telles chez la victime. Mais le Tribut est encore supportable, même s'il rend la vie de la victime plus difficile.

Le Marasme en revanche signifie que le handicap a complètement pris possession de la victime et conditionne sa vie en permanence. Certains mages dans cet état sont par exemple incapables de marcher, voire même de s'alimenter seuls, et sont tout simplement grabataires. Sur le plan mental la folie devient permanente, et n'est plus interrompue par des périodes de lucidité, elle influe sur la pensée et la vie de la

victime en permanence.

La Malemort est la mort tout simplement ou la folie furieuse et absolue. Dans les deux cas le personnage cesse d'être jouable s'il s'agit d'un PJ. La Consommation ne se soigne que d'une manière : l'arrêt de toute pratique magique. Il faut un an d'abstinence, ni plus ni moins, pour faire reculer la maladie d'un stade.

## COSMOGONIE

Voir aussi Abysses, Les Neuf Enfers, Asgard, Tir Nan Ogg, Khthôn, La Douat, Le Monde des Rêves, Nifelheim

*Est imaginaire  
ce qui n'existe que par la croyance  
des mortels.*

*Est surnaturel  
ce qui n'existait pas sur Prima  
Terra.*

*Ce qui est imaginaire est toujours  
surnaturel.  
Mais ce qui est surnaturel n'est pas  
forcément imaginaire.*

*Il est un surnaturel imaginaire,  
auquel appartiennent notamment  
dieux, anges, démons, diables et  
revenants  
et toutes créatures qui descendent  
des mortels.*

*Il est un surnaturel originaire,  
auquel appartiennent notamment  
titans, fées, licornes, djinns et  
dragons*



*et toutes créatures qui précèdent les mortels  
ou pourraient exister sans eux.*

*Dans ce surnaturel originaire se trouve dissimulée  
la véritable identité de la magie,  
d'où procèdent la possibilité de l'imaginaire,  
et la raison d'être de Terra Secunda.*

*Cosmogonie générale - Ézékiel Ben Gaour*

On parlera ici de l'architecture du Multivers, notamment de ce qu'on appelle 'Monde Matériel'. Le

'Monde Matériel' rassemble l'Univers Matériel Réel, les Dimensions non-euclidiennes et les Univers Matériels Imaginaires. Le terme de 'Monde Réel' est parfois aussi utilisé, car l'Imaginaire dont sont constitués les Univers Matériels Imaginaires est si immuablement installé que l'usage veut qu'on les considère comme réels, mais participant d'une autre réalité, plus versatile.

Outre les portaux entre les différents Univers, il existe des chemins particuliers, aussi inamovibles que les traditions qui les ont faits naître, on les appelle les *Les Chemins Sacrés*. Ces chemins sont immenses et représentent un microcosme à eux seuls, et ils communiquent avec une multitude de lieux à la fois. Ils sont notés pour chaque univers où ils apparaissent.

Le Monde Matériel est constitué de trois grandes parties:

- l'Univers Matériel Réel (UMR) comprend la Terre, les étoiles, les planètes etc... et existe indépendamment de ceux qui y vivent.
- les Univers Matériels Imaginaires (UMI); on les appelle parfois les Mondes Extérieurs, ou plus fréquemment l'**Outre-Monde** en général. Ils sont liés aux croyances et aux pensées des vivants, et ne peuvent exister sans l'UMR. Les Chemins Sacrés peuvent être considérés comme faisant partie des Mondes Extérieurs.

- les dimensions non-euclidiennes (DNE, appelées également souvent dimensions démoniaques ou sentiers torves) sont en fait des dimensions imperceptibles au commun des Mortels, qu'utilisent notamment les démonistes et les mages géomètres, et sont présentes en tout point de l'UMR et des UMI, elles constituent la base sur laquelle se fondent les portaux permettant de passer d'un lieu à un autre. Bien que l'existence de ces dimensions soit peut-être d'origine magique, leur réalité est aussi tangible que celle du Monde Matériel Euclidien (UMR+UMI). La géométrie non-euclidienne aurait dû apparaître dans Prime Terre au cours du XIXème siècle, dans l'esprit d'un mathématicien tchèque et d'un russe, à deux années d'intervalle, sans qu'ils se soient consultés. Dans le Monde de Terre Seconde la géométrie non-euclidienne, conçue à l'origine comme un modèle mathématique purement abstrait, a pris corps sous la forme de ces dimensions que les Cosmogonistes appellent le plus souvent dimensions démoniaques. Les mages Géomètres supposent que la structure du monde matériel est en fait non-euclidienne, et que nous vivons dans une sorte de "projection" quasi-euclidienne, nous rendant incapables de percevoir la véritable structure de l'univers. De leur point de vue donc, les DNE ne sont même pas d'origine magique. Laissons chaque MJ trancher ce débat dans l'intimité de son imagination fertile, à sa table de travail, au cours d'une nuit d'insomnie passée à concevoir le scénario du lendemain, avec pour seul compagnon une assiette de pâtes froides au pistou.



Le terme de Dimensions Non-Euclidiennes est donc en principe impropre, même si l'usage l'a imposé

pour des raisons historiques. On parle parfois de dimensions 'implicites' ou 'démoniaques'. Quoi qu'il en soit, les DNE ne sont pas appelées non-euclidiennes par opposition aux dimensions perçues normalement qui elles seraient euclidiennes. C'est un abus de langage qui vient d'une mauvaise compréhension du travail des Mages-Géomètres. En réalité la géométrie de Terre Seconde est non-euclidienne. Mais, étant donné notre perception limitée de cette géométrie, les 3 dimensions que nous percevons constituent une géométrie réduite qui elle peut être considérée comme euclidienne en première approximation. L'esprit humain n'est de toute manière pas capable de conceptualiser une géométrie non-euclidienne autrement que de manière purement abstraite. Le terme de dimensions non-euclidiennes signifie plutôt: 'dimensions dont l'existence se situe au-delà de notre perception courante et qui, si on veut en tenir compte, contraignent à utiliser la géométrie non-euclidienne'.

Dans ce contexte, toute matière existe en réalité dans une topologie non-euclidienne dont nous ne percevons qu'une projection dans un espace tri-dimensionnel faussement euclidien. Cela implique notamment que toute créature matérielle existe à la fois dans le Monde Matériel Euclidien et dans les DNE. Cette part invisible et imperceptible de la matière ne peut être appréhendée que par la magie. Deux magies du Verbe ont poussé la compréhension des DNE beaucoup plus loin que les autres: la magie géométrique et la magie démoniaque.

La vision des mages-géomètres nous présente en effet comme des êtres entièrement matériels, mais presque privés en quelque sorte des dimensions non-euclidiennes, comme on pourrait dire qu'une feuille extrêmement fine serait de deux dimensions dans notre monde tridimensionnel, ce qui est naturellement faux, mais "approximativement" vrai. Nous serions ainsi comme des feuilles évoluant sur à la surface d'une table infinie, pas forcément plane, qu'un coup de vent fait parfois s'envoler pour atterrir à un autre endroit de la table, ce que nous percevons comme une téléportation, mais qui en pratique est un simple déplacement matériel dans des dimensions que nous ne pouvons pas percevoir ni même concevoir. C'est d'ailleurs pourquoi les mages-géomètres préfèrent parler de dimensions "implicites" plutôt que de dimensions "non-euclidiennes" ou "démoniaques", puisqu'en effet ces dimensions - comme on l'a dit plus haut - ne sont pas plus "non-euclidiennes" que celles que nous percevons, et ne sont intrinsèquement pas plus liées aux démons que les autres, quoique ceux-ci s'y déplacent avec une remarquable aisance.

Les mages démonistes ont une vision beaucoup plus mystique des dimensions implicites. Le regard oblique (*la langue démoniaque*) d'un démoniste qui lui permet de voir les dimensions qu'il appellera souvent "démoniaques" montre que la part que la matière projette dans ces dimensions est beaucoup plus immatérielle que matérielle: les êtres animés projettent des images de leurs désirs, de leurs pensées, de leur passé, et les objets inanimés des reflets associés à ceux qui les ont utilisés. Pour les démonistes les dimensions implicites sont vivantes.

Quoi qu'il en soit la matière est le plus souvent "euclidienne" en pratique, notamment la matière animée: mortels et immortels (même les démons) sont quasiment tous des "feuilles de papier" pour reprendre l'analogie proposée ci-dessous. En revanche elles ne se déplacent pas sur les mêmes surfaces. Si on imagine deux sphères distinctes et ne se touchant pas, on voit que les feuilles se déplaçant à la surface de l'une ne pourront jamais atteindre l'autre tant que leurs déplacements sont limités au fait de "glisser" sur la surface. C'est pour cela que les UMI et l'UMR ne se rencontreraient s'il n'y avait la magie ou des passages comme les portaux ou les chemins sacrés. Selon certains démonistes, seuls certains des Ezuap, créatures proto-démoniaques des Abysses, seraient véritablement non-euclidiennes dans leur structure même.

Pour une créature "euclidienne" le déplacement dans les dimensions implicites est par défaut impossible, car on ne saurait se déplacer dans des dimensions dont on n'a même pas conscience. Ces déplacements deviennent possibles par exemple par la magie, en utilisant les pouvoirs que les mages draconistes rassemblent sous le terme d'*affusion*: une force s'empare de la cible et la déplace d'un point à un autre de l'espace non-euclidien, comme le "coup de vent" déplaçant une feuille d'un point à un autre d'une table. Le déplacement peut être quasiment instantané comme c'est le cas pour l'affusion draconique, ou prendre plus ou moins de temps, comme pour les chemins de basse-fosse de la magie démoniaque, mais il ne sera en général pas perçu par la créature. Tout l'intervalle de temps où celle-ci aura été arrachée d'un sous-espace suffisamment euclidien pour être déposée dans un autre

sera par défaut un trou noir dans sa mémoire. Certains qui présentent des dispositions pour ces perceptions revoient parfois en rêve des bribes de leur voyage, visions inconcevables qui peuvent se muer en innommables cauchemars.

Ce genre de déplacement magique peut être le fait d'une sortilège lancé sur le moment ou d'un **faux portail**. Un faux portail est en pratique un lieu précis où se déclenche une affusion pour toute personne qui s'y trouve (avec éventuellement des conditions de déclenchement comme pour un glyphe: mot de passe, objet, intention etc...), et l'emène (en général presque instantanément) vers un point de sortie précis, toujours sur un univers matériel perceptible de manière "euclidienne". Certaines formes de magie comme la magie faërique ou la sorcellerie de la vie parviennent à créer ce genre de portaux bien qu'étant incapables de déclencher une affusion à volonté. Un faux portail n'est finalement qu'un glyphe d'affusion. Ces faux portaux sont en pratique la forme la plus répandue de passage plus ou moins permanent d'un univers matériel à un autre ou entre deux points d'un même univers matériel. Un faux portail n'étant intrinsèquement qu'un sortilège d'affusion, il n'aura aucun effet sur une personne réfractaire à la magie comme un Nibelung. En revanche il existe des passages matériels qui sont réels, et peuvent être empruntés sans faire appel à la magie, même si leur existence a été le fait d'un pouvoir magique, et qui peuvent être utilisés par tout le monde, de la même manière qu'un Nibelung pourra emprunter un pont créé par *métonymie inverse*. On distingue parmi ces passages les **vrais portaux** et les **chemins aveugles**.

Un vrai portail est en fait un passage, perceptible par celui qui l'emprunte, qui lui permet, par un déplacement normal, d'effectuer un déplacement dans les dimensions implicites. Si reprend l'analogie des feuilles de papier, et qu'on voit deux univers matériels comme deux surfaces parallèles, un vrai portail sera par exemple une surface plane oblique qui intersecte les deux surfaces parallèles, et sur laquelle la feuille peut glisser pour aller d'une surface à l'autre. De ce fait la créature sera consciente du déplacement et le plus souvent le percevra comme un déplacement normal. Les Chemins Sacrés dont on a parlé plus haut sont en fait des vrais portaux, particulièrement étendus et qui de ce fait sont similaires à de petits univers matériels. Ils se distinguent des vrais portaux courants dans la mesure où ils sont permanents, alors que les vrais portaux finissent en général par être détruits, car les univers matériels se déplacent sans cesse les uns par rapport aux autres (notamment les hyperplans des Abysses, cf. l'article éponyme). Les Chemins Sacrés seuls semblent éternels, sans doute parce qu'ils se déplacent en harmonie avec les univers matériels qu'ils connectent. Un vrai portail conduira toujours d'un univers matériel à un autre, comme pour l'affusion.

Un chemin aveugle en revanche peut conduire n'importe où et n'a pas nécessairement une structure euclidienne. Il ne peut être emprunté que par une créature ayant conscience des dimensions implicites comme les démons, les démonistes et mages-géomètres de haut niveau. Ils peuvent donc se perdre par ces chemins dans les dimensions sans chercher à joindre un lieu en particulier, s'y arrêter, y rester etc... Les chemins aveugles ne le sont pas pour eux, et ils peuvent les regagner de n'importe quel lieu du Monde Matériel Euclidien où ils aboutissent. Du point de vue des mages-géomètres, ces chemins sont en fait une manière de maîtriser les forces permettant de quitter les univers matériels selon des directions plus aisées que d'autres, comme des voiles permettant de naviguer selon la direction des vents. Les démons n'ont en général que faire de ces passages à l'existence souvent fugitive, car ils peuvent se déplacer à leur guise dans les dimensions implicites, qu'il y ait ou non une structure matérielle à laquelle se rattacher, et nombre d'entre eux pouvant prendre une forme immatérielle, ils peuvent ainsi se jouer des obstacles matériels que les replis des méandres des DNE pourraient leur opposer. En revanche cela représente pour les mages-géomètres et les mages démonistes et démonologues une alternative intéressante aux pouvoirs qui leur permettent de reproduire cette faculté des démons (comme les chemins de basse-fosse de la langue démoniaque) car l'utilisation de ceux-ci représentent un coût souvent non-négligeable en transcendance, alors qu'un chemin aveugle étant déjà présent, le parcourir n'exige que l'utilisation des pouvoirs permettant de percevoir les dimensions implicites (comme le regard oblique de la langue démoniaque), ce qui leur revient en général beaucoup moins cher.

Les DNE étant animées d'un perpétuel mouvement extrêmement chaotique, les chemins aveugles se déplacent et se transforment en permanence et même pour une créature démoniaque capable de se

déplacer dans n'importe quelle direction des DNE indépendamment des chemins aveugles, la structure matérielle des DNE et la localisation d'un lieu précis changent sans cesse, rendant en pratique caduque toute localisation antérieure. L'UMR et les UMI sont eux aussi en perpétuel déplacement mais ils ont une remarquable propriété : **leur forme, leur position relative ainsi que la structure des DNE à leur voisinage n'évolue pas en revanche.** C'est ce qui explique que les pouvoirs magiques d'*Affusion* puissent fonctionner d'un UMI à l'autre, ou de l'UMR à un UMI : tant que l'utilisateur va d'un point à un autre de ces univers, les chemins empruntés par l'affusion sont toujours présents. Il y a une exception cependant : les *Abysses*. C'est pourquoi l'affusion ne fonctionne pas pour se rendre d'un lieu à un autre des Abysses ou pour y pénétrer ou en sortir. Les seuls accès réguliers et permanents aux Abysses ou d'une marche à une autre des Abysses sont donnés par des portaux. C'est également ce qui explique que les Démons ne soient guère en mesure de quitter les Abysses sans aide comme celle de l'invocation ou des Temples des Abysses. Ainsi paradoxalement l'aisance avec laquelle les démons peuvent parcourir les chemins aveugles ne leur sert-elle véritablement qu'en-dehors des Abysses.

Le Monde Matériel est celui que parcourent les êtres de chair. C'est là que naissent et meurent ceux qui le peuvent.

À côté du Monde Matériel existe le Monde Éthéré, que les Cosmogonistes appellent en général - fort improprement au demeurant car ce monde n'a rien de réel - l'Univers Immatériel Réel (UIR). L'Ether est le nom donné par les Alchimistes à un fluide immatériel censé conduire les ondes lumineuses faites d'énergie pure comme l'air et l'eau conduisent les ondes sonores. Si l'éther n'est à l'origine qu'une spéculation sans fondement, les êtres que l'on appelle éthérés existent dans le monde de Terre Seconde. Les cosmogonistes considèrent que l'éther en soi est au-delà de toute perception directe ou indirecte, et n'est qu'une abstraction dont procèdent des réalités encore très mystérieuses. Le Monde Éthéré n'a pas de portaux bien définis, il semble imprégner tous les autres plans, selon des occurrences dont nul n'a encore compris la logique.

On entre dans le Monde Éthéré en devenant soi-même un être éthéré, car il y a complète incompatibilité matérielle entre le Monde Éthéré et le Monde Matériel. Un être éthéré apparaîtra dans le Monde Matériel comme fait de lumière pure, comme une illusion ou un fantôme. Du point de vue d'un être éthéré le Monde Éthéré est parfaitement matériel. Certains passages vers le monde éthéré permettent à un être issu du Monde Matériel de devenir éthéré en entrant dans le Monde Éthéré, il ne se rendra alors même pas compte de sa transformation, à cause de la fameuse loi d'équivalence éthérique, chérie des Cosmogonistes.

Cette loi est plutôt une constatation d'un fait indéniable : en devenant éthéré, l'être issu du Monde Matériel reste le même, du point de vue du monde dans lequel il entre, et toute transformation subie dans le Monde éthéré se rematérialise à l'identique dans le Monde Matériel. Certains sortilèges permettent de se convertir en être éthéré tout en restant dans le Monde Matériel, mais l'inverse est peu souhaitable. Redevenir matériel alors qu'on se trouve dans le Monde éthéré équivaut à se retrouver subitement quelque part dans l'espace intersidéral, ce qui entraîne une mort immédiate sans rémission possible. L'être éthéré peut choisir de conduire la lumière ou de l'arrêter, devenant ainsi à volonté visible ou invisible, lorsqu'il se trouve dans le Monde Matériel.

Cette loi d'équivalence est aussi appelée loi du Faux Miroir, pour distinguer la transmutation en être éthéré des reflets plutonien, onirique ou spirituel (ou astral).

En effet, il existe une troisième grande catégorie de plans d'existence : les Univers Immatériels Imaginaires (UII), qui ne peuvent être parcourus que par reflets. On entre dans ces plans par dédoublement, soit de son être matériel, soit de son être éthéré, en conservant une présence dans les plans dont on est originaire, et ce indépendamment donc de toute notion de portail ou de proximité géographique, car ces plans sont accessibles par chacun à travers le dédoublement de son propre être, et

non un quelconque déplacement ou une quelconque transmutation. Certaines entités n'existent que dans ces plans, mais tout être issu du Monde Matériel ou Ethéré doit se dédoubler (ou mourir pour la Douat) pour y entrer. Il arrive cependant que la contrepartie matérielle disparaisse provisoirement, notamment en ce qui concerne le monde astral ou spirituel, par l'effet de sortilèges ou de lieux particuliers, comme les *sidhe* des Celtes.

On a donc trois Univers Immatériels Imaginaires:

- la Douat, dans laquelle entrent les âmes mortes ou les reflets dits plutoniens d'âmes mortes ou vivantes douées de pouvoirs nécromantiques, ou certaines créatures et incarnations divines. Comme on l'a vu plus haut, certaines créatures de la Douat peuvent à l'inverse s'incarner dans le Monde Matériel.
- le Monde des Rêves dans lequel entrent les reflets dits oniriques des êtres vivants capables de rêver. Certains pouvoirs permettent comme on l'a vu de passer de la Douat au Monde des Rêves et certaines créatures n'existent également que dans le Monde des Rêves. C'est sans doute le plus complexe des trois Plans Immatériels Imaginaires, car sa structure et sa nature sont sans cesse influencées par ceux qui le traversent. Le reflet onirique est créé par la simple action de rêver, lorsque l'être matériel ou éthéré correspondant dort.
- le Monde Spirituel ou Astral, dans lequel entrent les 'corps astraux' mentionnés par Paracelse. Le corps astral, ou spirituel, est produit par des sortilèges ou des rites ou méthodes de méditation particuliers permettant à l'être vivant (et uniquement vivant) d'accéder à un niveau de conscience supérieur appelé, dans lequel il a la sensation de quitter son propre corps, et ne peut plus interagir matériellement avec le Monde Matériel ou Ethéré dont il est issu.

Ces trois catégories d'univers rassemblent tous les univers existants. À l'intérieur d'un même univers peuvent exister plusieurs mondes qui ne peuvent communiquer par un simple déplacement spatial. On les appelle des hyperplans. D'un point de vue purement topologique, un hyperplan peut être considéré comme un univers matériel à part entière. On les rassemble cependant traditionnellement sous la nomenclature cosmogoniste ci-dessous en raison de leur proximité géométrique et/ou mystique.

### *Récapitulation des Univers recensés*

Les hyperplans sont signalés par des dagues et les régions d'un même univers, c'est-à-dire accessibles par un déplacement spatial au sein d'un même univers, sont indiquées par des astérisques.

### **Le Premier Univers Matériel, ou Univers Matériel Réel**

- \* *Al-Chams* (Machad Ali)
- \* *Arseterre* (*Enclose*)
- \* Atlantide ou Sebekta
- \* Le continent arlidhien (cf. *Arlidh*, *Norrenwelt*, *Pays Maudit*)
- \* L'Empire du Milieu
- \* *Hycéniaä*
- \* I Vermili (cf. *Barons Mestiviers*)
- \* *Kalevala* (et *Pohjala*)
- \* Khatti (Khattioukouriash)
- \* *Khôme*
- \* Khosséa (*Shat-Ishtar*)
- \* *Khthôn* (Le Monde Souterrain) → *Chemins Sacrés: le Styx, l'Achéron, le Léthé*
- \* *Maïgora* (et Granitsa Tmy, aujourd'hui engloutie par les eaux)
- \* Les Monts Pourpres
- \* Le Pays Cathare

- \* La République d'*Orgia* (Severgorod et Venere) et le Royaume d'*Adria*
- \* *Tahuantinsuyo* (Ancasmayu et Ritisuyu)
- \* *Tonantzin*
- \* *La Tétranesie*
- \* Ultima Thulé
- \* *Vinnland* ou Harbayon

## Les Univers Matériels Imaginaires ou Mondes Extérieurs

- Hadès

- † L'Élysée
- † La Plaine des Asphodèles
- † Le Tartare
- † Ouroboros

*Chemins Sacrés: le Styx, le Léthé, l'Achéron*

- L'Olympe
- Les Territoires de Chasse Éternelle
- Asgard (Sommet de l'Arbre Yggdrasil, auquel conduit le pont Bifrost, gardé par Heimdall: domaine des douze demeures des Ases)

- \* Trudheim (Thor)
- \* Eibental (Kara)
- \* Walaskjalf (Odin)
- \* Kleinodbank (Mimirs Quell)
- \* Frohheim (Odin)
- \* Thrymheim (Skadi)
- \* Breitglanz (Balder)
- \* Himmelsburg (Heimdall)
- \* Folkwang (Freya)
- \* Glastheim (Forseti)
- \* Noatun (Njörd)
- \* Walhall (Odin)

*Chemins Sacrés: Yggdrasil, Bifrost*

- Albenheim
- \* La Châtaigneraie (ancien domaine de Lilj)
- \* Les Collines Bleues

- \* Le Lac-de-Lune (domaine de *Nör Vollmond*)
- \* Ureiche (domaine de *Dain*)
- \* Stillenheim (domaine de *Nör Neumond*)

*Chemins Sacrés: Yggdrasil*

- Muspellsheim

*Chemins Sacrés: Yggdrasil*

- Nifelheim (première racine d'Yggdrasil)

*Chemins Sacrés: Yggdrasil, Le Styx*

- Jötenreich ou le Pays des Géants de la Rosée (deuxième racine d'Yggdrasil; cf. *Reifthursen*.)

- \* La Vallée des Poisons (Xoa épanouie de Fenrir)

*Chemins Sacrés: Yggdrasil*

- Le Pays du Peuple des Épées (troisième racine d'Yggdrasil; Das Degen Volk: les *Nibelungen*)

*Chemins Sacrés: Yggdrasil*

- Les Abysses

*Chemins Sacrés: le Styx*

Remarque: Tous les dieux des Abysses sont également des Seigneurs des Abysses. Les numéros associés aux marches abyssales ci-dessous correspondent à l'abscisse de Lutomyśl (cf. *Abysses*).

*NdG : Cette liste n'est évidemment point exhaustive (et ne le sera jamais, car nul ne peut prétendre embrasser du regard l'infini). Elle sera renseignée à mesure que l'univers de Terre Seconde s'accroîtra.*

- † 1 La Plaine Infinie (domaine de la Reine Noire)
- † 2 Le Monde Fantôme (domaine de Vii)
- † 3 Le Pays d'Octobre (domaine de Radzłom)
- † 4 La Mer Avide
- † 5 Le Ventre de Notre Soeur la Mort (domaine de *Schattentanz/l'Ombrageuse Enfant*)
- † 6 Les Abîmes de Soie (domaine de *Lilyom/l'Araignée-Dragon*)
- † 7 L'Animaville (domaine de la Sublime Porte)
- † 8 Le Désert Vivant
- † (...)
- † 13 Taïkom (domaine de *Silberling/le Silence Complice*)
- † 14 Le Glacier (domaine de l'Apostat)

- † (...)
- † 302 Les Portes Brûlées (domaine de l'Inhumaine)
- † (...)
- † 737 Le Labyrinthe Funéraire ou le Tombeau de Khthôn (domaine de Vniz)
- † (...)
- † 1111 Le Terrier de Papier (domaine de Rezets)
- † (...)
- † 3204 Le carnaval permanent (domaine de Naoborot)
- † (...)
- † 20003 Le ciel pourfendu (domaine de Palavina)
- † (...)
- † Apsou ou l'Abîme gorgé d'eau

- La Géhenne ou les Neuf Enfers

† Lidércnyomás (Cauchemar)

\* L'Antre écarlate (domaine de *Grendel*)

† Kín (Larmes)

\* Carthage détruite aux portes de sel (domaine de Moloch-Baal)

† Lánç (Chaînes)

† Engedelmesség (Bâtons)

\* Arany, la Cité d'Or (domaine du Roi)

\* La Jérusalem Inversée (domaine de *Satan* et *Belial*)

† Premier cercle: Les Limbes

*Chemins Sacrés: l'Achéron*

† Deuxième cercle: Luxurieux

† Troisième cercle: Gourmands

† Quatrième cercle: Avides et Prodiges

*Chemins Sacrés: le Styx*

† Cinquième cercle: Dité (Coléreux)

† Sixième cercle: Hérétiques

† Septième cercle: Violents

† Huitième cercle: Malebolge (Fraudeurs)

† Neuvième cercle: Caina

\* Nukba di-tehoma rabba (domaine de Lilith et Na'amah)

\* Etlatlán (domaine des Vespiaires)

† Rejtelem (Silences)

\* Keseru, la Cité Amère (domaine du Roi)

\* Hafe m'phe time (cité-miroir de Seth)

\* La Voie pavée (domaine d'*Hécate*)

† Sért (Épées)

\* Tantlin, demeure de la Reine des Neiges

† Elferdítés (Roses)

\* Tulan, la demeure de l'abondance (domaine de Tezcatlipoca)

† Törvény (Chiffres)

\* Jigoku (domaine de *Susano-Ô*, Kami majeur)

\* Dilmun (domaine de Mardouk)

† Véredények (Sang)

\* Zenekar ou les Cités-Casernes (domaine de Szem, le Dieu-Gobelin, cf. *Gobelin*)

- Pénombre (monde de l'énergie négative, dont le Khabit est issu)

*Chemins sacrés: Aucun, mais ce monde est lié à tous les autres, plus particulièrement à la Douat.*

- Le Shéol (Au-delà mentionné par le judaïsme)

- La Jérusalem Céleste (domaine du *Dieu Unique*)
- Tir Nan Ogg (domaine du panthéon celtique)

*Chemins sacrés: Awen Blancs.*

## **Le Monde Éthéré ou Univers Immatériel Réel (double éthéré)**

## **Les Univers Immatériels Imaginaires ou le Monde Spirituel**

- La Douat (reflet plutonien ou âme morte, cf. l'article éponyme)
- Le Monde des Rêves (double onirique, cf. l'article éponyme)
- Le Monde Astral ou Spirituel (corps astral/double spirituel, cf. *Chamanisme*)

## *Chronologie*

Les Cosmogonistes sont malheureusement à peu près incapables de dater la création de Terre Seconde. En revanche ils utilisent la chronologie dite "de Maÿn" qui place l'an 0 au moment de la *Chute du Royaume de Dieu*. On peut alors distinguer trois grandes périodes:

### **? à -373 : l'Âge d'Or**

#### **-373 : Chute des Titans puis Déluge (premier avènement des Dieux)**

#### **-373 à -302 : les Trois Âges Fugaces : Âge d'Argent, Âge de Bronze, Âge des Demi-Dieux**

- -324 : Chute des Mondalben (ou *Elfes Gris*) sur Terre et fondation d'*Enclose*.

#### **-302 à 0 : l'Ère de la Transcendance et de la Grâce ou le début de l'Âge de Fer**

- -302 : Fondation de l'Ordre SangDragon
- -271 : Naissance de Khôme en tant que réminiscence de l'Ancienne Égypte de Prime Terre : avènement des Enfants de l'Ogdoade et début du Temps des Sorciers.
- -259 : Apparition des premiers Prêtres-Rois à Khôme et début du Temps des Pharaons.
- -253 : Sanction d'Épersonai ou Première Sanction
- -242 : Massacre des Dix Jours à Granitsa Tmy (cf. *Kazaky*)
- -240 : Adoption de la Transcendance par les prêtres khôms guidés par le scribe Imhotep.
- -233 : Fondation de l'Empire Hyrcan après la prise de pouvoir de l'Ordre de la Vie (cf. *la Chute du Royaume de Dieu*).
- -230 : Avènement du Chaman-Empereur Finom Kez et fondation de l'Empire des Steppes des *Emberek* sur le Nagy Ország
- -209 : Fondation de l'Empire Krovien par l'Impératrice Varia sur Granitsa Tmy (cf. *Kazaky*)
- -132 : Défaite de l'Empire des Steppes face à l'Empire Hyrcan : colonisation hyrcane, asservissement

des *Emberek*

- -49 : Chute de l'Empire Krovien et évasion de la Sublime Porte (cf. *Démons*)

## 0 : Chute du Royaume de Dieu

### 0 à 630 : l'Ère des Dieux (époque contemporaine, suite de l'Âge de Fer)

- 9 : Création de la *Géhenne* par les Rois Infernaux
- 10+ : Guerre du Conclave au sein de l'Ordre SangDragon
- 17 : Chute de Maÿri, le dernier Pharaon de Khôme et début du Temps du Dragon.
- 40 : Avènement de la dynastie des Rois Tortionnaires en Hyrcéniaä
- 53-56 : Guerre du Royaume ou Guerre d'Albenheim
- 100 : Bannissement du neuvième Roi Infernal Lidércnyomás et de la neuvième couleur de la magie *diabolique*; les huit autres Rois Infernaux enferment les *Emberek* issus du clan des Ószvillág dans l'hyperplan des Cauchemars
- 152 : Fondation de la cité chthonienne de *Tainomor*
- 188 : Fondation de la secte des *Danseurs de Guerre* à Liët-Nazad par Gaë Narrenlei
- 257 : Fondation par Sann Draco de l'Empire des Terres Inachevées sur l'archipel des Vermili (création de la Societa Morbosa et de la Secte des Enfants de Poussière)
- 295-300 : Les cinq années des cinq Géants : fondation de l'*Arlidh* par les Celtes.
- 304 : Fondation du Royaume de la Dacia Felix (devenu ensuite le *Pays Maudit*) par le roi Milos, père de la dynastie Scarabaë.
- 322 : Fondation du Royaume d'*Adria* et unification de toutes les puissances féodales franques, impériales et istinniennes de la Grande-Adria sous l'autorité du roi franc Lothaire Ier, dit le Grand.
- 342-344 : Guerre opposant les sorciers de la Fraternité de *Keridwenn* aux Druides en *Arlidh*.
- 377 : Fondation de la *Milice du Christ Rédempteur* à Malperthuis (actuel Royaume d'*Adria*)
- 390 : Fondation de la *Gilde du Nombre d'Or* à Venere (actuelle République des Principautés d'*Orgia*)
- 393 : Révolution des Lecteurs au Royaume d'*Adria* et fondation de la République des Principautés d'*Orgia* qui fait sécession d'avec *Adria*
- 400 : Fondation de Kristania (actuel Royaume de Norrenwelt, Thulé Méridionale) par des réfugiés adriens fuyant la Révolution des Lecteurs
- 415-421 : Années Écorchées (guerre contre l'Amère Alliance des Écorcheurs)
- 440-442 : Croisade Oubliée, dirigée par le Prince Philippe Amarcord, partie de Kristania pour aller jusqu'en Hyrcéniaä
- 443 : Fondation de l'Ordre du Sépulcre Inachevé à Kristania (actuel Royaume de Norrenwelt, Thulé Méridionale)
- 466 : Chute de l'Empire des Terres Inachevées sous le règne de Senag Draco, dernier Empereur de fait, et avènement des Barons Mestiviers
- 516 : Début de la colonisation du sud *Kalevala* par *Orgia* et *Arseterre* (fondation des comptoirs de Porte-Neyre par les Falconeri, et de Naamari par les Alvendis)
- 519 : Mort de Lev Draco, ultime Impératrice des Terres Inachevées
- 531 : Malédiction des Scarabaë, la Dacia Felix devient Dacia Maledict ou *Pays Maudit*
- 542 : Mort d'Eterina Scarabaë, née Çferaszi, dernière reine de la Dacia Felix, au Couvent des Sœurs Gardiennes des Quarante Paroles Sacrées à Égirçan
- 552 : Fondation de la Bibliothèque d'An-Ahbou aux Vermili (cf. *Barons Mestiviers*)

- 563-565 : Campagne militaire lancée par Orlando Falconeri contre le clan Ilmarinen au *Kalevala*
- 579 : "Guerre Pâle" entre *Orgia* et *Adria* : les Quartanier écrasent trois duchés adriens et fondent la principauté d'Ycelle.
- 580 : **Grande Conflagration** à Severgorod (seconde cité d'*Orgia*) : peste revenante et six jours d'incendie ravageurs
- 586 : Arrivée des premiers colons norriens du Vinnland sur le continent arlidhien et conquête de Kristania.
- 588 : Guerre des deux Empires : brève et meurtrière guerre coloniale entre *Orgia* et *Arseterre* dans les confins gelés du *Kalevala*
- 599 : Fondation du Royaume de Norrenwelt à Kristania par le roi Wolf Gerlach venu du Vinnland
- 600 : Couronnement du Tsar Vassili en *Maïgora*
- 605 : Chute des Rois Tortionnaires en Hycéniä
- 608 : Terreur de Midi : révolte échouée des Koyoms dans l'archipel des Vermili (cf. *Barons Mestiviers*)
- 609 : Gwenn Mac Fenrir (cf. *Arlidh*) vainc les Cités *Nibelungen* dans les montagnes entourant le Mont Lidh et réduit en esclavage les Nibelungen.
- 630 : Fondation du Jarl de Lodz au sein du Royaume de Norrenwelt par Dynhäyl Düsterflug von Schwarzegurgel
- 632 : Guerre entre les Celtes de l'*Arlidh* et les Norriens du *Norrenwelt*, et avènement du Roi Véritable Filehàd Mac Fenrir en Arlidh. Libération des Nibelungen qui reprennent possession de leurs cités souterraines.
- 633 : Lodz devient un royaume elfique destiné à accomplir la *Promesse de l'Équinoxe*

## COURONNE DE MAGE

Voir aussi Alchimie

Il s'agit d'une sorte de harnais de métal de dimension réglable conçu pour être verrouillé autour de la tête d'une personne mortelle. Sans l'empêcher de manger, de voir, d'entendre ni de respirer, la couronne de mage agit comme une protection de métal et - comme c'est mentionné dans les règles de base - inhibe toute utilisation de toute forme de magie personnelle (transcendante, divine, naturelle ou antique) chez la victime, sans toutefois lui accorder une quelconque protection supplémentaire contre la magie. Toute utilisation de composés alchimiques ou d'objets magiques est également impossible dès lors qu'elle nécessite une action mentale de l'utilisateur : activation par la pensée ou désignation mentale d'une cible ou d'une destination. Si et seulement si l'effet du composé alchimique ou de l'objet magique est indépendant de la volonté ou du désir de celui qui l'utilise, et se déclenche par un mot ou geste de commande, alors la victime peut les utiliser normalement. Les premières couronnes de mage auraient été créées par l'église adrienne mais leur usage s'est depuis généralisé. Il en existe de nombreux modèles, plus ou moins pénibles à porter.