

Terre Seconde

La Planète Fantôme

Encyclopédie Physique et Métaphysique

D

de Diabes à Druides

فَوَدَّ بَكَ لَنَحْشُرَنَّهُمْ وَالشَّيَاطِ
 بَيْنَ نَّمَّ لَنَحْضِرَنَّهُمْ
 حَوْلَ جَهَنَّمَ جِثِيَا
 ثُمَّ لَنَنْزِعَنَّ مِنْ كُلِّ شِيعَةٍ
 أَيُّهُمْ أَشَدُّ عَلَى
 الرَّحْمَنِ عِتِيَا
 ثُمَّ لَنَحْنُ أَعْلَمُ بِالَّذِينَ هُمْ أ
 وَلِي بِهَا صَلِيَا
 وَإِن مِّنْكُمْ إِلَّا وَارِدُهَا كَانَ عَلَى
 رَبِّكَ حَتْمًا مَّقْضِيَا



*Par ton Seigneur,
 Nous rassemblerons
 les humains et les démons
 et Nous les mettrons
 à genoux autour de l'Enfer,
 puis Nous séparerons,
 de chaque groupe,
 ceux qui auront été
 les plus hostiles
 au Miséricordieux,
 car Nous connaissons
 mieux que quiconque
 ceux qui méritent le plus
 d'y être brûlés.*

*Et il n'est pas un seul de vous
 qui ne doive aborder l'Enfer.
 C'est là un arrêt irrévocable
 de ton Seigneur.*

Le Coran - Sourate de Marie

DIABLES

✠ 𐌺𐌹𐌸𐌰

Möngke (littéralement "éternels" en diabolique)

Voir aussi la Géhenne, La Langue diabolique, Méthyl, Cosmogonie, L'Âme immortelle

Comme les Démons ou les Anges, les Diables sont des entités ni mortes ni vivantes, des créatures magiques ne connaissant ni naissance ni vieillesse, ni faim, ni sommeil, ni soif... Certains humains ont en eux du sang diabolique, mais ils n'en restent pas moins humains. Comme les Démons et certains des Anges, les Diables sont fabriqués à partir d'âmes mortes 'promues'.

Les Diables qui sont au service d'un culte porteront en eux la marque de la Teinte Spirituelle associée à ce culte, mais sans commune mesure avec un teinte spirituelle mortelle: ils seront l'expression la plus parfaite de l'idéal spirituel de la religion associée. De même que la nature des *Démons* est liée aux 5 Principes Abyssaux, la nature diabolique - ou infernale - est ontologiquement liée aux 9 couleurs infernales (cf. *la Géhenne*).

De plus, les Diables sont également organisés en 9 rangs. À cela s'ajoutent les **Larves**, créatures magiques dont tous les Diables sont issus, qui peuvent être considérées comme un Diable de rang nul. Contrairement aux Démons, qui sont créés en une fois, les Diables "grandissent" et se développent, pouvant être promu au rang supérieur et ainsi changeant de nature, d'apparence et de pouvoirs.



Alors que les Démons sont apparus naturellement avec les Abysses, les Diables sont apparus en tant qu'incarnation des esprits totémiques liés aux 9 totems créés par *Méthyl* sous l'influence du Mystérieux Esprit. Si leur existence est aujourd'hui totalement indépendante de toute volonté humaine ou divine, leur origine n'en reste pas moins le désir de *Méthyl* d'organiser l'humanité infidèle contre le Dieu Unique, appelé alors le Démon (cf. *Méthyl* et la Chute du Royaume de Dieu).

Les Diables n'ont cependant pas été créés par *Méthyl* lui-même. Ils sont le résultat d'une malédiction lancée par l'Ékil *Finom Kez* (cf. *la Chute du Royaume de Dieu*) à ses vainqueurs, l'Ordre de la Vie et l'Empire Hyrcan: "Vous qui avez l'insolence de vous prétendre les héritiers de *Méthyl*, vous qui n'avez saisi de son enseignement que ce que la raison écrite peut en saisir, vous qui avez rogné et mutilé son oeuvre, vous vous trouvez contraints de détruire par la force la preuve vivante de votre erreur. Nous les Ékils, sommes les seuls véritables disciples de *Méthyl*, car nous ne suivons pas seulement ce que sa volonté consciente a dit et écrit, mais également ce que son inspiration lui a dicté. Vous n'êtes que les fils de ses écrits, nous sommes les fils de son génie. Et ce génie que vous bafouez parce qu'il vous est invisible reviendra sur cette terre sous une forme charnelle et sensible. Un jour nos esprits marcheront auprès des hommes et vous serez impuissants face à eux. Ils dévoreront vos mains ridées et vos yeux qui ne savent pas voir."

De fait les Diables apparurent lorsque les Rois Infernaux créèrent *la Géhenne*, mais sous une forme sans grand rapport avec les esprits des anciens Ékils, décrits dans l'article *Totem*. Les cosmogonistes n'ont pas encore élucidé le mystère de leur genèse, car les Grands Anciens, les diables les plus anciens et les plus puissants, au rang 9, c'est-à-dire le plus élevé, l'ont soigneusement préservé jusqu'à présent. Les Cosmogonistes s'interrogent encore sur un point fondamental: les premiers des diables, les Grands Anciens, naquirent-ils d'une âme morte comme c'est le cas des autres Diables? Certains affirment comme les Ékils qu'ils seraient nés de la *Géhenne* seule, animés par l'esprit de *Méthyl*. Si c'est le cas on ne peut pas dire qu'ils aient pourtant accompli la malédiction de l'Empereur-Chaman *Finom Kez*. Ils ont au contraire rendu les Mages plus puissants. C'est ce qui amène certains à penser que les Grands Anciens furent créés par des Mages au contraire.

Quoi qu'il en soit, ils sont les habitants naturels de la *Géhenne*, et leur langue est non pas l'ancienne langue enchantée créée par *Méthyl*, mais le diabolique "moderne", tel qu'il est parlé par les Rois Infernaux. De plus, les Grands Anciens, qui sont toujours les chefs suprêmes des Diables, ne servent ni les Mages, ni les successeurs des Ékils, même s'ils leur vendent leurs inférieurs contre de l'or. Ils constituent au sein du triumvirat infernal une force équivalente à chacun des deux autres sommets du triangle: les Dieux et Rois Infernaux (cf. *la Géhenne*).

Alors que les Démons ou les Anges utilisent des âmes dévorées par consécration en les séparant comme bon leur semble, les Diables sont fabriqués à partir d'une seule âme qui conserve son intégrité tout au long du processus. Les âmes élues (volontairement ou non) par une divinité infernale, deviennent des 'larves infernales'. Ce statut peut être acquis avant la mort ou après. Certaines âmes errantes deviennent larves sans intervention divine, aussi simplement que la tourbe devient charbon, car leur passé, les circonstances de leur mort ou leur caractère s'accorde avec la rigueur impitoyable de la Géhenne.

Le processus de transformation de la larve en diable et de la promotion d'un diable à un rang supérieur est le secret des Grands Anciens, les Akhmad, les premiers enfants de la *Géhenne*. Pour une larve (et par extension pour un Diable), les coeurs *Ib* et *Hati* (cf. *L'Âme immortelle*) sont en général ramenés à 1, l'Ankh et le *Khabit* sont à 0, l'âme est considérée comme Suppliante et a un statut d'âme consacrée. Seule la haute nécromancie permet de la retrouver.

Chaque larve est ensuite susceptible de devenir diable. Ce sont donc les Grands Anciens qui décident de transformer telle larve en tel diable et ensuite de promouvoir ce diable à un rang supérieur. Ils ne font en cela qu'exploiter plus ou moins l'Affinité Mort présente au départ dans la larve. Le rang plus élevé que peut atteindre la larve est donc déterminé au départ, car les Grands Anciens ne savent pas scinder une âme, ils ne peuvent que la saisir en une seule fois: il est tout simplement égal à $\max(9; E(Ka/5))$.

La promotion se fait selon les besoins des Grands Anciens et la puissance de l'âme morte du Diable, voire même parfois en récompense d'actions particulières. Il peut arriver également qu'un Diable soit dégradé à un rang inférieur en matière de punition.

La nature magique du Diable est contenue dans le rang et le nom de son maître, voire le sien propre. Les Diables n'ont de nom (et en pratique de personnalité) qu'à partir du rang 4. On observe en effet qu'à partir des Tourmenteurs (cf. ci-dessous) l'âme morte contenue dans le Diable influe légèrement sur son comportement, lui donnant une individualité unique, ce qui les rend différents des Démons. Ils n'ont donc les pouvoirs permettant d'asservir d'autres Diables qu'à partir du rang 4. La langue diaboliste est ainsi faite que le nom véritable du Diable, associé à son rang, lui tient lieu d'individualité en établissant un lien ténu avec son âme morte.

Les noms donnés aux 9 rangs, en pratique donc aux 9 types de Diables existants (hormis les Larves), sont les suivants :

1. Innombrable: Miyac

Comme leur nom l'indique, les Innombrables sont la piétaille des Diables, une force de frappe militaire qui tire sa force de son excellente organisation, et non des capacités individuelles des Miyac. Un Miyac est incapable de vivre seul. Il a besoin d'un groupe et d'un maître. Ils forment environ 80% de la population diabolique qu'on appelle la Grande Meute. Ils sont essentiellement liés à la couleur des Chaînes.

2. Sentinelle: Gyám

Les Sentinelles ne quittent quasiment jamais la Géhenne. Ce sont des troupes d'élite chargées de protéger la Géhenne. Ils sont toujours affectés à la garde d'un lieu qu'ils défendront jusqu'à l'annihilation. Ils sont particulièrement liés à la couleur des Épées.

3. Furie: Aakki

Les Furies sont au contraire des Sentinelles une force de frappe utilisée pour semer la panique hors de la Géhenne. Furie est à l'origine le nom romain des Érinyes, et elles partagent avec ces Titanides un ardent désir de destruction et de haine. Elles sont liées aux couleurs des Roses et des Silences.

4. Tourmenteur: Kínzó

Les Tourmenteurs sont comme leur nom l'indique essentiellement liés à la couleur des Larmes. Ils correspondent à l'imagerie traditionnelle des diables tourmentant les damnés en Enfer. S'ils ne revêtent pas nécessairement l'apparence de créatures humanoïdes cornues et velues que leur donne l'iconographie chrétienne, ils excellent à manipuler et inspirer la souffrance sous toutes ses formes et pour tous ses usages, du châtement à la pédagogie. Ils quittent rarement la Géhenne et ne combattent guère, mais ils sont essentiels à l'existence des Enfers.

5. Vespiaire: Ézenn

Vespiaire est à l'origine le titre des guérisseurs spécialisés dans le soin des piqûres d'insectes, particulièrement de guêpes, d'où le nom. Les Vespiaires de la Géhenne, appelés parfois les Belluaires, s'occupent des auxiliaires monstrueux des armées de la Géhenne, et ils sont nombreux. À l'origine chargés de veiller sur les essaims de guêpes géantes créées par les Grands Anciens: les Etsatl, ils s'occupent depuis de toutes les composantes non-diaboliques des troupes infernales, notamment des Humains et des Gobelins par exemple. Outre ce rôle de commandement, les vespiaires s'occupent également de façonner les espèces vivantes comme Szem, le Dieu-Gobelin, le fait avec sa propre lignée. Ils sont préférentiellement liés aux Bâtons et au Sang.

6. Architecte: Tepanecatl

Les Architectes sont comme leur nom l'indique ceux qui construisent les cités infernales. Ils sont beaucoup utilisés par les dieux infernaux pour bâtir leurs domaines. Leur compétence ne se limite pas à la construction de forteresses infernales utilisant l'or pour repousser les attaques démoniaques: ils excellent à utiliser le pouvoir de la Géhenne pour modifier jusqu'à la nature de l'environnement. Si vous avez besoin d'un Lac de Feu pour y brûler vos pécheurs, rien de tel qu'un Tepanecatl. Ils sont liés plus particulièrement au Cauchemar et à la Loi.

7. Juge: Szakértő

Les Juges sont les gardiens des lois des Neuf Enfers. Ils servent surtout à décider du châtement réservé aux âmes suppliantes qui échouent dans la Géhenne et renforcent la puissance de la divinité ou du panthéon infernal auquel elles sont liées. Les Juges servent donc comme les Tourmenteurs la plupart du temps une divinité infernale. Ils sont évidemment liés préférentiellement à la couleur de la Loi.

8. Licteur: Testőr

Les Licteurs étaient dans la Rome Antique un corps spécial de gardes qui accompagnaient les sénateurs et autres officiels de la République. Les diabolistes ont repris ce terme pour désigner ces diables particuliers qui accompagnent et protègent les Grands

Anciens partout où ils apparaissent. Les Grands Anciens sont très puissants mais parfois ont des vulnérabilités insoupçonnées et ce ne sont pas des créatures à rien laisser au hasard. Les Lictes ont des compétences très variées, selon les besoins du Grand Ancien auquel ils appartiennent. L'un de leurs pouvoirs les plus étranges est particulièrement rare chez les Immortels: s'ils apprennent une langue enchantée, ils peuvent porter en eux l'affinité mortelle correspondante, et en tirent même de la Transcendance qu'ils peuvent utiliser comme s'ils étaient mages. Ils sont liés surtout à la couleur des Bâtons.

9. Grand Ancien: Akhmad

Les Grands Anciens ne sont pas nécessairement les plus anciens des Diables, mais ils sont en revanche les plus puissants. Ce sont eux qui règnent sur la Géhenne, n'obéissant à nul autre qu'au Sinistre Octogone, qui rassemble les huit premiers d'entre eux. Les Grands Anciens sont très différents les uns des autres. Ils construisent eux-mêmes leur pouvoir et sont parfois vénérés comme des Dieux par certaines peuplades, notamment par des Gobelins ayant renié leur dieu Szem.

Ces différents archétypes sont issus de la langue diabolique elle-même et de son implacable logique, ils sont liés aux neuf principes de cette langue (les couleurs), langue qui ne connaît nulle exception, nulle irrationalité malgré son infinie complexité. Il n'existe cependant aucune correspondance simple entre les neuf types de diables et les neuf couleurs.

S'il est détruit, l'âme contenue dans le Diable est définitivement brûlée. Un Diable ne peut se reconstituer, contrairement aux Anges ou aux Démons. Hormis les Larves, tous les diables sont immunisés au feu (même magique, à l'exception des feux sacrés de divinités ennemies), au froid et à l'électricité, ainsi qu'à toutes les formes de poison. Ils ne respirent pas, ne mangent pas, ne dorment pas, ne peuvent être charmés magiquement. Ils régénèrent de leurs blessures naturellement au rythme d'autant de points de vie globaux que leur rang tous les 2 rounds. À partir du rang 3, ils sont immunisés aux armes non-magiques ainsi qu'aux armes magiques qui ne sont pas spécifiquement conçues pour les atteindre, hormis les alliages en acier contenant du nickel (cf. Alchimie: Cuivre du Diable). À partir du rang 5 ils toucheront automatiquement les Démons et les Anges, indépendamment des immunités de ceux-ci, et quelle que soit l'arme qu'ils utilisent (y compris leurs armes naturelles). Enfin tous parlent, lisent et écrivent le diabolique et le commun.

Remarque de pure forme: Les Diables détournés

Plus rares encore que les Démons-Mêlés, que les Anges déchus, moins fréquents qu'un promoteur immobilier doté d'une éthique morale, il y a les Diables détournés. Il s'agirait de Diables qui auraient acquis une personnalité, une... individualité (mot obscène s'il en est dans les Neuf Enfers) au-delà de leur nature première, et pourraient rejeter leur maître, voire toute la hiérarchie des Enfers pour suivre leur propre voie. Dire que cela n'arrive jamais est faux, mais vous pouvez légitimement considérer que cela n'arrivera pas. D'ailleurs demandez aux Anciens : le mythe des Diables détournés est un odieux canular de la propagande abyssale pour saboter l'entente entre les mages diabolistes et les Grands Anciens.



Les neuf rangs

On décrit ici les pouvoirs et les attributions de chaque rang diabolique.

Innombrables

Les Innombrables ont l'apparence d'hommes d'anatomie asexuée, couverts d'une toison de poils sombres et ras et à tête de chien (façon molosse abominablement contrefait du genre pitbull). Ils comprennent le diabolique et le commun mais sont muets: ils ne peuvent s'exprimer que sous la forme de hurlements ou d'abolements, comme des chiens. Ils sont en général vêtus d'armures de mauvaise qualité et portent des armes d'assez mauvaise facture, mais contenant toujours de l'acier à base de nickel afin de pouvoir toucher démons... et diables. Ils maîtrisent naturellement toutes les armes, mais leurs mâchoires sont puissantes et ils ont des griffes qui leur permettent de combattre à mains nues le cas échéant. Leurs dents suintent en permanence d'un poison mortel et foudroyant de virulence 20. Une personne touchée ayant réussi une première fois son jet d'encaissement n'a plus besoin de le relancer pendant tout le reste du combat.

PV	For	End	Griffes : DA/DP	Griffes : DG	Morsure : DA	Morsure : DG	Armes	Esq	MV	Enc	Rap	Vol	Facultés
12	6	3	7/7	2d6+f chaque	11	4d6 +poison	10	6	8	10	7	5	Combat à mains nues Initiative améliorée

Sentinelles

Les Sentinelles ont l'apparence de guerriers humanoïdes, et ne sont pas dénués d'une certaine prestance. Au contraire de nombreux autres diables particulièrement hideux, les traits d'une Sentinelle sont humains et réguliers, parfois même d'une beauté sculpturale particulièrement froide et plus effrayante et inhumaine selon certains que la laideur de leurs congénères. Ils portent des cornes de forme, longueur et couleur variables, mais souvent recourbées comme celles d'un bélier.

Leur peau est souvent d'un rouge sombre veiné de noir, parfois si sombre qu'ils en paraissent uniformément noirs, et leurs yeux sont d'un vert d'émeraude. Ils portent de longs cheveux noirs et raides, et parfois le fameux bouc pointu de Mephistophélès si célèbre dans l'iconographie occidentale. Certains ont une apparence masculine et d'autres féminine et s'ils sont évidemment incapables de se reproduire ils peuvent en revanche entretenir des rapports sexuels et sont parfois utilisés à cette fin.

Les Sentinelles sont essentiellement des guerriers. À ce titre ils n'ont aucun pouvoir magique et aucune compétence particulière, hormis sur le plan purement militaire. Ils maîtrisent toutes les armes, armures, boucliers et même les machines de guerre. Contrairement aux innombrables ils sont équipés d'armes de bonne facture, quoique non-magique en général et s'en servent à merveille. Voici leurs caractéristiques sous forme humanoïde:



PV	For	End	Armes	Esq	MV	Enc	Rap	Vol
80	8	8	16	16	16	16	8	8

Facultés

Combat à mains nues, Vif-argent, Anticipation, Esquive totale, Initiative améliorée, Initiative supérieure, Coups puissants

Furies

"Furies" est en principe le nom latin des *Érinyes*. On leur associe cependant dans Terre Seconde une signification alternative. Les Furies ressemblent à des femmes chauves à la peau livide comme celle d'un lépreux et pourvues d'ailes de chauve-souris comme les Fausses-Succubes (cf. *Démons*). Elles sont une longue queue préhensile et hérissée de pointes suivant un poison violent. Leurs yeux écarlates portent les flammes des brasiers éternels de la Géhenne. Les Furies peuvent composer leur apparence selon d'infinies variations autour d'une forme globalement humanoïde. Certaines consacrent d'ailleurs beaucoup de leur éternité à s'inventer des apparences très sophistiquées, comme une forme d'art auto-infligé. Elles peuvent aussi prendre une forme humanoïde quelconque et aisément passer pour de simples mortelles.

Alors que les Innombrables et les Sentinelles ne peuvent voyager dans les dimensions non-euclidiennes, elles en revanche en ont le pouvoir et sont connues pour **se déplacer d'un univers matériel à l'autre avec la même liberté que les démons**. Elles peuvent d'ailleurs emmener avec elles n'importe qui en le portant comme par une affusion.

Leur emploi purement militaire est secondaire, elles servent de messagères, notamment dans les relations entre la Géhenne et la Terre, d'espionnes et d'assassines de par leurs nombreux talents de dissimulation, et de tentatrices pour conclure les mortels attirés par la possibilité d'un pacte avec une divinité infernale (quoiqu'elles préfèrent se dire "négociatrices").

Une Furie voit parfaitement même dans les ténèbres magiques, bénéficie d'une *Double-Vue* permanente (seuil 32), et peut user des pouvoirs suivants à

volonté:

- se rendre invisible par détournement de la lumière (pas de jet de résistance), sans restriction sur leurs actions.
- se rendre inaudible par détournement des ondes acoustiques comme ci-dessus.
- modifier définitivement la mémoire d'une cible (jet de volonté contre un seuil de 24) sur les huit dernières minutes.
- se rendre immatérielle, ce qui l'immunise contre les attaques physiques et l'empêche de combattre physiquement mais lui permet de continuer à utiliser ses sortilèges. Elle reste vulnérable aux sortilèges dont l'effet n'est pas physique.
- bloquer tout accès aux Dimensions Non-Euclidiennes par sa seule volonté dans une zone de 100 m de diamètre centrée sur elle-même. Rien ne peut entraver ce pouvoir qui ne prend fin que si la Furie le décide ou si elle est détruite. Ce pouvoir fait des Furies des auxiliaires non-combattants précieux dans les combats entre Diables et Démons.
- son sang, le fameux "sang furieux", est un puissant poison ingestif et insinuatif (enc 26) qui entraîne des effets variables selon ce à quoi à pensé la Furie au moment où elle a drainé son sang, de simples hallucinations à la mort subite en passant par la paralysie. Les différents effets possibles sont identiques à ceux des cinq variétés de vin furieux décrits dans l'article *Alchimie*

Une Furie maîtrise toutes les armes existantes mais peut également se battre avec ses griffes.

PV	For	End	Griffes: DA/DP	Griffes : DG	Armes	Esq	MV	Enc	Rap	Vol	Facultés
50	7	5	7/7	1d12+f chaque	6	20	14	9	20	15	Combat à mains nues Ambidextrie, Combat à 2 armes (+amélioré) Vif-Argent, Anticipation

Tourmenteurs



Leur apparence naturelle est celle d'enfants aux cheveux écarlates, aux yeux clairs et froids, aux lèvres noirâtres et à la peau pâle et unie. Ils ont de fait la cruauté innocente et gratuite des enfants, et leurs traits expriment toujours une sorte de tranquille détachement, comme si les souffrances qu'ils infligeaient ne relevaient que d'un labeur anodin et routinier, ce qui est le cas pour eux. Ils peuvent éventuellement déployer dans leur dos des ailes de chauve-souris qui leur permettent de voler aisément.

Ils prennent souvent la forme d'un *szúlak* ("parasite"), une créature infâme, ressemblant à un fœtus humain dont les bras et les jambes se finissent en membres tentaculaires évoquant des racines. C'est grâce à ces monstrueux appendices que le Tourmenteur s'attache à sa victime à la manière d'un parasite, en s'installant sur son dos, et le soumet à tous les supplices que lui suggérera l'esprit et la mémoire du damné malgré celui-ci.

Ils prennent dans certaines parties de la Géhenne, notamment la Jérusalem

Inversée, la forme de créatures humaines nues, masculines ou féminines, pourvues de cornes, d'une queue et toujours de ces fameuses ailes de chauve-souris qui sont très tendance chez les créatures des Ténèbres. Ils sont doués d'un pouvoir de **création d'objets usuels et d'armes quelconques (contenant souvent de l'acier à base de nickel pour pouvoir toucher Démons et Diables)**, ce qui explique qu'apparaissent souvent entre leurs mains les fameuses fourches que les Hellènes attribuaient à Hadès.

De manière générale les pouvoirs d'un Tourmenteur concernent la douleur. Aucune créature immortelle ne manipule la souffrance mentale ou physique avec autant de talent qu'un Tourmenteur de la Géhenne. Ils parviennent à explorer les dimensions insoupçonnées du mystère de la douleur, et de sa signification métaphysique. Ils peuvent **lire les pensées et les émotions** de quiconque à vue (vol 30) et inspirer des souffrances inconnues des mortels, tant physiques que mentales, et ce d'autant plus facilement qu'ils utilisent pour efficacité optimale les fragilités que leur lecture leur a révélés. Ils ont donc le pouvoir de **susciter chez un mortel n'importe quelle douleur physique ou mentale**. Le jet de volonté pour y résister varie entre 25 et 35. La victime devra refaire un jet à chaque action et en cas d'échec l'action échouera automatiquement.

C'est à partir des Tourmenteurs que les Diables commencent à être doués d'une forme de personnalité, lointain reflet de leur nature humaine initiale, ce qui les distingue des Anges et des Démons. C'est également à partir de ce rang qu'ils peuvent conclure des pactes avec des vivants afin d'acheter leur âme. Ne quittant presque jamais la Géhenne, les Tourmenteurs ne négocient jamais un pacte directement, ils utilisent pour cela les Furies, qui leurs servent de messagères.

Outre ces aimables pouvoirs, les Tourmenteurs maîtrisent toutes les armes, et peuvent les matérialiser toutes mais ils ont une préférence pour la fameuse fourche d'Hadès, laquelle d'ailleurs n'est magique qu'entre leurs mains (avis aux aventuriers gourmands), et sont capables de toucher Démons et Diables.



PV	For	End	Fourche: DA/DP	Fourche : DG	Armes	Esq	MV	Enc	Rap	Vol	Facultés
100	8	8	9/15	4d4+2f	15	5	16	16	14	18	Vif-Argent, Anticipation, Coups puissants



Vespiaires

Les Vespiaires sont des créateurs. Ils excellent à manipuler la chair vivante pour en tirer des créatures magiques, parfois encore partiellement vivantes. Leur plus belle création est la *Guêpe Esclavagiste* (cf. article éponyme). On pourrait dire que le Dieu-Gobelin Szem est en quelque sorte un Vespaire particulier, dans la mesure où il a créé la lignée gobeline - pourtant vivante - comme créature "naturelle" de la Géhenne.

Les Vespiaires sont plus que capables de se battre, mais ils éviteront toujours le combat, car ce n'est pas leur rôle. Ils fuiront le plus souvent même face à un adversaire manifestement moins puissant. De plus ils quittent très rarement la Géhenne, car s'en trouver éloigné les rend extrêmement vulnérables. L'apparence naturelle d'un Vespaire est particulièrement inconfortable, c'est pourquoi ils ne l'utilisent que dans leur repaire. Ils ressemblent à une version géante (de la taille d'un hippopotame environ) d'une reine termite, mais pourvue d'un visage humain. Leur pattes sont très habiles et peuvent effectuer plusieurs tâches en même temps, et leur esprit vif et alerte peut s'occuper de plusieurs tâches à la fois. Les Vespiaires sont avec les Juges les Diabes les plus subtils après les Grands Anciens. Ils ont une véritable imagination et capacité d'innovation, quoiqu'inférieure à celle d'un mortel, ce qui explique le caractère laborieux de leurs progrès.

Ils disposent heureusement d'une forme alternative qu'ils utilisent assez souvent, celle d'un être humanoïde mesurant environ 2m20, dont la peau a une couleur d'un noir de jais, pourvu de six bras comme certaines divinités hindoues. Sous cette forme le Vespaire aime à se parer de bijoux d'or, souvent surpur, et il est en mesure de combattre.

Sa forme naturelle est en revanche très malhabile et fort peu mobile en raison de son abdomen surdimensionné. Le seul point commun entre ces deux formes est le visage, qui conserve les mêmes traits.

Les pouvoirs naturels d'un Vespaire portent essentiellement sur la création ex nihilo d'êtres animés ou la mutation magique de créatures vivantes ou purement magiques, dans le sens des intérêts de la Géhenne. Ces pouvoirs correspondent à des manipulations longues et complexes et n'ont aucun intérêt en combat. Un Vespaire est de plus magiquement lié à toutes les créatures qu'il a créées ou transformées et peut percevoir par leurs sens, parler, agir et éventuellement utiliser ses pouvoirs frankensteinoides à travers eux, comme c'est souvent le cas par exemple avec les vers tisserands (cf. *Guêpes Esclavagistes*). Ils utilisent aussi souvent les fameux Tlakotli (cf. *Guêpes Esclavagistes*) pour gérer les tâches courantes de leur innombrables expériences.

Lors de la création ex nihilo d'une entité magique, notamment d'un ver tisserand, elle est toujours pondue par le Vespaire qui utilise alors pour cela son monstrueux abdomen à la manière justement d'une reine termite. Cette mise au monde intervient le plus souvent à l'issue de diverses manipulations conduisant à la création d'une substance qu'ingère le Vespaire pour créer son rejeton. En revanche les êtres créés par mutation d'une matière existante sont en général reconstruits par les vers tisserands et échappent à cette ignoble mise au monde.

Par ailleurs un Vespaire dispose naturellement des pouvoirs supplémentaires suivants (dont il ne peut faire usage à travers une créature sous son contrôle, il lui faut être en présence de sa cible), eu égard à son lien privilégié avec les Bâtons et le Sang:

- il peut provoquer une hémorragie interne à vue chez une créature vivante (vol 26) mais également le soigner de toute blessure.
- il peut faire usage à volonté de pouvoirs identiques aux pouvoirs draconistes de *Dissipation*, *Domination* (cf. *Empathie*) et *Désenvoûtement*, comme s'il était draconiste de niveau 10 et avait une mémoire de 15.
- il peut se déplacer à volonté dans les dimensions non-euclidiennes d'un univers à un autre, sans forcément s'y être rendu auparavant, avec la même facilité qu'un démon.

Dans la Géhenne les caractéristiques de base d'un Vespaire sous forme humanoïde sont les suivantes:

PV	For	End	Armes	Esq	MV	Enc	Rap	Vol	Facultés
140	6	10	10	0	10	12	6	24	Combat à mains nues, Anticipation Ambidextrie, Combat à 2 armes Combat à deux armes amélioré

Sous cette forme, le Vespaire peut faire usage de ses six bras indifféremment pour le combat. Ils peuvent ainsi manipuler jusqu'à 6 armes à la fois. La forme naturelle dispose des mêmes caractéristiques, mais est incapable de combattre. Enfin les points de vie d'un Vespaire tombent à 35 lorsqu'il quitte la Géhenne, ce qui explique qu'ils ne soient en général présents dans les autres Univers qu'à travers leurs créatures asservies.

Architectes

Parfois appelés les Princes de la Géhenne, les Architectes sont en effet les seuls diables ayant accès aux mystérieux pouvoirs ayant permis aux Rois Infernaux de créer et de façonner la Géhenne. Ils n'ont bien entendu accès qu'à une version très amoindrie de ces pouvoirs mais qui leur a permis jusqu'à présent de créer les domaines des différentes divinités infernales. Même Hécate fait appel à

eux. Ils font également très bon usage de la force de travail des Suppliants que les Dieux ou les Akhmad mettent à leur disposition pour les assister dans leur ouvrage. Ils sont également des experts en architecture démoniaque (cf. *la langue démoniaque*), c'est-à-dire dans l'utilisation de l'or et de l'or surpur pour protéger une demeure des démons.

Un Tepanecatl ressemble à une gargouille noire dégingandée et disymétrique, noire comme de l'ébène et pourvue d'ailes décharnées. Ils n'interviennent jamais en combat mais sont craints de tous les autres habitants de la Géhenne parce qu'on les croit capable de modifier instantanément les caractéristiques d'un lieu quelconque de la Géhenne : faire disparaître le sol, inverser la gravité, rendre l'air toxique etc... C'est cependant très exagéré. Si un Tepanecatl peut en effet faire varier à l'infini la topologie de Géhenne, il ne peut le faire instantanément. Plus le changement sera radical plus il demandera de travail et de temps. Ce sont de minutieux, subtils et infatigables travailleurs, mais incapables d'utiliser ces pouvoirs dans le cadre d'un pouvoir au corps à corps. Ils fuiront en général les combats mais sont capables de se battre avec leurs terribles griffes.



Par ailleurs ils ont accès à volonté au pouvoir d'*Affusion* mais uniquement au sein du même Hyperplan (cf. *Cosmogonie*), parlent et écrivent toutes les langues mortelles non-enchantées, ont une compétence en architecture égale à 50 ainsi que dans toutes spécialisations imaginables (architecture souterraine etc...), et peuvent prendre n'importe quelle forme qu'ils aient déjà vue sans acquérir d'autre faculté liée à cette forme que celles inhérentes à sa simple présence physique. De fait les Tepanecatl aiment à revêtir l'aspect d'élégants mortels pour se distinguer les uns des autres, car ils ont une personnalité relativement affirmée, sans doute en conséquence de leur rôle créateur.

PV	For	End	Griffes: DA/DP	Griffes : DG	Armes	Esq	MV	Enc	Rap	Vol	Facultés
90	5	10	0/0	3d12 +f	5	15	18	12	25	20	Vif-Argent, Anticipation, Coups tortionnaires

Juges

La forme naturelle d'un Juge Infernal est celle d'une grande silhouette humanoïde flottant dans l'air, vêtue d'une longue robe souvent d'un blanc immaculé ou d'un magnifique écarlate, aux manches interminables et dont la capuche est toujours rabattue. On ne voit en général d'un Juge que sa mâchoire qui montre une peau très pâle et des lèvres noires finement dessinées, et des mains également très fines aux ongles longs comme ceux des mandarins chinois du temps jadis plutôt que comme des griffes. Au niveau des pieds on voit émerger sous le pli de la robe un fouillis de tentacules qui bougent sans arrêt à la manière de la queue d'un chat. Un Juge Infernal parle avec une voix grave et puissante, sans haine et sans aménité, ni féminine ni masculine.

Les Juges Infernaux ont essentiellement en partage le jugement des âmes mortes accueillies par la Géhenne et la promotion des larves. Ils sont un peu l'administration des Enfers. Ils ne sont cependant pas présents partout, car certaines divinités comme Satan, ne font pas appel à eux et utilisent des procureurs particuliers pour juger les âmes qui leur reviennent. Les Juges ont également un autre rôle, lié à la double nature des Chiffres : ils préservent le savoir accumulé par les Enfers et peuvent être considérés comme des puits de sciences sur à peu près tous les domaines de connaissance. Ils parlent notamment toutes les langues non-enchantées, y compris celles qui sont liturgiques. De plus on peut considérer que :

- ils bénéficient en permanence des effets combinés d'une *Double-Vue*, d'un Regard Oblique (*la langue démoniaque*) et d'une Vision d'Uadjit (*nécromancie*), sans qu'aucun jet de volonté soit autorisé (mais la résistance à la magie s'applique)
- ils savent toujours si la personne qui leur parle ment ou pas, même par omission ou en jouant sur les mots (sans jet de volonté autorisé, mais la résistance à la magie s'applique),
- ils peuvent également lire les pensées à volonté de toute cible à vue... **ou qu'ils aient déjà vue!** (30 au jet de volonté pour résister dans les deux cas),
- ils peuvent faire usage à volonté des pouvoirs Anyatra (cf. *Évanescence*; seuil du jet de volonté : 30), *Dissipation* (seuil du jet de volonté : 35) et *Désenvoûtement*. De plus, contrairement aux mages mortels, ils peuvent retenter la Dissipation et le Désenvoûtement sur une même cible jusqu'à **sept fois** en cas d'échec, ce qui les rend extrêmement redoutables.
- ils ont une résistance à la magie de 95%,
- ils peuvent entrer en *Empathie* à volonté avec toute personne déjà vue ou qu'ils aient vue dans les pensées de quelqu'un,
- il peut se déplacer à volonté dans les dimensions non-euclidiennes d'un univers à un autre, sans forcément s'y être rendu auparavant, avec la même facilité qu'un démon,
- ils peuvent à volonté invoquer un Voile de Vritra (cf. *Coercition*) comme un mage draconiste de niveau 20 et de plus ont 50% de faire échouer de par leur simple présence ce même pouvoir (ou de tout pouvoir analogue) lorsqu'ils le subissent malgré eux, et ce même à leur insu (ils sont en revanche vulnérables comme tout le monde à la pierre uranique),
- ils peuvent détruire une source animée quelconque à vue (un seul essai autorisé sur une cible donnée ; seuil du jet de volonté : 30),

- ils peuvent faire usage à volonté des pouvoirs de sorcier pyromancien et aphanizonte (cf. *Sorciers Élémentalistes*) comme s'ils étaient un sorcier de niveau 10 dans ces deux disciplines, de perception 10 et disposant d'une extension Sortilèges de rang 9,

- ils peuvent à volonté renvoyer toute créature imaginaire à son univers d'origine, et la contraindre à y rester une Lune entière (un seul essai autorisé sur une cible donnée par 24h ; seuil du jet de volonté : 35).

Un Juge ne combat jamais physiquement. Il dispose toujours de 15 segments d'action par round pour faire usage de ses pouvoirs selon son désir. Il a par ailleurs un encaissement et une rapidité de 20, une endurance de 10 et 64 points de vie. Ils portent souvent sur eux de l'or surpur de très haute teneur. Les pouvoirs magiques des Juges Infernaux font d'eux d'excellents auxiliaires. Ainsi les rencontre-t-on sur Terre, où ils servent mages diabolistes et clergés infernaux. Une cité gobeline d'importance a par exemple toujours au moins un juge asservi, au cas où de puissants mages s'en prendraient à elle.

Licteurs

La forme naturelle d'un Licteur est particulièrement hideuse, à tel point qu'ils la revêtent très rarement. On dit d'ailleurs que cette apparence est censée inspirer un profond sentiment d'horreur mêlée de répulsion à ceux qui font usage de la Double-Vue pour les voir tels qu'ils sont. Sous sa vraie forme, un Licteur ressemble à une créature humanoïde, à la peau livide et glabre, aux orbites vides suintant d'un infect liquide noirâtre, nue mais d'anatomie asexuée, hideusement difforme comme celle d'un homme gras au point de ne plus pouvoir marcher, sa voix est rocailleuse et sinistre et son contact est froid et visqueux comme celui d'un mollusque.

Les Licteurs étant les gardes du corps des Grands Anciens ainsi que leurs guerriers d'élite, ce sont naturellement des combattants redoutables, mais leur pouvoir le plus extraordinaire est avant toute chose d'être capables d'apprentissage, qualité rare chez les Diables. S'ils manquent cruellement d'imagination et d'inventivité, ils excellent à répéter ce qu'on leur a appris et peuvent ainsi accumuler d'innombrables compétences au fur et à mesure de leur existence immortelle.

Ils peuvent également - et c'est ce qui les rend particulièrement dangereux et précieux aux yeux des Grands Anciens - disposer d'une affinité du Verbe s'ils apprennent la langue enchantée correspondante, et également de transcendance. Ils peuvent ainsi pratiquer la magie (à un niveau équivalent à celui de l'affinité correspondante). Ils disposent donc forcément de l'affinité diabolique et sont de ce fait souvent mages diabolistes quoiqu'à un niveau fort modeste.

Leurs mains griffues sont capables de créer et de contrôler du feu à la manière d'un sorcier pyromancien. C'est un feu magique particulier qu'on appelle le "Souffle de la Géhenne", comme s'il s'agissait d'un Dragon. Le Souffle de la Géhenne ne s'éteint que s'il est magiquement dissipé, n'a nul besoin de combustible pour exister, et fera 3d6 points de dommages locaux (sans compter l'armure ni l'endurance) par round d'exposition. Si la victime porte une armure métallique, on ajoutera la protection de l'armure aux dommages. Le feu se déplace comme à la vitesse d'un combattant normal et le Licteur peut en contrôler 8 foyers à la fois. Enfin le Souffle de la Géhenne ne se propage pas de lui-même : en feu loyal et discipliné il ne s'étend que si celui qui le contrôle le décide.

Les Licteurs affectionnent particulièrement leur arme favorite: c'est un labrys, c'est-à-dire une hache crétoise à double tranchant, enchantée par la magie diabolique pour être indestructible, ne jamais quitter la main de son propriétaire au cours du combat et n'être manipulée que par un Diable.

Hormis leur maîtrise du feu, les Licteurs sont également capables de faire usage à volonté du pouvoir d'affusion (comme un draconiste de niveau 20) ainsi que de prendre n'importe quelle forme animale, humanoïde ou monstrueuse. Ils peuvent également reproduire les capacités les plus simples des formes monstrueuses qu'ils adoptent: en dragon ils peuvent voler, en gorgone leur regard pétrifie etc... De fait leur maîtrise des pouvoirs des formes qu'ils revêtent progresse avec le temps, selon la connaissance qu'ils ont de la créature associée et le temps qu'ils ont passé sous chaque forme. Les vieux Licteurs accumulent ainsi des pouvoirs considérables par cet étrange mimétisme.

Leurs pouvoirs diaboliques s'arrêtent là mais leur accès aux langues enchantées leur ouvrent d'amples perspectives. Ils sont évidemment incapables d'inventer de nouveaux sortilèges mais en revanche peuvent bien plus aisément que les mortels apprendre plusieurs langues enchantées, et ce sans aucun risque pour leur santé mentale, si tant est que ce terme ait un sens à leur endroit.





PV	For	End	Labrys: DA/DP	Labrys : DG	Armes	Esq	MV	Enc	Rap	Vol	Facultés
300	12	12	6/9	2d12+2f	20	20	20	20	20	20	Combat à mains nues, Vif-Argent Anticipation, Coups puissants Résistance à la magie 70%

Un Licteur peut revêtir une forme humanoïde quelconque et passer pour un mortel, voire un mortel particulier qu'ils aient déjà vu, à la manière des Furies. De manière générale ils adoptent une forme humaine adaptée à leur rôle, c'est-à-dire celle d'un guerrier au physique avantageux, comme pour aller à l'encontre de leur apparence naturelle. Mais ils aiment à garder sous cette forme un trait inhumain suffisamment discret pour n'apparaître qu'à ceux qui feront attention à eux, mais suffisamment marqué pour induire un sentiment de méfiance et de peur. Très confiants en leur propre force, ils ne craignent pas d'éveiller la crainte des Mortels par ce biais et considèrent que passer inaperçu est l'apanage des Furies.

Dans le même ordre d'idées, certains s'amuse également à revêtir de manière très fidèle la forme d'une lignée mortelle non-humaine rare, notamment lorsqu'ils pratiquent une magie du Verbe très éloignée de la culture de cette lignée. C'est par exemple le cas de Nudarga ("poing fermé"), représenté ci-dessus, Licteur fameux au service de l'Akhmad Soyol. Nudarga étant nécromancien, il aime à revêtir la forme d'un Elfe Gris, car c'est un art qui va complètement à l'encontre de toutes les traditions de cette lignée. Un Elfe Gris nécromancien est chose en soi si rare qu'un appendice inhumain devient trivial en comparaison. Les Licteurs sont réputés pour leur arrogance, en quoi ils ne le cèdent qu'à leurs maîtres, les Akhmad.

Grands Anciens

Les Akhmad sont les aînés des Diables. Ils sont pour la plupart apparus en même temps que la Géhenne, et sont des incarnations des 9 couleurs infernales initiales, ou -comme disent les Rois Infernaux - des caricatures de ces couleurs. Comme l'explique *Préhistoire des Enfers* : "Méthyl créa l'art des neuf couleurs pour exalter l'humanité, ou pour le moins une certaine idée de l'humanité, mais les Akhmad sont des abominations aux confins de l'imagination humaine. Ils expriment l'horreur qui peut naître d'une idée portée par l'abstraction pure, et sont le cauchemar de Méthyl, né de la malédiction du Chaman-Empereur. S'ils ont accepté d'écarter Lidércnyomás, ils ont tous néanmoins conservé un lien primordial à cette couleur."

Si un Licteur peut en principe être promu par les Akhmad pour les rejoindre, c'est en pratique très rare et la plupart des Akhmad sont aussi les premiers-nés parmi les diables. Chaque Akhmad est unique et lié à quelques-unes des 9 couleurs infernales, et exprime un monstrueux absolu de cette combinaison. De surcroît Lidércnyomás est toujours présent chez eux, car c'est en fait la racine de leur nature, dans le sens où c'est en poussant à l'extrême l'idée représentée par une couleur que celle-ci tourne au cauchemar. C'est aussi cette réalité qui explique pourquoi les Rois et les Dieux Infernaux se définissent considérablement des Grands Anciens.

Commençons par les huit plus puissants d'entre eux, ceux qui constituent le Sinistre Octogone et prononcent les lois qui régissent les diables dans leur ensemble. Traditionnellement les cosmogonistes séparent ces huit Akhmad en deux groupes : les quatre "Purs" et les quatre "Corrupteurs". Les Purs sont liés à une unique couleur infernale, dont ils expriment toute la force, dans une optique qui leur est

propre : Cemmanyen, Seuïlok, Soyol et Ols sont les Purs, liés respectivement aux Chiffres, Épées, Bâtons et Chaînes. Les Corrupteurs en revanche sont liés à plusieurs couleurs, voire à la couleur maudite du Cauchemar. Ce sont Tepuzmachancayotia, Oyollohtetix, Naran-Saran et Martakh. Les Purs sont en quelque sorte les idéologues, ils suivent une philosophie dont ils ne s'écartent pas et cherchent à agir de manière profonde et durable sur l'univers. Les Corrupteurs en revanche jouent plus avec le monde tel qu'il est sans chercher à en modifier les règles. Ils cherchent plus le pouvoir que la concrétisation d'un idéal. On peut s'éterniser en palabres pour savoir qui des Purs ou des Corrupteurs sont les plus dangereux, mais il serait erroné de considérer que nécessairement ces deux ensembles soient rivaux. Les relations entre les huit membres du Sinistre Octogone sont complexes et les alliances se font et se défont indépendamment de ces deux groupes.

Les cultes vénérant les Akhmads se passent de prêtres (au sens de la discipline), puisque n'étant pas des dieux ils ne peuvent fournir de Grâce. Mais il existe en général au moins un officiant qui connaît les prières qui doivent lui être adressées et qui peut ainsi l'invoquer sans avoir à user de magie. Certains de ces officiants parlent le diabolique et peuvent prononcer ces prières correctement, d'autres en revanche les prononceront dans un jargon dérivé du diabolique, comme le dialecte gobelin, mais cela n'est pas forcément moins efficace. Les Akhmads surveillent d'assez près ceux qui font appel à eux. On dit qu'ils entendent quiconque prononce leur nom avec ferveur. Si c'est très exagéré il est en revanche justifié de dire qu'ils tendent l'oreille.

Cemmanyen

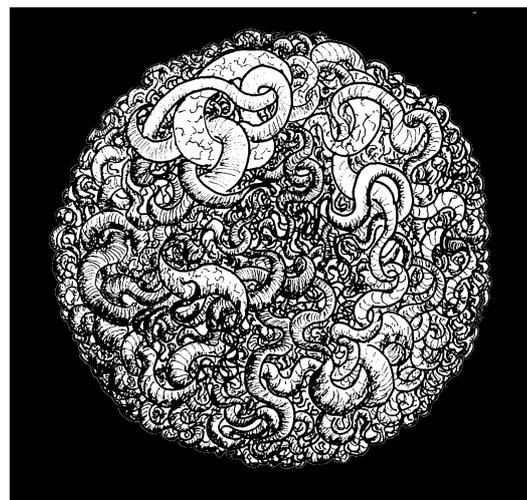
Son nom signifie "Pour toujours" en diabolique et cela résume admirablement bien la nature de cet Akhmad, car Cemmanyen ne renonce jamais, ne pardonne jamais et ne s'avoue jamais vaincu.

Cemmanyen est souvent représenté sous la forme d'une sphère à la surface de laquelle grouillent des vers entremêlés. Cemmanyen est aussi appelé Yektik, qui signifie dans la langue diabolique "le parfait", et cette image de la perfection est rendue par la sphère. Cemmanyen est en tant qu'entité l'incarnation de l'idéalisme poussé jusqu'à l'absurde, c'est-à-dire - au sens philosophique du terme "idéalisme" - la conviction que la pensée mène le monde et peut ou doit façonner la réalité en accord avec un idéal de perfection, au mépris de cette réalité elle-même.

Cemmanyen est donc à la recherche d'une perfection qui abolisse même le temps, d'où son nom, et fige définitivement l'univers sous une forme éternellement parfaite. Il n'est certes pas la seule entité immortelle ou mortelle à vouloir imposer à la réalité une harmonie préétablie, pour qui lorsque la réalité ne s'accorde pas à la représentation que l'on s'en fait, c'est cette même réalité qui est en tort, pour qui le réel n'est pas "au niveau" en quelque sorte. Mais Cemmanyen pousse cette idée jusqu'à son paroxysme, en contradiction d'ailleurs avec ce que Méthyl appelait "la ligne de l'horizon" dans le chapitre du Sang du Dogme (cf. *Méthyl*).

Il est évidemment lié aux Chiffres, la couleur de la Loi, mais dans le sens d'une déviance et d'une sorte d'aversion pour la couleur du Sang. En effet, comme jadis le Dieu Unique, que Méthyl appelait "le Démon", Cemmanyen veut refondre les espèces vivantes. Il s'entoure d'ailleurs à ce titre de nombreux Vespières qu'il utilise pour mener à bien ses fols espoirs.

Cemmanyen est particulièrement riche et puissant. Outre les diables dont il s'entoure, parmi lesquels une majorité de Vespières, il aime à faire appel aux Gobelins pour établir des colonies sur Terre dans des lieux isolés, appelées *Yectlalpan* ("paradis terrestre" en diabolique) et influencer sur les populations humaines qui l'entourent tout d'abord par des cauchemars qui peu à peu corrompent leur raison jusqu'à les priver de volonté, et les attirer à lui pour les reconstruire physiquement, et en faire des *Yecteneualoni* c'est-à-dire des "êtres dignes de louange" appelés aussi ceux-qui-sont-devenus-parfaits. Ces êtres humains transformés sont toujours vivants, mais si corrompus par la magie de Cemmanyen que leurs âmes sont hélas définitivement perdues. À leur mort ils deviennent des larves infernales.



Tepuzmachancayotia

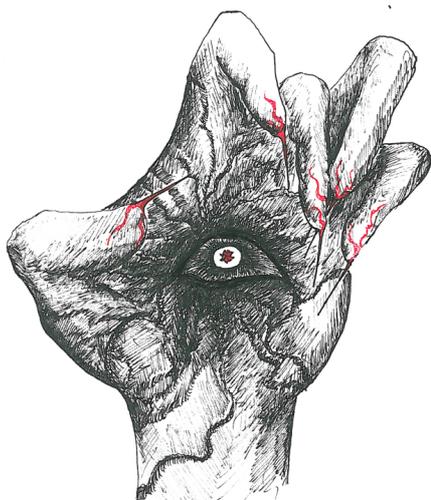


Son nom évoque en diabolique le fait de marquer le bétail au fer rouge. Tepuzmachancayotia est un Akhmad qui aime à se mêler aux populations mortelles, et ce dans tous les sens du terme. Il est notamment à l'origine de la mystérieuse population des Koyoms, dont le nom provient du mot diabolique "koyometl", qui signifie "métis", qui vit sur l'archipel des Vermili et est apparu à la faveur de la chute de l'Empire des Terres Inachevées (cf. *Barons Mestiviers*).

Tepuzmachancayotia est souvent représenté sous la forme d'un monstre entre le poisson, la pieuvre et le reptile, en général sans yeux mais parfois affublé d'un visage vaguement humain. Il choisit en effet des régions putrides et marécageuses comme lieux de ses villégiatures terrestres, et prend une forme adaptée à cet environnement. C'est par exemple de la Mangrove de l'Île Maudite de l'archipel des Vermili que viennent les premiers Koyoms. Les Koyoms eux-mêmes n'appellent jamais l'Akhmad par son vrai nom, hormis ses "prêtres", c'est-à-dire en réalité ceux d'entre eux qui ont reçu de lui quelques pouvoirs de magie naturelle ou qui lui servent d'avatar. Ils l'appellent simplement "Noiten", ce qui signifie en diabolique "humide".

Comme on peut le supposer, Tepuzmachancayotia et Cemmanyan ne s'apprécient guère, car ce dernier considère ce métissage comme une hideuse contrefaçon, inexorablement incompatible avec l'harmonie parfaite qu'il recherche. Tepuzmachancayotia étant particulièrement lié aux couleurs des Bâtons et des Chaînes, qu'il exprime dans son désir d'influence et de pouvoir sur les populations mortelles, on peut voir dans leur opposition une sorte de variation infernale du clivage éternel entre l'homme de loi et l'homme de pouvoir.

Oyollohtetix



Son nom signifie "endurci au mal" et il est parfois surnommé par ses ennemis "Muunokhoï" qui signifie "chien vicieux". Oyollohtetix est aux Akhmad ce que Satan est aux divinités infernales : le seul à revendiquer une nature maléfique. Lié aux Cauchemars, aux Larmes, aux Chaînes et aux Roses, il vise à faire souffrir les mortels le plus possible, particulièrement les êtres humains, jouant sur les liens qui les unissent pour cela. Il fomente des guerres, surtout si elles sont particulièrement stériles, soutient les monarques et cultes cruels et impitoyables. Très peu redevable à la couleur de la Loi, il inquiète régulièrement les autres Akhmad du Sinistre Octogone par sa propension à la violence gratuite autant que par son lien à la couleur interdite des Cauchemars. Il est néanmoins fort utile pour servir de repoussoir et de plus a une alliance de longue date avec Satan, de par son aptitude à corrompre ou radicaliser dans l'ignomonie une société établie.

Il est souvent représenté sous la forme d'une main griffue aux cinq doigts ensanglantés et dont la paume comporte un œil sans paupière, éternellement ouvert. Les cinq griffes sanglantes sont symboliques des cinq lignées mortelles les plus répandues : Humains, Elfes, Nibelungen, Gnomes... et Gobelins, si surprenant que cela puisse paraître. Oyollohtetix hait les Gobelins : il n'en a aucun à son service et la lignée infernale est pour lui une innommable aberration. Il déteste particulièrement l'idée qu'ils puissent constituer une lignée mortelle

capable de remplacer les autres, comme le souhaiterait le Dieu-Gobelin, essentiellement parce que les Gobelins n'ont aucun intérêt en tant que victimes et sont bien peu réceptibles à la corruption. Bien entendu Oyollohtetix laisse rarement libre cours à son aversion pour les Gobelins afin de ne point se mettre à dos ses encombrants confrères.

Ézékiel Ben Gaour, l'illustre cosmogoniste, parle en ces termes d'Oyollohtetix dans sa fameuse "Cosmogonie générale" : "*Oyollohtetix est la mauvaise conscience des Neuf Enfers. Il est l'incarnation même de cette maxime que l'on attribue au Dogme de Méthyl et qui est gravée sur la porte de son domaine : Sans cruauté la guerre perd tout son sens. La violence exercée par les Grands Anciens, les Rois et les Dieux Infernaux trouve souvent sa justification dans la défense de la Loi et de l'Ordre. Mais Oyollohtetix ne prétend nullement à telle justification. Il devrait appartenir aux Abysses plutôt qu'à la Géhenne mais pourtant il est bien présent, ce qui prouve aux yeux de certains que mettre la violence au service du droit influe sur celui-ci et ne se fait pas sans prix. Aucun moyen n'est qu'un moyen. Il peut devenir une fin ou biaiser la fin qu'il prétend servir.*"

Seuilok

Son nom signifie "mort de froid" en diabolique et on le surnomme souvent "la Reine des Neiges" car elle aime à apparaître sous la forme d'une "femme couronnée de givre" pour reprendre l'expression utilisée dans le Livre Écarlate (cf. *Bouquins*). Liée aux couleurs des Épées et des Silences, "elle" est surtout connue pour ses fameux Guerriers de givre, ou **Itstik** ("gelé"), humains chez qui peu à peu les sentiments se sont effacés et qui ne sont plus que violence et mutisme, inféodés à jamais à Seuilok. Chose étrange et rare, elle provient à l'origine du Monde Astral ou Spirituel (cf. *Cosmogonie*) et aurait pris corps sous la forme d'un Akhmad. Certains disent qu'elle était à l'origine un esprit des chamans infernaux (cf. *Emberek* et *Géhenne*) et aurait quitté le Monde Spirituel au moment de

l'apparition des premiers Diables.

Proche de Cemmanyen dans la manière dont elle asservit des âmes mortelles sous la forme de serviteurs vidés de toute humanité, elle s'en distingue dans la mesure où elle ne cherche pas chez eux la perfection idéale mais seulement l'absence de sentiments. Elle exprime ainsi les Épées libérées de leur motivation émotionnelle : la violence pure et froide dans tous les sens du terme. Les Silences ne sont pas ici seulement le secret mais aussi l'ignorance, l'interdiction de connaître, et surtout de se connaître soi-même. "Elle ferme chez ses victimes la porte de leur propre cœur" dit le Livre Écarlate. Ils n'oublient rien de leur passé mais celui-ci perd toute signification pour eux. Ils n'existent plus dans le temps: figés à jamais ils ne connaissent ni passé ni avenir, qu'un présent tout entier voué à Seuilok. Car c'est finalement le véritable désir de Seuilok : abolir le temps. Pour Cemmanyen le temps est au contraire ce qui le rapproche de la future perfection absolue. Pour Seuilok le temps est une souillure conduisant à une dégradation de plus en plus profonde et irréversible, comme par le fait d'une sorte d'entropie mystique. La froideur permet de figer les choses dans l'instant, avant leur inéluctable érosion.

Seuilok en tant qu'Akhmad a relativement peu d'influence. Elle n'a acquis son statut au sein du Sinistre Octogone qu'en raison de son armée d'Istik, qui a maintes fois fait preuve de sa redoutable efficacité. Elle est appréciée en tant que force de frappe occasionnelle, lorsqu'il s'agit de défendre la Géhenne, mais se mêle peu des intrigues de l'Octogone et bien peu des ressources en âmes et en or de la Géhenne lui reviennent. Paradoxalement elle est connue des mortels, non pas en tant qu'Akhmad, mais sous son surnom de Reine des Neiges. C'est une sorte de croquemitaine réputé enlever les enfants pour les emmener dans son royaume, après les avoir vidés de leurs émotions. Elle est réputée tirer une sorte de nourriture spirituelle de ces sentiments qu'elle vole mais c'est faux : ce ne sont pour elle que des excroissances maladives, qui souillent la beauté pure de la matière, de vulgaires produits du Temps. Certains la confondent avec Notre-Dame-des-Douleurs, la créature à la tête des *Œuvriers de l'Apocalypse*, car ceux-ci peuvent en effet faire appel au pouvoir de la Reine des Neiges pour libérer leurs victimes de leur émotivité. Mais ces deux entités sont radicalement différentes, même si manifestement une étrange alliance les unit.



Naran-Saran

Lié aux Bâtons et au Sang, Naran-Saran ("Soleil-Lune") est un Akhmad très proche des Humains comme Tepuzmachancayotia, mais il abhorre les hybridations que pratique celui-ci. Amateur de la nature humaine telle quelle, sans "corruption", il aime particulièrement à guider de jeunes mages diabolistes dans leur apprentissage.

Il est sans nul doute le seul des Akhmad qui ait une véritable cour de mages à son service et puisse se targuer de rivaliser en la matière avec les Rois Infernaux. Son nom reflète sa prétention à guider les humains vers la lumière, et à éveiller leur âme à la connaissance, du moins pour les plus méritants d'entre eux de son point de vue. Il est fréquent d'entendre que Naran-Saran ambitionne de devenir un dieu, le dixième dieu infernal, ou peut-être un dieu amené à détruire et remplacer un autre dieu. Il prend d'ailleurs souvent une forme associée à Satan : un bel homme chauve souriant avec une barbiche et des cornes. Il ne revendique cependant pas une nature maléfique et se fait souvent appeler bien au contraire le Bienveillant ou Gerel ("lumière").

Il est parvenu à négocier une sorte de statut d'exception avec les Rois Infernaux : il initie lui-même des mages et les inscrit au Codex Suprême sans qu'ils aient à passer par les fourches caudines des Hautes Écoles Infernales. Certains infernalistes lui sont ainsi très reconnaissants d'avoir été choisis et instruits par lui et lui vouent un véritable culte, portant son symbole (une lune et un soleil enlacés) sur eux sous une forme ou une autre. En général il s'intéresse à des personnes de vile extraction, afin que tout leur pouvoir et leur richesse ne vienne que de lui.

Martakh

Le nom de Martakh signifie à la fois "silence" et "oubli" en diabolique. Il exprime ainsi parfaitement ce que représente celui qu'on appelle plus fréquemment Emlék, le Seigneur de l'Oubli. Emlék signifie en diabolique "souvenir" car il n'est en général plus qu'une vague réminiscence à ceux qui sont ses victimes. On l'appelle aussi parfois le Mange-Mémoire. Lié aux Silences, mais aussi aux Roses et aux Cauchemars, Emlék se repaît en effet des souvenirs des mortels, aussi bien de leur mémoire émotionnelle que de leurs connaissances. L'oubli est finalement une manière de satisfaire aux exigences du secret représentées par les Silences. Pour Emlék l'essence de cette couleur est la nécessaire limitation de l'accès au savoir, afin de préserver l'ordre et la hiérarchie. Cette fonction pourrait apparaître comme subalterne par rapport aux autres Akhmads qui siègent au Sinistre Octogone, mais Emlék ne se contente pas de voler les mémoires, il les thésaurise.

Alors que Seuilok prive ses victimes de leurs sentiments sans rien faire ce qu'elle leur prend, Emlék garde chacun des souvenirs qu'il a volés, dans la Bibliothèque de Keseru, la Cité Amère où règne Rejtelem, le Roi Infernal des Silences (cf. *Géhenne*). Emlék et Rejtelem sont d'ailleurs une exception à la rivalité qui oppose Akhmads et Roi Infernaux : ils règnent ensemble sur la cité tels deux Suffètes carthaginois. Le Livre Écarlate (cf. *Bouquins*) décrit ainsi leur relation : "Emlék et Rejtelem s'entendent comme le Bibliothécaire et le Maître d'École. Emlék fournit à Rejtelem quantités de secrets qui viennent enrichir son École Infernale, et Rejtelem en retour lui fournit des mages diabolistes prêts à nouer un pacte avec l'Akhmad. Ces mages sont le plus souvent également des prêtres de cultes infernaux. Emlék les aide ainsi à éliminer de dangereux sujets ayant accumulé indûment un savoir occulte, en échange de ce même savoir qu'il garde pour sa bibliothèque."

Emlék n'est à peu près jamais représenté, car il n'est le plus souvent qu'un vide, une amnésie soudaine, et ne laisse aucune trace de son passage. On dit cependant qu'il prend parfois la forme d'une pie voleuse ou d'une belle femme brune portant une robe évoquant le plumage de cet oiseau.



Soyol



Appelé aussi Ueuetlajtoli ("patrimoine des ancêtres"), Soyol ("civilisation") est aux Bâtons ce que Seuilok et Cemmanyan sont respectivement aux Épées et aux Chiffres : l'expression de la couleur toute pure, ou du moins de l'une de ses acceptions. Soyol se considère comme gardien de la loi, mais à la différence de Cemmanyan il ne défend pas une loi idéale, détachée des contraintes du réel, mais un ordre concret, pragmatique, fondé sur la Tradition... à la limite quelle qu'elle soit. Soyol est aussi matérialiste que Cemmanyan idéaliste. On pourrait dire qu'il défend l'ordre et la paix plus que la loi, comme conditions indispensables au progrès.

Comme Naran-Saran, Soyol se considère comme un bienfaiteur des mortels, mais contrairement à lui il ne cherche pas à être vénéré pour ses "bienfaits" et ne s'attache pas à former des disciples qui lui soient personnellement liés. Il se considère comme un gardien de la civilisation, mais n'a aucune amitié pour les mortels en tant qu'individus, contrairement à Naran-Saran. Soyol œuvre essentiellement à préserver les civilisations qu'il juge ordonnées et prospères, sans considération pour les êtres qui y

vivent. Il s'intéresse notamment aux peuples dont les cultes sont associés à la Teinte Spirituelle "Tradition" (Hellènes, Tlakamej, Rame n'Khoume, Awīl šarr-im, Emberek, Ars, Wa etc...), car leurs sociétés lui paraissent comme les plus susceptibles d'être pérennes. Selon sa vision, la Tradition permet de garantir la transmission d'un ordre mais aussi de la connaissance et permet donc d'assurer le progrès intellectuel et social d'une génération à une autre. Ce serait le seul rempart efficace contre le chaos et la gabegie. En cela il exprime en effet la couleur des Bâtons dans son rapport à l'enseignement autant qu'à la hiérarchie.

Soyol est donc l'incarnation d'un conservatisme étrangement amoral, attaché au maintien coûte que coûte de la paix sociale, quelles que soient les valeurs qui la fondent. Il est de ce point de vue remarquablement désintéressé, comparé aux autres Akhmads, dans la mesure où il ne cherche pas le pouvoir en tant que tel. C'est un manipulateur habile qui s'implique beaucoup dans la vie politique des peuples qui l'intéressent, mais de manière indirecte et discrète, observant beaucoup et n'agissant qu'à bon escient. Il a à son service de nombreux Diables habiles à l'infiltration tels que les Furies et les Licateurs. Il est respecté par les autres Akhmads de par son influence occulte sur les peuples pratiquant un culte infernal, et est vu comme un allié aussi incontrôlable qu'efficace par les Dieux Infernaux concernés. Les Prêtres Tlakamej conscients de son existence l'appellent "Chipahuac" - le pur - en raison de sa droiture d'esprit. Il peut choisir de se révéler à des mortels qu'il juge suffisamment influents pour pouvoir servir son dessein, et en ce cas conclura un pacte avec eux qu'il honorera sans faille, quoi qu'il arrive. Il est d'ailleurs réputé pour n'avoir pas l'esprit retors d'autres grands immortels dans leurs accords avec les mortels et pour ne pas chercher à piéger ses "partenaires". La droiture de Soyol ne le rend pas moins redoutable : il n'a aucune pitié pour la condition mortelle et à bien des égards est plus dévastateur par son conservatisme calculateur que Naran-Saran ou Noïten.

Comme on peut s'en douter aisément, Soyol et Martakh se vouent une haine cordiale au sein de l'Octogone. Martakh représente pour

Soyol la fatale tendance des mortels à l'oubli qu'il combat et Soyol est un imbécile qui laisse les mortels gagner trop en puissance pour Martakh. Le Sinistre Octogone proscrit toute forme d'affrontement direct entre ses membres et c'est une règle à laquelle aucun Akhmad ne dérogera. Cependant la rivalité entre Martakh et Soyol s'exprime dans les sociétés "parrainées" par Soyol, car le Seigneur de l'Oubli y est également présent. Si Soyol, dans son amour de la paix et de l'ordre, peut également trouver intérêt au contrôle de la transmission des savoirs occultes, il en a une vision beaucoup moins restrictive qu'Emlèk et il est rare qu'ils tombent d'accord. Mages disciples d'Emlèk et diables au service de Soyol s'affrontent ainsi régulièrement. Les Dieux Infernaux assistent à cette rivalité et l'entretiennent, car de leur point de vue ces deux Akhmads sont utiles et leur rivalité les empêche de prendre trop d'importance.

Quoiqu'on le voie très rarement sous sa vraie forme, Soyol est souvent représenté sous la forme d'un cobra avec une excroissance reproduisant un visage humain dans la capuche. La symbolique du cobra est ici celle des Pharaons égyptiens qui en portaient une représentation sur leur couronne, comme protecteurs du trône. De fait Soyol considère l'ancienne Égypte de Prime Terre comme la société modèle, et observe de très près l'évolution de *Khôme*. Il a des relations assez étroites avec le dieu égyptien Seth (cf. *Douat*) et est un ardent partisan de la reconquête de *Khôme* par les adorateurs de Seth.

Ols

Ols est comme Cemmanyen, Seuilok ou Soyol un "pur". Il exprime uniquement la couleur des Chaînes. Son nom signifie "corde". *Tout est lié, tout est lié! À chaque instant chaque chose est la cause d'un effet et l'effet d'une cause!* dit une antique prière adressée à cet Akhmad. Ols exprime une idée proche de celle du Karma : tout est lié à tout et chaque action entraîne une suite infinie de conséquences, tout en étant elle-même née d'un enchaînement de circonstances. Chaque instant n'est donc qu'un maillon d'une infinie chaîne de causalités enchevêtrée avec des myriades d'autres chaînes. Cette idée déterministe est pour Ols indissociable de l'idée d'un lien entre les mortels, d'une solidarité minimale nécessaire. Car la plupart des mortels conscients étant des "animaux sociaux", chaque action individuelle impacte tous les autres membres de la société.

Comme pour le Karma, Ols considère que les répercussions d'une action doivent en affecter les auteurs de la manière qu'ils méritent, exprimant ainsi une forme de justice immanente. Comme il n'en est rien en pratique Ols œuvre à l'instar des trois autres Purs à forcer le réel à correspondre à son idéal. Il influence les sociétés humaines pour que sa conception particulière de la justice acquière une réalité sous la forme d'une sorte de balancier mystique censé rendre à chacun ce qu'il a semé. Il utilise souvent à cet effet la pègre, notamment les Guildes de Voleurs ou d'Assassins, non pas en les embauchant mais en les influençant par divers moyens. De manière générale il agit en manipulant les contre-pouvoirs existants de manière occulte, mais pas forcément dans le sens d'une remise en cause du pouvoir en place. Il peut au contraire agir dans le sens du renforcement de celui-ci. En fait la société en tant qu'entité politique ne l'intéresse pas, elle n'est qu'un terrain de jeu pour son idée de la justice immanente, laquelle idée est très influencée par l'idéologie du fameux Dogme de *Méthyl*, le créateur des Neuf Couleurs Infernales, sauf en ce qui concerne l'athéisme évidemment. La justice selon Ols implique notamment le respect des hiérarchies sociales. Par exemple exterminer la famille d'un esclave rebelle comme un contrecoup de la violence engendrée par la révolte relève tout-à-fait de sa vision d'une justice immanente.

Ols partage avec Soyol un goût prononcé pour l'observation des sociétés humaines, et le Livre de Plomb (cf. *Bouquins*) cite ces deux Akhmads comme l'exemple type de ce qu'il appelle les "complicités rivales", c'est-à-dire d'un rapport ambivalent entre deux entités infernales, qui peuvent s'allier ou se battre (par sbires interposés naturellement) selon les circonstances et ont entre eux autant de pactes que de sang versé. Ols s'intéresse à la différence de Soyol à toutes les sociétés mortelles, et est d'ailleurs souvent surnommé "Kezek" ("les mains" en diabolique) tant il excelle à la manipulation, mais leurs intérêts se rejoignent ou s'opposent très fréquemment. Outre Kezek, un surnom assez fréquent et phonétiquement très proche est Kerék, qui signifie "la roue". En effet la forme sous laquelle il est le plus souvent représenté est celle d'une sorte de roue composée de têtes aux expressions grimaçantes qui exprime son idée si particulière du cycle karmique.

Le Sinistre Octogone ne rassemble pas tous les Akhmads. Il existe des Akhmads secondaires en termes de puissance mais néanmoins importants. Leur nombre est variable mais on peut en citer quelques-uns, certains lieutenants des huit précédents, d'autres indépendants.



Nacatl

"Nacatl" signifie "chair humaine" et c'est sans doute pour cela que ses adorateurs humains pratiquent une forme d'anthropophagie rituelle en son honneur. Même s'il ne fait pas partie des "Purs" du Sinistre Octogone, Nacatl pourrait en être un dans la mesure où il est essentiellement lié à la couleur du Sang, dont il exprime un aspect peu connu : la prédation en général et plus particulièrement l'idée qu'en dévorant une proie on acquière partie de sa force. Nacatl est ainsi associé à des rituels de chasse dont l'origine se perd dans la nuit des temps. C'est de fait un Akhmad très ancien, même s'il est de puissance modeste par rapport à ses congénères plus jeunes. Il est même plus ancien que celui à qui il sert de lieutenant : Tepuzmachancayotia. C'est un phénomène assez rare, surtout dans la mesure où les "Purs" se considèrent en général comme supérieurs aux "Corrupteurs", mais de fait Nacatl est le vassal d'un Corrupteur. Ils partagent un lien à la couleur infernale du Sang et une sorte de fascination pour l'animalité. De par son rôle subalterne, Nacatl n'a que peu d'adorateurs mortels. Il est déjà fort rare pour un Akhmad hors du Sinistre Octogone d'avoir un culte qui lui soit dévoué. En revanche ce culte est très ancien : on peut en retrouver des traces dans des cavernes inutilisées depuis des siècles sous la forme d'un dessin représentant un arbre à huit branches émergeant d'un tronc unique. Il ne s'agit d'ailleurs pas d'une représentation des huit couleurs infernales, mais des neuf selon l'ancien ordre : le tronc fondamental représentant le Sang, qui jadis était la couleur dominante. On comprend que Nacatl ait la nostalgie de cette ère révolue. On peut d'ailleurs légitimement supposer que le culte de Nacatl était nettement plus important jadis, dans les premiers âges de la Géhenne. Certains cosmogonistes affirment même que Nacatl serait à l'origine autre chose qu'un Diable... et appartiendrait même à l'Âge d'Or.

Quoi qu'il en soit, Nacatl est aujourd'hui féal de Tepuzmachancayotia et agit fréquemment pour protéger les "Koyometls" ou "Koyoms", les hybrides créés par son suzerain. Nombre d'entre eux pratiquent d'ailleurs des rituels anthropophages en son honneur. Ces rituels leur permettent de fait de "voler" un peu de la force vitale de ceux qu'ils sacrifient puis dévorent, sous forme de facultés, d'informations, de compétences... voire de pouvoirs magiques! L'âme de la créature sacrifiée devient quant à elle une larve qui revient à Nacatl et accroît sa puissance. D'une certaine manière Nacatl peut ainsi se passer des Dieux Infernaux, ce qui tend à abonder dans le sens d'une origine très ancienne. Certains n'hésitent pas à dire que comme Hécate, Nacatl est l'objet d'une vénération occulte, souvent occasionnelle, chez les apprentis-mages désireux d'accroître leurs facultés mentales. Quelques cas isolés ont en effet fait scandale en Orgia.

L'apparence native de Nacatl est celle d'un humanoïde reptilien de petite taille, à peau écailleuse, pourvue d'une queue et dont la tête est celle d'un lézard. Le règne des reptiles représente en effet l'instinct de survie et de prédation le plus fondamental qui soit.



Sarnaï

Son nom signifie "Rose" et de fait Sarnaï est un Pur, lié à la couleur des Roses dont il exprime un aspect particulier, lié au Dogme de *Méthyl* : le détournement des pouvoirs magiques des immortels, et de manière générale de la magie. On trouve d'ailleurs parfois des représentations à son effigie dans les repaires des *Guildes de Voleurs* et certains voleurs portent sur eux son symbole : trois roses enchevêtrées, en référence au rang que la couleur des Roses avait selon l'ordre antique. Ce motif est appelé "la Prière de Chair" et est souvent associé à une phrase tatouée en lettres infernales (à condition d'avoir un tatoueur connaissant cette langue et doté de la faculté "Runes sur chair") : *Je veux vivre avant de mourir*.

L'apparence native de Sarnaï est celle d'une femme (parfois vêtue de pétales de rose) ou d'une tête de femme au bout d'une tige de rose. "L'Akhmad des Voleurs" est considéré par le Sinistre Octogone comme une sorte de contrebandier difficilement contrôlable mais fort utile en cas de confrontation avec des créatures magiques ennemies, tels que Démons, Anges ou Revenants. On dit en effet que Sarnaï apprend à ses sbires (souvent des disciples humains modifiés) l'art de détourner non seulement la magie des objets, mais aussi celle des sources animées, c'est-à-dire des créatures magiques ou des affinités. En cela Sarnaï partage un secret fort convoité avec le dieu elfique *Silberling* (plus précisément le rituel de l'Otvod). Les cosmogonistes avertis se perdent en conjectures sur une collusion entre ces deux entités immortelles vénérées par les Voleurs, l'une étant issue de la

Géhenne, l'autre des Abysses. Lequel des deux a volé le savoir de l'autre? Ou bien ces deux roublards s'entendent-ils pour commercer et intriguer ensemble en dépit de la guerre opposant les Akhmad aux Seygneurs des Abysses? Sarnaï prend part pourtant à cette guerre

lorsque le Sinistre Octogone le lui ordonne, mais cette solidarité pourrait bien n'être qu'une façade.

Sarnaï est également étroitement associé à la folie, en tant que forme de corruption mentale, et reflet possible de la couleur des Roses. Certains considèrent qu'elle est responsable des nombre des folies qui naissent dans les quartiers mal famés. En effet, de nombreuses personnes issues des couches les plus interlopes de la population vouent leur âme à Sarnaï en prenant l'initiative de se tatouer son symbole. Certains en effet obtiennent quelque chose en échange de leur âme, de nombreux en deviennent fous, car si Sarnaï refuse le présent de leur âme, il corrompt et se nourrit de leur esprit fragile. Truands et desperados de tous acabits s'en remettent ainsi souvent à lui.

DIABLOTINS

Voir aussi Khthôn

Contrairement à ce que leur nom pourrait laisser entendre, les Diablotins n'ont rien à voir avec les Diables, ni avec la Géhenne. Les Diablotins sont de petites créatures intelligentes nées du titan Khthôn, comme les Basileï. Ils ont en général l'apparence de petites créatures humanoïdes (leur taille n'excède jamais 20 cm) à la peau écailleuse écarlate et noire, portant griffes, cornes et ailes de chauve-souris avec lesquelles ils peuvent voler fort gracieusement. Leur apparence évoque en effet les diables tels que les voient les adeptes du Dieu Unique, mais ils ne sont pas teintés spirituellement.

Immortels, ils sont nés des gouttes de sang de Cronos répandues sur la terre et qui s'infiltrèrent jusqu'au domaine de Khthôn à la fin de l'Âge d'Or. Ils portent en eux le sang de Cronos lui-même en plus de celui de Khthôn, ce qui explique leur exceptionnelle intelligence et leurs nombreux pouvoirs. Bien que techniquement Titanides, ils n'ont pas de Xoa en eux, comme c'est souvent le cas chez les Khthôniai.

Les Diablotins parlent la langue souterraine et en général toutes les langues non-enchantées, de par leurs pouvoirs empathiques. Se nourrissant essentiellement d'insectes mais friands d'alcools en tous genre, ils vivent en général éloignés les uns des autres, étant totalement asexués et ne se reproduisant pas. Ils recherchent en revanche souvent la compagnie des hommes, et surtout celle des mages qui font pour eux d'excellents familiers, enfin, le contraire... du moins c'est ce que les mages croient.

Pouvoirs

Ils n'ont pas besoin de respirer et sont immunisés aux attaques faites par une arme quelconque, même magique, à moins qu'elle ne soit expressément désignée pour tuer les Diablotins, ainsi qu'aux poisons, aux maladies, au feu et au froid. Ils ont des jets de résistance égaux à +20 et en général 5 points de vie. Leur petite taille fait qu'on peut considérer qu'ils n'ont qu'une unique localisation face à un adversaire de taille normale. Ils ont peu de force et sont incapables de faire des dégâts sérieux de leurs petites dents et griffes, à peine plus dangereuses que celles d'un chat.

Ils sont en permanence en train de lire par empathie les pensées des gens à l'entour (vol 20) et peuvent également parler et écrire toutes les langues non-enchantées selon le même mode opératoire que les Martingales des langues orales et écrites (cf. *Empathie*). Ils aiment lire mais n'ont pas la mémoire des micro-dragons ni leur goût immodéré pour l'étude. Leur plaisir principal reste de manipuler les gens autour d'eux en usant des informations que l'exercice de leur pouvoir leur donne. Enfin, ils peuvent se rendre invisibles à volonté par une illusion particulièrement puissante, contre laquelle seule la **résistance à la magie** s'applique et non le jet de volonté classique.

Très intelligents, ils sont particulièrement doués pour l'alchimie et peuvent devenir d'excellents praticiens de cet art. Ils sont également doués pour le dessin, la médecine, l'herboristerie, la manipulation des poisons et les travaux de précision comme la joaillerie. Ils aiment enduire leurs griffes de poison lorsqu'ils doivent se battre, ce qu'ils préfèrent éviter absolument en général. Ils ne savent se battre qu'avec leurs griffes et crocs qui feront 1 point de dégâts à chaque coup, ont 3 attaques par segment (DA 10, Armes +10, Esquive +20, Mouvement +10).



© Ian McDonald

DIABOLIQUE (La langue)

→ 𐌆𐌿𐌹𐌸𐌰𐌹𐌺𐌰𐌹𐌺𐌰𐌹𐌺𐌰𐌹𐌺𐌰𐌹𐌺𐌰𐌹𐌺𐌰𐌹𐌺𐌰𐌹𐌺𐌰𐌹𐌺𐌰

(nyelviük piros: littéralement "leur langue (est) rouge")

Voir aussi Diabes, Méthyl, Emberek, La Géhenne, Cosmogonie



La langue diabolique fut créée à l'origine par *Méthyl* pour combattre les Anges du D miurge, lors des guerres qui pr c d rent *la Chute du Royaume de Dieu*. Les Anges et les Pr tres du D miurge parlaient alors une langue appel e la Langue Sacr e, aujourd'hui disparue. *M thyl* s'est appropri e la Langue Sacr e pour en cr er un dialecte particulier, une langue enchant e   l'usage des Mages qui deviendront ses disciples (ainsi que des  kils, les Chamanes *Emberok* qui perp tueront son h ritage   leur mani re). Ce dialecte, la Langue Enchant e de *M thyl*, est l'anc tre de la Langue Diabolique.

En parall le fut cr e la Langue Ang lique, par celui qui allait devenir le Proph te, alors simple mortel compagnon de *M thyl* au sein de la Transcendante  nn ade. Le proph te allait b tir son pouvoir au sein des peuples fid les au D miurge sur cette langue qu'il sera longtemps le seul   ma triser. L'Ang lique, langue aujourd'hui parl e par les Anges, est  galement   l'origine un dialecte enchant  d riv  de la Langue Sacr e. De ce fait la Langue Enchant e de *M thyl* appara trait aujourd'hui comme un m lange d'Ang lique et de Diabolique.

Suite   la *la Chute du Royaume de Dieu* et la disparition de l'Ordre de la Vie et des  kils, la Langue Enchant e de *M thyl* a disparu pour r appara tre avec les 9 Rois Infernaux qui cr erent *la G henne*, sous la forme de la langue Diabolique actuelle, dont il est question c ans. Les 9 Rois Infernaux  taient   l'origine des Mages mortels qui avaient retrouv  les secrets des 9 Hi rophantes de l'Ordre de la Vie. Ils ont pouss  la ressemblance jusqu'  supprimer le Roi du Cauchemar, comme les Hi rophantes l'avaient fait jadis, et ce pour une raison similaire: l'impossibilit  de contr ler le Monde des R ves et son affinit  naturelle avec le chamanisme.

S'ils ont perp tu  certains aspects de la tradition de l'Ordre de la Vie, comme la culture du secret ou l'inflexible discipline de l'enseignement, ils la contredisaient de mani re assez ironique en r servant l'enseignement du Diabolique aux clerg s r guliers des Dieux Infernaux, alors que *M thyl* concevait sa cr ation comme une arme   l'intention des peuples ath es.

Si la magie diabolique est puissante et m me le fondement de certaines nations comme Shat-Ishtar, le chamanisme diabolique, successeur du chamanisme des premiers *Emberok*, est en revanche presque inexistant. Les vrais chamans diabolistes sont tr s peu nombreux et les descendants des *Emberok* ont perdu la m moire des pratiques qui avaient jadis fond  la puissance de leur Empire sous le r gne de l' kil Finom Kez.

La Langue Enchant e de *M thyl*  tait enseign e de fa on s quentielle par acquisition de grades successifs dans chaque couleur:  cuyer, Chevalier et Hi rophante. Chaque Hi rophante  tait unique, comme chaque Roi l'est aujourd'hui, mais restait en revanche mortel et  tait d sign  par  lection au sein des Coryph es,   savoir ceux qui avaient acquis le grade de Chevalier dans toutes les couleurs, grade honorifique aujourd'hui disparu, puisque les Rois, devenus immortels, entendent bien r gner pour l' ternit . Bien que l'immortalit  f t consid r e comme une intol rable corruption de l' me par l'Ordre de la Vie, les Rois comptent bien ne jamais transmettre leurs pouvoirs   quiconque.

Les pouvoirs des Rois Infernaux ne sont en fait que les sorts tr s fondamentaux connus des Hi rophantes, dont la transmission se faisait par des reliques. Ces sorts sont class s selon les 9 couleurs et appel s aujourd'hui **Harmoniques Infernales**, car ils correspondent en effet   des harmoniques magiques particuli res au sens de la th orie de la magie g om trique (cf. *la langue G om trique*). Chevaliers et  cuyers n' tudiaient en revanche que des combinaisons de ces harmoniques, dans une optique affaiblie et utilitariste, rendant impossible toute forme de recherche personnelle.

Aujourd'hui les Hautes  coles Infernales respectent le m me principe et ont encore accru la compartimentation du savoir. Elles d cernent elles aussi des grades (contre de l'or, comme leur enseignement):  cuyer, Chevalier et Dame. Seul le grade de Dame permet de retrouver la relative souplesse dont disposait un Chevalier de l'Ordre de la Vie. Quant aux  cuyers, ils sont v ritablement consid r s comme les sous-officiers de l'arm e infernale devant accomplir le Grand Dessein (cf. *la G henne*). Leurs capacit s magiques sont  

Harmoniques Infernales et leurs dérivés

On décrit ici les pouvoirs de la magie diabolique (c'est-à-dire celle des Mages et non des Ékils) selon chaque couleur en commençant par les Harmoniques Infernales des Hiérophantes, accessibles aux seuls Rois, et en décrivant ensuite les applications de ces sorts de plus en plus figées et limitées de Dame à Écuyer. La distinction entre Sortilèges, Création et Arcanes reste de mise pour les applications, notées D pour Dame, C pour chevalier et E pour Écuyer. Les Rois manipulent les harmoniques directement selon leur désir, et le niveau final du sortilège ainsi que son coût (et son classement dans l'une des trois extensions sortilège, création ou arcanes) sera évalué par le MJ selon son effet. En ce qui concerne le niveau du sort, la même remarque s'applique aux sorts de Dame, en revanche le niveau est noté pour les sorts de Chevalier et d'Écuyer. Il est évident qu'un Roi peut créer les applications figées des grades inférieurs.

Notez que certaines harmoniques assez fondamentales sont communes à plusieurs couleurs. Il peut paraître étrange que la magie diabolique ait une origine si fondamentale alors que contrairement aux magies draconique et géométrique elle n'a aucune ambition de théoriser la pratique magique. De fait cet aspect est en fait méconnu des mages diabolistes eux-mêmes, qui n'accèdent jamais au rang de Roi. Seuls les rois infernaux ont une vision de cet aspect fondamental de la magie diabolique, et ils n'entendent pas la partager. La magie diabolique reste donc une magie profondément utilitaire, quoique certains mages renégats ayant réussi à échapper au clergé régulier dont ils sont originaires parviennent (très rarement) à comprendre que la magie diabolique peut potentiellement aller plus loin. Cette particularité de la langue diabolique est cependant trompeuse, comme le dit Ézékiel Ben Gaour: *La langue diabolique des anciens Hiérophantes de l'Ordre de la Vie apparaîtra sans doute comme un merveilleux premier pas dans une compréhension théorisée de la magie à un draconiste ou un géomètre. Qu'une magie essentiellement consacrée à la domination des mortels et à la victoire militaire ait pu remonter jusqu'au niveau des harmoniques transcendantes semble paradoxal. Cela est certainement dû au fait que Méthyl était sans doute, parmi les disciples d'Épersonai, l'un de ceux dont la pensée était la plus structurée. Si l'on allie cette faculté à la présence en lui de ce Mystérieux Esprit qui a alimenté son intuition bien au-delà de ce dont un simple mortel était capable, le rendant sans doute presque aussi subtil que Myrdin Emrys, et surtout à l'extraordinaire motivation qui l'animait: défier le Démon, on peut comprendre que Méthyl soit allé au-delà de ses condisciples. Du moins sur le plan strictement personnel. En effet, il n'a finalement pas laissé à ses successeurs un outil susceptible d'aller plus loin que lui. La magie diabolique est celle qui finalement a le moins évolué. La langue diabolique est figée et ne se prête guère à l'exploration de nouveaux territoires. Certes, la langue diabolique que nous connaissons aujourd'hui est différente de celle que créa Méthyl, mais tout porte à croire qu'hormis cette soudaine évolution qualitative (qui d'ailleurs n'a pu qu'aggraver son manque de souplesse, les Rois Infernaux n'ayant heureusement jamais eu le génie de Méthyl), la langue diabolique n'a pas connu les subtiles modifications que les autres langues vivent en permanence. Méthyl était doué, mais il n'envisageait ce don que sous l'angle de sa volonté de détruire le Démon. Ignorant voire méprisant la portée philosophique de son oeuvre, il a finalement créé un remarquable outil sans transmettre les secrets de sa fabrication. Ainsi je crois que la langue diabolique serait finalement de peu d'intérêt pour un théoricien de la magie. Son apprentissage est difficile et semble vouloir contraindre l'esprit à une vision étroite de la magie au lieu de stimuler le désir de comprendre. Si une théorie accomplie de la magie est un jour créée, elle sera le fait d'un géomètre ou d'un draconiste probablement, mais jamais d'un diaboliste. Épersonai lui-même aurait dit des Harmoniques Infernales qu'elles étaient "inférieures aux autres harmoniques transcendantes comme un arc est inférieur au noisetier dont son bois est fait" et Méthyl aurait répondu qu'elles leur étaient au contraire supérieures comme l'arc est supérieur au noisetier. Je comprends de cet aphorisme que les Harmoniques Infernales sont elles aussi de purs outils hélas peu adaptés à la compréhension des autres harmoniques transcendantes ou de la manière de les comprendre et les isoler. De plus les Harmoniques Infernales ne sont certainement pas seules... J'entends par là qu'elles ne sont peut-être malheureusement pas aussi fondamentales qu'on pourrait l'espérer, et sont comme les enverjures de la magie draconique des combinaisons d'harmoniques plus fondamentales. Il est également possible que certaines harmoniques aient un effet plus complexe et moins 'fondamental' que d'autres, du moins tel que nous imaginons un effet 'fondamental'. Les Harmoniques Infernales seraient de ces harmoniques, ce qui expliquerait leur relative complexité. (Épersonai).*

Remarque : Certaines Harmoniques sont associées à plusieurs couleurs, en réalité il ne s'agit jamais exactement de la même harmonique, d'un point de vue purement magique, mais d'harmoniques très proches, chacune adaptée à sa couleur et dont les effets sont sensiblement les mêmes.

SANG

† Harmonique de la Chair

Agir sur la chair vivante (ou ayant été vivante) selon un processus en soi naturel. Permanent.

† Harmonique de la Procréation

Agir sur la chair vivante en créant ou en recréant un élément nouveau en transformant une matière existante. Permanent. Permet d'agir sur les caractéristiques, y compris mentales, nécessite alors un sacrifice de Transcendance vive. Permet d'accéder à la jeunesse éternelle mais aussi de devenir invulnérable, immatériel... nécessite alors un sacrifice de Transcendance vive sans échappatoire dans ce cas!

† Harmonique du Souvenir

Savoir à un niveau aussi précis que désiré comment étaient les choses avant sur le plan exclusivement matériel.



† Harmonique de l'Impermanence

En conjonction avec Souvenir, permet d'affaiblir le niveau d'un pouvoir d'effet permanent en rendant cet effet passer. Permet notamment par ce biais d'éviter un sacrifice de Transcendance vive.

† Harmonique spirituelle

Réagit à l'origine à la Corruption, et de manière générale à toute trace d'un lignage immortel. La Teinte Spirituelle étant une forme de Corruption pour les Hiérophantes, cette harmonique peut servir à détecter la présence et la nature

d'une Teinte Spirituelle.

† Harmonique du Tyran

Aller contre la volonté de la cible. Car selon l'une des lois de Viviane sans cette harmonique la simple volonté suffit à défaire la magie. Un jet de volonté devra alors être fait.

† Harmonique du Vampire

En conjonction avec Chair, permet de compenser le sacrifice de Transcendance vive en volant ce qu'on acquiert à quelqu'un d'autre. Plus ou moins difficile selon l'action utilisée pour établir le transfert.

† Harmonique de la Mère

Voir l'état du corps d'une personne, réagit aux corps étrangers et aux dysfonctionnements (nécessite connaissances pour avoir un sens, cf. la VIIème loi de Viviane).

† Harmonique de l'imaginaire collectif

Cette harmonique et la suivante sont à la base de nombreux pouvoirs fort mystérieux des Hiérophantes du Sang de l'Ordre de la Vie. À l'origine la couleur du Sang était censée être la première selon les projets de Méthyl. Cette harmonique devait permettre de créer un Univers Matériel Imaginaire non-associé à la foi, afin de démontrer qu'il s'agissait du simple pouvoir de l'imagination humaine. Cette harmonique a permis aux Rois Infernaux de créer la Géhenne. Elle permet de créer des évanescences dites "voyageuses" qui parcourent le champ infini des imaginations mortelles pour en tirer une substantifique moëlle, une sorte d'univers commun.

† Harmonique de l'imaginaire incarné

Une fois les contours de cet univers commun définis, cet harmonique permet d'initier la création de ce monde sous la forme d'un UMI, parfaitement palpable, accessible par les dimensions démoniaques. L'énergie magique nécessaire à la création de cet UMI n'est pas fournie par le mage lui-même mais par les âmes des mortels qui ont contribué à le définir, toujours visités par l'harmonique précédente. Cette relation entre les âmes mortelles et leur au-delà imaginé puis créé se perpétue naturellement, tant que l'UMI existe et tant que les âmes des mortels et leurs croyances viennent l'alimenter. De fait aujourd'hui c'est la Géhenne elle-même qui utilise ces harmoniques initiées par le Roi du Sang. De manière plus individuelle et personnelle, cette harmonique permet d'agir sur un UMI, de manière plus ou moins aisée selon que sa nature se rapproche d'un imaginaire familier, mais pas de s'y rendre par un déplacement quelconque. Nombre de diabolistes ont levé des armées de Gobelins et de Diables sans jamais voir la Géhenne hormis les écoles qu'ils ont fréquentées.

† Harmonique de la rune

Permet de créer une source inanimée par sacrifice de Transcendance vive.

† Harmonique du glyphe

Permet d'attacher une évanescence à un support matériel indépendant de soi en y bloquant la Transcendance nécessaire de manière provisoire.

† SANG : POUVOIRS

- Mutation (D, Création): Modifier de manière permanente ou non une caractéristique physique ou mentale d'une créature consentante ou un agencement corporel sur une créature consentante ou non, de manière permanente ou non. Si le changement est permanent, il impliquera nécessairement un sacrifice de 10 points de Transcendance vive de la part du mage pour chaque point ajouté ou retranché. On ne peut aller au-delà de 10 ni en-deçà de 0. Dans le cas où le bénéficiaire du sort est un vassal (au sens diaboliste du terme) du mage, il peut prendre à sa charge le sacrifice de Transcendance vive dont il va bénéficier. **Dans le cas d'une modification permanente de caractéristique le mage ne peut faire usage de ce sort sur lui-même. De plus si pour une raison ou une autre la marque du vassal est ôtée, l'ex-vassal perd le bénéfice de cette transformation.**
 - Art goblin (C, Sortilèges) (0/n rds/toucher, 1 créature consentante): Caractéristique physique +1 (max 10)
 - Endurance (E, Sortilèges) (0/n rds/toucher, 1 créature consentante): endurance +1 (max 10)
 - Force (E, Sortilèges) (0/n rds/toucher, 1 créature consentante): force +1 (max 10)
 - Liens de chair (C, Création) (4/per/1c, tch): permet de lier deux parties d'un corps humain de telle manière que biologiquement elles soient liées par la peau, les muscles etc... aucune dissipation ne peut être faite ensuite. Jet de volonté.
- Soins (D, Sortilèges): Connaître parfaitement l'état du corps et soigner toute maladie connue ou blessure ou empoisonnement. Nécessite des connaissances en médecine (et poisons éventuellement) pour être efficace, cf. 7ème loi de *Viviane*. 1 créature consentante. Un soin total et instantané de toutes les blessures reviendra à un sortilège de niveau 7 s'il s'agit de blessures simples.
 - Guérison des maladies (C, Sortilèges) (5/per/toucher/1 créature consentante)
 - Guérison des empoisonnements (C, Sortilèges) (4/per/toucher/1 créature consentante)
 - Soins des blessures (C, Sortilèges) (2k/per/toucher/1 créature consentante): restituer kd8 pv globalement.
 - Soins mineurs (E, Sortilèges) (1/per/toucher/1 créature consentante): restituer 1d8 pv localement.
- Prédation mystique (D, Arcanes): Voler une caractéristique active (max 10), un membre ou des points de vie (maximum ou courant).
 - Nourriture chamanique (C, Arcanes) (8/per/1c): permet de voler à une créature dont on boit le sang un point de caractéristique active (max 10). Jet de volonté pour chaque point, en cas d'échec la personne est définitivement immunisée à ce pouvoir.
 - Nourriture (E, Sortilèges) (4/permanent/1c): permet de se nourrir du sang d'une créature et de récupérer autant de points de vie qu'on lui en enlève sur le total courant, et sans dépasser le maximum. Pas de jet de volonté, la saignée suffit.
- L'Antidruide (D, Sortilèges): Transformer une matière animale morte ou végétale vive ou morte par un processus naturel. Agir également sur la vermine, bactéries etc... pour accélérer le vieillissement d'un objet ou la croissance d'un végétal ou purifier une nourriture pourrie.
 - Palani ("pourriture") (C, Sortilèges) (k/per/tch/k m³): pourrit une cible inanimée (jet de volonté pour un objet magique) en l'amenant à un état équivalent au passage de n³ années
 - Palanaltia ("décomposition") (C, Sortilèges) (5/var/vue/1 c): créer chez une cible vivante une dégénérescence entraînant n points de dégâts localement (jet d'encasement); ces dégâts seront régénérés comme s'ils provenaient d'une blessure, à moins évidemment que la localisation passe en disponibilité nulle
 - Mixture Stann'h (E, Sortilèges) (1/per/tch/n m3): permet de rendre infecte au goût toute nourriture de manière que seul un goblin osera en consommer

- Charognes (E, Sortilèges) (1/per/tch): permet de transformer en nourriture mangeable et en eau potable des restes végétaux ou animaux normalement immangeables.
- Métamorphose (D, Création): Créer quelque chose de nouveau sur un être vivant (jet de volonté si cible non-volontaire). Métamorphose partielle ou complète. Il s'agira d'une métamorphose "amnésique" (cf. *Métamorphose*), c'est-à-dire une modification définitive de la biologie de la cible, qui se maintiendra donc sans l'aide d'aucune magie, à condition évidemment qu'elle soit viable. Pour reprendre sa forme initiale, la cible devra bénéficier d'une seconde métamorphose amnésique car cette nouvelle forme sera devenue sa forme naturelle.
 - Autométamorphose (C, Sortilèges) (8/n heures/perso) : prendre la forme physique d'une créature déjà vue, métamorphose amnésique également.
- Régénération (D, Sortilèges): Recréer un membre perdu, ou des tissus vieillies. Permet aussi de ne plus vieillir pour un sacrifice incompressible de 100 points de Transcendance vive. Recréer un membre perdu n'impliquera en revanche aucun sacrifice.
 - Jeunesse apparente (C, Arcanes) (5/per/toucher/1c consentante): Donner l'apparence de la jeunesse mais sans agir sur le vieillissement physiologique.
 - Régénération inférieure (C, Sortilèges) (3/per/toucher/1c consentante): Régénérer un bras ou une jambe.
- Invocation (D, Arcanes): Acheter contre de l'or Gobelins et Diables ainsi qu'une Caserne dans la Géhenne où loger ce beau monde. Permet de déplacer Gobelins et Diables de la Caserne à l'endroit où on se trouve par le pouvoir de la Géhenne, dans la mesure où Gobelins et Diables sont les seules créatures fondamentalement liées à la Géhenne. Il s'agit d'une forme de téléportation (ou affusion pour les draconistes) particulière, où la Géhenne seule "agit", faisant voyager ce qui est en quelque sorte une part d'elle-même. *L'Enfer est là où sont les Diables*. Ne permet pas au Mage d'effectuer lui-même ce déplacement ni de le faire effectuer à une créature infernale (Diable ou Gob principalement) qui ne lui soit pas liée par une Marque du Chef (cf. plus bas). Lorsqu'ils sont achetés, ils apparaissent déjà marqués au nom du Mage (la vérité c'est cadeau de la Maison), de plus leur loyauté est en principe acquise par défaut, sans nécessité de la contraindre par un moyen magique.
 - Sang et Or I (C, Arcanes) (4/per): Acheter des diables autres que les Anciens en échange d'or concrètement l'or disparaît et les créatures apparaissent, elles sont automatiquement **marquées au nom du mage** (le mage n'a donc pas besoin de faire ensuite une marque du chef), les prix sont assez fluctuants.
 - Sang et Or II (E, Arcanes) (4/per): Pareil mais pour les Gobelins.
 - Cité Infernale (E, Arcanes) (2/per): permet d'acheter une Cité-Caserne sur Ouksa mais rien ne permet à priori de s'y rendre
 - Semonce (E, Arcanes) (4/instantanée/rune/10 c/n): Transférer des créatures infernales vassales de et hors de leur Caserne.
 - Chenil (C, Arcanes) (9/per/rune/1c): En faisant boire du sang de goblin à une personne marquée qui ne soit ni diabolique ni goblin on établit un lien entre cette personne et la Géhenne par sa marque qui fait d'elle une créature suffisamment infernale pour pouvoir être transférée d'une Caserne de la Géhenne à l'UMR comme un vulgaire Gobelin et de survivre comme un Gobelin dans la Géhenne.
 - Gobelinère (E, Arcanes) (3/per/1c/n): permet d'empoisonner un insecte géant avec une mixture infâme appelée 'gelée goblin' de manière à ce qu'il pondre des oeufs dans lesquels naîtront des gobelins, la nature de la ponte dépendra de la nourriture qu'on lui donnera (cf. Gobelins)
 - Mitose (E, Arcanes) (6/10rds/n/10c/n): permet de scinder des gobelins en deux clones équivalents, les gobelins meurent quand le sort prend fin
- La ligne de l'horizon I (D, Arcanes): Ce pouvoir est identique aux deux qui suivent hormis une chose: il n'autorise aucun jet de volonté pour y résister.
 - La ligne de l'horizon II (C, Arcanes) (9/n heures/vue/toutes créatures ou objets à l'entour): Comme le suivant mais s'applique à toute cible à portée de vue tant que le sort est actif.
 - La ligne de l'horizon III (E, Arcanes) (3/instantanée/rune/vue/1 c ou 1 objet): Ce pouvoir permet de détecter (jet de volonté) sur une cible donnée toute forme de corruption sur un mortel, c'est-à-dire toute forme de modification de sa nature humaine au sens de l'Harmonique Spirituelle citée plus haut.

CHAÎNES

† Harmoniques de la pensée

Au pluriel. Réagissent à la pensée pour la transcrire. Plus d'harmoniques sont utilisées, plus les pensées transmises peuvent être complexes. Sont ensuite combinées en un signal unique.

† Harmonique de la voix invisible

Utiliser l'intellect d'une personne pour lui transmettre télépathiquement un message dans sa langue sans forcément avoir à connaître cette langue.

† Harmonique de la reconnaissance

Cette harmonique voyageuse permet de parcourir l'univers à la recherche d'une réponse précédemment identifiée, par exemple une marque diabolique. Un mage expérimenté déduira du signal qu'il perçoit en retour la position de la personne considérée.

† Harmonique de la source

Enchanter une marque écrite, de manière à ce qu'elle devienne une source animée comme un envoûtement, et émette en permanence vers le Mage. Permet au Mage de marquer ses vassaux de son nom diabolique et ainsi d'établir un lien magique aussi durable que la marque entre lui et son vassal.

† Harmonique de la fusion

Lier le lien magique à la survie du vassal en le rendant proche comme s'il était un membre du Mage. Une main tranchée meurt, et le Mage peut trancher sa propre main s'il la juge pourrie.

† Harmonique de la fraternité

Établit des liens entre les vassaux par leurs marques, liant leurs destins et permettant de partager leurs déboires.

† Harmonique de l'esprit

Modifier les capacités intellectuelles de la cible, consentante ou non, de manière permanente ou non.

† Harmonique du Tyran cf. plus haut

† Harmonique de la rune cf. plus haut

† Harmonique du glyphe cf. plus haut

† CHAÎNES : POUVOIRS

- Possession (D, Sortilèges) (per/rune): Être en empathie (au sens de la trame draconiste, cf. *Empathie*) totale avec ses vassaux marqués, percevoir à travers eux. Partager entre eux blessures et malédictions, ne faire d'eux plus qu'un seul corps. Commander leurs actions comme s'ils étaient des pantins (pas de résistance possible, même à la magie, à cause de la Marque).
- Unité (C, Sortilèges) (9/per/rune/10c/n): Permet de répartir les pertes en points de vie de manière que tout le monde survive le plus longtemps possible.
- Écoute et obéis (C, Sortilèges) (3/per/rune/n c): Forcer à l'obéissance (pas de résistance possible, même à la magie, à cause de la Marque).
 - Meute (E, Sortilèges) (2/per/rune/10c/n): permet de coordonner parfaitement, en temps réel par injonction télépathiques, l'attaque d'une troupe de créatures marquées de manière à ce qu'elle soit la plus efficace possible, en percevant à travers eux.
 - Ubiquité (E, Sortilèges) (4/per/rune/1c/n): permet de voir et d'entendre à travers d'une ou de plusieurs créatures marquées et de communiquer télépathiquement avec eux, permet aussi de savoir si la créature marquée souhaite entrer en contact avec soi
 - Langue universelle (E, Sortilèges) (1/1h/n/voix): parler une langue inexistante mais compréhensible par des



personnes du choix du mage

- Charabia (E, Sortilèges) (2/per/rune/10c/n): permet à des créatures marquées de communiquer entre eux dans une langue compréhensible d'eux seulement (sort de langues inefficace) et du mage bien entendu
- Marque du Chef I (D, Création): Marquer une créature consentante ou non (jet de volonté en ce cas), éventuellement de manière que l'ablation de la Marque et/ou de l'un des enchantements qui y sont inscrits entraîne la mort du sujet. La Marque est une source inanimée s'alimentant à la personne mais cette dernière propriété éventuelle est en revanche un envoûtement qu'il est possible de désenvoûter, mais un échec entraînera la mort du sujet. La marque doit être visible (fer rouge, tatouage: nécessité d'utiliser la faculté **runes sur chair**) et représente *le nom diabolique* du mage, **sert de base pour certains enchantements et permet de s'assurer de la fidélité des esclaves et vassaux**. Ce pouvoir peut également être utilisé de manière non-définitive, en créant des marques de reconnaissance que reconnaîtront ceux qui en portent aussi, et dureront tant que la Transcendance pour les créer sera bloquée.
 - Marque du Chef II (C, Création) (7/per/rune/1c): Marque simple, sans mort si ablation. Jet de volonté si non consentante.
 - Sanction (C, Création) (9/ins/rune/1c): permet de tuer une créature marquée sans jet de résistance
 - Gereg (C, Création) (8/per/rune/1 objet): Nom des plaques d'identification en argent utilisées par les armées mongoles, les gereg ont été utilisés jadis par les Ékils, les chamans *Emberek*, pour les armées de Finom Kez. La magie diabolique a repris cette idée: les armées de l'ancien Empire Hyrcan ne plaçaient de marque du chef que de manière exceptionnelle, comme un châtement. Sinon les militaires portaient une marque du chef sur un objet qu'ils gardaient sur eux. L'effet est rigoureusement le même que celui d'une marque du chef II, mais prend fin dès que le porteur se défait de l'objet ou qu'on le lui enlève. "Gereg" désigne aujourd'hui par extension tout objet servant de marque du chef. L'inconvénient et l'avantage de cet objet réside précisément dans son caractère amovible. Il peut être enlevé, mais il peut servir pour plusieurs personnes sans avoir à répéter la marque. Si une personne volontaire et consciente des effets du Gereg le porte, il en subit les effets; Sinon la personne le portant doit faire un jet de volonté (comme s'il résistait au sort Gereg lui-même) pour ne pas subir l'effet de la marque.
 - Marque du Chef III (E, Création) (2/per/rune/1c CONSENTANTE): Pareil mais la cible doit être consentante.
 - Marque de reconnaissance (E, Création) (1/tant que Transcendance bloquée/10c/n): permet de marquer une créature de manière évidente pour tous ceux portant la même marque même si elle n'est pas visible : la marque est le nom diabolique du mage ou d'un autre mage.
- Le Grand Corps (D, Arcanes): Faire partager compétences et connaissances entre les membres d'un même groupe. Cela inclut éventuellement les facultés qui ne soient pas surnaturelles. Au MJ de décider du coût suivant les facultés concernées. Le partage de facultés guerrières telles que Vif-Argent ou Anticipation devrait coûter très cher en terme de niveau d'exécution du pouvoir. **Les personnes concernées par ce partage ne transmettent ainsi que ce qu'ils choisissent de transmettre.**
 - Escadron de la Mort (C, Arcanes) (3/per/rune ou n rds/n créatures marquées ou consentantes): Attribuer à tous les membres d'un groupe une compétence à un rang égal au rang maximal auquel cette compétence est maîtrisée parmi ceux qui composent le groupe. Le Mage peut se considérer comme faisant partie du groupe.
 - Message (E, Sortilèges) (2/ins/): permet de confier un message en une langue quelconque à une personne vivante et consentante afin qu'il le restitue fidèlement, même s'il ne connaît pas cette langue et ne serait pas capable ne temps normal de la prononcer
 - Troupe de choc (E, Sortilèges) (3/per/rune/n créatures consentantes): permet de conférer un bonus +a/+d (respectivement bonus à la compétence armes et aux dégâts) à un nombre z (max n) de créatures de telle manière que z=a+d, et ce uniquement lorsqu'ils combattent ensemble, si l'un d'entre eux meurt, le bonus diminue en proportion, non cumulable

SILENCES

† Harmonique de la chauve-souris

Modifie la perception en utilisant des ondes magiques comme un sonar, par le simple jeu de la sensibilité à la magie.

† Harmonique optique

Agir sur les propriétés physiques du fluide environnant et ainsi sur les ondes lumineuses qui le parcourent.

† Harmonique sonique

Agir sur les propriétés physiques du fluide environnant et ainsi sur les ondes sonores qui le parcourent.

† Harmoniques de la mémoire

Agissent sur la mémoire (au sens de la mémoire historique et affective, des éléments passés, et non des connaissances) pour l'examiner, en transmettre les souvenirs au mage sous forme d'images et de sons et perceptions diverses... Il ne s'agit pas de connaissances: une sorte de résonance est créée entre les deux mémoires, de manière à ce que les souvenirs de l'un deviennent les souvenirs de l'autre.

† Harmonique du Loup-Garou

Appelée ainsi parce que les Lycanthropes ont une fâcheuse tendance à oublier ce qui leur arrive, cette harmonique a le pouvoir d'"effacer" certains souvenirs de la mémoire, du moins de transmettre ces souvenirs de la mémoire dynamique vers la mémoire statique, les rendant inaccessibles. Cette même harmonique peut fonctionner à l'inverse, réveillant des souvenirs enfouis profondément dans la mémoire statique, mais cela risque de créer un afflux de souvenirs assez submergeant et chaotique si on procède trop brusquement.

† Harmonique de Chimère

Écrire dans une mémoire... à partir des éléments de souvenirs du Mage. Le Mage ne pourra donner un souvenir correspondant à un type de situation qu'il n'ait jamais vécu.

† Harmonique de la Terre

Modifier de manière permanente l'état physique d'une matière inanimée.

† Harmonique du Savoir Universel

Établit entre l'intellect du Mage et l'Univers une sorte de résonance permettant au Mage d'avoir accès à un savoir totalement extérieur à ce qu'il a vécu et appris, comme une connaissance venue d'ailleurs.

† Harmonique de la folie passagère

Permet d'associer le déclenchement d'une intention de manière inconsciente en l'associant à un événement précis. Par exemple, cette harmonique peut être utilisée pour déclencher l'arrêt d'un sort visant à se convaincre provisoirement d'un souvenir qu'on sait faux afin de résister à une lecture des pensées ou des souvenirs.

† Harmonique hermétique

Réagit de manière spécifique à une identité spécifique. Utilisée dans tout ce qui a trait à la reconnaissance individuelle et au secret.

† Harmonique de l'Impermanence cf. plus haut

† Harmonique du Souvenir cf. plus haut

† Harmonique du Tyran cf. plus haut

† Harmonique de la rune cf. plus haut

† Harmonique du glyphe cf. plus haut

† Harmonique de la reconnaissance cf. plus haut



† SILENCES : POUVOIRS

- Manipulation des ondes sonores et lumineuses (D, Sortilèges): Affecter les propriétés physiques de l'air (ou de l'eau) autour de soi pour agir sur ses propriétés de diffraction ou de compressibilité, afin d'intervenir sur le parcours des ondes lumineuses et sonores. Permet de rendre un objet invisible en contraignant les ondes lumineuses à le contourner, ou d'empêcher les ondes sonores de se diffuser. Avantage: c'est une modification de la physique de l'environnement, donc aucun jet de volonté n'est possible. ATTENTION: de par le fait que les ondes lumineuses évitent la personne, il faut qu'il utilise un sortilège ou autre chose lui permettant de voir par un autre biais que la lumière (comme la Double-Vue ou la vision nocturne, mais pas l'infravision) sinon ce sort l'aveugle complètement. Des intermédiaires sont envisageables.
- Invisibilité mobile (C, Sortilèges) (5/n rds/perso ou 1 créature consentante ou 1 objet à vue): Se rendre physiquement invisible, par détournement des rayons lumineux, aucun jet de résistance n'est donc autorisé. La cible doit avoir un volume environ humanoïde (+équipement...).
- Silence (E, Sortilèges) (1/n rds/jusqu'à une zone de n m3): Le fluide environnant ne transmet plus les ondes sonores, tout est réduit au silence.
- Mémoire photographique (E, Sortilèges) (1/ins/perso): permet d'imprimer à la perfection un texte écrit dans la mémoire même si on ne le comprend pas, où tout schéma visuel
- Invisibilité immobile (E, Sortilèges) (3/tant que concentré/perso ou 1 créature consentante ou 1 objet à vue): Comme invisibilité mobile, mais l'objet doit rester immobile par rapport à la masse d'air (ou d'eau) l'environnant.
- Infravision (E, Sortilèges) (1/n heures/1c consentante): clair non?
- Lumière invisible (E, Sortilèges) (3/n rds/1 c consentante sensible à la magie): Crée une lumière invisible purement magique, donnant à la cible une image en noir et blanc en l'absence de toute source de lumière, capable éventuellement de traverser la matière selon le désir du Mage. Détectera l'invisibilité.
- Sens dispersés (E, Sortilèges) (3/n rds/1 c consentante sensible à la magie): identique à l'enverjure draconique homonyme, cf. *Évanescence*.
- Mnémosyne enchaînée (D, Création): Accéder à et manipuler la mémoire d'une victime, éventuellement marquée.
- Oubli (C, Création) (5/per/1 c): Faire oublier à une personne un événement passé. un désenvoûtement sera inutile, puisque l'effet est permanent et ne procède pas par envoûtement.
- Faux souvenirs (C, Création) (6/per/1 c): Donner de manière permanente un faux souvenir à une personne (jet de volonté), qui ne peut être trop éloigné d'une expérience similaire à celle que la personne ait vécu ou que le Mage ait vécu ou volés, puisqu'on ne peut écrire en quelque sorte qu'à partir de découpage et de collage de souvenirs existants.
 - Lecture des souvenirs (E, Sortilèges) (4/ins/1 c): Lire les souvenirs d'une personne (jet de volonté si non consentante) à la recherche d'un événement en particulier, à condition que la personne en ait le souvenir conscient.
 - Stimulation de la mémoire (E, Sortilèges) (1/ins/1c): Réveiller des souvenirs indisponibles car enfouis, des éléments oubliés du passé d'une personne consentante ou non (jet de vol).
- Ontomorphose (D, Création): Modifier de manière permanente ou non la matière inanimée, éventuellement magique (jet de volonté dans ce cas)
 - Désintégration (C, Sortilèges) (6/per/n m3): matière inanimée uniquement
 - Sublimation étrange (E, Sortilèges) (3/n rds/n m3): Dématérialiser provisoirement un obstacle solide, pratique pour traverser les murs.
- Secrétariat (D, Création): ou l'art de préserver le secret... Glyphes réagissant à l'identité et déclenchant éventuellement un autre effet magique. Le coût en Transcendance bloquée sera celui de l'effet voulu, sauf pour les applications ci-dessus, qui ont un coût fixé.
- Ecritures interdites (C) (2/Transcendance bloquée/): Une écriture s'autodétruit (par l'harmonique de la Terre) si une personne non habilitée essaie de la lire, les personnes habilitées devant avoir été vues une fois du Mage.
 - Encre invisible (E, Création) (1/Transcendance bloquée/): Permet de laisser une inscription lisible uniquement par des personnes ayant déjà été vues par le Mage. L'invisibilité est créée par l'Harmonique optique.
 - Portes (E) (2/Transcendance bloquée, Sortilèges): Bloque un verrou qui ne peut être ouvert que par des personnes désignées spécifiquement par le Mage (il doit les avoir vues au moins une fois pour pouvoir les

désigner). Le blocage est créé par une modification locale de la matière par l'Harmonique de la Terre. Ce pouvoir peut être utilisé également pour ouvrir une porte fermée par un verrou non-magique.

- Science infuse (D, Arcanes): Prémonitions, connaissances, intuitions...
 - Langues (C, Arcanes) (2/1h/n/1c/n): parler, lire et écrire une langue quelconque non-enchantée non-liturgique
 - Savoir (C, Arcanes) (n/ins/perso): Accéder à une connaissance quelconque. Le niveau d'appel du sort dépendra du caractère plus ou moins hermétique des connaissances invoquées. Utilisation dangereuse: car "le signal peut être remonté" jusqu'au Mage.
 - Savoir infernal (E, Arcanes) (?/ins/perso): Accéder à une connaissance relative à la Géhenne et à ceux qui la peuplent. Le niveau d'appel du sort dépendra du caractère plus ou moins hermétique des connaissances invoquées.
 - Intuition (E, Arcanes) (3/ins/perso): avoir l'intuition d'une direction à suivre
 - Prémonition (E) (3/ins/perso, Arcanes): savoir si les conséquences les plus probables d'une action pas encore accomplie seront immédiatement néfastes
- Suggestion (D, Sortilèges): Placer une personne consentante ou non dans un état de pensée et de sensibilité différent du sien de manière provisoire. Permet de changer de Teinte Spirituelle, de sentiments, de se convaincre de quelque chose de faux au sens des souvenirs et non des connaissances (hémisphère gauche du cerveau). Peut durer une durée fixe ou être maintenu jusqu'à apparition d'un événement particulier déclenchant le retour à la normale comme par un conditionnement hypnotique, sans magie. L'effet, bien que provisoire, est instantané du point de vue magique dans la mesure où il ne s'agit ni d'un envoûtement ni d'une évanescence: la personne touchée a subi une modification de sa mémoire affective, et le sort ne laisse aucune trace. Le retour à la normale vient de la personne elle-même ou d'un conditionnement mental mais pas de la dissipation progressive du sortilège initial.
 - Sincérité I (C, Sortilèges) (5/jusqu'à rupture/1c/n CONSENTANTES): Convaincre provisoirement les cibles d'un événement faux venant masquer une réalité qu'on ne souhaite pas révéler. Du coup ça invalide la détection du mensonge. Établir une condition événementielle permettant de déclencher la recherche du véritable souvenir.
 - Fausse aura spirituelle (C, Sortilèges) (8/jusqu'à rupture/1c/n CONSENTANTES): Changer provisoirement de Teinte Spirituelle.
 - Faux sentiments (C, Sortilèges) (2/1rd/n/1c): Modifier un sentiment de la cible.
 - Sincérité II (E, Sortilèges) (4/n rds/1c/n CONSENTANTES): cf. Sincérité I

ROSES

† Harmonique de la Poussière d'Ange

Transformer un corps ou un objet touché par la magie divine en une poussière blanche semblable à la manne, imbue de grâce inanimée.

† Harmonique de la cendre d'âmes

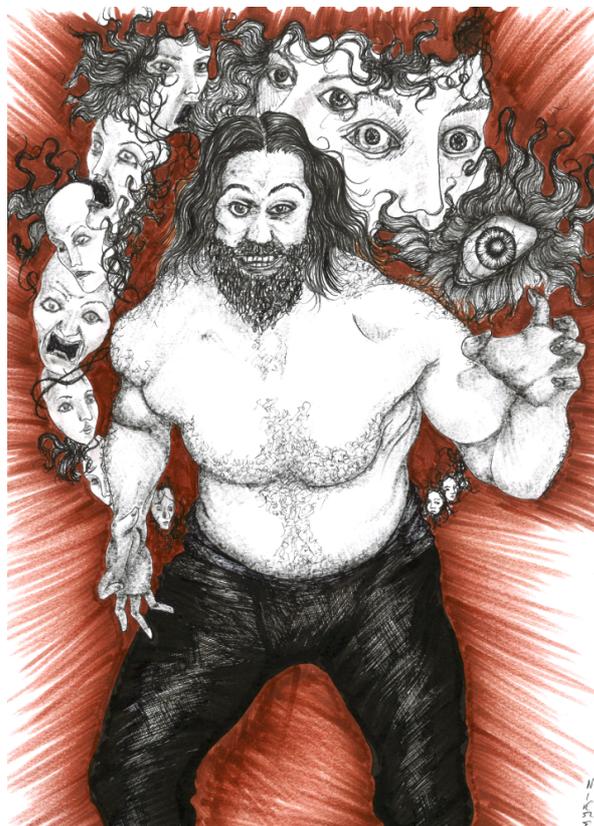
Cette harmonique permet en fait de toucher des âmes mortes qui aient été arrachées à la Douat et soient présentes sous une forme matérielle : la cendre d'âmes. Elle s'applique donc essentiellement aux Démons ou à certains Procurateurs. C'est une harmonique qui permit jadis à la Main Droite de l'Ordre de la Vie de s'opposer aux débordements de la Main gauche. Très étrange et très puissante (car elle permet d'ignorer la volonté de la cible), elle s'utilise essentiellement en association avec les Harmoniques des Passions.

† Harmonique de Méthyl

Transformer une source de Grâce inanimée en source de Transcendance inanimée.

† Harmonique de Niève

Transformer une évanescence reproduisant une émotion en transcendance morte. Une fois que le Mage est habitué à la manière



dont les émotions viennent enrichir cette harmonique en Transcendance, il peut à l'inverse peu à peu influencer les émotions à l'inverse en enrichissant cette harmonique à son tour.

† Harmonique de Mithridate

Proche de l'harmonique de la Procréation, cette harmonique permet de réagir à tout poison ou maladie (identifié par l'harmonique du Souvenir) en suspendant ses propriétés nocives assez longtemps pour que le corps puisse les éliminer naturellement.

† Harmonique de l'anomalie temporelle

Crée un saut dans le temps conduisant en général au vieillissement prématuré de la matière animée ou inanimée dans les conditions du moment. C'est d'ailleurs l'un des très rares pouvoirs agissant sur le temps hors de la Sorcellerie du Chaos.

† Harmoniques des Passions

Ces harmoniques permettent d'exacerber ou d'inhiber des sentiments et passions de la cible, sans en connaître la nature exacte. D'usage très délicat ces harmoniques ont des effets puissants mais pas toujours très prévisibles. Ces harmoniques agissent sur les sentiments comme l'harmonique de la mémoire, mais sont beaucoup plus puissantes et subtiles. L'harmonique de la mémoire agit sur la mémoire émotionnelle, donc sur des sentiments liés à des souvenirs précis, connus de la personne, et non sur des sentiments plus obscurs, plus fondamentaux, échappant à la compréhension de la personne, donc sur ce qui constitue réellement la passion pure.

† Harmonique de la rose infernale

Matérialise un poison mystique originaire de la Géhenne. Ce poison peut avoir des effets physiques variés, voire mentaux. Les jets de résistance sont des jets d'encaissement, mais la résistance à la magie s'applique. C'est cette harmonique qui est à l'origine du fameux poison-qui-rend-fou.

† Harmonique du Souvenir cf. plus haut

† Harmonique de la mémoire cf. plus haut

† Harmonique du Loup-Garou cf. plus haut

† Harmonique de Chimère cf. plus haut

† Harmonique du Tyran cf. plus haut

† Harmonique de la rune cf. plus haut

† Harmonique du glyphe cf. plus haut

† ROSES : POUVOIRS

- Immunité absolue et définitive aux poisons et maladies (D, Arcanes): Ce pouvoir est permanent sur une créature consentante pourvu que le Mage sacrifie 30 points de Transcendance vive. Cette immunité a ceci de spécial qu'elle fonctionne même contre les maladies et poisons inconnus (comme le venin de Veuve Noire aux Yeux Dorés), contrairement aux immunités magiques habituelles. L'harmonique de Mithridate poussée à son plus haut niveau inhibe même des substances dont l'effet est inconnu. La Guildienne par ingestion contaminante (cf. la Guilde du Nombre d'Or) est par exemple mise en échec par ce sortilège, mais pas par irradiation extérieure. Cette immunité s'appliquera également à la Rose Infernale, bien qu'il s'agisse d'un poison surnaturel.

- Immunité définitive aux poisons et maladies (C, Arcanes): Comme plus haut mais limitée aux affections connues.

- Immunité aux poisons et maladies (E, Sortilèges) (7/per/rune ou Transcendance bloquée/1c ou perso): Pareil mais à Transcendance bloquée.

- Flétrissement I (D, Sortilèges): Permet de faire vieillir de manière accélérée une personne (jet de volonté) ou un objet inanimé (jet de volonté si magique). Sur les cibles animées ce sort est soumis à la loi de l'Obligatoire Perfection comme un envoûtement (*Vème loi de Viviane*) ainsi que la suivante.

- Flétrissement II (C, Sortilèges) (8/ins/1 c à vue): Faire vieillir artificiellement la personne de n années (jet de volonté).

- Flétrissement III (E, Sortilèges) (4/ins/n m³ de matière, vue): permet de détruire des objets normaux comme par un vieillissement accéléré

- Mnémosyne enchaînée (D, Création): On retrouve tous les pouvoirs correspondants des Silences.

- Poussière divine (D, Création): Transformer une source animée ou inanimée de Grâce en une poussière contenant de la

Transcendance vive pouvant être utilisée de manière brute comme un objet alchimique doté de propriétés intrinsèques variables ou comme une source pouvant être incluse dans la fabrication d'un objet magique.

- Fléau des prêtres (C, Création) (10/per/1 prêtre): Détruire au toucher une affinité divine d'un prêtre. L'effet est définitif mais le sort en lui-même dure une heure et implique que le prêtre soit à la merci du Mage. Un jet de volonté est cependant possible. La loi de l'Obligatoire Perfection s'applique. La Transcendance créée ainsi est équivalente à une source inanimée égale à la valeur de l'affinité détruite multipliée par le rang dans l'extension Création du Mage.
- L'Ange crucifié (C, Création) (6/per/1 Ange): Enchanter une arme pour affaiblir la Xoa créée d'un Ange en le frappant avec. L'arme s'adaptera à sa Xoa et la détruira un peu plus à chaque coup. À chaque coup porté l'Ange doit faire un jet de volonté contre un seuil égal au triple de la valeur de l'affinité diabolique du créateur de l'arme. En cas d'échec un le dernier verset de son séfer (cf. *Anges*) sera définitivement détruit, jusqu'à sa destruction lorsqu'il ne reste plus celui qui décrit son nom. En cas de réussite il y a alors 3% de chances que l'arme soit définitivement détruite. L'arme sera inutile contre une Xoa différente, mais les Anges sont souvent de simples clones d'un modèle original... Le niveau du pouvoir ici n'est qu'indicatif du niveau minimum exigé, le coût réel de l'enchantement en Transcendance vive (qui doit à moitié venir du Mage lui-même selon la IVème loi de *Viviane*) est égal au tiers de sa puissance brute.
- Le geste de Bethmen (E, Création) (4/per/1 objet inanimé cohérent): Objets magiques ou cadavres de prêtres ou de templiers... Mêmes morts ils portent encore en eux de la Grâce. Jet de volonté pour les objets magiques uniquement. La moitié de la valeur en Grâce vive de l'objet (arrondir à l'inférieur) ou du score de l'affinité est alors converti en Transcendance vive sous la forme de la poussière citée plus haut. Cette Transcendance vive vient s'ajouter au potentiel du mage de manière définitive. En cas de réussite du jet de volonté, la cible devient immunisée à ce pouvoir.
- Poisons Infernaux (D, Création): Faire apparaître un poison mystique issu de la Géhenne, dont l'effet est exclusivement physique, mais variable selon le désir du Mage. Les poisons mentaux capables de rendre fou sont achetés au Seigneur des Roses lui-même, qui seul conserve ce secret par devers-lui. Ce poison peut apparaître sous une forme matérielle quelconque, et être inclus dans une arme. Il est à la fois ingestif et insinuatif. Le poison en lui-même est magique (source magique inanimée prise sur la Géhenne, mais inutilisable en tant que source de Transcendance), quoique ses effets ne le soient pas.
 - Lames traîtresses (C, Création) (k/n rds/1 arme à vue): Les objets concernés (jet de volonté éventuel si l'objet est magique) deviennent empoisonnés par la Rose Infernale sous la forme d'un poison insinuatif violent, de virulence k+n. En cas d'échec au jet d'encasement, la mort est immédiate. Si la personne résiste, le poison utilisé devient inefficace contre elle jusqu'à la fin de la scène.
 - Lames royales (C, Création) (k/n rds/1 arme à vue): Comme ci-dessus mais l'effet est cette fois une paralysie immédiate et totale, hormis le système respiratoire et nerveux. La personne est rendue de plus incapable de faire de la magie, même naturelle, même immobile et silencieuse.
- Locuste vénérée (E, Création) (1/per): Créer une dose de poison ingestif ou insinuatif de virulence 10+n.
- Khelbelzel I (D, Arcanes): ("détournement") Ce pouvoir très puissant permet de prendre le contrôle d'un Démon ou de toute créature faite à partir de cendre d'âmes en jouant sur les passions rémanentes des âmes présentes en lui. Ici aucun jet de volonté pour résister mais la résistance à la magie s'applique. La durée sera très variable selon le démon, la puissance du mage et le niveau du sort.
 - Khelbelzel II (C, Arcanes) (11/1rd/n/1c): Comme ci-dessus mais avec les limitations entre parenthèses.
 - Khelbelzel III (E, Arcanes) (8//1rd/n/1c): Comme ci-dessus, mais le démon a droit à un jet de volonté.
- Leidenfresser I (D, Arcanes): Volé à Niève, ce pouvoir permet de lire et de percevoir les émotions mais également de les convertir en Transcendance morte. C'est une évanescente sensible aux émotions plus qu'aux pensées articulées. La puissance de la conversion sera laissée à l'appréciation du MJ au cas par cas.
 - Leidenfresser II (C, Arcanes) (4/ins/1 personne à vue): Percevoir les émotions dominantes, à la fois du moment et en général, de la personne (jet de volonté). Ce pouvoir permet de "consommer" ces émotions en les transformant en Transcendance morte, en en acquérant au maximum 2n points de Transcendance: l'émotion est alors considérablement réduite chez la personne. Il ne s'agit pas d'un envoûtement, l'effet est instantané et l'émotion elle-même se régénère ou pas selon la personne touchée.
 - Leidenfresser III (E, Arcanes) (3/ins/1 personne à vue): Comme ci-dessus, mais uniquement les émotions dominantes du moment, et la conversion culmine à n points de Transcendance.
- Jouets infernaux (D, Création): Ce sont des objets qui ont la faculté de lire et d'influer sur les sentiments des personnes à l'entour. Pour les créer un sacrifice de Transcendance vive est nécessaire, dont la valeur dépend des propriétés de l'objet en question.

- Pomme de discorde (C, Création) (6/per/toute personne en présence de l'objet à l'exception du mage lui-même): permet de conférer à un objet quelconque une valeur immense aux victimes du sort, si bien qu'ils seront prêts à s'entretuer pour l'avoir, jet de volonté pour y échapper (1 fois par jour); nécessite un sacrifice de 10 T.
- Beauté du Diable (C, Création) (5/per/rune/1c): rend la créature belle au-delà des mots
 - Festin de noirceur (E, Création) (1//): permet d'enchanter une nourriture (pas plus du poids du mage) de manière à ce que ceux qui en mangent soient soudainement soumis à une exacerbation de leurs passions, dans le sens d'une déviation perverse. Dure n heures. Jet de volonté au début de chaque heure. Exception: ne nécessite pas de sacrifice de Transcendance vive.
- Tarachéurgie (D, Sortilèges): Manipuler les émotions de la cible (jet de volonté) sans pour autant les trahir complètement. Les détourner dans le sens d'une perversion permettant de retourner la force mentale de l'ennemi contre lui ou de saper ses fondations émotionnelles. Les Mages des Roses sont réputés pour détourner à la fois la magie et les sentiments, utilisant le lien obscur qui les unit.
 - Pulsion (C, Sortilèges) (7/ins/1c): permet d'instiller en quelqu'un un sentiment violent (désespoir, haine etc...) dirigé vers ou contre un objet déterminé, amenant une action immédiate, même suicidaire, jet vol. Ce sentiment ne peut être entièrement décorrélé du caractère de la victime;
 - Perversion (C, Sortilèges) (6/1rd/n/1c): perversion dangereuse d'un sentiment déjà existant jet vol
 - Tentation (E) (2/ins/1c): permet de tenter une personne d'aller jusqu'au bout d'un sentiment ressenti sur l'instant (colère, amour etc...) sans aucune inhibition, jet de vol
 - Aggravation (E, Sortilèges) (3/1rd/n/1c/n): accroissement considérable d'un sentiment déjà existant jet vol

ÉPÉES

† Harmonique de la Pointe

C'est l'harmonique qui est à la base de cette couleur. Elle permet d'agir sur toute action violente afin d'en aggraver ou d'en amoindrir les effets. C'est une harmonique très complexe et très souple, qui semble parfois animée d'une volonté propre à ceux qui l'utilisent.

† Harmonique de la Frontière

La Frontière est un UMI mystérieux qui semble avoir été créé par Méthyl pour y combattre les Anges. C'est un lieu où un mortel peut affronter un Ange à armes presque égales. Cette harmonique téléporte le Mage et l'Ange dans la Frontière, par une sorte d' *affusion* (cf. article éponyme) particulière et qui se fait sans que l'Ange puisse y échapper. Il n'est alors possible de sortir de la Frontière qu'une fois que le Mage ou l'Ange a péri.

† Harmonique des Rats Combattants

La violence peut être un moyen pour l'âme de préserver son équilibre en réponse à une agression physique ou mentale, même si elle n'est pas dirigée contre la source de l'agression. La violence laisse des marques et une manière de survivre à ces marques est de se défouler sur autrui, afin que la colère ne se transforme pas en une violence contenue, qui finalement rongera celui-là même qui la ressent. Cette harmonique pousse ce principe jusqu'à une matérialisation étrange: elle permet de compenser les effets d'une violence physique ou mentale en infligeant à son tour une violence du même ordre.

† Harmonique de la Curée

Lorsque la Bête est acculée, aux abois, cernée, il ne lui reste plus que la rage pure, absolue, qui lui permet de transcender ses limites puisqu'elle ne craint plus la mort, et n'a plus besoin de se préserver. Cette harmonique brouille les signaux internes du



corps et crée une frénésie guerrière dangereuse mais efficace, au-delà de la douleur et de la peur.

† Harmonique du Tueur

Sorte de contrepartie de l'harmonique de la Curée, elle inhibe les passions de manière à tendre l'esprit tout entier vers la nécessité de vaincre, de manière indifférente et détachée, à la manière d'un parfait artiste martial. Elle annule le stress et donne la sensation d'un ralentissement du temps, comme si le combattant disposait de suffisamment de temps pour réfléchir tout son soûl pendant qu'il se bat. De ce fait certaines facultés guerrières qui doivent normalement être acquises au terme d'un long entraînement deviennent soudainement naturelles aux bénéficiaires du sort.

† **Harmonique de la Procréation** cf. plus haut

† **Harmonique du Souvenir** cf. plus haut

† **Harmonique de l'Impermanence** cf. plus haut

† **Harmonique du Tyran** cf. plus haut

† **Harmonique de la rune** cf. plus haut

† **Harmonique du glyphe** cf. plus haut

† ÉPÉES : POUVOIRS

- Hallali (D, Sortilèges): ce pouvoir permet de rendre une personne insensible aux manipulations mentales magiques ou non, à la fatigue, la douleur ou la peur, afin qu'elle combatte jusqu'au bout. La transe frénétique créée par ce pouvoir peut se révéler dangereuse pour celui qui en est atteint une fois passée.
- L'arme secrète de la Milice (C, Sortilèges) (12/per/rune/∞): Utilisé jadis par les Chevaliers de la Milice d'Adevărat (cf. *La chute du Royaume de Dieu*), ce pouvoir rendait les Miliciens particulièrement efficaces. De plus il n'a aucune limite dans son champ d'application: le nombre de personnes concernées peut être aussi grand que ce que souhaite le Chevalier. C'est l'un des pouvoirs qui a rendu jadis les armées de l'Empire Hyrcan si puissantes. Toute personne touchée par ce pouvoir entre en une frénésie surnaturelle lui conférant le pouvoir d'ignorer tout malus lié à l'épuisement ou aux blessures (sauf si le membre tombe en disponibilité passive ou nulle), tout intimidation ou toute forme de peur ou de manipulation de l'esprit, magique ou non, ainsi que toute douleur, infligée naturellement ou surnaturellement, physique ou mentale. La cible dispose aussi d'un bonus sur tous ses jets de volonté égal au rang du Mage en Arcanes, et d'une résistance à la magie égale à $2n\%$.
- Frénésie (E, Sortilèges) (1/10n rds ou per/rune/n créatures consentantes): permet de rendre une créature consentante si enragée qu'elle ne subira aucun malus lié à l'épuisement ou aux blessures (sauf si le membre tombe en disponibilité passive ou nulle), mais elle ne cessera de combattre jusqu'à la mort ou cessation du sort, se retournant éventuellement contre ses amis, et de plus des séquelles se feront sentir pour chaque disponibilité mineure
- Tueur (D, Sortilèges): Ce pouvoir permet de conférer à une personne des aptitudes guerrières bien au-delà de ses capacités habituelles. Ce pouvoir et ceux qui en découlent ne peuvent être utilisés en conjonction avec Hallali ni aucune de ses dégénérescences
 - Faculté (C, Sortilèges) (z/n rds ou per/rune/n personnes consentantes à vue): confère à une personne une faculté de combat qu'il ne possède pas, même s'il elle lui est normalement interdite, dont le coût en points de faculté est z. Il doit cependant avoir acquis les facultés prérequis normalement pour cette faculté, éventuellement de manière provisoire par ce même sortilège.
 - L'ange de l'épée (E, Sortilèges) (z/10 rds ou per/rune/n cibles consentantes à vue) combat +z, si le mage le souhaite il peut concentrer les bonus sur moins de n cibles, répartissant l'excédent selon son bon plaisir.
- Grandes Forges infernales (D, Création): Créer armes et armures magiques, permanentes ou non. Les effets se limitent à des bonus ou malus au toucher, aux dégâts, à la protection pour l'armure. Différentes astuces alchimiques peuvent être utilisées pour les créations permanentes, mais la *IVème loi de Viviane* s'applique. Les runes adéquates devront bien entendu également être tracées.
 - Petites Forges Infernales (C, Création) (p+q/per/1 arme): Rendre l'arme indestructible et bénéficiant d'un bonus +p/+q, pour un sacrifice de p+q T, devant provenir **entièrement** du Mage. Applicable aussi aux armures, ce pouvoir permet de conférer un bonus en protection de p et en robustesse de 100q, pour le même sacrifice, provenant du Mage. Pour une armure, l'indestructibilité n'est accessible qu'au rang supérieur. Il est cependant possible de réparer l'armure par des moyens et matériaux non-magiques, tant qu'elle est au-dessus de la moitié de son total de robustesse, comme une armure normale.
 - Arme maudite (C, Création) (3/10rds/n/1 arme ordinaire à vue): -2/-4. Cumulatif, mais aucun malus ne peut dépasser le rang en arcanes de l'affinité diabolique.

- Arme enchantée (C, Création) (4/10rds/n/1 arme ordinaire tch): +2/+4. Cumulatif, mais aucun bonus ne peut dépasser le rang en arcanes de l'affinité diabolique.
 - Arme enchantée II (E, Création) (1/10 rds/n/1 arme ordinaire à vue): donner un bonus +1/+2 (non cumulatif)
 - Arme maudite II (E, Création) (1/10 rds/n/1 arme ordinaire à vue): malus -1/-2 (non cumulatif)
 - Peau des esclaves (E, Création) (5/n heures/1 armure): ce pouvoir permet d'enchanter une armure en lui incorporant des lambeaux de peau d'un esclave du mage, tué spécifiquement pour ce but, sa protection augmente alors de 3.
- Secrets de la Main Gauche (D, Création): Ce sont des secrets volés à la Main Gauche de l'Ordre qui rassemblent toutes les techniques magiques permettant de combattre les démons, comme la fabrication d'armes enchantées démonicides à partir d'or (sans aller jusqu'à l'or surpur des démonistes), la création de sorts dissipant la puissance des pouvoirs démoniaques et perturbant la cohérence du pentacle en faisant "résonner" leur nature chaotique.
 - La litanie de Lilith (C, Arcanes) (4k/tant que concentré/toutes les créatures démoniaques à portée de voix): Lorsqu'il utilise ce pouvoir - issu selon la légende de l'ange déchue Lilith - le mage se concentre et récite en boucle le sortilège (il ne peut le lancer en incantation silencieuse). Il ne peut rien faire d'autre hormis se déplacer. Tous les démons à portée de voix voient alors leur pentacle provisoirement modifié (sans jet de résistance ni résistance à la magie possible): le mage peut diminuer la puissance des branches du pentacle selon son désir (jusqu'à 0 éventuellement) en leur soustrayant jusqu'à un total de points égal à $k \times$ (le rang de son affinité diabolique).
 - Fer et Or (E, Création) (2/per/1 arme): permet d'incorporer de l'or dans le fer d'une arme à partir d'une quantité minimale et d'aller jusqu'à 24 carats.
- Secrets de la Main Droite (D, Arcanes): Ce sont les secrets qui permettaient jadis aux Chevaliers de l'Ordre de la Vie (cf. *La chute du Royaume de Dieu*) d'attirer un Ange en combat singulier sur la Frontière, et de l'y combattre.
 - Les armes maudites des Infidèles (C, Création) (5k/n h/n armes au toucher): rend n armes capables de toucher n'importe quel ange en leur conférant un bonus aux dégâts de $+nk$ lorsqu'elles sont utilisées contre des anges.
 - Lame de la Géhenne (E, Création) (z/n rds/1 arme au toucher): confère à l'arme la possibilité de frapper des créatures uniquement atteintes par une arme magique de bonus $+z$ minimum
- Violence apprivoisée (D, Sortilèges): Utiliser l'Harmonique de la Pointe pour modifier les conséquences des actes de violence.
 - Peau de diamant (C, Sortilèges) (z/tant que Transcendance bloquée/1c): z points de réduction de dommages sur chaque coup reçu provenant d'une volonté de violence en toute localisation et sous-localisation protégée par de la peau (pas les yeux notamment).
 - Rage destructrice (E, Sortilèges) (3/10 rds/n ou per/rune/1 c/n): permet de doubler tous les dégâts et d'atteindre même les créatures ne pouvant normalement être atteintes que par des armes magiques, mais la créature a 50% de chances de mourir à l'issue du sort
 - Force infernale (E, Sortilèges) (z/10 rds/n ou per/rune/1c): permet de multiplier par z le bonus force aux dégâts
- Forme monstrueuse (D, Création): Ce pouvoir permet au Mage de transformer son corps (entièrement ou partiellement) de manière à en faire une arme où à réaliser des actions surhumaines. Egorger quelqu'un de ses mains nues par le biais de griffes aiguisées comme des rasoirs, tordre les barreaux d'une grille, rompre d'une main la nuque d'un adversaire en le prenant à la gorge... tout cela entre dans le champ d'application de ce pouvoir. À faible niveau il est conseillé d'utiliser ce pouvoir pour reproduire des aptitudes de monstres connus du Mage, comme des ailes de Dragon ou d'Ange, en transformant le corps de manière adéquate... car une utilisation trop audacieuse de ce pouvoir peut entraîner des séquelles sur le corps du Mage, une fois le sort achevé. C'est ainsi que Maÿn (cf. *La chute du Royaume de Dieu*) eut les mains en sang la première fois qu'elle utilisa ce pouvoir pour tordre les barreaux rouillés d'une grille.
 - Forme monstrueuse II (C, Sortilèges) (k/tant que Transcendance bloquée/1 c consentante): prendre entièrement ou partiellement, la forme et les aptitudes guerrières d'une créature vivante ou magique quelconque, dont la valeur en termes de puissance par rapport à l'échelle des épures prométhéennes (cf. *Invocation*, bien entendu il s'agira d'une équivalence pour les créatures vivantes non-magiques) serait au plus égale à kn .
 - Membre monstrueux (E, Sortilèges) (3/n rds/1 c consentante): pareil que Forme Monstrueuse II mais limité à un membre choisi
- Mange-violence (D, Arcanes): Ce pouvoir permet au Mage de se nourrir de la violence qu'il inflige. Il peut ainsi récupérer

points de vie, points d'épuisement etc... à chaque fois qu'il inflige un coup.

- Akarok (C, Arcanes) (3/n rds/1 c consentante au toucher): Récupérer localement 1/3 des points de dégâts infligés.
- *Frappez tant que le bras vous tient!* (E, Arcanes) (1/n rounds/1c consentante au toucher): permet de réduire son épuisement temporaire d'un point à chaque blessure faite sur autrui

BÂTONS

† Harmoniques de l'Illusion

Ces harmoniques permettent d'affecter les perceptions immédiates de la cible en remplaçant un signal par un autre, et en se fondant sur la capacité du cerveau à accommoder un stimuli pour le ramener à une situation connue. Elles permettent en pratique par exemple de se rendre invisible non pas par une manipulation de la lumière mais par une action sur le cerveau des gens susceptibles de voir pour les convaincre qu'ils ne voient pas la personne en question. Elles peuvent aussi créer de toutes pièces une illusion qui se substitue à la réalité mais n'est présente que dans l'esprit des personnes affectées par le sort. De manière beaucoup plus inoffensive, ce pouvoir peut être utilisé pour établir un contact télépathique.

† Harmonique de l'Ange Déchu

Cette harmonique a un effet redoutable sur les Anges: elle permet de les *détourner*. Entrant en résonance avec les nœuds de la Xoa créée de l'Ange, elle soumet l'Ange au Mage, l'enfermant dans une incarnation corporelle choisie par le Mage qui tient lieu de prison à l'Ange. Ce n'est possible que sur les Xoa créées ou transformées de manière à être soumises à un Maître comme le sont les Anges aux Angélistes ou l'étaient au Démon devenu le Dieu Unique.

† Harmonique du Bâton

Cette harmonique agit sur la volonté, l'inhibant complètement, et transformant la cible en un pantin obéissant aux ordres qui lui seront donnés. C'est l'Harmonique du Tyran sous sa forme la plus pure et la plus redoutable.

† Harmonique du Vaisseau

Cette harmonique sert de base à la transmission d'autres ondes magiques. Elle parcourt les Dimensions Non-Euclidiennes pour établir un lien entre deux personnes mental et magique.

† Harmonique de l'Invocateur

Cette harmonique est une forme affaiblie de la Trame de l'*Affusion* (cf. l'article éponyme). Elle permet de voyager dans les DNE pourvu qu'un lien magique fort ait été tissé auparavant. En pratique elle ne fonctionne que par des vassaux. On dit que cette harmonique fut volée jadis à la Main Gauche de l'Ordre de la Vie.

† Harmonique du Chien

Après le Tyran et le Bâton, le chien est la troisième facette de l'obéissance. Son utilisation est complexe et variée. Au lieu d'une obéissance de pantin comme celle du Bâton où d'une simple subversion de la résistance à la magie, l'Harmonique du Chien représente la fidélité, la loyauté et la soumission totales, sans réserve, mais sans détruire toute autonomie de la victime.

† **Harmonique du Tyran** cf. plus haut

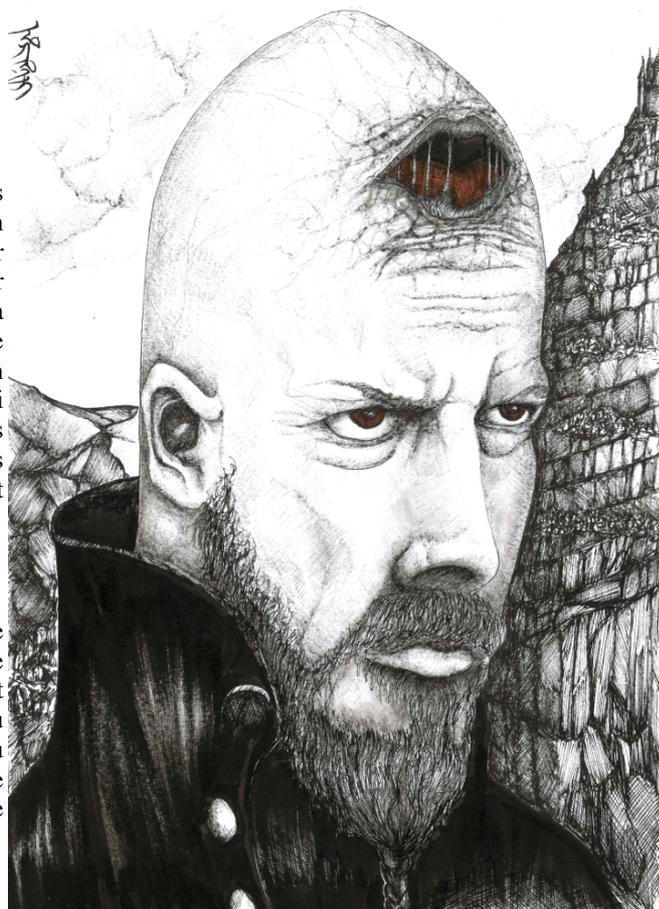
† **Harmonique du Loup-Garou** cf. plus haut

† **Harmonique de la mémoire** cf. plus haut

† **Harmonique de Chimère** cf. plus haut

† **Harmonique de la rune** cf. plus haut

† **Harmonique du glyphe** cf. plus haut



† BÂTONS : POUVOIRS

- Mnémosyne enchaînée (D, Création): On retrouve tous les pouvoirs correspondants des Silences.
- Manipulation des Sens (D, Sortilèges): Affecter les perceptions autour de soi pour créer des illusions ou masquer une réalité.
 - Invisibilité active (C, Sortilèges) (2/n rds/1 c): Affecter les perceptions d'une personne de manière à ne pas être vue d'elle, même en l'attaquant (le mage peut faire bénéficier de ce sort une autre personne consentante). Jet de volonté pour ceux qu'affecte l'illusion.
 - Méreg ("venin") (C, Arcanes) (8/tant que Transcendance bloquée/toute personne utilisant un sortilège de détection): Affecter de manière permanente toute forme de détection magique ou de double-vue de manière à convaincre la personne faisant la détection (jet de volonté) qu'elle perçoit l'image que le mage souhaite renvoyer de lui-même.
 - Télépathie (C, Sortilèges) (3/n heures/1 c ayant déjà été vue du Mage ou d'une personne déjà en contact télépathique avec le Mage): Télépathie reposant sur les images ou le son, ne se substituant pas à la réalité. Sous cette forme, la cible peut accepter ou refuser le contact télépathique et ne peut être forcé à le recevoir. Sous cette forme inoffensive, l'harmonique de l'Illusion se montre particulièrement efficace et n'implique pas que la cible soit présente ni même sur le même hyperplan.
 - Nem figyeljete (E, Sortilèges) (1/n heures/n c): Comme invisibilité active, sauf que cela agit sur l'ouïe et permet de se rendre inaudible à n victimes.
 - Invisibilité passive (E, Sortilèges) (2/n heures/n c): Comme invisibilité active, mais sur n personnes et à condition de ne pas interagir avec l'environnement.
 - Lames illusoires (E, Sortilèges) (4/tant que Transcendance bloquée/): permet de faire apparaître une arme illusoire quelconque du choix du mage entre ses mains, qui est +10/+10, mais dont tous les dégâts sont illusoires, à chaque coup la victime dispose d'un jet de volonté à un seuil normal +10 pour faire cesser l'illusion, l'arme ne peut donner l'illusion de la mort
- Reconnais ton maître (D, Sortilèges): Ce pouvoir permet de contraindre la cible à obéir aux ordres du Mage.
 - Soumission (C, Sortilèges) (4/n rds/1 c): Soumet la personne aux ordres du Mage (jet de volonté), tant qu'ils ne sont pas manifestement dangereux pour sa personne.
 - Injonction (E, Sortilèges) (2/inst/1 c): Fait obéir la personne à un ordre unique formulé en un mot (jet de volonté).
- Intimidation (D, Sortilèges): Ce pouvoir utilise l'Harmonique du Chien dans le sens d'un mâle alpha au sein de la meute. Il crée un sentiment d'infériorité entre le mage et son entourage, et peut attacher cette vertu d'intimidation à un objet, de manière définitive ou non. Un vassal peut être considéré comme un objet de ce point de vue.
 - Le sang bleu des Patriciens d'Tlakol (C, Sortilèges) (4/tant que Transcendance bloquée/perso): Empêche les créatures ayant moins de n points de vie d'attaquer le Mage, tant que celui-ci ne les attaque pas non plus. Aucun jet de volonté.
 - Fidélité (C, Sortilèges) (4/per/rune/1 c marquée): permet de poser une condition précise énoncée en n mots, dépendant d'une action d'une créature marquée, si cette condition est réalisée la créature meurt (spécial : si cette rune est activée et tant que la condition n'est pas remplie la Transcendance est bloquée)
 - Peine de Mort (C, Arcanes) (1/inst/rune/n c marquées): Tuer un vassal, jet de volonté autorisé, 1 seule tentative possible.
 - Témoin de commandement (E, Création) (2/per/1 objet): permet de conférer à un objet la faculté de représenter l'autorité du mage de manière évidente pour tout Diable ou tout Gobelin ou toute personne sachant parler le diabolique, de telle manière que toute créature concernée craigne la personne autant que de défier le mage concerné (sacrifier 1 point de Transcendance vive par objet)
 - Sceaux diaboliques (E, Création) (k/T bloquée/1 lieu): Permet de rendre un lieu inaccessible à toute autre personne que le mage (et éventuellement certains de ses vassaux). Peut être utilisé comme un cercle d'emprisonnement. Jet de volonté (avec un malus de -k) pour y échapper, en cas d'échec on ne peut franchir le sceau, à moins d'y être contraint physiquement: il s'agit en effet d'une pure inhibition mentale. Ces glyphes ne sont donc efficaces que contre des créatures douées de volonté.
 - Supplice de la roue (E, Création) (3/3n rds/un bâton de fer): permet de transformer un bâton de fer en une arme +n/+n. L'efficacité martiale de cette arme est due à l'effet qu'elle a sur le mental de l'adversaire, qui a donc droit à un jet de volonté avant d'engager le combat.
 - Abraxas (E, Création) (5/Transcendance bloquée/1 bâton): permet de transformer un bâton en un symbole

inspirant crainte et vénération, dont il devient impossible de s'approcher à moins de 3 m, et dont le porteur ne peut être attaqué jet de volonté

- Possession (D, Sortilèges): cf. les pouvoirs correspondants des Chaînes
- Vaisseau Charnel (D, Arcanes): Prendre possession de l'enveloppe corporelle d'un vassal marqué et tout en disposant de ses propres facultés mentales et magiques. Utiliser la Transcendance vive ou morte du vassal. Cela peut fonctionner sur une personne non-marquée sous la forme d'une action limitée dans le temps et soumise à un jet de volonté.
 - Magioculture (C, Arcanes) (2/ins/rune/1c marquée): permet de récupérer la Transcendance de la créature marquée, Transcendance vive ou morte. La Transcendance vive est convertie en Transcendance morte évidemment, et les 2% de chances que la perte soit définitive pour la cible sont applicables.
 - Sortilège vassal (E, Arcanes) (3/ins/run/1c marquée): lancer un sort via un vassal, en utilisant éventuellement sa T, vive ou morte.
- Semonce (D, Arcanes): Invoquer une créature marquée ou se téléporter là où elle se trouve.
- Semonce II (C, Arcanes) (9/inst/run/n créatures marquées): Invoquer ses vassaux.
- Semonce III (E, Arcanes) (5/inst/run/1 créatures marquée): idem

LARMES

† Harmonique de la Souffrance physique

Simple et basique, cette harmonique suscite une douleur physique plus ou moins forte, plus ou moins localisée et exotique. Elle permet également d'inhiber une souffrance existante.

† Harmonique de l'Apprenti

Cette harmonique relie la souffrance à son rôle dans le mécanisme de l'apprentissage. Elle joue sur le lien entre souffrance et mémoire.

† Harmonique de l'Envieux

Bienvenue dans le monde fascinant des Harmoniques consacrées à la souffrance mentale... L'envie, la jalousie, l'âpreté au gain... peuvent se muer en une souffrance mentale inhibant les facultés intellectuelles au point de créer une dangereuse obsession. Il ne s'agit pas d'une envie banale comme celle que peut ressentir le valet par rapport à son maître, mais d'un sentiment totalement indépendant de toute forme de justification concrète. L'Harmonique de l'Envieux génère une souffrance liée au sentiment d'un manque qui ne peut être comblé, une soif qui ne peut être satisfaite, et la certitude que l'Autre jouit de ce dont on se croit privé. Il ne s'agit pas ici d'un contrôle des sentiments mais d'un contrôle de la douleur morale, ce qui peut générer des sentiments de haine ou d'amour etc... sans que le Mage puisse prévoir l'effet produit par cette douleur à moins d'être fin psychologue et de bien connaître sa cible. Cette Harmonique et les autres Harmoniques de la souffrance mentale servent beaucoup à la formation et la contrainte des vassaux, plus que l'harmonique de la Souffrance physique. Sartre a dit que l'Enfer c'est les autres, et ces Harmoniques vous permettent de créer cet Enfer.

† Première Harmonique de la Cité Dolente

C'est l'harmonique de la souffrance qu'engendre le désespoir. Puissante et terrible, cette souffrance peut transformer le plus courageux des hommes en une loque dépressive. Le désespoir n'est pas égal d'un individu à un autre, et les raisons qui le créent varient, mais la souffrance est unique, dévastatrice, impitoyable, et c'est celle qui ne pardonne pas, à laquelle il est impossible de s'habituer, contrairement aux autres.



*Per me si va ne la città dolente,
per me si va ne l'eterno dolore,
per me si va tra la perduta gente.
Giustizia mosse il mio alto fattore;
fecemi la divina podestate,
la somma sapienza e'l primo amore.
Dinanzi a me non fuor cose create
se non eterne, e io eterno duro.
Lasciate ogne speranza, voi ch'intrate.*

*Par moi on va dans la cité dolente,
Par moi on va dans l'éternelle douleur,
par moi on va parmi la gent perdue.
Justice a mû mon sublime artisan,
puissance divine m'a faite,
et la haute sagesse et le premier amour.
Avant moi rien ne fut jamais créé
qui ne soit éternel, et moi je dure éternellement.
Vous qui entrez, abandonnez tout espoir.*

Dante, L'Enfer, Chant III

† Seconde Harmonique de la Cité Dolente

Une autre souffrance est citée ci-dessus: celle de la culpabilité. C'est l'Harmonique la moins violente en apparence dans la souffrance qu'elle génère, mais la plus aisée à susciter car elle est plus sournoise et souvent déjà présente en chacun sous une forme ou une autre.

† Harmonique de l'unité de l'âme et du corps

Cette harmonique permet d'établir un passage entre douleur physique et morale. Elle permet notamment d'utiliser la souffrance physique pour mutiler mentalement quelqu'un, par exemple en agissant sur son potentiel magique.

C'est cette harmonique qui fut par la suite utilisée par les Rois Infernaux pour créer les larves infernales et permettre la conversion entre âmes mortes et larves infernales. En effet, Méthyl refusant l'immortalité de l'âme, il n'avait laissé dans son art rien qui pût permettre d'atteindre la Douat et les âmes mortes. Mais les Rois Infernaux ont utilisé le lien mystique existant entre la souffrance, à la fois physique et morale, et l'immortalité de l'âme, qu'Ezékiel Ben Gaour décrit ainsi dans **Préhistoire de Terre Seconde**: *C'est par la souffrance que le lien entre l'âme et le corps apparaît le plus nettement. La souffrance physique peut égarer notre jugement et nous faire perdre la raison, la souffrance mentale peut se matérialiser en une douleur physique et se retourner contre notre corps, comme par le fait d'une obscure volonté de nous punir un peu plus. Ce lien entre le corps et l'âme qu'établit la souffrance semble parler en faveur de l'opinion des Athées selon laquelle l'âme meurt avec le corps. Pourtant c'est au contraire l'origine probable sur Terre Seconde de la survivance de l'âme après la mort. En effet, l'immortalité de l'âme n'est pas liée à la souffrance de celui qui meurt, mais de ceux qui lui survivent, et souffrent de cette mort. Le lien entre souffrance physique et souffrance morale est en fait une parabole du lien entre la pensée et l'action, entre le désir et sa concrétisation. Terre Seconde satisfait les vœux des Mortels en leur donnant réalité, ainsi l'immortalité de l'âme est rendue vraie par le désir des vivants, et le lien entre ce désir et cette réalité est de même nature que le lien entre souffrance physique et morale.*

† Harmonique de la Milice

Cette harmonique permet de faire ressentir la douleur physique à une créature normalement incapable de la ressentir, comme un Ange, un Démon, voire un Diable.

† Harmonique de Nergal

Volée à la Main Gauche de l'Ordre de la Vie, ce pouvoir permet de convertir la souffrance en une source inanimée de Transcendance.

† **Harmonique du Tyran** cf. plus haut

† **Harmonique de la rune** cf. plus haut

† **Harmonique du glyphe** cf. plus haut

† **Harmonique de la Mémoire** cf. plus haut

† LARMES : POUVOIRS

- Pathomancie (D, Arcanes): Manipuler la souffrance physique autour de soi, en la créant ou l'inhibant, (éventuellement dans le but de stimuler un apprentissage).
- Comportementalisme (C, Arcanes) (6/per/ 1 c): Ce sort correspond en fait à un envoûtement qui déclenche une douleur physique au choix du Mage lorsque la personne commet une action spécifique. Ce sort ne peut affecter les pensées ou les intentions, en revanche le pouvoir ci-dessus le peut.
 - Contrôle de la souffrance (E, Sortilèges) (1/1 rd/n/1 c/n): permet de rendre plus sensible ou insensible à la douleur, jet de volonté éventuel.
 - Douleur cinglante (E, Sortilèges) (1/1 rd/1 c/n à vue): rend incapable de rien faire sauf se défendre, jet d'encaissement pour y résister.
 - La voix stridente des Chevaliers-Tourmenteurs (E, Sortilèges) (3/tant que Transcendance bloquée/perso): Les

Chevaliers-Tourmenteurs sont une unité d'élite du Roi des Larmes, ils gardent la Haute Ecole Infernale de Kín. Leur cri est si violent qu'il empêche toute concentration. Lorsque ce pouvoir est actif, la voix du mage oblige ceux qui l'entendent (sauf ceux que le mage souhaite épargner) à faire un jet de volonté à chaque action, sinon elle est automatiquement ratée (sauf le déplacement pur), notamment lorsqu'il prononce d'autres sorts. Pour se libérer de ce sort il suffit de ne plus entendre la voix du Mage, en se bouchant les oreilles ou en s'enfuyant pour se trouver hors de portée.

- Les secrets des Fabres Infernaux (D, Création): Il s'agit de pouvoirs permettant d'enchanter des armes pour susciter la souffrance ou l'utiliser en vue de mutiler mentalement quelqu'un, et de récupérer éventuellement du pouvoir de cette mutilation sous forme de Transcendance morte.
- Supplice de l'arrachage des ailes (C, Arcanes) (5/per/1 Ange ou Démon ou Diable): C'est un supplice physique qui se pratique sur un Ange, un Diable ou un Démon quelconque en situation de vulnérabilité totale, et permet de le mutiler à jamais, alors qu'il s'agit en principe d'une créature incapable de ressentir la souffrance physique. Pour un Ange, cette mutilation prendra la forme d'une destruction partielle de sa Xoa, pour un démon d'un affaiblissement de son pentacle, et pour un Diable celle d'une rétrogradation à un rang inférieur. La mutilation peut être poussée au bout et conduire à la destruction de la créature. Ce sort permet également de récupérer de la Transcendance morte. Le supplice prend du temps (MJ).
- Les tenailles invisibles des Chevaliers-Tourmenteurs (C, Arcanes) (7/per/1 c): Permet de mutiler une personne à la merci du Mage par la torture; Cette mutilation prendra la forme d'une perte de points de caractéristiques actives mentales ou physiques, perte convertie en autant de points de Transcendance morte que le rang de l'affinité diabolique par point perdu. Le sort prend 1/2 h par point ainsi prélevé.
 - Infectes lames (E, Création) (2/n rds/1 arme): permet de rendre les blessures causées par la lame d'une arme si douloureuse, qu'on compte séparément l'épuisement que ses coups créent et par tranches de 5 partout sauf sur la poitrine ou on le compte par tranches de 3
 - Objet maudit (E, Création) (5/per/1 objet quelconque): permet d'enchanter des runes diaboliques sur un objet éventuellement magique, conférant au mage le pouvoir d'espionner celui qui le porte et de déclencher à volonté une 'Douleur cinglante' (cf. Sortilèges) sans jet d'encaissement, sur celui qui le porte.
 - Armes tortionnaires (E, Arcanes) (4/n rds/1 arme à vue): pour chaque point de vie qu'enlève cette arme, le mage récupère 1 point de Transcendance sur son potentiel de Transcendance vive (attention: il ne peut pas dépasser son potentiel initial!).
 - L'odieux secret de la Cité de Fer (E, Arcanes) (1/per/1c): permet de voler définitivement n points de Transcendance vive d'une créature à merci du mage en la convertissant en Transcendance morte, le processus prend 1/2 h. Aucun jet de volonté n'est autorisé.
- Les jeux de Nergal (D, Arcanes): Convertir la souffrance mentale en source inanimée de Transcendance, par le biais d'un vaisseau matériel lié à cette souffrance mentale, comme les larmes, éventuellement à retardement.
 - Larmes impossibles (C, Sortilèges) (10/inst/1 c): Ce pouvoir est utilisé en général en conjonction avec celui qui suit. Il permet de contraindre à pleurer une créature, même une créature qui en principe ne peut verser de larmes (mort-vivant etc...) à condition qu'elle soit tout de même matérielle (jet de volonté).
 - Philtre lacrymal (E, Création) (3/per/1 fiole de larmes): permet d'enchanter une petite quantité de liquide lacrymal pour en faire une potion magique d'effet quelconque, choisi par le mage qui l'inscrira en lettres diaboliques dans le fluide (lisible donc par quelqu'un lisant le diabolique), la puissance de cet effet est à la discrétion du MJ et dépend des circonstances dans lesquelles ces larmes ont été versées.
- Les Trois Goules (D, Arcanes): Susciter une souffrance morale mêlant la culpabilité, le manque et le désespoir, et jouer librement des liens entre souffrance physique et morale. La douleur morale peut alors prendre des manifestations physiques monstrueuses et inversement une douleur physique peut générer un profond traumatisme moral.
 - Désespoir (C, Sortilèges) (7/n rds/1 c): Suscite en la victime (jet de volonté) un profond sentiment de désespoir (la victime doit être vivante et capable de sentiments) qui la rend indifférente à tout et incapable d'agir. En combat elle se contentera de fuir.
 - Manque (C, Sortilèges) (7/n h/1 c): Suscite en la victime (jet de volonté) un profond sentiment de manque (la victime doit être vivante et capable de sentiments) qui l'incitera à rechercher frénétiquement une chose qui lui manque et que choisit le mage, mais il faut que ce soit quelque chose de cohérent avec le psychisme de la victime. Le mage peut laisser l'objet du manque à la discrétion du MJ auquel cas il sera forcément pertinent. Ne peut être utilisé en combat.
 - Culpabilité (C, Sortilèges) (7/n jours/1 c): Suscite en la victime (jet de volonté) un sentiment de culpabilité lié à une action qu'il a commise précédemment. Cette action peut être choisie par le mage ou laissée au hasard. Le sentiment de culpabilité fera que la personne sera réticente à commettre une action semblable (par exemple se battre etc...), et cherchera toujours à éviter de la commettre à nouveau, dans les limites de son intégrité personnelle ou de celle de ses

proches évidemment.

- Arrache-coeur (E, Sortilèges) (4/per/1c): le mage peut par ce pouvoir transformer une blessure physique quelconque faite contre quelqu'un en une blessure mentale qui le poursuivra à jamais, dont on ne peut se défaire que par un désenvoûtement, jet de vol
- Promotion des âmes (E, Arcanes) (6/per/1c): Lorsqu'une personne meurt et que son âme est vouée à la Géhenne, soit par un quelconque engagement religieux soit par sa teinte spirituelle, son âme devient une larve infernale au service des Grands Anciens de la Géhenne. Ce pouvoir permet au mage de créer une larve chez une personne qu'il tue lui-même, et ce que son âme soit ou non éligible pour la Géhenne. Pour ce faire il doit opposer la valeur de son affinité diabolique au Ka de l'âme concernée, en cas de réussite l'âme devient une larve infernale. Si de plus un pouvoir divin ou magique quelconque s'oppose à la conversion de cette âme en larve, elle doit réussir un jet de volonté contre le mage concerné. La larve apparaît dans le cadavre dans les instants qui précèdent sa mort des mains du mage, lequel ne peut faire ça en combat: il a besoin pour cela de calme et de concentration. La larve ainsi créée lui appartient selon les lois de la Géhenne, elle peut ensuite être cultivée ou vendue par le mage.
- Le lien obscur (D, Arcanes): Ce pouvoir exploite le lien existant entre souffrance et mémoire, souffrance et apprentissage. C'est un pouvoir complémentaire de la Pathomancie, qui permet d'aller au-delà de la simple stimulation des facultés cognitives par la souffrance, méthode qui en pratique ne fonctionne que pour des formes d'apprentissage très automatiques et faisant peu appel à l'autonomie intellectuelle de l'élève. Le Lien Obscur exploite une relation ontologique entre souffrance et mémoire, dans le sens où l'un est biologiquement lié à l'autre, mais dans toute sa complexité. Infliger la souffrance peut inhiber la mémoire tout autant que la stimuler, et ce lien peut être en pratique exploité de nombreuses manières différentes. Une forte dose d'interprétation MJique est ici nécessaire car les Mages disposant du titre envié de Dames des Larmes sont loin d'avoir exploré et défini les limites de ce pouvoir, qui semble échapper à la compréhension humaine.
- Amlalt (C, Arcanes) (2/per/jusqu'à n personnes consentantes): Amlalt ("promesse" en mongol) est un envoûtement liant des personnes qui s'engagent les unes envers les autres par un serment. Le serment doit être rédigé précisément avec le sang des deux personnes en diabolique sur un parchemin qui sera ensuite brûlé lors de l'invocation du sort. Le sort est un envoûtement permanent, qu'aucun désenvoûtement ne peut défaire, car il a été librement consenti, et qui survit à la mort de l'envoûteur. Toute personne trahissant la parole donnée telle que définie au moment du lancement du sort subira instantanément une perte physique, mentale ou magique définie par le serment, éventuellement la mort. Cette perte est en fait auto-infligée par la mémoire profonde de la cible qui utilise la puissance de l'envoûtement pour tuer ou mutiler de manière définitive, levant en même temps l'envoûtement lui-même (dans la trahison il n'y a que le premier pas qui coûte). La seule manière d'échapper à ce sort est de trahir sans jamais en avoir conscience, où de se placer hors d'atteinte de la magie de manière définitive.
- Mémoire (E, Sortilèges) (3/per/perso): Avoir une mémoire parfaite, visuelle ou auditive, d'un élément particulier quelconque, qu'on soit ou non capable de le comprendre (même une langue enchantée), cela peut être toutes les pages d'un livre, un sortilège écrit ou prononcé, un visage, un mot de passe etc...

CHIFFRES

† Harmonique de Tiamat

Cette harmonique agit sur les démons lorsqu'ils possèdent un être mortel. Elle permet d'obliger un démon à se révéler et à quitter le vaisseau charnel qu'il a choisi, et ce même s'il est en narcose. C'est en quelque sorte l'harmonique de l'exorciste.

† Harmoniques des Juges

Cousines des Harmoniques de la pensée, elles réagissent à la pensée en rapport avec la parole ou l'écriture. Elles permettent d'évaluer le degré de sincérité de la personne qui parle ou d'un écrit.

† Harmoniques de Viviane

Ces harmoniques représentent (paradoxalement) le travail de Méthyl sur la magie en général et ses efforts pour en comprendre les lois générales dans une certaine mesure, de manière similaire à *Viviane*. Elles permettent donc d'analyser, de dissiper, de détourner et de reproduire la magie en général, dans une mesure limitée cependant... quoique leur potentiel n'ai sans doute jamais été pleinement exploité ni compris. Ces Harmoniques sont en effet sans doute les plus difficiles à comprendre et utiliser.

† Harmonique de la Vérité

Cette harmonique particulièrement mystérieuse permet de distinguer le vrai du faux non pas par rapport à une opinion particulière, mais en relation avec un critère beaucoup plus général. Utilisée avec les Harmoniques des Juges, elle permet notamment de comprendre toute langue orale ou écrite qui ne soit pas enchantée, et de déchiffrer les codes.

† Harmonique du Mage

Cette harmonique correspond à la Trame de la Dissipation pour un draconiste.

† Harmonique du Sorcier

Cette harmonique correspond à la Trame du Désenvoûtement pour un draconiste.

† Harmonique du Dragon

Cette harmonique correspond à la Trame de la Double-Vue pour un draconiste.

† Harmoniques du Prêtre

C'est un ensemble d'harmoniques permettant d'établir un lien entre la Géhenne et le Mage, essentiel pour la gestion des Larves, des Géôles infernales, et des titres diaboliques.

† Harmonique du Roi

Chiffres n'était à l'origine que la deuxième couleur infernale, mais la Loi devant être le soutien du pouvoir, c'est à elle que revint la tâche de préserver la vie royale, et la sécurité de sa personne. Cette harmonique permet de rendre le corps insensible à toute forme de blessure.

† Harmonique du Voleur

Cet harmonique permet de détourner la magie de manière similaire à l'art des voleurs mais beaucoup plus analytique et étendue.

† Harmoniques de la pensée cf. plus haut

† Harmonique de l'imaginaire collectif cf. plus haut

† Harmonique de l'imaginaire incarné cf. plus haut

† Harmonique du Tyran cf. plus haut

† Harmonique de la rune cf. plus haut

† Harmonique du glyphe cf. plus haut

† CHIFFRES : POUVOIRS

- Science infuse (D, Sortilèges): On dit que les Dames des Chiffres sont omniscientes, mais c'est un mensonge éhonté. Ce pouvoir ne peut donner une connaissance que de manière temporaire, elle est ensuite totalement oubliée.
 - Intuition infernale (C, Sortilèges) (8/1h/1c consentante): Ce pouvoir permet d'acquérir une compétence nouvelle au rang n ou un bonus égal à +2n dans une compétence qu'on possède déjà. Cela s'applique aussi aux compétences de combat mais le bonus est de E(n/4).
 - Langues mortelles (E, Sortilèges) (3/1h/1c): permet de parler lire et écrire toute langue non-enchantée
 - Décryptage (E, Sortilèges) (3/1h/1c): permet de décoder n'importe quel cryptage
- Juge Infernal (D, Arcanes): Il est impossible de mentir à un Juge Infernal, ne fût-ce que par omission, et que ce soit oralement ou par écrit, comme il est impossible de dissimuler ses pensées courantes (sauf par résistance à la magie bien entendu).
 - Lecture vraie (C, Arcanes) (3/n h/perso): permet de distinguer entre les écrits sincères et mensongers de manière automatique et sans jet de volonté
 - Ouïe vraie (E, Arcanes) (4/per/rune ou n rds/perso): permet de distinguer entre les paroles sincères et mensongères entendues de manière automatique et sans jet de volonté
 - Forçage des pensées (E, Sortilèges) (5/per/rune ou n rds/1c/n): lecture des pensées courantes sans jet de volonté
- Glyphes du Commandeur des Croyants (D, Création): Ce redoutable pouvoir fut créé par un puissant Calife d'Al-Chams dont le règne fut bref mais laissa dans la conscience des Chamsiens une impression durable. Le Calife Daoud Abd-El-Krif fut le Commandeur des Croyants à la fin du VIème siècle après la Chute. Quoique pieux musulman, il étudia les arts magiques de la langue diabolique auprès d'une de ses concubines qui était une chrétienne sataniste, plus précisément une prêtresse-

mage de Lilith placée dans son harem pour acquérir de l'influence au profit de sa secte, et se montra particulièrement doué dans cet apprentissage. Quoiqu'étant un laïc aux yeux des cultes infernaux, il parvint à avoir accès même au pouvoir de Dame des Chiffres en faisant croire à sa concubine, la trop naïve Leïla, qu'il se convertirait. La perspective d'avoir un Calife aux ordres de sa secte fit oublier à Leïla les préceptes de son culte et lorsque le Calife la fit finalement empoisonner et exterminer les membres de sa secte, il était trop tard: le Calife était n'avait pas renié sa foi mais acquis les secrets de l'Art des Couleurs. Daoud fut sans doute l'un des mages diabolistes les plus doués qui fût. Convaincu que la langue diabolique pouvait être un puissant outil de modification de la société au-delà de la simple protection du pouvoir, il créa ces fameux Glyphes dans le but de faire peu à peu évoluer Al-Chams vers une société vertueuse, dont tous les membres suivraient dévotement et pleinement les préceptes de l'Islam.

Ces Glyphes sont donc nécessairement associés à la vision morale du mage qui les pose. Le mage doit être sincère au moment où il les crée : les Glyphes ne peuvent influencer le comportement que dans le sens de la morale qui est la sienne. En général ce sortilège est utilisé par des mages qui suivent une Loi très rigide et complexe. Dans le cas d'un personnage véritablement amoral (à supposer que cela existe), ce sortilège n'a plus aucun sens. Ces Glyphes agiront d'abord pour donner à leurs victimes une conscience aiguë de la Loi qu'ils défendent, et les influenceront en leur rendant difficile toute transgression à cette Loi, et ce avec d'autant plus de facilité que leur morale personnelle se rapprochera de celle du mage. Ces Glyphes fonctionnent à **Transcendance bloquée** et agissent en permanence sur ceux qui se trouvent à portée pour modifier leur comportement dans le sens de la vertu sans que ceux-ci en soient même conscients. La force de ces glyphes est que - quoi qu'ils soient de niveau assez faible - **le seuil du jet de volonté pour y résister est le rang de l'affinité du mage qui les a créés**. De plus, tous ceux qui partagent plus ou moins la vision morale du mage ont **un malus sur leur jet de volonté compris entre -1 et -10 suivant la proximité de leur vision morale et de celle du mage**. Ce malus sera notamment de -10 lorsque les victimes auront exactement la même Teinte Spirituelle que le mage, par exemple la vertu zoroastrienne musulmane dans le cas du Calife Daoud. Enfin un étrange effet secondaire a été constaté par ceux qui ont fait appel à ce pouvoir. Il arrive (20% de chances) que l'effet ne soit pas d'influencer la personne dans le sens de la vision de la loi morale du mage mais le renforce dans la sienne propre, pouvant ainsi en fait renforcer les adversaires du mage au lieu de les subvertir. Il semble que cela arrive d'autant plus facilement sur ceux qui ont eux-même une vision morale très stricte. Le Calife Daoud aurait dit à ce sujet : *"Ceux qui parmi mes ennemis sont des hommes vertueux et honnêtes n'auront plus le choix de la lâcheté ni du compromis, et devront m'affronter. Et bien que le meilleur gagne!"*.

Ces quatre particularités s'appliquent aux versions dégénérées de ce pouvoir à l'intention des Chevaliers et Écuyers présentées ci-dessous. Si ces versions agissent sur la conscience de transgresser la Loi et la nature des actes des victimes, le pouvoir au rang de Dame permet même d'agir sur les pensées et les intentions.

- La rectitude des actes (C, Création) (2/tant que Transcendance bloquée/toutes créatures dans un rayon de n m autour du glyphe): Les victimes se trouvant à portée devront réussir un jet de volonté contre le glyphe à chaque fois qu'elles voudront transgresser la Loi en acte. En cas d'échec elles se trouveront incapables d'agir en ce sens.
 - Nul n'est censé ignorer la Loi (E, Création) (1/tant que Transcendance bloquée/toutes créatures dans un rayon de n m autour du glyphe): Toutes les personnes ayant échoué à leur jet de volonté lorsqu'elles entrent à portée du glyphe auront une conscience aiguë de transgresser la Loi correspondant à la vision du mage lorsqu'ils le feront. Il n'y a à ce stade aucune influence sur le comportement en-dehors de ce rappel incessant.
- Orfèvrerie infernale (D, Création): L'orfèvrerie infernale permet aux mages diabolistes de créer des enchantements diaboliques particulièrement puissants sur de l'or, afin d'accroître leur puissance sur les démons. Les mêmes runes, parce qu'elles sont gravées sur de l'or avec ces pouvoirs, en deviennent beaucoup plus efficaces contre les démons. C'est ce que les diabolistes ont de plus proche de l'architecture démoniaque des démonistes, mais il ne s'agit pas - comme les Secrets de la Main Gauche - de pouvoirs volés et "traduits" de la magie démoniaque mais d'enchantements purement diabolistes jouant sur la mystérieuse relation entre l'or et les cinq principes abyssaux.
 - Enchantement mineur (C, Création) (6/per/1 objet): Ce sortilège permet d'enchanter des runes diaboliques gravées sur un objet pour en faire un objet magique mineur en sacrifiant des points de Transcendance vive. Comme pour un draconiste, le prix à payer varie selon les pouvoirs souhaités, et le mage peut économiser jusqu'à la moitié des points qu'il doit sacrifier en utilisant l'éventuelle Transcendance contenue dans le matériau qu'il utilise, s'il s'agit d'un matériau magique. Ce pouvoir est intimement lié à la Géhenne et ne peut créer d'objet magique qui mette en péril le Grand Dessein. De ce fait les mages diaboliste renégats doivent se passer de ce pouvoir pour créer des objets magiques et tâcher de remonter à la compréhension des harmoniques elles-mêmes.
 - Adoubement (C, Arcanes) (8/per/1c): permet d'enregistrer officiellement un grade sur le Codex Suprême où sont inscrits les grades de tous les mages en regard de leur nom diabolique, le mage a donc le droit d'officialiser une promotion et de rendre l'enseignement qui en découle légal, il ne peut cependant promouvoir quelqu'un à un grade qu'il ne possède pas lui-même
 - Geôles (C, Arcanes) (12/per ou per/rune/1c): permet d'enfermer la victime dans une geôle de la Géhenne. Jet de volonté pour résister.
 - Culture des larves (E, Arcanes) (15/per/1 larve): Il peut sembler étrange qu'un pouvoir aussi puissant soit entre les mains de simples Écuyers, mais c'est un pouvoir que les Rois Infernaux ont souhaité divulguer jusqu'à leurs vassaux les plus faibles, en cas de conflit avec les Grands Anciens. Ce pouvoir permet en effet au mage de créer

lui-même un diable à partir d'une larve, sans avoir à l'acheter ni à passer par les étapes des promotions successives des diables.

La création de Diables est en principe un secret bien gardé des Grands Anciens, et de fait ce pouvoir ne crée pas de nouveaux Diables à proprement parler, mais les reproduit par simple réplique magique, de manière analogue à la Trame draconiste de l'*Invocation*, à la différence que la création est définitive. Le procédé de base est purement magique et n'exigera du mage qu'une concentration de plusieurs jours (le carré du rang du diable en moyenne), au terme de laquelle le Diable apparaîtra, entièrement soumise aux ordres de son créateur par défaut.

La création d'un Diable par ce biais coûtera à son créateur (ou à toute personne prête à faire ce sacrifice volontairement à la place du mage) un sacrifice de Transcendance vive égal à $9+r^2$, où r est le rang du Diable. Ce sacrifice peut éventuellement être remplacé partiellement voire même entièrement par l'utilisation de transcendance matérielle. Cela n'enfreint pas la IVème loi de Viviane puisqu'il s'agit d'une source animée. Cependant dans ce cas la création prendra beaucoup plus de temps selon la nature des matériaux magiques utilisés et nécessitera un véritable travail alchimique dans un laboratoire alchimique de niveau 3 au minimum. Les Diables ainsi créés sont discernables des vrais par les pouvoirs de type *Double-Vue*, car ils n'ont pas en eux d'âme morte intègre, et de ce fait ne peuvent être promus à un rang supérieur comme le sont les vrais enfants de la Géhenne. Il va de soit que ce pouvoir ne permet pas de créer un Grand Ancien.

- Libération des larves (E, Arcanes) (5/per/1 Diable): Ce pouvoir très redouté des Diables ne peut être lancé que sur ceux-ci. Il permet de détruire l'âme morte qui fut transformée pour devenir la larve qui a permis de créer la cible. Le Diable concerné doit réussir un jet de volonté dont le seuil est égal à la valeur de l'affinité diabolique du mage, sans quoi il est irrémédiablement détruit. Un mage donné ne peut lancer ce sort qu'une seule fois contre un Diable donné.
 - Commerce des larves (E, Arcanes) (1/per/autant de larves qu'on veut dans la limite des stocks disponibles): Vendre ou acheter des larves aux Grands Anciens de la Géhenne. Comme pour les Gobelins l'or disparaît et les larves apparaissent instantanément... ou l'inverse: c'est la nouveauté. Il est impossible de marchander par ce sort, et on achète et on vend au prix les plus défavorables, selon le cours du moment. Il est toujours préférable de marchander directement en négociant directement dans la Géhenne, si toutefois on en a le loisir.
 - Délation (E, Arcanes) (5/per/1c): permet de dénoncer à Jayag lui-même un mage coupable d'Irrespectueuse Impatience pourvu que l'on connaisse son nom diabolique, le Roi des Chiffres s'emparera alors de votre corps pour vérifier lui-même la véracité de votre délation
- Secret des Rois (D, Sortilèges): rend le mage invulnérable à toute attaque physique, même par une arme magique. Cela coûte un sacrifice en Transcendance vive équivalent à un pouvoir de niveau 12.
 - Invulnérabilité mineure (C, Sortilèges) (var/per (Transcendance vive sacrifiée)/1c): invulnérabilité aux armes normales ainsi qu'aux armes magiques dont le pouvoir équivaut (adapter pour les magies ni transcendantes ni divines) à un sacrifice de Transcendance ou de Grâce inférieur ou égal à la quantité de Transcendance sacrifiée pour ce pouvoir.
 - Invulnérabilité totale (C, Sortilèges) (12/n rds/1c): rend la créature TOTALEMENT invulnérable
 - Immunité mineure (E, Sortilèges) (3/tant que Transcendance bloquée/1c tch): immunise contre les poisons, maladies, charmes, envoûtements, illusions mineures, et peurs magiques ou non
 - Lois de Méthyl (D, Arcanes): Il s'agit d'un ensemble de lois censées s'appliquer à la magie et par lesquelles le Mage peut espérer agir sur tout phénomène magique sans forcément le comprendre dans le détail. Méthyl ayant été compagnon d'Épersonāi, il était forcément au fait des secrets du créateur de la Transcendance, ne fût-ce que partiellement. Bien que Méthyl n'ait jamais considéré la magie pour elle-même et l'ait toujours envisagée sous un angle essentiellement utilitaire, son œuvre n'a pu se faire sans une réflexion de sa part en ce sens, et c'est ce qui reste de cette connaissance que rassemble ce pouvoir. Un Mage cherchant à comprendre la nature de la magie et les lois qui la gouverne serait plus inspiré de devenir draconiste ou mage-géomètre, car les Lois de Méthyl sont incomplètes et trop utilitaires, et ne permettraient guère de progresser dans cette voie. Cependant elles permettent d'obtenir quelques résultats concrets intéressants, un peu comme un bon informaticien peut manipuler correctement un ordinateur sans forcément connaître toute l'électronique qu'il y a derrière.
 - Double-Vue (C, Arcanes) (6): identique à la Trame pure *Double-Vue* de la magie draconique.
 - Exorcisme (C, Arcanes) (7): Forcer un démon possédant un mortel à quitter ce vaisseau terrestre et à se révéler sous sa vraie forme: jet de volonté du Démon concerné. **Exceptionnellement le coût de ce sort est sans rapport avec son niveau.** Le coût est identique à celui de l'exorcisme démoniaque, en considérant que le Mage peut utiliser le rang de son affinité diabolique comme autant de points à répartir comme ça lui chante entre les 5 branches d'un pentacle imaginaire. Ce pentacle lui permet alors de diminuer le coût de l'exorcisme. Contrairement à un démoniste ou un démonologue, le Mage ne peut tenter un exorcisme qu'une seule fois contre un démon donné possédant une personne donnée, et ne peut augmenter ses chances de succès en dépensant plus de Transcendance de la manière décrite dans l'article *la Langue Démoniaque*.
 - Le Jeu des Veilleurs (C) (12/tant que Transcendance bloquée/1 c consentante): Ce pouvoir particulièrement redoutable désorganise toute forme de vision ou de détection magique (double-vue, lecture des pensées, détection du

mensonge etc...) appliquée à la cible de manière à ce que la réponse perçue par celui qui utilise cette magie soit en fait transformée par la volonté du Mage. Ainsi le Mage peut mentir tout en paraissant parfaitement sincère par magie. Une lecture des pensées apparemment réussie peut conduire vers une fausse piste. Ce pouvoir est particulièrement efficace contre ceux qui ont une confiance aveugle en la magie, notamment parce que la cible du sort étant le sortilège lui-même, sans qu'il s'agisse d'une simple volonté de dissipation, la volonté du lanceur de sort n'est pas tendue contre le pouvoir du Jeu des Veilleurs et par conséquent aucun jet de résistance n'est autorisé. Cependant, si pour une raison ou une autre le lanceur du sort connaît l'existence de ce pouvoir ou suspecte quelque chose, il a alors droit à un jet de volonté. En cas de réussite de ce jet de volonté, le sortilège donnera une réponse normale.

- Les paroles de Thémis (C, Arcanes) (4/n heures/1 c): Thémis est le Titan représentant la Loi. Ce pouvoir permet de créer une zone de $3n \text{ m}^3$ qui agit comme une *Inhibition* par rapport à toute forme de présence magique liée au Chaos : sorcellerie du Chaos, magie naturelle des Titanides liés à Chaos l'Ancien (notamment certains des Dragons Solitaires : cf. *Titans et Titanides*), magie naturelle des Démons ou sorcellerie du Pentacle. Non seulement les effets magiques actifs dans la zone issus de ces magies seront suspendus comme s'ils étaient dans un Voile de Vritra (cf. *Coercition*), mais aucune créature démoniaque (incarnée ou non, ce qui touche également les mages démonistes) ou liée au Chaos ne pourra pénétrer la zone, comme par le fait d'une *Inhibition*. Contrairement à l'*Inhibition* cependant, les créatures présentes dans la zone n'empêcheront pas le sortilège d'agir, car elles seront réduites à des rémanences absurdes, comme si elles étaient également dans un Voile de Vritra (cf. *Coercition*).
- Vizontlátásra (C, Arcanes) (6/jusqu'à désenvoûtement/1 c): C'est une forme de bannissement particulièrement efficace qui s'applique à toute créature magique intrinsèquement liée à un UMI, c'est-à-dire les démons, les anges, les diables, les ténébrides et tous les procureurs de divinités quelconques. Cela ne fonctionne pas en revanche contre les morts-vivants (même s'ils sont en pratique procureurs d'une divinité funéraire) ou les titanides. Vizontlátásra ("au revoir" en diabolique) renvoie la cible (jet de volonté dont le seuil est $10 + \text{la valeur de l'affinité diabolique du mage}$) sur son UMI d'origine, mais comme son sens l'indique n'a rien de définitif: c'est un envoûtement qui empêche la créature de quitter son UMI d'origine jusqu'à désenvoûtement ou mort du Mage. De plus, en cas d'échec, **le Mage ne peut jamais retenter ce sortilège contre la même cible.**
- Szórás (C, Arcanes) (7/per/1 c): C'est une forme de dispersion de source animée ou non. Par ce pouvoir, le mage peut détruire définitivement toute créature ou objet magique à vue (jet de volonté pour résister). En cas d'échec, **le Mage ne peut jamais retenter ce sortilège contre la même cible.**

- Dissipation (E) (3): identique à la Trame pure *Dissipation* de la magie draconique.
- Désenvoûtement (E, Arcanes) (4): identique à la Trame pure *Désenvoûtement* de la magie draconique.

• Tour d'ivoire (D, Arcanes): Il s'agit d'un ensemble de sortilèges en Transcendance bloquée permettant de rendre un lieu absolument imperméable à toute forme d'incursion magique de l'extérieur. Toute forme de lecture des pensées, de télépathie ou de quelconque lien magique venant de l'extérieur vers les personnes présentes dans le lieu sera impossible, de même celles-ci ne pourront faire usage de ce type de pouvoir dans l'autre sens. Les liens magiques unissant vassaux et suzerains sont rompus par cette frontière, ainsi que ceux qui lient un mort-vivant à son maître. De même les liens aux dimensions non-euclidiennes ainsi qu'aux univers imaginaires sont définitivement rompus. Il est donc impossible de se téléporter d'une Tour d'Ivoire vers l'extérieur comme de l'inverse.

- Hermétisme majeur (C, Arcanes) (4/tant que Transcendance bloquée/perso ou 1c consentante): Immunise contre toute tentative de lecture des pensées ou toute forme de manipulation magique mentale (ce qui inclut les sortilèges permettant de localiser une personne par identification de leur identité comme Anyatra cf. *Évanescence*).
- Hermétisme mineur (E, Arcanes) (2/tant que Transcendance bloquée/perso): Permet d'empêcher toute lecture des pensées ou manipulation mentale magique venant d'un lanceur de sorts de niveau inférieur ou égal (en ne comptant que le niveau lié à la magie pratiquée)

CAUCHEMAR

Cette couleur et les Harmoniques qui lui sont associées n'est aujourd'hui plus utilisée par les Diabolistes. Son premier bannissement fut promulgué par le dernier Prince d'Adevārat après avoir exécuté de sa propre main le dernier Hiérophante de cette couleur: Feyen Hadelqamal, accusé à tort d'être un Ange à figure humaine. Les Huit Rois Infernaux vouèrent une seconde et dernière fois cette couleur aux gémonies en tuant à leur tour le Roi Infernal du Cauchemar. Aucune Haute Ecole Infernale du Cauchemar n'a donc pu être créée, et aucun Ecuyer, Chevalier ou Dame n'a jamais été formé. De ce fait on ne donnera ici que les harmoniques du cauchemar.

† Harmonique du Chamane

Cette harmonique permet d'agir sur le double onirique en établissant un lien entre la volonté du Mage et le Monde des Rêves. Augmentant la conscience onirique, elle permet au Mage d'avoir accès aux pouvoirs *recherche onirique*, *aliénation forcée*, *art*

des rêves, art des rêves personnel et armes onirique. Elle agit comme une arme dans le monde onirique opposant la volonté du Mage à celle des autres personnes du rêve. Ce fut par elle que les Hiérophantes du Cauchemar protégèrent jadis la Marche des Rêves contre mirage, l'Archange de la Terreur, dont la tâche était d'inspirer suffisamment de crainte aux ennemis de Dieu pour qu'ils renonçassent à se battre.



† Harmonique de l'Oiseau-Tempête

Ancien totem des Emberek, l'Oiseau-Tempête était un animal mythique censé apporter les mauvais rêves aux hommes. En pratique cette harmonique permet de retrouver la personne à partir de son double onirique, et de l'affecter par son intermédiaire, elle remonte le lien invisible entre le double onirique et le rêveur.

† Harmonique de l'Automne

Complémentaire de la précédente, cette harmonique servait à répondre aux attaques de Mirage dans les rêves des Infidèles en inspirant aux Fidèles, et particulièrement aux Prêtres, une terreur au moins aussi forte que celle que créait Mirage. Elle établit un lien entre le rêve et les sentiments du rêveur, pouvant le conduire à souffrir dans son rêve aussi intensément que s'il était réellement tourmenté.

† Harmonique de la Cage

On ne sait qui de Méthyl ou Iermolaï fut le premier à inhiber totalement la fonction du réveil chez sa victime en l'enfermant dans son rêve, mais cette harmonique est liée au fameux pouvoir *Cages* des mages démonistes. Elle permet d'empêcher une personne de se réveiller, l'enfermant dans son rêve pour disposer d'elle.

† Harmonique obscure

Cette harmonique éveille chez celui qui la subit une peur primale, fondamentale, la peur qui se trouve à l'origine de toutes: la peur de l'inconnu, la peur de marcher dans le noir, la peur qu'engendre le sentiment de désespoir, d'impuissance face à un ennemi sans visage.

- † Harmonique de la mémoire cf. plus haut
- † Harmonique du Loup-Garou cf. plus haut
- † Harmonique de Chimère cf. plus haut
- † Harmonique du Tyran cf. plus haut
- † Harmonique de la rune cf. plus haut
- † Harmonique du glyphe cf. plus haut

DIEUX

Voir aussi Cosmogonie, Titans et Titanides

Le terme "dieu" a deux acceptions dans le contexte de Terre Seconde. Il peut désigner n'importe quelle entité vénérée par des mortels, ou celles qui sont pour la plupart apparues lors de l'Ère des Dieux (en gros à partir de l'an 0). Ces dernières - appelées "vrais dieux" par les cosmogonistes - se distinguent des autres (comme les Titans, créateurs de Terre Seconde et leurs enfants les Titanides, ou les Ases, les Thuata dé Danaan, les Rois Infernaux qui sont des êtres humains devenus immortels par magie, les Seygneurs des Abysses etc...) par le fait qu'ils se nourrissent de la foi de leurs fidèles, et n'existent que par elle. Bien qu'enfantés la plupart du temps par des Titans, ils ne sont pas de véritables Titanides. **Ils ne peuvent être détruits tant qu'un mortel croit en eux, mais disparaissent totalement si leur nom est oublié.** Les autres entités immortelles n'ont nul besoin de la foi de leurs fidèles pour exister.

Certains des vrais dieux comme les enfants de l'Ogdoade (dieux égyptiens) se contentent de donner à leurs prêtres des pouvoirs de type transcendant, mais la plupart confèrent à leurs prêtres des pouvoirs de magie dite "divine", reposant sur la Grâce, et pouvant leur être retirés à tout instant. Outre la Grâce, dont ils sont les créateurs, en réponse à la Transcendance créée par Épersonai (cf. article éponyme), ils sont les créateurs des Teintes Spirituelles (cf. Règles).

Enfin, la nature de vrai dieu résulte parfois d'un choix de la part de l'entité correspondante. Ainsi le Dieu Unique, à l'origine simple démiurge mortel, est devenu un vrai dieu après la Chute de Son Royaume (cf. *la Chute du Royaume de Dieu*). Les vrais dieux de Terre Seconde sont innombrables: dieux égyptiens, dieux grecs, dieux elfiques et nibelungen, dieux assyro-babyloniens, le Dieu Unique etc...

DIHYA

Contrée de culture Amazigh et réminiscence du Maghreb occidental entre le VIIIème et le XIème siècle: cf. *Ximenia*

DISSIPATION

Voir aussi la Langue Draconique, Merlin, Viviane

La Dissipation est l'une des Trames (ou manipulation magiques fondamentales) des Draconistes, mais c'est aussi une action magique pratiquée par la plupart des magies et sorcelleries existantes. **Sous sa forme première, elle correspond à un pouvoir de niveau 3 pour un draconiste.** Il n'existe aucune enverjure classique associée à ce pouvoir.

La Dissipation de la magie consiste à utiliser son pouvoir magique pour en défaire un autre, même s'il s'agit de magies totalement différentes. L'existence même de ce genre de pouvoirs magiques est l'un des arguments de la théorie des Draconistes selon laquelle la magie est Une.

La Dissipation est un conflit d'énergie brute. On choisit de la décrire ici plutôt que dans l'article consacré à la Langue Draconique, dans la mesure où c'est une manipulation connue par la plupart des magies et sorcelleries, comme le Désenvoûtement.

Les draconistes disent de la Dissipation quelle "dénoue les liens magiques et dissipe l'énergie qu'ils retiennent". Selon leur formalisation de la Transcendance comme d'une onde capable de traverser toute matière (cf. *La langue Draconique*) ils considèrent que la Dissipation utilise la Transcendance pour entrer en interférence destructrice avec le faisceau d'ondes magiques qu'ils essaient de détruire.

La dissipation peut être dirigée contre n'importe quel sortilège ou glyphe, c'est-à-dire, pour reprendre les termes draconistes, contre toute *évanescence*.

La dissipation est inefficace contre une *source*, c'est-à-dire un lieu ou un objet imbu de propriétés magiques permanentes si c'est une source inanimée, ou un être magique ou ses facultés magiques si c'est une source inanimée. Les personnes envoûtées nourrissant malgré elles leur envoûtement, celui-ci est assimilé à une source animée et est donc immunisé à la dissipation. Voir à ce sujet le *désenvoûtement*.

Les glyphes (cf. *Runes et glyphes*) étant considérés comme des évanescences, ils peuvent être dissipés de la même manière.

La dissipation ne peut être tentée qu'une unique fois sur une évanescence (ou glyphe) donnée par un mage donné. Son effet est définitif, car elle dissipe entièrement l'énergie magique sous sa forme évanescente. C'est un effet magique lui-même considérée comme une évanescence, et une dissipation peut être dissipée.

Un draconiste a, par la Vision d'Épersonai, le moyen de décomposer l'effet magique qu'il veut dissiper selon ses harmoniques, ce qui lui permet éventuellement, non pas de dissiper plus aisément cet effet, mais d'utiliser plus habilement sa propre énergie magique pour le faire. Un draconiste pourra donc essayer de récupérer une partie de la Transcendance qu'il a consacrée à la dissipation une fois que celle-ci a réussi. Les chances de récupération de base sont n%, où n est le niveau du draconiste, mais peuvent être modifiées selon l'expérience et la connaissance que le draconiste aura de l'effet concerné (max 30%). Le draconiste récupérera min(5n, moitié de la Transcendance dépensée) points de Transcendance.

Les chances de réussite de base d'une dissipation correspondent à un **échec d'un jet de volonté de l'entité à l'origine de l'effet magique**, évanescence ou glyphe. N'oublions pas en effet l'un des fondements de la magie géométrique, que les draconistes considèrent comme faux dans l'absolu mais vrai pour l'immense majorité des effets magiques: *Toute magie est le fait du désir de la volonté ou de l'instinct*. Il y a donc toujours en principe un "auteur" de l'effet magique. Si la volonté (la résistance à la magie n'a ici aucun sens) de l'auteur est **supérieure à +20, le jet se fera quand même avec un score de +20.**

S'il s'agit d'un sortilège d'effet instantané, la dissipation doit être lancée de manière simultanée à l'évanescence, ou pendant la phase de

préparation de celui-ci. La compétence d'identification de la magie sera à cet égard très efficace pour agir à temps. Pour un glyphe ou toute évanescence qui perdure la dissipation peut être lancée n'importe quand.

L'énergie magique d'une évanescence dissipée est perdue. Dans le cas d'un glyphe, l'écriture reste mais l'effet est désactivé.

Dernière remarque: la dissipation s'applique au sortilège lui-même, et non à ses conséquences lorsqu'elles sont elles-mêmes non-magiques. Du feu normal créé par une évanescence ne peut pas être dissipé par ce moyen une fois qu'il a été créé. En revanche un feu sacré invoqué par un prêtre pourra toujours l'être, tant que ce n'est pas une source inanimée.



DOUAT (La)

Voir aussi L'Âme immortelle,
Cosmogonie, Nécromancie

La Douat est l'un des trois Univers Imaginaires Immatériels. Elle correspond au Monde des Morts. Le mot "Douat" est issu de l'antique religion égyptienne et désignait l'au-delà. Dans Terre Seconde c'est la culture de l'ancienne Égypte (que les Égyptiens appelaient "Khoume") - plus préoccupée que tout autre par la mort - qui a donné naissance à cet Univers Imaginaire Immatériel (UMI, cf. *Cosmogonie*). Cet article décrit donc d'abord la Douat en tant qu'univers et ensuite la manière dont l'antique mythologie égyptienne a pris corps dans Terre Seconde, notamment à travers ses Dieux et le peuple qui les adore : les Rame n'Khoume.

La Douat est peuplée de trois types d'entités, que rien à priori ne permet de distinguer : les âmes mortes (qu'elles soient ou non revenantes), les reflets plutoniens et les créatures dites 'Créatures de la Douat'.

Les âmes mortes, revenantes ou non, sont amplement décrites dans les articles intitulés *L'Âme immortelle* et *Maléfices*.

Les mages ou les prêtres disposant de pouvoirs nécromantiques ont la faculté d'envoyer dans la Douat un double d'eux-mêmes, avec lequel ils sont plus ou moins en ubiquité, appelé **reflet plutonien**, à ne pas confondre avec le reflet démoniaque ou le reflet onirique. **Certains Morts-Vivants disposent de pouvoirs nécromantiques** (les mages morts-vivants, les Protégés d'Hathor, les Divinités Stellaires...), **en ce cas leur double dans la Douat peut être considéré comme un reflet plutonien. Ils peuvent choisir alors de résister à des attaques dans la Douat soit en tant qu'âme morte, soit en tant que reflet (sauf précision contraire). Dans le cas où leur reflet est censé être chassé de la Douat, il est seulement repoussé au Seuil de l'Amenti.** Dans la Douat, un reflet plutonien apparaîtra forcément comme tel par défaut, et le mage ou prêtre ne pourra lui donner une apparence véritablement différente de la sienne. Il peut apparaître avec d'autres habits, pâle ou au contraire plus vivant, marqués de stigmates etc... mais restera semblable à lui-même.

Enfin les **Créatures de la Douat** sont des entités magiques souvent au service de divinités ou de totems, comme les esprits à tête de crocodile qui servent le dieu Seth, ou les esprits cynocéphales serviteurs de Thoth... Ces créatures ne sont ni vivantes, ni mortes, elles sont la création des Dieux égyptiens ou d'autres divinités, souvent à partir d'âmes mortes. On ne peut leur associer de Ka, mais on leur associe un chiffre appelé généralement Force, nommée différemment suivant leurs attributs et leur rôle. Certaines ont la faculté de quitter la Douat, comme justement les Esprits à tête de crocodile, appelés aussi Démon-Sui, dans la cité-miroir de Seth dans la Géhenne: Hafe m'phe time. De manière générale, certains sont affiliés à une divinité précise, d'autres en revanche sont des créatures dites 'non-affiliées'.

Les sept régions de la Douat

Ces différentes régions ne sont pas de véritables régions au sens géographique du terme. Elles ne correspondent pas à des hyperplans du Monde Matériel. Ce sont des lieux abstraits qui représentent les différents mondes de la Nuit Infernale, qui est la mort du Soleil, la mort d'Osiris puis sa résurrection quotidienne, après que Seth, "le dieu des bandelettes", a inventé la Mort.

Les lieux de la Douat désignent donc en fait les statuts dans lesquels les âmes se trouvent, indépendamment de toute localisation géographique. La Douat est semblable au monde des rêves, dans la mesure où elle apparaît à ceux qui la hantent selon leur propre psychologie, mais est aussi influencée par des éléments intangibles. Les divinités égyptiennes connaissent la Douat mieux que personne, et leur vision est prééminente sur toutes les autres, ainsi on utilisera leur terminologie pour la définir, mais les autres dieux de la Mort en ont une vision fort différente. **Toute âme morte non-brûlée, non-enfermée ou non-'arrachée à la Douat' se trouve donc**



dans l'une des régions de la Douat.

Chaque région de la Douat contient des Havres. Un Havre de la Douat est un lieu spirituel clos, protégé de l'extérieur, où s'exerce en général le pouvoir d'une ou plusieurs divinités, ou d'un nécromancien particulièrement puissant. Un Havre peut être un simple passage vers un Univers Matériel Imaginaire, comme c'est le cas pour de nombreuses divinités, ou une étape vers un autre Havre jusqu'à un Havre final, ce qui est le cas des Havres des dieux égyptiens. Ceux-ci reproduisent parfois par le jeu des cités-miroirs certains lieux de la réalité présente ou passée, et même des lieux de Khoume (l'ancienne Égypte de Prime Terre). On indique ci-dessous pour chaque région ses Havres principaux.

Certains Havres sont marqués d'une astérisque. Ce sont les **six Havres Essentiels** de la religion égyptienne, c'est-à-dire ceux qui doivent être impérativement franchis par l'âme morte lors de sa pérégrination dans la Douat, pour être renvoyée au Néant ou, si elle en est jugée digne, accéder à un rang supérieur, sous la protection des Dieux : Protégé d'Hathor ou Divinité Stellaire (cf. *Nécromancie* pour plus d'informations à ce sujet).

L'architecture de la Douat est variable et change sans cesse. Si le MJ le souhaite, il peut faire intervenir des notions géographiques ou architecturales pour corser les luttes dans la Douat, mais sans faire intervenir aucune compétence des entités qui s'y trouvent, hormis l'affinité nécromantique, le Ka ou leur Force, selon leur nature. Une seule langue peut être parlée dans la Douat: le nécromantique. Une âme morte ne sait pas parler en général, mais elle le comprend. Si un reflet plutonien ou une créature de la Douat lui confère le don de la parole, elle ne saura parler que le nécromantique.

Les Morts ont dans la Douat une liberté d'action dépendant de leur Ka et de leur Ba et surtout des rituels qui ont été pratiqués sur eux. Par défaut on considère que le Mort ne peut se déplacer hors de la région où il se trouve, et n'a aucun pouvoir sur les créatures et voyageurs de la Douat, hormis ceux de résister ou de fuir. Il comprend le nécromantique mais est a priori incapable de le parler. S'il connaît son propre Ren, il a alors accès aux pouvoirs de l'extension Maléfiques, et dispose alors d'une bien plus large étendue de pouvoirs, comme les Protégés d'Hathor et les Divinités Stellaires. Les pouvoirs des différentes voies permettant d'appréhender la Douat visent en général à permettre au prêtre de connaître le Ren de l'âme, c'est-à-dire d'avoir une prise sur lui, car les pouvoirs de création notamment sont étroitement dépendants de ce facteur.

Un combat se déroule toujours sous la forme d'un duel entre deux reflets/Morts/créatures, comme le duel éternel entre Horus et Seth, et si une créature protège par exemple un mort, il faut obligatoirement se la farcir avant. De manière générale, la puissance brute d'un reflet est équivalente à son affinité nécromantique, d'un Mort à son Ka, et les créatures de la Douat ont des attributs variables, mais toujours une Force. Lorsqu'une âme morte dispose de pouvoirs nécromantiques, elle peut à tout moment choisir d'être considérée comme un reflet ou comme une âme morte, c'est-à-dire de se servir de son Ka ou de son Affinité nécromantique. Elle en subira ensuite les conséquences selon son choix. Si elle est considérée comme chassée de la Douat en tant que reflet, elle n'est alors que chassée au Seuil de l'Amenti pour une durée équivalente.

Remarque importante : Comme on l'a dit le Temps de la Douat est lié au temps réel en ce qui concerne l'alternance Jour-Nuit, cependant, si un nécromant tente par exemple de trouver une âme dans la même Journée ou Nuit qu'un prêtre et si l'un et l'autre la trouvent, ils peuvent se retrouver confrontés l'un à l'autre alors qu'ils auront agi à des instants différents dans le Monde Matériel.

Douat signifie 'vers le levant' et Amenti 'vers le couchant'. La Douat désigne donc à la fois les différentes régions que traverse le mort lors de sa traversée des Douze Heures de la Nuit Infernale et la fin de ce voyage. Le Mort franchit donc l'Amenti, la porte de l'ouest, pour aller vers l'est. Dans le contexte nécessairement formalisé du jeu Douat désignera l'ensemble de ces régions et Amenti la première. Le Mort passe nécessairement par toutes les régions et par toutes les heures, plus il avance plus il devient difficile pour les mages et prêtres nécromants de l'atteindre.

Au seuil de l'Amenti

C'est la région Zéro de la Douat, correspondant à la Première Heure, c'est l'état par défaut du Mort à sa mort, ce n'est donc pas l'une des sept régions de la Douat à proprement parler. Néanmoins en terme de jeu ce sera l'antichambre de la Douat, et donc une partie de celle-ci. Rappel : **Les Morts-Vivants sont forcément confinés à cette région, et ne peuvent en sortir, à moins de posséder eux-mêmes des pouvoirs nécromantiques ou certains pouvoirs de l'Affinité Mort (voire de l'Affinité élémentaire négative) ou d'avoir été déplacés dans une autre région par un mage.**

Le Seuil de l'Amenti se présente toujours comme une grève infinie de sable noir et blanc, sur laquelle se mêlent et se démêlent sans cesse les deux non-couleurs, à laquelle vient s'échouer une mer changeante. Les âmes mortes auront le sentiment d'être venu de cette mer, comme des naufragés. Si on s'enfonce vers l'intérieur des terres, on aboutit à un mur infranchissable, qui symbolise la frontière avec la région suivante: la Belle Amenti. Parfois des portes apparaissent dans la muraille, symbolisant le passage possible vers la Douat véritable, le seuil sacré conduisant à la Nuit Éternelle, où Horus et Seth s'affrontent en un incessant combat. Les âmes mortes apparaîtront comme des spectres errants, attendant au pied de ces remparts comme les âmes en peine refoulées du mauvais côté du Styx.

Les sept régions suivantes ont chacune un **Arrit**, c'est-à-dire une porte massive sur laquelle veillent trois esprits armés de couteaux, un gardien, un surveillant et un huissier. Ces trois esprits ont un nom différent selon chaque région (cf. *inv. 144*) et permettent de définir la puissance du mage dans la région concernée. S'il parvient à mettre de son côté les trois esprits, sa puissance et sa liberté d'action dans la

région correspondante n'en seront que plus étendues. Le Gardien représente la force de frappe directe, le Surveillant la faculté de chercher et de se dissimuler, et enfin l'Huissier l'accord entre le mage et les créatures de la région. Dans chaque région de la Douat il importe de savoir si le mage possède ou non partie ou totalité des trois lames des trois esprits, cela définit son affinité avec la région concernée.

La Belle Amenti

*Voici que je tire les verrous de la Porte
Qui s'ouvre sur les mystères du Monde Inférieur.*

C'est la porte de l'occident, là où meurt le Soleil Râ-Osiris, la Porte Étroite menant à la Douat, que franchissent les morts lors de la Deuxième et de la Troisième Heures. Isis et Nephtys accueillent l'âme morte.

Le Re-Stau

Le Ventre fécond de Nephthys (Havre des Deux Soeurs)*

Iunu (Havre des Deux Soeurs)

Le Sanctuaire d'Abydos (Havre de l'être-divin-au-cœur-arrêté)

Les Mondes de Brume (Havres des religions celtiques et germaniques)

*Et voici que se déroulent devant moi les mystères du Re-Stau
A Djedu je récite des formules consacrées à Osiris,
Car je suis un prêtre des morts et je prends soin d'eux.*

Le Re-Stau est la plus mystérieuse des régions du Monde Inférieur, et correspond à la Quatrième et la Cinquième Heures.

Sehkem

La barque de Khepra (Havre des Protecteurs)*

Le Palais du Commencement (Havre de Schattentanz, l'Ombrageuse Enfant)

Khemenu (Havre des Juges)

Nekhen (Havre des Protecteurs)

Djedu (Havre de l'être-divin-au-cœur-arrêté)

*Je suis aux côtés d'Horus,
Lorsque, dans la ville de Sehkem,
Il arrache aux ennemis
Le bras gauche d'Osiris.*

Sekhem est la cité de l'orient, le bras gauche d'Osiris, que les Morts pénètrent lors de la Sixième Heure, là où se pose le vol des âmes-oiseaux, gardée par Khepra le dieu-scarabée présidant au devenir cosmique, le dieu de l'aube. De nombreuses autres villes s'y trouvent également: **Héliopolis, Héracléopolis, Busiris, Pé et Dep les deux moitiés de la ville de Buto, Rekhti, Djedu, Nairerf...** qui sont les reflets dans la Douat des véritables cités.

Le Mesket

Le lac d'émeraude (Havre des Protecteurs)*

Le Sanctuaire de Maat (Havre des Juges)*

Hafé m'phe time (Cité-Miroir de Seth)

La Vallée des Tombeaux (ancien Havre de Seth)

*Que je ne sois pas livré sans défense
À leurs caveaux de torture !*

C'est la Septième Heure, lorsque les Morts rencontrent les multiples démons qui attaqueront le cœur Hati, c'est-à-dire le passé du Mort, pour le dévorer. Il doit se purifier ou disparaître. Il doit vaincre le dragon Apopi ainsi que les autres démons, et son âme sera pesée et comparée au poids de la déesse Maat aux deux plumes. C'est la région principale des trois juges et de leur Voie. C'est aussi une région hantée par Seth et les esprits à tête de crocodile.

Le Tehenet

Le Sanctuaire d'Hermopolis (Havre des Juges)*

Le Grand Temple du dieu Uhem-Hra (Havre commun)

Le Palais de Styx aux colonnes d'argent (Havre d'Hadès)

*Vers le soir, au Tehenet, je jouis de mon repas;
Tum construit ma demeure;
Et le dieu à la double tête de Lion
En a dessiné les plans.*

Lors de la Huitième heure, les morts enfin consacrés jouissent de leur nouvelle incarnation. Là se trouve le sanctuaire d'Hermopolis, consacré au Dieu Thot. C'est un lieu imprévisible, car le savoir contenu dans le havre du Sanctuaire d'Hermopolis peut avoir des interactions avec la Douat, toujours prompte à réagir aux idées et aux concepts, comme tous les UII (Univers Immatériels Imaginaires).

L'Agarit

L'île du lac d'Horus (Havre des Protecteurs)*

La Roue de la Transmigration (Havre des Trois Saints du Ciel Pur)

*Délivre-moi de ce démon
Dont la figure ressemble à celle d'un chien
Mais dont les sourcils sont pareils à ceux d'un être humain...
Il monte la garde sur les canaux du lac de feu;
Il dévore les cadavres des morts
Il taillade leurs cœurs et lance des ordures!
Et cependant il reste invisible...
Ô toi, puissant Maître des Deux Terres,
Seigneur des Démons Rouges !
Je sais que tu domines sur les lieux des exécutions
Et que les intestins des morts sont ta nourriture préférée!
Eloigne-toi! (inv 17)*

Entre la Neuvième et la Onzième Heure, les morts traversent l'eau et le feu des Enfers sur leur barque Sektet pour atteindre l'Orient. C'est aussi un lieu de combat entre Seth et Horus.

Le Sekht-Ialu ou Le Bassin Lumineux de Maat ou le Nil céleste

*Je suis l'Aujourd'hui.
Je suis l'Hier.
Je suis le Demain.*

Lors de la Douzième Heure, le mort purifié monte dans la barque solaire pour atteindre l'orient. C'est la barque solaire du matin : *Mandjit*, qui devient *Sektet* l'après-midi. Il a atteint enfin les Champs-Élysées des moissons bienheureuses. C'est une région divisée en quatorze îles ou demeures, appelées Iats.

Khoume

Nombre des Havres de la Douat sont des reflets des cités de l'Ancienne Égypte (cf. carte ci-dessous). Cette Égypte n'existe plus dans Terre Seconde, mais la Douat en a conservé la mémoire. L'Ancienne Égypte était appelée Khoume par ses habitants, et la région de Terre Seconde baptisée Khôme est celle qui a gardé les liens les plus étroits avec la culture égyptienne. Sa géographie n'a plus grand'chose à voir avec Khoume, mais la Douat, elle, ayant conservé le souvenir des cités de Khoume, l'abord des Havres de la Douat reproduit la géographie de la région dans laquelle leur contrepartie réelle se trouvait. Héliopolis est par exemple le nom grec de Iunu, cité vouée au Soleil, et devenue ici Havre d'Isis et Néphthys dans le Re-Stau. Nekhen, la cité d'Horus, appelée aussi Hiérakonpolis, est située près d'Edfou. Enfin, Khemenu, cité de Thot, appelée également Hermopolis Magna, est située près d'Amarna. L'Île du Lac d'Horus se retrouve en celle d'Éléphantine. On voit que la barque du dieu Sokaris remonte effectivement plus ou moins le Nil. La ville de Buto se trouve dans le delta du Nil, au-dessus de Saïs etc...



Figure 2: *Khoume*.

La géographie de l'ancienne Koume est un secret bien gardé des prêtres des cinq voies égyptiennes. Elle suggère des passages qui sont pourtant impossibles: un simple déplacement géographique ne peut en principe permettre de passer d'une région à une autre de la Douat. Cependant une âme se trouvant dans le havre de Khemenu de Sekhem, pourra avoir une vision du Sanctuaire d'Hermopolis, qui pourtant se trouve dans le Tehenet, comme d'un but à atteindre. Il est également possible pour un prêtre de la mort ou un nécromant connaissant cette géographie d'utiliser ces déplacements géographiques plutôt que les sortilèges habituels pour passer d'une région à une autre. Il peut alors franchir des barrières normalement infranchissables, et tromper la vigilance des gardiens des Havres. Il apporte une sorte de matérialité à la Douat.

Une fois de plus on ne précisera pas plus cette remarque, elle restera à l'usage des MJ inventifs, et ne doit pas faire sombrer les joueurs dans un quelconque systématisme. Koume peut servir de Deus ex Machina à un personnage nécromancien en difficulté, mais les pouvoirs que la connaissance de cette portion de Prime Terre doit procurer à un personnage doivent rester exceptionnels, ponctuels dans le temps, et auréolés d'un sentiment de miraculeuse étrangeté.

Les Dieux égyptiens et les Rame n Koume

Dans le monde de Terre Seconde, ces divinités ne sont plus vénérées que par un peuple dispersé. Khôme (cf. *Khôme*) est un souvenir de l'ancienne Égypte, une terre asséchée et désertique où le pouvoir du Dragon de Khôme a peu à peu défait les anciens dieux. Le culte des Dieux de l'ancienne Égypte est donc le fait d'une minorité et non plus d'une civilisation installée, car ceux qui devraient être les dépositaires de ce savoir l'ont perdu.

Les Dieux égyptiens n'ont pas de domaine dans les Univers Matériels Imaginaires, car leur véritable domaine a toujours été la Douat, la mystérieuse région des morts. Pour les Égyptiens, la vie véritable commence après la Mort, donc dans la Douat, et c'est par conséquent le lieu où ces Dieux sont les plus puissants, bien que d'autres divinités y soient également présentes. Seth est cependant une exception, puisqu'il dispose d'un domaine dans la Géhenne.

La diaspora qui entretient le culte des Dieux égyptiens est appelée *Rame n Koume*, c'est-à-dire 'les gens de Koume'. Ils ne se reconnaissent pas dans l'actuelle Khôme, et se considèrent comme les enfants de Prime Terre. Ils entretiennent le plus possible le souvenir de Prime Terre, et sont l'une des rares cultures à connaître ce fait, mais aussi à en entretenir la tradition. Ils pensent que la Douat est le lien entre Prime Terre et Terre seconde, ce qui est faux puisque la Douat n'existait pas dans Prime Terre.

Il faut distinguer donc les Khôms, habitants de Khôme, et les Rame n Koume. La diaspora des Rame n Koume est respectée dans la mesure où ils sont la meilleure arme qui soit contre les mages nécromants. Leurs prêtres sont de plus considérés comme des érudits au savoir immense. De ce fait ils jouissent de la protection des puissants et espèrent reconquérir Khôme et ramener Pharaon sur ces terres qui sont l'héritage de l'ancienne Koume.

La mythologie égyptienne commence avec l'**Ogdoade**, un ensemble de huit divinités primordiales, quatre frères et quatre soeurs qui ont enfanté le Monde, quatre couples primordiaux:

- Noun et Naunet, le dieu et la déesse des sources primaires dont est issue la vie,
- Kek et Keket, les divinités des ténèbres,
- Amon et Amaunet, le pouvoir invisible,
- Heh et Hehet, l'infinité.

Ils engendrèrent le Noun, le grand océan primordial. Atoum, le soleil, se créa lui-même en sortant du Noun. Atoum créa Shou, divinité de l'air et Tefnout, divinité de l'humidité et des nuages. Shou (l'air) et Tefnout (l'humidité) formèrent le premier couple divin. Ce premier couple engendra Geb (la terre) et Nout (le ciel). Plus tard, sur ordre de Râ jaloux, Shou (l'air) sépara Geb et Nout pour mettre fin à leur étreinte passionnée. Mais c'est le couple de Geb et Nout qui engendre les dieux égyptiens qui sont décrits ci-dessous.

Remarque importante : Dans le contexte de la religion égyptienne et des réminiscences de celle-ci dans Terre Seconde, l'Ogdoade, Noun, Atoum, Shou, Tefnout, Geb et Nout seront souvent désignés comme des dieux. Atoum est par exemple vénéré comme manifestation de Râ : il incarne le soleil et tout particulièrement l'astre solaire au couchant et il est généralement représenté sous forme humaine. Le principal lieu de son culte fut Héliopolis et ses animaux sacrés le lion et le serpent. Néanmoins, dans le monde de Terre Seconde, **ces divinités n'en sont pas**. L'Ogdoade constitue en fait huit aspects d'un Titan primordial (cf. *Titans et Titanides*), qui participèrent à la création de Terre Seconde. De même, Noun, Atoum, Shou, Tefnout, Geb et Nout sont interprétés comme des Titans primordiaux. La cosmogonie égyptienne diffère de la cosmogonie grecque sur le plan de qui engendre qui : Geb et Nout, assimilés à Gaïa et Ouranos dans le cadre de Terre Seconde, sont engendrés par Shou et Tefnout, assimilés à Cronos et Rhéa, alors que selon la mythologie grecque Cronos et Rhéa sont engendrés par Gaïa et Ouranos. Selon les Cosmogonistes, ces questions sont secondaires, car il s'agit d'entités si puissantes et anciennes que les notions même de filiation, liées au Temps, qui alors en était à ses balbutiements, sont vagues et floues dès qu'on cherche à les leur appliquer.

Nout et Geb eurent deux fils, Osiris et Seth, et deux filles, Isis et Nephtys. Osiris fut le premier pharaon et régna avec son épouse Isis dans la paix et la sagesse. Osiris, le dieux-roi et homme était d'une sagesse et d'une bonté sans limite. Il réunit les tribus nomades, leur enseigna l'irrigation pour repousser les limites du désert, la culture du blé pour en faire de la farine et du pain, de la vigne pour en faire du vin, de l'orge pour en faire de la bière, l'extraction des métaux et leur travail.

Avec l'aide de Thot, il leur enseigna l'art de l'écriture et du dessin. Sa mission accomplie, il laissa sur le trône sa compagne Isis et partit pour l'Orient (la Mésopotamie) pour continuer son instruction par delà les frontières. A son retour, son frère Seth jaloux l'attira dans un piège pour l'assassiner, éparpillant ensuite les membres de son cadavre dans toute l'Égypte. Isis, bouleversée de douleur, partit à la recherche de son époux bien-aimé, Aidée par une inspiration divine, elle réussit à retrouver tous les morceaux exceptés le phallus avalé par un poisson indélicat. Désespérée, Isis se mit à pleurer, par miracle (et avec l'aide d'Anubis) elle lui rendit le souffle de la vie et ses moyens sexuels.

Osiris monta alors au ciel mais laissa un fils Horus. Devenu adulte, et après une longue lutte incertaine, Horus réussit à renverser définitivement Seth, Horus se vit reconnaître le trône d'Égypte et reprit l'oeuvre de son père. Ainsi, Osiris se retira dans les ténèbres et devint le souverain du royaume des morts, Seth se vit attribuer la part sombre du monde et Horus le trône d'Égypte.

Pour étayer quelque peu ce court résumé, on propose ci-dessous une description des dieux les plus importants, leur caractère, leurs attributs et leur histoire tels que les égyptologues les connaissent, avec quelques précisions sur leur rôle dans le contexte du jeu.

Dans le contexte du jeu, les divinités égyptiennes sont vénérées à travers les cinq voies divines décrites dans l'article *Nécromancie*, et sont toutes associées à la même Teinte Spirituelle, exigée chez les prêtres comme chez les fidèles : Tradition. En termes de jeu cette Teinte Spirituelle est identique pour les cinq voies divines, et représente les valeurs de la société égyptienne antique. Ces valeurs sont résumées dans le texte du Rituel de la Confession Négative (cf. *Nécromancie*>*Arcanes*). Le fait que la voie de Seth s'oppose aux quatre autres ne remet pas en cause cette réalité fondamentale : fidèles et prêtres partagent tous la même Teinte Spirituelle, qu'on peut appeler Tradition de l'Ogdoade, pour la distinguer des autres Teintes Spirituelles de type Tradition (Tradition de l'Olympe pour la religion grecque, de Tezcatilpoca pour la religion aztèque, de Dwalin pour la religion des Nibelungen etc...).

Les temples et la pratique du culte

La religion égyptienne reposant sur le secret, sa pratique est très différente de celle des religions monothéistes. L'essentiel des services aux Dieux sont accomplis par les prêtres seuls, dans l'intimité du Naos, la pièce où se trouvait la statue du dieu. Les prêtres doivent chaque jour assurer un certain nombre de tâches auprès du dieu, souvent très matérielles, considérant la statue comme sa véritable incarnation: on l'oingt d'huile sacrée, on dépose devant elle les offrandes des fidèles, on l'habille et la déshabille, on brûle de l'encens et des parfums pour elle... Ces tâches domestiques ont pour but de plaire au dieu, et de l'aider à accomplir son rôle divin. C'est en fait une transposition de la relation entre un maître et sa domesticité. Les prêtres officiants sont véritablement les "serviteurs" du dieu. Bien entendu, ce genre de rôle étant peu gratifiant pour un prolétaire-aventurier, les prêtres de Terre Seconde ont un rôle moins trivial, mais tout PJ prêtre d'une voie égyptienne aura participé durant sa formation à ce genre de pratiques sacerdotales. Le Naos (terme grec) du temple peut être une pièce à part ou dans certains cas une sorte de petite chapelle, entourée par un lac artificiel (une sorte de piscine avant la lettre), dans laquelle on ne peut accéder qu'en barque. Dans ce cas, le Naos est un petit édifice parallélépipédique de granite ou de basalte, fermé par une porte de bois à double battant. C'est le lieu sacré où seule une minorité de prêtres peut accéder. Parfois même, le Pharaon seul est habilité à rendre visite à l'idole du dieu contenue dans le Naos pour s'en occuper. En tous cas, la visite doit être quotidienne, et se faire chaque matin à l'aube, afin de "rendre son âme" au dieu, c'est-à-dire de réanimer la statue en en refaisant le vaisseau de la présence divine pour la journée, en imposant les mains dessus. Les portes du Naos sont cachetées par de l'argile, et le cachet est ainsi rompu chaque matin. Le ou les prêtres habilités sortent alors l'effigie du Naos pour le présenter aux officiants. Ce réveil du dieu s'accompagne en effet d'une procession d'officiants chargés d'offrandes (nourriture, animaux sacrifiés et préparés, boissons, encens...), de danseurs et de musiciens, exactement à la manière du petit-déjeuner d'un seigneur féodal. Hymnes et prières sont alors dites par les prêtres et repris 45 fois en chœur par la foule des officiants.

"Éveille-toi, grand dieu, en paix! Éveille-toi, tu es en paix. Éveille-toi, dieu de cette ville, en vie! Les dieux sont matinaux à honorer ton âme, ô saint disque qui se ailé quie se lève au sortir de sa mère Nout! C'est toi qui brises ta prison d'argile et répands sur la terre ton poudroïement d'or, toi qui nais à l'orient, puis t'enfonces à l'occident, et dors en ton temple chaque jour... Tes yeux répandent la flamme! Tes yeux illuminent la nuit! Tes sourcils s'éveillent en beauté, ô visage rayonnant qui ignores la colère!" (Hymne du matin)

Les offrandes comestibles constituent en fait l'alimentation des gens dépendant du temple. Elles doivent cependant être présentées au dieu, qui en ingère l'essence immatérielle, avant d'être consommées par les mortels. C'est un grave manquement aux commandement sacrés de sauter cette étape. la répartition des offrandes se fait ensuite selon un barème précis, en fonction de l'importance relative des habitants et officiants du temple. Plus le temple sera important, plus les offrandes devront l'être également, afin de nourrir tout le monde. Une fois le repas terminé, on procède alors à la toilette du dieu. La toilette implique de vêtir le dieu de quatre étoffes de lin pur (la laine étant proscrite) : une blanche, une bleue, une rouge et une verte. On la farde et on l'oingt d'une huile spéciale, appelée **medjet**, contenue dans un flacon d'albâtre. En pratique la toilette complète du dieu ne s'effectue qu'à l'occasion de grandes fêtes où il sera présenté au peuple, le reste du temps elle est symbolique, mais le prêtre lui présente tout de même les 4 étoffes et trempe son doigt dans l'huile pour déposer une goutte sur le front du dieu. Une fois éveillé, nourri, lavé et vêtu, le dieu peut reprendre son ouvrage dans l'harmonie cosmique et on le replace dans le Naos, dont on referme les portes de bois pour les sceller à nouveau d'un cachet d'argile jusqu'au lendemain matin. Il existait également un office de midi et un office du soir, beaucoup plus simples. Pour l'office de midi, on renouvelait l'eau, on purifiait l'air par de l'encens et on aspergeait d'eau les statues des divinités secondaires du temple (les divinités *hroub*, cf. *Nécromancie*) et on offrait des libations aux quatre points cardinaux. L'office du soir était une répétition de l'office du matin, sauf que le sanctuaire restait clos et que tout se passait dans le Pronaos et non le Naos.

Le peuple ne voit donc le dieu qu'à l'occasion des processions, où la statue effectue en général plusieurs stations, qui sont l'occasion de cérémonies et de scènes de réjouissance et d'adoration populaire. Le caractère très exceptionnel de ces apparitions leur confère leur

valeur festive et renforce la vénération. On est bien avant le christianisme qui ne connaît guère de cérémonies que publiques. lors de ces processions, le dieu était souvent transporté sur une barque par des fidèles jugés particulièrement méritants. On effectuait en général un roulement, à la fois parce que les barques sacrées, contenant en général l'effigie divine, était fort lourde, et parfois immenses, et pour que tous puissent profiter de la bénédiction que représentait le fait de porter l'effigie divine : "*J'ai porté Ptah de toute la longueur de mes bras, puisse ce dieu me donner d'être béatifié avec sa ferveur!*", dit un Égyptien de l'époque ramesside. Devant la barque marchait un prêtre, répandant avec un encensoir la fumée des grains de térébinthe, afin de chasser les mauvais esprits (cette manie de l'encens se transmettra au christianisme). Derrière, suivaient des prêtres en habits de lin blanc, psalmodiant et chantant, puis le foule bruyante des fidèles. Le silence n'est pas forcément de mise : les processions sont aussi des événements sociaux, au cours desquels d'importants contacts peuvent se nouer. Ce sont des jours fastes, propices aux rencontres, contrats, échanges, mariages etc... Les processions pouvaient durer de plusieurs heures à plusieurs jours, et comportaient des stations, où de petits repositoires accueillait sa barque. Dans le cas d'une procession de plusieurs jours, une chapelle secondaire accueillait le dieu pendant la nuit, avant de reprendre son trajet le lendemain matin.

Voilà comment Clément d'Alexandrie décrit une procession en l'honneur d'Osiris : "*En tête s'avance un chanteur, portant un instrument de musique (...) Derrière lui marche le devin, tenant en main ses insignes : l'horloge et la palme astronomique. (...) Ensuite s'avance l'Hiérogammate coiffé de plumes, avec un livre en main et l'étroite palette où ils gardent l'encre noire et le calame qui leur sert à écrire. Ce personnage doit connaître les écrits qu'on appelle hiéroglyphiques, concernant la cosmographie et la géographie, l'ordonance du Soleil, de la Lune et des 5 planètes, la topographie de l'Égypte et la description du Nil, les prescriptions relatives aux objets sacrés, aux lieux qui leur sont consacrés, les mesures et ustensiles dont on se sert durant le rituel. Derrière, marche le stliste, qui porte la coudée de justice et le vase à libations; il connaît tout ce qui a trait à l'enseignement de ce qu'on appelle la 'moschopragistique', science des marques des animaux [afin de déterminer si un animal est propre à être sacrifié], et les 10 préceptes qui se rapportent à la vénération des dieux dans le pays, qui embrassent : la piété égyptienne, les traites des fumigations, des offrandes, des hymnes, des prières, des fêtes etc... Enfin sort le prophète, tenant l'hydrie ostenseiblement contre sa poitrine, suivi de ceux qui portent les offrandes que l'on évoque à la voix. En sa qualité de chef du temple, il connaît à fond les 10 livres qu'on appelle hiératiques et embrasse la totalité de la science sacerdotale, au sujet des lois et des dieux.*".

Outre ces fêtes associées à un ou plusieurs dieux en particulier (comme le voyage de Hathor pour rejoindre Horus, cf. Horus ci-dessous), les Rame n'Khoume fêtent toujours le nouvel-an de leurs ancêtres spirituels de Prime Terre aux alentours du 19 juillet. Alors que Hâpy, le dieu androgyne de l'inondation était revenu(e) et commençait à se répandre sur l'Égypte, les grands prêtres attendaient qu'un phénomène particulier se produise : le lever héliaque de l'étoile Sirius que les Égyptiens appelaient Sôptis. En effet, cette dernière était visible pendant un court instant à l'orient juste avant le lever du soleil. Présents et échanges de vœux étaient à l'honneur. C'était alors l'occasion pour le pharaon de montrer sa force et sa vitalité à ses favoris en leur offrant des cadeaux très prestigieux tels que des statues en ivoire ou en ébène, des pierres précieuses, des statuette dorées à son effigie, et des armes... Les plus modestes se contentaient d'offrandes aux dieux et s'échangeaient de petits présents. Notamment des vases et des petites "Gourdes du Nouvel An" remplies de l'eau sainte nouvelle puisée dans le Nil... On voit que les bondieuseries de Lourdes remontent à loin... Ces échanges étaient une métaphore de la bénédiction divine. La formule de vœux consacrée était: *oupèr renpèt néferèt* (que l'inondation soit la meilleure possible et que les moissons t'apportent la prospérité).

Le costume et les obligations des prêtres varient évidemment suivant la cité dans laquelle ils se trouvent et les dieux qu'il sert plus particulièrement. Les restrictions alimentaires dépendent en général de la région et du dieu qui est le plus important localement (chaque dieu a en général un animal ou une plante considérée comme maudite, et un animal sacré, ce qui proscribit naturellement la consommation des deux). Il y a cependant un certain nombre de traits communs. Par exemple, dans un monde où les gens se déplaçaient plutôt pieds nus, les prêtres portaient des sandales de papyrus, les "sandales blanches", qui étaient une indication de leur statut. De même, ils ne devaient rien porter d'origine animale (ni laine, ni cuir) et être vêtus de lin blanc, sauf en ce qui concerne les peaux de léopard portées par les prêtres *Kher-Heb*. L'absence de toute forme de pilosité était souvent exigée également, ainsi que la circoncision, mais on laissera au Meujeuh le soin de décider si ces obligations sont toujours en vigueur parmi les Rame n'Khoume. Les prêtres pouvaient se marier, mais il devait s'abstenir de tout rapport sexuel à l'intérieur des lieux sacrés. De manière générale, des ablutions complètes sont exigées avant de pénétrer dans le temple, que ce soit des prêtres ou des visiteurs occasionnels.

Comme la plupart des civilisations méditerranéennes, l'Égypte attachait une grande importance à la propreté du corps, et le fait de se laver était un geste sacré autant qu'hygiénique. Selon un extrait des *Métamorphoses* d'Apulée, décrivant l'initiation d'un jeune romain nommé Lucius au culte d'Isis (très en vogue alors à Rome), Lucius commence par des ablutions : il reçoit des "aspersions d'eaux lustrales; le prêtre l'emmène alors aux pieds mêmes de la déesse, et lui donne en secret quelques instructions qui dépassent la parole humaine". Ensuite, après un jeûne de 10 jours, Lucius revêt loin des yeux profanes d'une "robe de lin qui n'a jamais été portée, et le prêtre, le prenant par la main, le conduit dans la partie la plus reculée du sanctuaire". Là, il reçoit la révélation finale : "*J'ai approché des limites de la mort; j'ai foulé le seuil de Proserpine, et j'en suis revenu porté à travers tous les éléments; en pleine nuit, j'ai vu le Soleil briller d'une lumière étincelante; j'ai approché les dieux d'en bas et les dieux d'en haut, je les ai vus face à face et les ai adorés de près.*"

Les Temples fonctionnent comme de véritables administrations autonomes : ils perçoivent des taxes, emploient tout un personnel aussi bien administratif que proprement religieux, servent éventuellement d'hôpitaux, d'ateliers de momification ou d'écoles. Les charges de prêtre étaient souvent héréditaires et la caste sacerdotale se transmet ainsi ses privilèges, que seul Pharaon peu éventuellement remettre en cause. Le temple d'Amon à Thèbes employait par exemple en tout 80.000 hommes et disposait de champs et de bétail à son service. Un Temple est donc bien plus qu'un lieu de culte, c'est le centre d'un pouvoir foncier et financier, où les prêtres à proprement parler ne sont qu'une minorité.

Au sein de cette minorité, on peut distinguer plusieurs fonctions, désignées ci-après sous les termes que les Grecs ont employés. Il y a tout d'abord les **stolistes** (en égyptien "chendjouty" soit "prêtre du pagne"), qui s'occupent de nettoyer et vêtir l'idole du dieu, et de son entretien en général, sachant que l'idole est considérée comme une incarnation du dieu. C'est une fonction quotidienne essentielle, car elle implique d'être au plus près du dieu.

Les **hiérogrammates**, mélange de savants et d'ingénieurs, avaient un rôle prépondérant au sein des "Maisons de Vie" (Per-Ankh) associées aux temples, où un enseignement à la fois sacré et profane était dispensé, puisque, selon la mentalité antique, l'enseignement des sciences et des arts participe du sacré. Les Maisons de Vie servaient à la fois d'écoles, de bibliothèques, d'atelier de copistes et de réparation des anciens manuscrits. Ce sont les équivalents d'universités, où une vie intellectuelle bouillonne, à la fois dans les domaines théologique, philosophique, artistique, littéraire, scientifique et technique. L'Antiquité envisageant dans son ensemble tous les domaines de la connaissance et les rattachant souvent à l'ésotérisme, les Per-Ankh devaient être des lieux d'innovation dans tous les domaines, en même temps de de préservation des savoirs anciens. La copie n'est pas mécanique : souvent le texte original sera modifié ou étendu, en fonction des réflexions des prêtres. C'est là que les Rame n'Khoume laïcs vont faire leur apprentissage de l'écriture et des savoirs existants. Tout lettré, ingénieur, prêtre etc... sera donc passé par une Per-Ankh. Dans le contexte de Terre Seconde, les Per-Ankh associées au dieux juges, surtout à Toth, seront évidemment les plus prestigieuses. La bibliothèque d'An-Ahbou (archipel des Vermili, cf. *Barons Mestiviers*) est par exemple placée sous l'autorité des hiérogrammates de la Maison de Vie du Temple principal.

Leurs collègues, les prêtres-lecteurs ou **ptérophores**, dont la coiffure comportait deux plumes, représentaient les scribes nécessaires à la vie écrite du temple, à la fois religieuse, intellectuelle et administrative. Ils sont également des ritualistes privés, accomplissant à la demande des gens des rituels particuliers leur permettant d'améliorer leur vie. Ils ont campé l'archétype du magicien populaire, dont les pouvoirs ont une application immédiate et pragmatique. Pour illustrer ce personnage, voici un extrait d'un texte de l'auteur latin Lucien, qui se met en scène comme disciple d'un "scribe sacré de Memphis", nommé Pancratès, dont il cherche à pénétrer les secrets magiques : *Quand nous arrivions à une hôtellerie, mon homme prenait la barre de la porte, ou le balai, ou le pilon, le recouvrait d'habits, et, prononçant sur lui une formule magique, il le faisait marcher, et tout le monde le prenait pour un homme; et l'objet s'en allait puiser de l'eau, faisait nos provisions, les accommodait, nous servait en tout avec adresse et faisait nos commissions. Ensuite, lorsque le mage n'avait plus besoin de ses services, il refaisait du balai un balai, du pilon un pilon, en prononçant sur lui une autre formule d'incantation. (...) un jour, m'étant secrètement placé dans un coin assez obscur, j'entendis l'enchantement sans qu'il s'en aperçût. C'était un mot de trois syllabes. (...) Le lendemain, ce mage étant allé à la place pour traiter quelque affaire, je pris le pilon, l'habillai comme le faisait l'Égyptien, prononçai les trois syllabes et lui ordonnai d'apporter de l'eau. Quand il eut rempli l'amphore et me l'eut apportée : -C'est assez, lui dis-je, n'apporte plus d'eau et redeviens pilon. Mais sans vouloir m'obéir, il en apportait toujours, tant et si bien qu'à force d'en puiser, il en eut inondé notre maison. J'étais fort embarrassé, car je craignais fort que Pancratès, à son retour, ne se fâchât contre moi, ce qui arriva en effet. Je prends alors une hache, et je coupe le pilon en deux, mais chacun des deux morceaux prenant des amphores va chercher de l'eau, et au lieu d'un porteur j'en eus deux. À ce moment, Pancratès survient; il comprit ce qui s'était passé et refit de ces porteurs d'eau des morceaux de bois tels qu'ils étaient avant l'enchantement. Eh oui! Disney n'a rien mais alors rien inventé!*

Ensuite viennent les prêtres **horologues** et **horoscopes**, les premiers étant chargés de maintenir en marche les systèmes permettant de mesurer le temps, les saisons etc... et les seconds d'en tirer une interprétation divinatoire et mystiques.

Les **pastophores** avaient un rôle assez difficile à interpréter : ils étaient chargés de "porter les objets sacrés", donc sans doute de leur préservation et surveillance. Dans le contexte du jeu, on peut imaginer qu'ils sont également chargés de leur fabrication et de leur enchantement, ce qui rend leur fonction particulièrement importante. Les **sacrificateurs**, quant à eux, n'étaient pas de simples bouchers, car la mise à mort et le dépeçage des animaux devait obéir à des règles précises, tant pour des questions religieuses que d'hygiène. Enfin, les **onirocrites**, chargés de l'interprétation des songes auprès du peuple, acquièrent une importance particulière dans le cadre de Terre Seconde, puisque le *Monde des Rêves* est après la Douat le second UII (Univers Immatériel Imaginaire) auquel la nécromancie s'intéresse. On peut imaginer que ce seront des prêtres spécialisées dans les interactions avec le Monde des Rêves.

Si ces catégories de prêtrises sont assez absconses dès lors que, dans le contexte de Terre Seconde, le prêtre mène une vie d'aventurier, elles peuvent néanmoins être fort utiles pour décrire les sociétés où vivent des Rame n'Khoume, comme à An-Ahbou sur l'archipel des Vermili (cf. *Barons mestiviers*), ou pour imaginer la vie d'un PJ vivant à demeure.

Un aspect important du culte égyptien, que l'on retrouvera dans les *Mystères* hellénistiques, est la mise en scène de mythes, où des acteurs et actrices personnifient les Dieux, rappelant ainsi leur histoire au peuple. Danseurs, chantres et musiciens faisaient également partie de ces spectacles sacrés. Dans cette idée, il était fréquent que des jeunes filles soient choisies pour incarner une divinité, parfois à vie, et qu'elles aient ainsi un rôle particulier dans le Temple. Dans le contexte de Terre Seconde, on peut faire de ces mises en scènes sacrées et de ces rôles divins un prétexte pour lier un PJ à une divinité en particulier, que le PJ soit ou non prêtre(sse). Citons ce texte, issu d'un papyrus : *Qu'on amène deux femmes pures de corps, vierges, épilées de tout poil, la tête ornée d'une perruque, un tambourin à la main, avec leur nom écrit sur leur épaule : Isis, Néphtys; et qu'elles chantent les strophes de ce livret devant le Dieu..*

Enfin, parmi les derniers résidents du Temple extérieurs à la caste sacerdotale on trouve des reclus volontaires, c'est-à-dire des gens qui choisissent de se mettre au service du Temple et ne plus jamais en sortir, soit pour y trouver asile contre la loi, soit pour se vouer corps et âme à la dévotion. On retrouve la fonction qui sera celle du monastère. Une certaine Tanebtynis se voue ainsi au service d'un dieu en ces termes : *"Je suis ta servante, ainsi que mes enfants et les enfants de mes enfants, je ne pourrai jamais me libérer de ton enceinte, jamais. Tu me garderas, me protégeras, saine et sauve, me défendras de tout mauvais esprit, masculin ou féminin, de tout somnambule, de tout épileptique, de tout incube, de tout mort, de tout noyé, de tout esprit adverse..."*. De tels personnages peuvent constituer la base de scénarii.

Concluons en rappelant que pour les anciens Égyptiens, la science sacerdotale dépassait largement ce qu'une pensée moderne considérerait comme relevant du sacré : astronomie, médecine, architecture, géométrie, droit, géographie, archives, administration, littérature, botanique et zoologie appartiennent à la science sacerdotale autant que la magie ou l'interprétation des songes.

Les dieux vivants

On décrit à présent les dieux considérés comme "vivants", c'est-à-dire les descendants de Geb et Nout, qui sont de vrais dieux et non des Titans dans le contexte de Terre Seconde, et font l'objet du culte lié à la religion égyptienne pratiquée par les Rame n'Khoume.

Amon-Râ (ou Rê)



Rendre hommage à Amon-Râ, roi des dieux, le Primordial, celui qui est venu à l'existence le premier, dieu unique, le bien-aimé, celui qui soulève le ciel, qui fait le ciel, la terre, les eaux...

Viens à moi, Amon le valeureux... Fais que j'atteigne la limite du désert.

Viens à moi, Amon, celui qui sauve le naufragé; fais que j'atteigne la terre ferme.

(Inscription d'un bas-relief trouvé en 1912 dans l'enceinte du temple de Deir el-Médineh.)

Amon et Râ sont parfois identifiés comme deux divinités distinctes, on considérera dans le contexte du jeu qu'ils ne forment qu'une seule divinité, appelée indifféremment Amon, Râ ou Amon-Râ.

Dieu égyptien du soleil dont Héliopolis fut le principal lieu de culte. On le considérait comme le dieu créateur de l'univers, le dieu de l'Etat et de la justice. Assimilé à Horus, l'autre divinité solaire, il était représenté comme un homme à la tête de faucon avec sur la tête un disque solaire et l'uraeus.

D'origine obscure - hermopolitaine ou thébaine -, le dieu égyptien Amon n'est d'abord qu'une divinité tout à fait secondaire, à la fonction mal définie. Son extraordinaire faveur fut liée à l'ascension des princes thébains. Dieu dynastique sous la XIIe dynastie, il connut la gloire lorsque les princes thébains eurent chassé les Hyksos au début du Nouvel Empire. Il devint dieu suprême de l'Égypte libérée. Désormais le nom d'Amon, qui signifie « le (dieu) caché » et que l'on retrouve dans de nombreux noms royaux comme Aménophis ou Toutankhamon, est indissolublement attaché au Nouvel Empire égyptien. Cependant, son caractère guerrier, emprunté à Montou, le dieu faucon, s'efface au profit d'aspects plus universels. Dieu dynastique, il assimile les caractères de nombreuses divinités : ceux du dieu Rê, qui n'est autre que le Soleil, ceux du dieu Min, maître générateur dont la procession ouvrait l'époque des moissons, ou encore ceux du dieu guerrier Montou. Il devient ainsi le « roi des dieux » (nesou netjerou en égyptien).

Son grand temple, situé à Karnak, est le plus gigantesque ensemble de ce genre en Égypte. Chaque souverain désormais, jusqu'à l'époque romaine, allait y laisser son souvenir avec des constructions grandioses. Tous les temples thébains sont plus ou moins rattachés au centre de Karnak. Celui de Louxor, au sud de Thèbes, n'est en fait qu'un reposoir du dieu lors de sa fête annuelle. Les temples funéraires de la zone occidentale de Thèbes sont consacrés chacun à un aspect particulier du dieu « dans sa demeure des millions d'années ».

Du point de vue religieux, Amon, « le caché », est un dieu cosmique. À Karnak, il forme une triade avec Mout, son épouse, et Khonsou, le dieu fils. Au sud du grand temple d'Amon à Karnak se trouvait le lac Icherou, où l'on vénérât la déesse Mout sous forme de vautour, le nom de la déesse vautour étant aussi en égyptien celui de la mère. Déesse du Ciel, Mout est, par ailleurs, assimilée à Sekhmet, la redoutable déesse à tête de lionne. Khonsou, petit dieu qui possède un très beau temple à Karnak, est un dieu lunaire, souvent représenté sous la forme d'un enfant porteur d'un croissant de lune. Amon est le démiurge qui se manifeste dans tous les aspects de la création. La ville de Thèbes, qui, après l'expulsion des Hyksôs, devint la grande capitale politique et religieuse de l'Empire alors qu'Amon devenait dieu dynastique, est considérée comme l'îlot primordial de matière organisée, issu du chaos au début des temps. Amon avait pour animal sacré le bélier aux cornes recourbées en spirales et était, en effet, souvent figuré sous l'aspect d'un personnage criocéphale. La puissance de son clergé fut considérable et était concrétisée dans les immenses possessions du temple d'Amon réparties dans toute l'Égypte.

Sous Ramsès III, pharaon fondateur de la XXe dynastie (1198 env. à 1168), 81 322 personnes servaient le dieu, qui possédait 2 393 kilomètres carrés de champs. Les prêtres d'Amon utilisèrent leur puissance économique et sociale notamment en rendant des oracles par la barque du dieu. À partir de la troisième Période Intermédiaire qui débute en 1085, date de l'avènement de la XXIe dynastie (Tanite) et jusqu'à la période gréco-romaine, ces oracles connurent une très grande faveur. Alexandre le Grand (mort en 356) consulta lui-même l'oracle d'Amon à Siwa. Le clergé d'Amon comprenait le haut clergé, qui joua un rôle important dans l'État, les premiers prophètes d'Amon revêtant parfois la dignité royale (les premiers prêtres-rois), et le bas clergé, réparti en diverses catégories de prêtres (par exemple les ritualistes, les écrivains, les astronomes, les porteurs) et divisé en équipes servant à tour de rôle.

Cependant, même si le dieu Amon reste très en faveur à l'époque tardive où Darius construisit le grand temple de Khargeh, il eut tendance à s'effacer au profit de divinités qui assuraient avec plus de certitude la résurrection dans l'au-delà. La destruction de Thèbes par les Assyriens, en 664, annonce le déclin irréversible du dieu national Amon.

Anubis

Selon certaines légendes, Anubis (Inpou de son nom égyptien) serait né d'une union entre Osiris et Néphthys, l'épouse de Seth. Dans le noir, Osiris aurait confondu Néphthys avec Isis. Peu rancunière, Isis cherche à protéger l'enfant des violences de Seth, et retrouve sa trace grâce à des chiens. Ainsi, Anubis, représenté sous la forme d'un homme à tête de chacal ou de chien ou sous la forme d'un chacal ou chien noir aux longues oreilles et au museau très allongé, devient le chien des dieux, au sens de leur gardien. Dieu psychopompe, c'est lui qui accompagne les âmes jusqu'au lieu de leur jugement, et ses temples étaient également les lieux où se pratiquaient la momification, par le moyen du natron.

Dans le cadre de Terre Seconde, les Prêtres-Juges qui officient dans un temple dévoué à Anubis auront donc un rôle de techniciens funéraires, métier essentiel et fort lucratif. La momification est un rituel complexe, qui implique une dessiccation du corps, après l'avoir vidé de ses organes internes, dont certains seront gardés dans des vases canopes (estomac, poumons etc...) au moyen du natron, un embaumement, la pose des bandelettes et le placement dans un sarcophage. La momification dure 70 jours en tout. Il existait des procédures plus ou moins coûteuses selon les moyens de la famille du défunt. Citons Hérodote (Histoires, II, 86) : *"Lorsque le mort leur a été apporté, les embaumeurs montrent aux porteurs des modèles de cadavres en bois, imités par la peinture, et ils indiquent celui qu'ils disent le plus digne d'attention, qui fut celui du dieu dont je ne peux prononcer le nom ici. Ils font voir après celui-là le second, qui est d'un prix moindre ; et enfin le troisième le moins coûteux."* Les familles apportaient en général eux-mêmes le lin, récupéré de vieux draps ou vêtements, pour faire les bandelettes indispensables à l'embaumement.

Pour les plus aisés, la procédure comportait 4 étapes :

-l'excérébration : on extrait le cerveau au moyen d'un crochet spécial, en passant par les fosses nasales. L'encéphale est réduit en bouillie puis s'écoule par l'orifice pratiqué. Dans un deuxième temps, le natron est coulé dans le crâne pour dissoudre les restes du cerveau, puis le crâne est vidé, avant d'être rempli d'une résine faite de résines de conifères complétées de cire d'abeille et par des huiles végétales parfumées.

-l'éviscération : on pratique une incision dans le flanc afin de sortir les intestins et les divers organes : seul le cœur - siège de la pensée et des sentiments - reste ou est remis en place après momification, ou encore remplacé par un scarabée. Les viscères sont donc retirées, nettoyées puis soit remises dans le corps, soit disposées dans quatre vases sacrés : les canopes.

-la déshydratation : les embaumeurs placent à l'intérieur du tronc des linges contenant du natron et des substances aromatiques. Ce mélange de carbonate et de bicarbonate de soude possède des propriétés hygroscopiques et attire l'humidité des tissus. Le corps est ainsi exposé au soleil. Ce traitement dure entre trente et quarante jours. Après quoi, les embaumeurs lavent le corps et l'oignent avec diverses huiles et résines, afin de rendre à la peau une certaine souplesse.

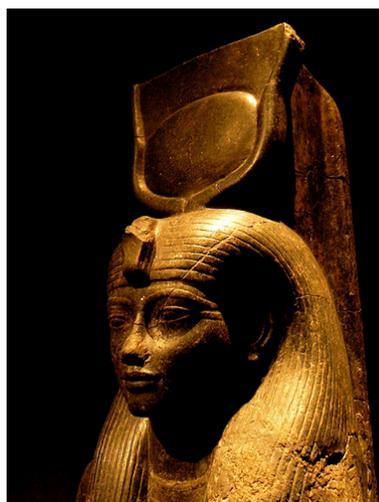
-la pose des bandelettes : cette opération commence par la mise en place d'amulettes entourées de papyrus sur le corps du défunt, puis on bourre les cavités abdominales et la cage thoracique à l'aide de tampons de lin imprégnés de résine, de sciure de bois ou même d'un lichen aromatique (momies des pharaons Siptah et Ramsès IV). L'énucléation était souvent pratiquée et les yeux remplacés par des prothèses. Ensuite on pose les bandelettes en commençant par les extrémités pour remonter vers la racine des membres. Le corps est emmaillotté dans son intégralité avec souvent sept enveloppes d'étoffes successives. Enfin, on entoure alors la momie d'un suaire pour la placer dans un sarcophage.



Bastet

Déesse tutélaire de la ville de Perbastet ("maison de Bastet"), appelée Bubastis par les Grecs, elle prit beaucoup d'importance sous le règne de la XXII^{ème} dynastie (de 950 à 850 av. JC), qui étaient originaires de cette ville. Déesse représentée sous la forme d'une femme à tête de chatte ou d'une chatte, parfois allaitant ses petits, Bastet est une déesse associée à la joie, la musique, l'amour charnel, la maternité et le foyer. Fille du dieu Râ, elle a été l'objet d'un culte populaire important, comme en témoigne ce texte d'Hérodote, décrivant une fête qui lui est consacrée : « *Ils arrivent en bateau, hommes et femmes ensemble, en grand nombre sur chaque embarcation ; en chemin, des femmes font de la musique avec des claquettes, et certains hommes jouent de la flûte, tandis que les autres chantent et frappent dans leurs mains. Lorsqu'ils rencontrent une cité le long du fleuve, ils tirent l'embarcation à terre, et certaines femmes continuent leur jeu, comme je l'ai dit plus haut, tandis que d'autres lancent des insultes aux femmes du lieu et entament des danses en agitant leurs robes en tous sens. À leur arrivée, ils célèbrent la fête par des sacrifices et l'on consomme à cette occasion plus de vin que durant le reste de l'année.* »

C'était en son honneur que les chats étaient vénérés et même momifiés. Les petites momies félines étaient déposées dans son temple de granite rouge, à Perbastet (près de la ville moderne de Zagazig). Assimilée parfois à Aphrodite, elle apparaît peu dans les récits mythologiques, mais est une déesse populaire, tout à tour bienfaitrice ou terrible, comme le sont l'amour et la sexualité. Protectrice des femmes et des enfants, elle est associée dans le cadre de Terre Seconde à la Voie des Deux Soeurs, suivie par les Prêtres-Architectes (cf. *Nécromancie*). Elle appartient en effet aux dieux qui façonnent la société et lui garantissent sa pérennité.



Hathor

Fille de Râ, son nom signifie "la dorée" et elle est souvent désignée comme l'épouse d'Horus. Contrepartie érotique d'Isis, elle incarne la féminité et l'amour passionnel, régnant sur les plaisirs en général. Elle protège également les nouveaux-nés et les femmes en train d'accoucher, elle est elle aussi source de vie, mais de manière moins contrôlée qu'Isis. Elle incarne le flot tumultueux et indomptable de la vie et la force du désir, à la fois dangereuse et bénéfique. Représentée sous les traits d'une femme coiffée d'une paire de cornes et d'un disque solaire, ou d'une femme à tête de vache ou encore d'une vache coiffée d'un disque solaire, elle est souvent associée à Neith, déesse démiurge et créatrice, et son lait est censé allaiter le Pharaon.

C'est ce rôle démiurgique qui fait d'elle d'une des dispensatrice d'une vie après la mort. Dans le contexte de Terre Seconde, cela se traduit par ces revenants appelés *Protégés d'Hathor* (cf. *Nécromancie*), qui ont accompli leur voyage dans la Douat et peuvent renaître de manière sacrée et autorisée par les Dieux.

Elle est souvent représentée avec la couleur de la turquoise, dont elle est la "patronne", et était la protectrice des déserts dont on l'extrayait, comme le Sinaï. Déesse à la fois maternelle et solaire, elle pouvait avoir un versant dangereux, et être associée à la déesse Serket. Dans le contexte de

Terre Seconde on retient surtout son aspect solaire et le fait qu'elle reçoit les âmes des trépassés, et c'est pourquoi on l'a associée à la voie des Prêtres-Rois, rassemblant Amon-Râ et Osiris. Voilà un exemple de prière qui lui était adressée :

*Adoration vers toi, ô Dorée,
L'unique, disque solaire du maître suprême...
Ô mère, ô lumineuse qui repousse les ténèbres
Salut, ô grande aux multiples noms
Ô toi dont naissent les dieux en ton nom de Mout-Isis
Ô fille de Râ qui l'a crachée en son nom de Tefnout
Ô Neith dans sa barque au nom de Mout
Ô mère qui dompte ses adversaires en son nom de Nekhbet
Ô toi qui triomphe de tes ennemis en ton nom de Sekhmet
Tu es la dorée, la maîtresse, la dame de l'ivresse
Celle de la musique, de la danse, de l'oliban, de la couronne, de la joie...*

Son rôle dévastateur apparaît dans certains mythes, où elle est appelée par Râ pour châtier les humains, jugés rebelles à son autorité. Elle les massacre alors par milliers, prenant plaisir à marcher dans des flots de sang, jusqu'à ce que Râ, effrayé lui-même par sa violence, décide de brasser de la bière pour l'enivrer et la plonger dans un sommeil propice au retour de la paix. Dans ces épisodes

meurtriers, elle devient souvent Sekhmet, la déesse à tête de lionne.

Ses noces divines avec Horus étaient l'occasion d'une fête où l'effigie sacrée de la déesse dorée quittait son temple à Dendérah, et remontait le Nil en barque jusqu'au temple d'Horus à Edfou, durant quatre jours entre juillet et août. Toute une escorte de prêtres, notables et pèlerins accompagnait la déesse dorée et formait un cortège sacré que les gens acclamaient. Les 70 km étant parcourus en 4 jours, il y avait plusieurs escales : aux temples de Mout, Karnak et Anoukis. Peu avant Edfou, Horus quittait à son tour le Naos pour venir accueillir son épouse, lui aussi dans une barque cérémonielle. Les barques des dieux rejoignaient ensuite le temple d'Edfou de concert, où le mariage divin était célébré durant la nuit, sous une Pleine Lune. Après quoi, réjouissances populaires et cérémonies sacrées se poursuivaient durant 14 jours. Ce genre de cérémonie peut être repris dans le cadre de Terre Seconde, dans les lieux où vivent les Rame n'Khoume.

Horus



L'une des principales divinités égyptiennes et aussi l'une des plus anciennes. Adoré dans tout le pays mais surtout à Hiérakonpolis, il se présente comme un faucon portant sur la tête le disque solaire et l'uraeus ou le pshent (la double couronne), ou encore comme un homme à tête de faucon.

Il fait partie du mythe d'Osiris car il est considéré comme le fils posthume de celui-ci, engendré par Isis, et il est aussi représenté comme un enfant avec un doigt sur les lèvres. Il présidait à l'observance des rites et des lois, et le pharaon était son incarnation sur terre.

Adversaire perpétuel de Seth dans la Douat, il est amené à succéder à son père Osiris et représente une image idéale de la royauté. Les légendes le concernant le font apparaître tour à tour comme un enfant ou un adulte, créant quelques confusions entre lui et sa descendance.

Dans le contexte de Terre Seconde, Horus est lié à la protection des Rame n'Khoume, tout particulièrement contre les visées de Seth le maudit et de ses sectataires. Ses prêtres sont les mieux armés pour se battre dans la Douat contre les prêtres-mortifères et le culte de manière générale s'oriente autour d'une thématique guerrière.

Horus est l'époux de la déesse Hathor et il existait une fête religieuse célébrant la réunion des deux époux. Chaque année, au moment de la crue du Nil, Hathor quittait sa demeure de Dendérah pour rejoindre son époux, l'Horus d'Edfou. Ce voyage de 160km durait cinq jours. À chaque ville traversée, le bateau faisait halte dans les temples importants. L'une de ces étapes se situait à Karnak où Hathor allait visiter le domaine de Mout. Chacun de ces arrêts donnait lieu à d'importantes réjouissances populaires. Après ce long périple, Hathor arrivait à Edfou où Horus (sa statue) l'attendait sur le quai escorté par une foule en pleine effervescence. À l'arrivée d'Hathor, les prêtres effectuaient des sacrifices afin de remercier la déesse de sa visite. Les sacrifices accomplis, le

cortège se mettait en branle. Hathor et Horus en prenaient la tête suivie des prêtres, des danseurs et de musiciens. Cette procession était l'une des rares occasions pour le peuple d'apercevoir les statues divines des dieux, habituellement enfermées dans le naos des temples. Suivant la voie sacrée, la procession se dirigeait vers le temple où le couple divin allait passer sa première nuit dans le temple du Mammisi, un soir de pleine lune. Cette première nuit est appelée la nuit du « Mariage sacré », c'est lors de cette nuit qu'Hathor et Horus vont engendrer leurs fils Harsomtous « Horus qui réunit les Deux-Terres ». Hathor séjournait alors pendant environ deux semaines à Edfou, semaines pendant lesquelles elles visitaient les domaines du temple en compagnie de son époux. Puis venait le moment du retour, par le même chemin qu'à l'allée. Sur la rive, le peuple hurlait sa joie au passage de la déesse : une nouvelle fois Hathor était revenue du pays du Sud amenant avec elle la crue, gage de prospérité pour l'année agricole.

Si ces villes ont disparu dans Terre Seconde, le trajet symbolique où Hathor rejoint son époux est une fête religieuse toujours pratiquée chez les Rame n'Khoume, au cours de laquelle sont souvent célébrés les mariages.

Je suis celui qui revient comme les deux lions, qui sort de la barque du soir et qui revient dans la barque du matin, dans laquelle je dis le droit parmi l'équipage de Rê dans ces soirées.

Vois, toi qui viens glorifié et bien équipé ! Sur quel chemin avances-tu ?

Sur le grand chemin, l'héritage de l'Unique, que les humains ne connaissent pas, sur lequel les dieux ne sont pas allés, sur lequel les premiers sont allés lorsqu'ils parcouraient le chemin vers le grand dieu.

Vois, toi qui viens glorifié et bien équipé ! Sur quel chemin avances-tu ?

Sur le grand chemin, l'héritage de l'Unique, sur lequel Seth ne peut venir après le combat.

Vois, toi qui viens glorifié et bien équipé ! Sur quel chemin avances-tu ?

Isis

Isis, épouse et soeur d'Osiris, est la déesse la plus populaire du panthéon égyptien. C'est la seule qui ait été vénérée sur l'ensemble du territoire égyptien, et même au-delà, puisqu'on retrouve des traces de son culte à Rome jusqu'au IV^{ème} siècle après JC. Elle est généralement représentée sous la forme d'une femme portant sur la tête le hiéroglyphe du trône, et parfois pourvue d'ailes. Elle joue un rôle essentiel dans le mythe de résurrection d'Osiris (cf. plus bas), puisque c'est elle qui permet à son époux de renaître une première fois après avoir été tué et découpé en quatorze morceaux par son frère Seth. En permettant à Osiris de renaître, elle ouvre à tous les mortels les portes de l'au-delà, leur garantissant ainsi une vie après la mort.

Mère d'Horus, chargé de venger la mort de son père Osiris en affrontant son oncle Seth, elle incarne l'amour conjugal et maternel, et peu à peu la source de vie, qu'elle rend à son époux et donne à son fils. Les premiers chrétiens s'inspireront des représentations d'Isis allaitant Horus pour leurs images de la Vierge à l'enfant. Grande magicienne et guérisseuse également, elle a réussi à obtenir de Râ son nom véritable, et ainsi a obtenu la clef de son pouvoir créateur. La manière dont elle s'y prend est particulièrement infâme : elle empoisonne le dieu pour le contraindre à dire son nom sacré et se soigner lui-même. Elle dispose d'une garde personnelle de sept scorpions pour la protéger : Petet, Tjetet, Matet, Mesetet, Mesetetef, Tefen et Befen. Dans le contexte de Terre Seconde, le scorpion est plutôt associé à la déesse égyptienne Serket ou encore à *Schattentanz*, mais on peut imaginer que des prêtres d'Isis choisissent d'adopter ces noms sacrés, s'ils se consacrent à la protection de son temple. Le rôle de ces scorpions étant surtout de protéger Horus alors qu'il est encore un enfant, le lien avec la voie des Prêtres-Protecteurs d'Horus, appelée "Voie du scorpion et du lynx" (cf. *Necromancie* > *Arcanes*) est donc cohérent.



*Vénéralbe, puissante, maîtresse des Dieux, dont le nom est distingué parmi les Déessees;
Grande magicienne qui repousse Apopis par le charme de ses formules,
Son nom est Dame de Vie puisqu'elle donne vie au pays,
Tout visage existe sur l'ordre de son Ka (...)
Maîtresse de tous les nomes qui donne ses ordre à l'Énnéade
Vénéralbe dans le ciel qui place toutes les étoiles sur leur orbite
Isis douée de vie (...)*



Néphytis





Soeur d'Isis et épouse de Seth, Néphthys lui est étroitement associé, quoiqu'étant d'importance moindre. Les deux soeurs sont fréquemment représentées côte à côte et certains mythes font de Néphthys la nourrice de Horus ou la maîtresse occasionnelle d'Osiris, car elle aurait renoncé à son époux Seth suite au meurtre d'Osiris. Elle peut également être perçue comme l'adversaire et la contrepartie d'Isis, reproduisant l'opposition entre leurs époux respectifs. Là où Isis symbolise la maternité, la naissance et la lumière, Néphthys est plutôt associée aux ténèbres nocturnes et à l'invisible. Son rôle de nourrice d'Horus fait d'elle cependant la déesse du foyer et du temple, la demeure sacrée : Isis engendre la vie, Néphthys l'entretient. Elle est d'ailleurs représentée de manière équivalente à Isis, avec les mêmes attributs d'or et de plumes, mais coiffée des hiéroglyphes Neb (la corbeille) et Hut (le plan de la demeure ou du temple), symbolisant ainsi sa fonction sacrée. Son nom égyptien d'origine est d'ailleurs Nebhret.

*Tes deux soeurs, ô Osiris, viennent à toi et t'apportent vie, santé, force
Ton coeur s'épanouit auprès d'elles
Elles se réjouissent de toi
Pour toi, elles réunissent toutes choses dans tes bras, les dieux et les Khâ
Elles t'adorent dans l'éternité*

La triade Osiris, Isis et Néphthys devient très vite un ensemble insécable symbolisant respectivement la vie après la mort, la naissance (à travers la crue vitale du Nil, par exemple) et la préservation de la vie à travers le foyer. Comme les Égyptiens voyaient les temples comme les maisons de leurs Dieux, il est naturel que Néphthys protège à la fois le foyer domestique et la demeure sacrée. Néphthys intervient également pour aider Isis à sauver Osiris :

*Nous rassemblons Tes membres, ô Seigneur,
Nous faisons tout ce qui es possible pour Te rendre à la vie
Nous Te supplions, Isis et moi, de revenir parmi nous sous la forme que Tu avais avant Tes souffrances
Repousse Ta colère et sois clément, ô Seigneur,
Reviens sans crainte vers Ta demeure terrestre...*

Comme Isis, Néphthys veille sur les vases canopes contenant les viscères des momifiés. Elle est plus particulièrement liée à l'estomac.

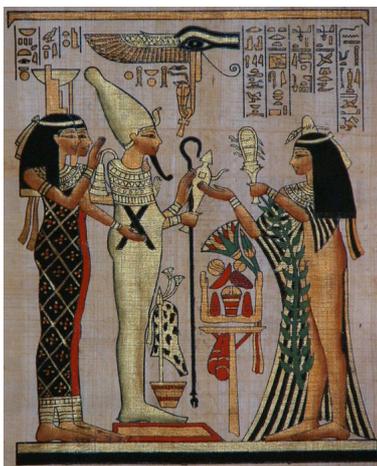
Osiris

Maître de l'Outre-Monde, fils de Geb et Nout, premier à renaître après la mort grâce à la puissance de l'amour, égalant voire supplantant Amon-Râ, Osiris Neberdjer, l'être-divin-au-coeur-arrêté, est la figure majeure du panthéon égyptien. Comme pour son épouse et soeur Isis, son culte a dépassé largement les frontières de l'Égypte et s'est maintenu jusqu'à la fin de l'Empire Romain, et a continué à survivre jusqu'à aujourd'hui sous forme de cultes ésotériques. Le mythe principal qui lui est associé : celui de son meurtre par son frère Seth, puis sa renaissance par la force de l'amour que lui porte Isis, préfigure aussi bien Abel et Caïn que la passion christique.



Il est en général représenté sous la forme d'un homme emmaillotté dans des bandelettes comme une momie, coiffé de la couronne de Haute-Égypte (avant l'unification des deux pays) puis de la couronne double et de l'uraeus (le cobra dressé) et portant le sceptre et le fouet, instruments de la dignité royale. Les Pharaons sont de fait l'incarnation d'Osiris sur terre. Chaque homme ayant accès aux rites funéraires de la momification devient lui aussi Osiris en un sens, mais le Pharaon est plus proche de lui que tous les mortels. C'est également pour cela que sa tombe sera si monumentale. Garant de l'immortalité de l'âme, Osiris est à l'origine un dieu agraire, devenu omniprésent et tout-puissant suite à la mort et sa résurrection. Cette résurrection (cf. Seth plus bas à ce sujet) n'est pas que le fait d'Isis : Nout replace les os et les lie "selon les règles", Anubis réalise la première momification car lui seul connaît les secrets du passage de la vie à la mort et peut en inverser le cours, et enfin Thot, dieu de la sagesse et du savoir, parachève l'ouvrage avec Isis et Néphthys pour lui rendre conscience et souffle de vie. Voilà un extrait des lamentations d'Isis, rappelant l'être aimé à la vie :

*Ô bel adolescent, reviens parmi nous.
Tu es absent depuis trop longtemps.
Pourquoi t'es-tu éloigné de nous, ô beau joueur de sistre?
Reviens, reviens, car ton absence ne nous est plus supportable.
Nous voulons te revoir, nous t'attendons de toute la force de notre amour.
Je suis Isis, ta soeur que ton coeur a aimée.
Mes larmes n'ont pas cessé de couler.
Ô souverain, reviens vers moi, ton épouse et ta soeur...
Mon coeur se consume à cause de cette séparation et mes larmes inondent le monde.
Je t'attends, nous t'attendons... Reviens! Dresse-toi! Dresse-toi en paix!*

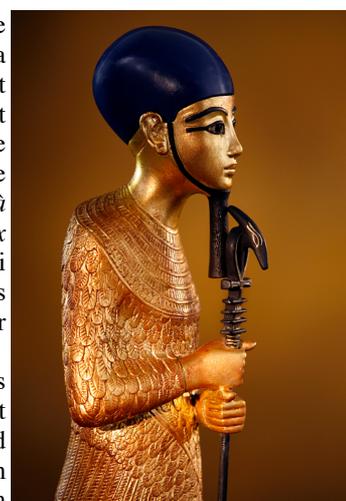


Le Nil était considéré comme une émanation du corps d'Osiris, une métaphore de son sperme fertilisant la terre, en lien avec sa fonction agraire initiale. Par opposition, Seth s'est donc naturellement vu associé au désert. On a trouvé dans le village de Nazlet El Samann en Égypte, non loin de Gizeh, un sarcophage vide, placé dans des grottes qui sont inondées à chaque crue du Nil, et certains supposent qu'il s'agit là du tombeau symbolique d'Osiris. Par ailleurs, plusieurs sanctuaires sont censés correspondre aux lieux où les différentes parties du corps divin furent enterrées par Seth et retrouvées par Isis. Le mythe osirien, de par sa fonction essentielle en tant que d'une part, renaissance du printemps sur l'hiver (annonçant *Mystère* de la déesse grecque Déméter) et fécondation de la terre, et d'autre part espoir d'une vie après la mort, va peu à peu se fondre avec le mythe solaire du dieu Amon-Râ. L'idée de renaissance osirienne était rejouée symboliquement chaque année par l'érection de la colonne Djed, représentant à la fois le phallus fécondateur et la résurrection du mort, passant de la station couchée à la station debout. Lors du jubilé royal, une bataille symbolique entre partisans d'Osiris et de Seth était mise en scène, ce qui peut devenir une bataille beaucoup plus réelle et concrète dans le cadre de Terre Seconde, si le Meujeuh le souhaite.

Ptah

Ptah est à l'origine une divinité cosmique et créatrice. Représenté en général comme un homme chauve momifié, porteur d'un long sceptre qui lui est particulier (où l'on distingue le djed, le pilier de la connaissance), son nom signifie "modeleur" et il est le père de tous les artisans. Il fut particulièrement vénéré à Memphis, où il formait une triade créatrice avec son fils Nefertoum et son épouse Sekhmet, et était considéré comme le parrain d'Osiris, Isis et Horus. Son culte a été en général le concurrent de celui d'Atoum ou d'Amon-Râ, en tant que culte à la fois solaire et démiurgique, comme en atteste cette prière, rédigée sur une stèle d'Abou-Simbel : *Ô toi, Ptah, brillant, rayonnant quand tu apparais à l'horizon, éclairant de ta grâce le double pays, ô toi, seigneur de la lumière, oeil d'Horus et des dieux les plus grands, disque solaire qui resplendit et ouvre l'accès vers l'au-delà!*. Il est également celui qui préside au rite de l'ouverture de la bouche des défunts aux côtés du dieu Shou (cf. *Nécromancie*). Dans le contexte de Terre Seconde, on le retiendra comme divinité des artisans, des architectes et modeleur du monde, de manière semblable à Prométhée, sans lui donner l'importance d'Amon-Râ.

C'est à lui qu'est associé le taureau sacré Apis. Dans son temple, on élevait et lui sacrifiait des taureaux, et certains pensent que la corrida serait un lointain succédané des jeux taurins qui étaient tenus en son honneur. Ptah est associé aux prêtres-architectes d'Isis (cf. *Nécromancie*). Son grand prêtre portait le nom de "Maître des Arts". Son culte peut concurrencer celui d'Amon-Râ ou d'Atoum et avoir la faveur de certains Pharaons, désireux d'affaiblir le tout-puissant culte d'Amon. Le Pharaon Aménophis III a par exemple fait de son fils le grand prêtre de Ptah. Dans le contexte du jeu, un Meujeuh inventif peut imaginer des prêtres-architectes dévoués au culte de Ptah et s'opposant au pouvoir des prêtres-rois servant Amon (cf. *Nécromancie*).



Sekhmet

Parfois considérée comme l'épouse de Ptah et la mère de Néfertou, le dieu-lotus, Sekhmet est une déesse puissante et redoutée, qui peut être vue comme l'une des formes possibles de Hathor. Dans le contexte de Terre Seconde, on choisit cependant de les distinguer, associant Sekhmet à la Voie des Protectors, avec Horus et Serket (cf. *Nécromancie*). Elle est le plus souvent représentée comme une femme à tête de lionne, coiffée d'un disque solaire. Selon la légende, elle serait née à Memphis, près d'un cours d'eau où les lions venaient se désaltérer à la nuit tombée.

Depuis, elle est la déesse des rivières et des étangs. Elle a une image ambivalente : douce et protectrice, notamment contre les fauves, elle peut se montrer féroce et destructrice, surtout lorsqu'elle incarne le versant obscur de Hathor. Déesse redoutable, elle a dû acquérir la férocité des fauves, afin de mieux les combattre, mais cette force peut se retourner contre ceux qu'elle est censée protéger. Ce peut être un thème utile à Terre Seconde : certains Prêtres-Protecteurs peuvent être plus spécifiquement liés à Sekhmet et commettre des massacres sur les populations qu'ils sont censés protéger, ou en réponse à une contamination nécromantique. Sekhmet peut incarner une réponse excessive et criminelle aux périls menaçant les Rame n'Khoume.

À la fois cruelle et compatissante, la déesse-lionne était apaisée par des rites complexes, flattant sa double nature. Elle ne protège pas seulement contre la sécheresse et les fauves, mais aussi contre les maladies, et protège les médecins. Son prêtre supérieur était renommé pour ses connaissances médicales. Elle a particulièrement le pouvoir de soulager les souffrances. Ses temples, ainsi que de nombreux temples, avaient une sorte de droguerie-pharmacie, car la préparation des remèdes relevait aussi de la science sacerdotale.



Toute forme d'anesthésie ou d'antalgique est donc placée sous son patronage. On prononçait en son honneur, à l'occasion du Nouvel An, 365 prières par anticipation, car elle était réputée changer de forme chaque jour de l'année. Le temple de Karnak contenait ainsi 365 statues de Sekhmet assise, placées en enfilade, chacune légèrement différente, pour honorer la déesse toute l'année durant.

Seth

Fils de Geb et de Nout, Seth est le frère d'Osiris, Isis et Néphthys, cette dernière étant son épouse. Seth est une divinité violente et cruelle. Meurtrier de son frère Osiris, il est fréquemment désigné sous le nom de "dieu des bandelettes", c'est-à-dire dieu des momies, dieu de la Mort par excellence. Seth représente le Mal dans la religion égyptienne, le Mal nécessaire qui s'oppose à Amon-Râ, à Horus, fils d'Osiris et légitime héritier du trône d'Égypte. Le parcours du mort à travers les douze heures de la Douat n'est finalement que le récit du combat permanent qui oppose Seth aux autres divinités, particulièrement à Horus.

Représenté sous les traits d'un homme avec une tête d'animal imaginaire appelé "séthien", ressemblant vaguement à un chacal à très longues oreilles et au long museau pointu (à ne pas confondre avec Anubis qui a vraiment la tête d'un chacal), il apparaît ci-contre à gauche de Ramsés II, tandis que son neveu Horus est à droite du Pharaon.

Par Seth grondent les orages, il s'oppose toujours à l'harmonie des choses et des arrangements, il est la force brûlante, capable de détruire toute forme de vie. C'est l'un des dieux les plus complexes et ambigus ; les mythes relatifs à Seth le dépeignent comme un dieu ambitieux, comploteur, manipulateur, quand il ne se résume pas tout simplement à un assassin. Bien peu de vertus sont donc à l'actif de ce personnage que Rê, le Maître du Monde, défendit contre l'avis de toute sa famille. La protection de Rê venant du fait que Seth est le protecteur du Soleil. De son père Geb, un des quatre éléments primordiaux, il a reçu la terre stérile, la Haute-Égypte brûlante et désertique, tandis que son frère Osiris bénéficiait des sols fertiles, la Basse-Égypte.

Dieu du désert, de la soif, on l'appelle aussi le « dieu rouge », le dieu « grand de force » (ꜥꜣ phty), maître du tonnerre, de la foudre et du désordre, dieu du désert et de l'aridité, des pays étrangers : les Égyptiens s'en méfiaient beaucoup et le vénéraient tout en le redoutant - sauf sous les Ramsès où il était vénéré quasiment sur un pied d'égalité avec Horus. Les personnes aux cheveux roux ou châains étaient considérées de son obédience. D'autres Égyptiens lui vouaient des cultes secrets qui exigeaient des sacrifices humains, ces sectes ont toujours été maudites et poursuivies par Pharaon. Certaines régions reculées du pays, situées aux confins du désert, adoraient Seth comme divinité du désert justement, et des tempêtes de sable qui en provenaient.



Seth est associé à deux grands mythes :

-Le mythe héliopolitain qui le met en scène avec Amon-Râ, dont il est le petit-fils. Il est ainsi vu comme un dieu bénéfique représentant la force et l'énergie, défenseur de la barque solaire contre Apophis le serpent, le Mal incarné qui menace l'équilibre du monde.

-Le mythe osirien où il assassine son frère Osiris, pour régner à sa place et s'oppose à Isis et au fils qu'elle a eu d'Osiris, Horus qui réclame le trône et l'héritage de son père: Jaloux de son frère qui règne sur l'Égypte, Seth organise un complot et tend un piège à Osiris. Il l'assassine en le noyant dans le Nil. Isis, l'épouse d'Osiris, retrouve le dieu noyé, l'embaume et lui donne une sépulture dans le delta du Nil. Seth retrouve la sépulture de son frère, et de rage, le dépèce et disperse les morceaux du corps dans toute l'Égypte. Isis, infatigable veuve, retrouve treize des quatorze parties de son bien-aimé (la partie manquante étant le sexe d'Osiris, dénommé à cette occasion son "talisman"). Puis Isis le reconstitue, lui insuffle le souffle de la vie éternelle, et par sa magie conçoit avec lui un fils, Horus.

Ce mythe fait de Seth celui qui engendre la mort et déclenche la nécessité de la momification pour renaître, d'où son nom de dieu mortifère ou "dieu des bandelettes". Le procédé par lequel Isis réanime son frère et époux est en fait celui que mime le rituel de la momification. Osiris est d'ailleurs souvent représenté sous les traits d'une momie se tenant debout, et est surnommé "l'être-divin-au-cœur-arrêté".

Seth est donc ambivalent, et il a été tout à tour vénéré ou honni. On l'associe souvent aux serpents, et sa fonction protectrice se voit sur les diadèmes en forme de cobra qui ornaient les couronnes des Pharaons. Dans le contexte de Terre Seconde, cet aspect bénéfique de Seth appartient au passé de Khôme. Seth est donc une divinité dangereuse et impitoyable, dont le culte pratique le sacrifice humain, et qui est également l'une des neuf divinités infernales de la *Géhenne*.

De ce fait les prêtres-mortifères de haut niveau sont également diabolistes, ce qui signifie qu'ils maîtrisent deux langues enchantées: le diabolique et le nécromantique, comme les Totenmeister maîtrisent le nécromantique et le runique, et les Prêtresses-Démentes de Schattentanz de haut niveau le nécromantique et le démoniaque. Les prêtres-mortifères portent de longues tuniques rouges, une ankh d'or (parfois surpur). Les infernalistes, c'est-à-dire les diabolistes, portent un bâton d'or également, au sommet duquel est sculpté un cobra.

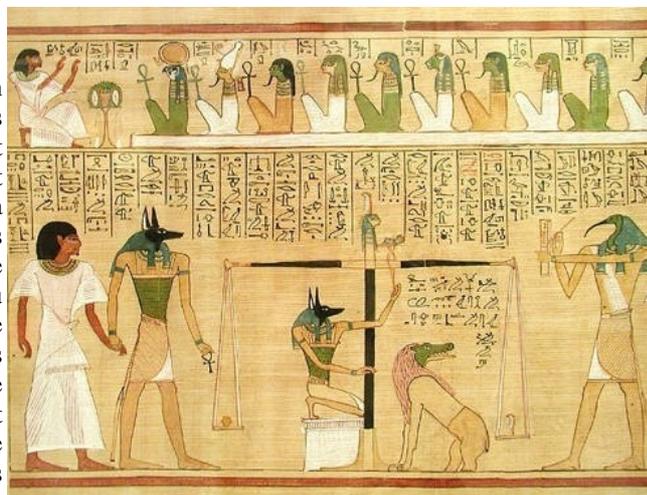
Ces prêtres sont également les chefs absolus de la société séthienne, qui, et c'est ce qui fait la spécificité de Seth, n'existe nulle part sur Terre (sauf à Hamthe à Khôme), mais dans la Géhenne, autour de la cité Hafe M'phe Time, située sur Rejtelem. Une population

composée à la fois d'être vivants, de suppliants, de morts-vivants et de créatures de la Douat affiliées à Seth et ayant le pouvoir de s'incarner dans le Monde Matériel, comme les Démons-Sui ou Esprits à tête de crocodile (cf. *Nécromancie*), est organisée sous la férule des Hiérophantes de Seth. Ils préparent la reconquête de Khôme, censée commencer lorsque les exilés de Hamthe, à Khôme, vengeront l'affront que jadis le Dragon de Khôme leur fit subir (cf. *Khôme*).

Un Anti-Pharaon attend ainsi son heure au cœur de la cité infernale et du domaine de Seth, étendue aride et désertique qui est cependant la plus vivable de la Géhenne. Les neuf dixièmes de la population vivante sont des esclaves capturés sur Terre Seconde et leur descendants. C'est la civilisation infernale la plus stable et la plus ancienne. Il y a peu de diables à Hafe M'phe Time: Seth utilise directement les larves pour créer les Démons-Sui, excellents auxiliaires de ses prêtres. Il arrive que les Infernalistes invoquent Diables et Gobelins, mais de manière très ponctuelle. Seth ne fait confiance ni aux Grands Anciens, ni aux Rois Infernaux.

Thot

Dieu de la connaissance et de la sagesse, représenté sous la forme d'un homme à tête d'ibis, Thot est également celui qui tient à jour le livre des vies des hommes, qui permet de les juger après leur mort. Comme on peut le voir ci-contre, il est le greffier du tribunal divin (la psychostasie) et préside au jugement de l'âme, avec le livre la concernant, qui contient la liste de ses actions et permet de savoir si la somme de ses mauvaises actions alourdit l'âme au point de la rendre plus lourde que la déesse Ma'at, "Vérité-Justice", représentée par une plume. C'est le sens du fameux rituel de la Confession Négative (cf. *Nécromancie* > *Arcanes* à ce sujet) : une âme est jugée condamnable si elle a accompli trop d'actions viles. Les actions bonnes ne servent pas de compensation. Il n'y a pas de rédemption ni de Purgatoire : si l'âme est jugée trop "lourde", elle est dévorée par Amaït, la monstrueuse chimère à tête de crocodile, corps de lion et d'hippopotame, sorte de mélange des trois animaux les plus redoutés des Égyptiens. On voit dans l'illustration ci-contre ceux qu'on a appelé dans le cadre de Terre Seconde les trois Dieux-Juges : Anubis qui conduit l'âme, Thot qui fait le récit de sa vie, et Ma'at, petite plume dans la balance, qui sert d'étalon pour prononcer la sentence finale. Lorsqu'il préside au jugement des morts, il peut éventuellement être représenté sous forme d'un babouin. Babouins et ibis peuvent se trouver également investis du rôle d'animaux sacrés dans ses temples.



Thot règne donc à la fois sur la justice et le savoir. Inventeur des hiéroglyphes et des mathématiques, il est le protecteur des scribes, des ingénieurs, des architectes et des astronomes, car il veille aussi sur la mesure du temps et en un sens sur son écoulement. Il est aussi associé à la nuit, car il remplace Râ en présidant au rayonnement lunaire. C'est pourquoi on le représente souvent coiffé du disque solaire et du croissant de Lune, pour représenter l'alternance du jour et de la nuit, première et fondamentale mesure du temps. Selon Plutarque, c'est d'ailleurs en battant la Lune aux échecs qu'il parvient à rallonger l'année de cinq jours : les épagomènes (soient les 5 qui restent quand on associe à chaque mois 30 jours strictement), associés aux 5 dieux Osiris, Isis, Seth, Nephtys et Horus.

Sorti selon certains mythes de la tête de Seth ou du cœur de Râ, le greffier des dieux est l'époux de la déesse Seschat, qui garde les annales royales en papyrus, et les inscrit sur une arbre sacré appelé **ished**. Il est également de gardien des subdivisions de l'espace en plus de celles du temps, car c'est lui qui divise l'Égypte en nomes, ou régions administratives, et appointe à chacune ses fonctionnaires. Il est donc aussi le dieu de l'administration et des archives royales.

Il intervient constamment dans les aventures des autres dieux, souvent pour entériner les changements ou réunir ce qui a été séparé. Lors de la résurrection d'Osiris, il assiste Isis et constate l'immortalité, comme un défi aux ravages du temps, sur lequel il règne, et valide en quelque sorte cette évolution. Il est parfois décrié pour sa prétention et sa propension à se lancer dans des discours trop savants. Lorsque Râ l'envoie soigner Horus enfant, alors très malade, Isis est obligée de lui dire littéralement : "Tais-toi et agis!", afin qu'il utilise sa science pour sauver son enfant plutôt que de l'étaler en discours superflus. Il est aussi jaloux pour sa position de vizir d'Amon-Râ, et parce qu'il impose parfois aux âmes mortes de répondre à des questions d'ordre savant et non moral. Les Grecs l'assimileront à Hermès Trimégiste ("trois fois grand") et en feront le patron des sciences libres comme des sciences cachées, et dont de l'occultisme et de l'hermétisme. Dans le contexte de Terre Seconde, Thot est particulièrement vénéré dans la cité d'An-Ahbou (cf. *Barons Mestiviers*)

Les Havres

Les Havres égyptiens sont en partie décrits dans l'article *Nécromancie*, notamment à travers les pouvoirs qui permettent d'y accéder. Mais on les décrit ici du point de vue du voyageur, tels qu'ils apparaissent dans la Douat.

La barque de Khepra

La Barque de Khepra a en effet la forme d'une barque immense, dérivant lentement sur les eaux d'un fleuve calme, sous un ciel clair et la lumière d'un Soleil clément. C'est une étape du voyage de l'âme, sous la protection des Dieux-Protecteurs : Horus, Keb, Nout,

Sekhmet, Serket et bien sûr Khepra, le dieu scarabée protecteur et guide des âmes. C'est en hommage à Khepra que l'on plaçait jadis des scarabées d'or à l'endroit du cœur des momies. Bien que n'étant pas citée plus haut, la déesse Serket, représentée en général sous la forme d'une femme à tête de scorpion, est étroitement associée à Sekhmet, dans son rôle de guerrière protectrice. De l'extérieur, on verra seulement ces deux divinités, représentées respectivement par un homme dont la tête est un scarabée et par une femme à tête de scorpion, se trouvant à la proue et la poupe de la barque, et empêchant toute personne non autorisée d'y entrer. La barque contient un petit château de bois central, dans lequel à peine deux ou trois personnes peuvent tenir, mais qui se révèle beaucoup plus étendu, une fois qu'on y entre.

L'"intérieur" de la barque a l'apparence d'un palais de bois, sans ouverture, aux vastes salles, éclairées par des scarabées de cristal luminescent. C'est un lieu silencieux, où des âmes voyageuses se reposent et se remettent de leurs émotions, tout en se préparant aux épreuves qui les attendent. Les Prêtres-Protecteurs y passent du temps, qu'ils consacrent à parler avec les âmes mortes, afin de les conseiller pour leur future rencontre avec les Dieux-Juges, mais aussi pour obtenir de celles-ci diverses informations en lien avec le monde des vivants. Les Prêtres-Protecteurs ne jugeront pas les âmes mortes présentes, quelles que soient leur passé, et chercheront à les reconforter de manière universelle. S'ils les interrogent sur leur vie, c'est uniquement dans le but d'éclairer une situation présente, pour une raison quelconque. Il arrive que les vivants de la famille du défunt viennent demander aux Prêtres-Protecteurs s'ils ont parlé à leur cher disparu. Le prêtre répondra souvent en termes abscons et énigmatiques, mais donnera une réponse sincère et fidèle à son éventuel entretien avec le défunt.

Djedu

Djedu est la cité des Hiérophantes de l'Être-divin-au-cœur-arrêté, soit d'Osiris. C'est l'un des havres de la voie des Prêtres-Rois (cf. *Nécromancie*), mais plus spécifiquement associé à Osiris. Les Hiérophantes sont les prêtres revenants, qui sont devenus créatures de la Douat et consacrent l'essentiel de leur temps à la Douat plutôt qu'au Monde Matériel, où leur contrepartie incarnée est en général préservée dans un objet sacré d'un temple, et n'en bouge quasiment jamais. Chaque voie sacrée de nécromancie possède ses Hiérophantes, qui oeuvrent à l'enseignement des nouveaux disciples. Djedu apparaît donc sous la forme d'une majestueuse cité, qui sert également d'école, car c'est là qu'une part de l'enseignement sacré sera dispensé aux nouveaux prêtres-rois, c'est-à-dire en pratique à ceux qui ont la capacité d'évoquer leur double plutonien.

Il ne s'agit pas d'une étape du voyage des âmes dans la Douat, et Djedu n'est censée accueillir que des prêtres, comme les cités de Khemenu, Nekhen et Iunu, pour les trois voies cousines de celles des prêtres-rois. Osiris étant le dieu tutélaire de la Douat, le dieu de la vie après la mort, il est naturel que les Hiérophantes qui ont choisi de se consacrer à la Douat après leur mort soient plus particulièrement liés à ce dieu. Djedu est un lieu fortifié, défendu par de nombreuses créatures de la Douat, qui apparaîtra à celui qui y sera admis (en général par la cooptation d'un prêtre-roi ou d'un Hiérophante) comme un lieu de paix et de recueillement, où l'on porte toujours le deuil sacré d'Osiris, tout en préservant le mystère de sa renaissance. Les Hiérophantes considèrent Djedu comme le point névralgique de la Douat, le lieu qui donne sa cohérence et sa réalité, et prophétisent la disparition de la Douat, si jamais le contrôle de ce havre venait à leur échapper. Cf. *Nécromancie* > *Arcanes* > *Les Voies souveraines de la Cité Djedu* pour plus d'informations.

Le Grand Temple du dieu Uhem-Hra

*Je me suis ensuite couché dans ma tombe,
au milieu des actions de ma vie passée.
Dorénavant je ne rencontrerai plus d'obstacles.
Voici que j'arrive au temple du dieu Uhem-Hra
et que tu me contemples en silence.
Je transmets à ce dieu les ordres des dieux anciens.
En vérité, je puis servir de guide aux dieux inférieurs. (inv. 123)*

"Havre des mages nécromants", le temple du mystérieux dieu Uhem-Hra est d'accès très facile en apparence. En pratique cependant, toute personne y pénétrant sans faire usage du sortilège d'arcanes nécromantiques adéquat s'expose à la vindicte des revenants qui le peuplent et de créatures de la Douat affectées à la garde de ce temple par des générations de nécromants, soucieux de préserver ce havre entre tous. En pratique, ce havre est contrôlé par les Maîtres de l'Art des Morts, c'est-à-dire les mages enseignant la langue nécromantique selon la voie du Scribe (cf. *Nécromancie*) dans les écoles de magie où c'est possible (comme *Serpent-Azur*, les Ombrages à *Enclose* ou les écoles d'*Orgia*).

Le Temple du dieu Uhem-Hra a la forme d'une vaste forteresse, située au sommet d'une imposante montagne. Le dieu lui-même est représenté sous la forme d'un scribe accroupi, dont le visage est voilé, immense statue sculptée dans la montagne. Il n'a aucun prêtre ni service, mais, à l'instar de la déesse *Hécate*, est censé être le protecteur des mages nécromants et de la Voie du Scribe. L'intérieur du Temple-forteresse abrite une bibliothèque, où de nombreux secrets de la Voie du Scribe sont préservés. Chaque école de magie dispose ainsi d'un entreposage immatériel de son savoir (c'est le klahoude!), et ses élèves y passent un temps non-négligeable, par l'intermédiaire de leur double plutonien. Des liens sont ainsi préservés entre les Maîtres des différentes écoles à travers le monde, et en principe entre leurs élèves. Bien entendu, les secrets de chaque école ne sont pas accessibles au tout venant. Certains Maîtres font garder l'accès à certains livres par des revenants ou créatures de la Douat. C'est donc un peu un supplice de Tantale pour les élèves qui passent par le Temple : ils sont très près de trésors qui pourraient leur être à jamais inaccessibles. Il arrive régulièrement que certains tentent de s'en emparer malgré tout, ce qui réussit... parfois. Rarement. Presque jamais. Il faut être fou ou PJ pour tenter un truc pareil!

Hafe m'phe time

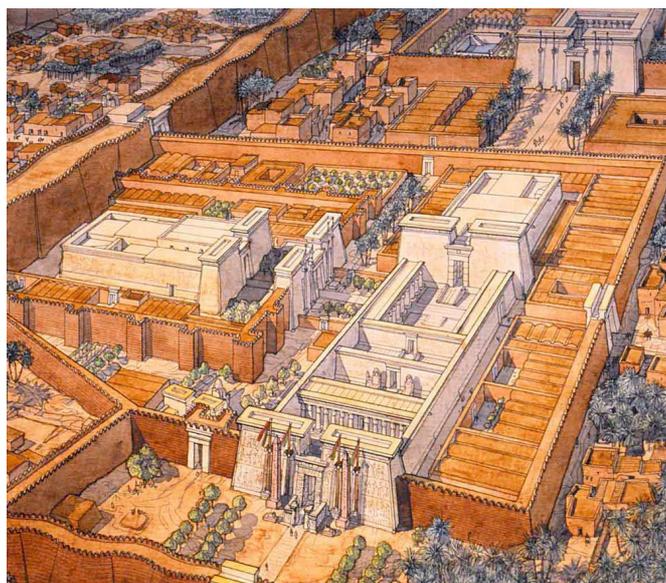
On l'appelle plus fréquemment **Dmi-Ankh** : "la cité-miroir", car ce havre est en fait le reflet plutonien de la cité qui porte le nom de Hafe m'phe time, et se trouve dans la *Géhenne*, sous l'autorité du dieu Seth. Unique en son genre, Hafe m'phe time est en fait une entité revenante, qui de ce fait dispose d'un reflet plutonien, et même d'un double onirique dans le *Monde des Rêves*. Dmi-Ankh joue le rôle d'un havre pour les Hiérophantes de Seth et les prêtres mortifères en général. Cf. *la Géhenne* et *Nécromancie > la Voie du Serpent* pour plus d'informations.

L'île du lac d'Horus

C'est le Havre des Dieux Protecteurs (Horus, Keb, Nout, Sekhmet, Serket, Khepra, Sokaris, Aker, Hershefi, cf. *Nécromancie > Voie du Lynx et du Scorpion* pour plus de détails.) dans l'Agarit, après la traversée du Lac de Feu. C'est le sixième et dernier des Havres Essentiels, c'est-à-dire de ceux que l'âme morte vénérant les divinités égyptienne doit impérativement traverser avant d'entrer dans le Sekht-Ialu pour y devenir un Protégé d'Hathor ou une Divinité Stellaire, achevant ainsi son voyage. Cela se présente comme une île enchantée, couverte de jardins frais et calmes, au milieu d'un lac enflammé. Cette étape est une sorte de moment de repos pour les âmes justifiées avant de franchir l'ultime passage. Certaines âmes peuvent s'y attarder considérablement, heureuses de cet entre-deux apaisé, en suspens entre les épreuves qu'elles ont traversé et l'accomplissement de leur destin final, auprès des dieux. Les Prêtres-Protecteurs y sont peu présents, sinon pour guider les âmes vers la fin de leur voyage, et les y inciter, sans toutefois les y forcer, car les âmes présentes dans ce havre sont considérées comme pures, car ayant survécu au jugement de Toth et Ma'at et aux périls de la Douat.

Iunu

Iunu est l'équivalent de Djedu pour la Voie des Deux Sœurs (cf. *Nécromancie*). C'est un havre à l'intention des prêtres-architectes vivants, où vivent les Hiérophantes d'Isis et Néphthys. Iunu est un lieu caché, impossible à trouver sans être guidé par un prêtre architecte. Il peut apparaître sous la forme d'une cité perchée dans le ciel perpétuellement brumeux du Re-Stau, telle une vague forme dans les nuées. La cité elle-même a la forme d'un temple entouré de jardins, bâtie sur les nuages entre-deux-ciels. Les Hiérophantes y préservent le savoir occulte des Deux Sœurs et y accueillent les prêtres-architectes en quête de sagesse et de connaissances. C'est aussi là que les plans et secrets architecturaux des temples d'Isis et Néphthys sont préservés. Cf. *Nécromancie > Arcanes > Les Mystères de Iunu* pour plus d'informations.



Khemenu

Khemenu, alias Hermopolis Magna, est la cité où est racontée la création du Monde par l'Ogdoade. Elle est l'équivalent de Djedu pour les prêtres-juges ou de Iunu pour les prêtres-architectes ou de Nekhen pour les prêtres-protecteurs : havre réservé aux prêtres des Dieux Juges, il préserve leurs secrets, sous la garde des Hiérophantes.

Khemenu se situe dans la région d'Amarna dans l'actuelle Égypte (cf. carte plus haut). Son nom dérive du mot égyptien signifiant "huit", en référence à l'Ogdoade. Ce havre a l'apparence d'une cité au bord du Nil, et recèle les connaissances des Hiérophantes de Thot, soit l'accumulation des informations et savoirs glanés par les prêtres-juges. Plus particulièrement sous la protection du dieu de la connaissance et de l'écriture Thot, ce havre est un lieu d'enseignement, qui permet d'initier quelqu'un, par son double plutonien, aux secrets scientifiques et techniques de l'Égypte Antique, mais également ceux qui peuvent avoir été acquis en Terre Seconde. Une statue monumentale de Thot, sous forme d'un babouin, s'y trouve, ainsi qu'un sanctuaire dont la cité vermilienne d'An-Ahbou (cf. *Barons Mestiviers*) est une sorte de contrepartie matérielle. Sur Terre,

la grande bibliothèque d'An-Ahbou et celle de ce sanctuaire sont en quelque sorte en correspondance. Certains scribes d'An-Ahbou créent des copies réelles des ouvrages immatériels de Khemenu et les Hiérophantes font des copies immatérielles des manuscrits, grimoires et livres présents à Khemenu.

Notez que ce sanctuaire, à l'intérieure même de Khemenu, est aussi un havre. C'est en quelque sorte un havre dans le havre, qui constitue l'une des étapes des âmes mortes, auquel on accède par le Tehenet, alors que Khemenu se trouve dans Sekhem. Cette étape permet aux Hiérophantes de préserver le savoir de l'âme morte, juste à l'issue de sa purification dans le Sanctuaire de Ma'at et avant qu'elle poursuive son voyage et s'unisse aux Dieux. Le savoir écrit et non-écrit peut ainsi être préservé, ainsi que le récit de la vie de l'âme, mais de manière plus complète que ce qui est consigné dans le livre de Thot, qui s'intéresse surtout aux aspects moraux. Le récit de vie très complet de chaque âme purifiée ayant traversé ce havre est donc préservé dans ce sanctuaire, permettant à un prêtre-juge d'avoir accès à des informations très détaillées sur la vie d'un défunt, à condition qu'il soit parvenu à cette étape.

Cf. *Nécromancie > Arcanes > Les Mystères de Khemenu, Les Mystères d'Hermopolis, L'encrier et la palette, Le dieu à double tête de Lion* pour plus d'informations.

Le lac d'émeraude

C'est le troisième des havres essentiels et le deuxième qui soit associé aux dieux protecteurs : Horus, Sekhmet, Serket... Dans le Mesket, lieu hanté dans des monstres comme Apopi et les créatures affiliées à Seth, le Lac d'Émeraude est un lieu paisible, protégé par les déesses Sekhmet et Serket. Il tient son nom de sa couleur verte. L'âme y entre en marchant sur le fond, guidé par un prêtre-protecteur, et découvre un palais sous-marin, aux murs faits d'émeraude, où l'on va la préparer au jugement final qui l'attend dans le Sanctuaire de Ma'at, en général en régénérant son cœur Hati, s'il est endommagé, et en l'amenant à revivre son passé. La notion de repentance est absente de la pensée égyptienne, aussi une vie trop marquée par les excès condamnera de manière presque certaine certaines âmes au néant. Il arrive donc que certaines âmes certaines d'être damnées soient protégées par les prêtres-protecteurs, et restent dans le Lac d'Émeraude à jamais, si cela paraît utile aux dieux-protecteurs. Cf. *Nécromancie* > *Arcanes* > *Le lac d'émeraude* pour plus d'informations.

Les Mondes de Brume

C'est sans contexte le Havre le plus étendu qui soit. N'étant pas dominés par une divinité en particulier, les Mondes de Brume se sont étendus au-delà des limites imaginables par les prêtres de la Mort, au point qu'ils envahissent parfois le Monde des Vivants lors des Jours de Brume. Seuls les Totenmeister et les Druides connaissant les Mystères des Divinités Souterraines (cf. La Langue Runique et Nécromancie) ont développé des pouvoirs permettant d'appréhender ce phénomène mystérieux. Les Mondes de Brume envahissent parfois le Monde Matériel, sans véritablement se matérialiser à la manière d'un Esprit à tête de crocodile (cf. Nécromancie). La Brume qui s'abat lors des Jours de Brume n'est pas ordinaire, et les créatures qui la peuplent sont issues de la Douat, mais acquièrent un statut matériel, et même parfois vivant. Les âmes mortes de ce Havre elles-mêmes ne reviennent pas, il existe le Samhain ou le Walpurgis pour cela. Celles qui parviennent à revenir lors de ces Jours le font en prenant l'apparence d'une créature de Brume. Semblable à la magie de l'Ordonnateur des Mystères (cf. Nécromancie), les Jours de Brume matérialisent la Douat. Les Prêtres de la Mort percevront cette intrusion comme un puissant sortilège nécromantique, version affaiblie de la magie de l'Ordonnateur et de ce fait sauront distinguer la Brume d'un simple brouillard. En revanche, à moins de connaître des sortilèges adaptés comme justement l'Ordonnateur des Mystères ou la Corne de Brume ou les pouvoirs des Mystères des Divinités Souterraines, ils seront limités à leurs pouvoirs appliqués au Monde Matériel et ne pourront utiliser un reflet inverse de leurs pouvoirs limités à la Douat. La Brume n'a pas le pouvoir de l'Ordonnateur des mystères, et ne peut pas contraindre ceux qui s'y trouvent à se défendre comme des âmes mortes avec un pseudo-Ka. Elle ne fait que matérialiser les Créatures de la Douat sous la forme de Créatures de Brume. Le danger de ces créatures est que leur matérialisation échappe aux lois habituelles. De ce fait une autre Créature de Brume est la mieux indiquée pour les combattre.



Dans la Douat les Mondes de Brume apparaissent sous la forme d'un archipel d'îles toutes entourées de brume. Aucun pouvoir particulier n'est nécessaire pour y entrer, mais il est difficile d'en trouver le chemin. Le brouillard se lève rarement. Ces îles sont particulièrement calmes, plongées dans un silence presque parfait, et sont couvertes de bâtiments isolés, toujours vides, d'apparences très diverses. La Mer a de fortes marées, et la pluie est souvent très intense. Le niveau des eaux varie donc énormément, pouvant ainsi créer des îles ou en défaire soudainement. Contrairement aux autres Havres, il est assez facile d'accès, et si on y entre sans utiliser de sortilège particulier, il se peut que les puissances qui s'y trouvent ne réagissent pas. Les Créatures de la Douat issues de ce Havre sont appelées Créatures de Brume, et il est rare qu'elles le quittent.

Les Divinités présentes dans les Mondes de Brume sont relativement peu nombreuses, étant donnés l'immense variété des Créatures qui y sont présentes. Il en existe essentiellement deux: Arawn pour les divinités celtes et Hel pour les divinités germaniques. Les *Mystères des divinités souterraines* accessibles aux Druides leur permettent d'entrer dans la Douat comme un nécromancien par un double plutonien, et d'entrer dans les Mondes de Brume (cf. La Langue Runique), et de contrôler certaines des Créatures de Brume. De même pour la Voie du Crépuscule des Totenmeister. Certaines des Créatures mentionnés ici sont donc décrites respectivement dans les articles La Langue Runique et Nécromancie. Elles peuvent être invoquées, mais également apparaître spontanément.

Les aigles de givre Créatures de Brume affiliées à Hel. Ce sont de gigantesques aigles qui surgissent des eaux de la source Hvergelmir et parcourent la Douat à la recherche d'âmes perdues, que Hel destine au Niflheim, ils s'en emparent et les amènent à la Grève Noire, où Hrimgrimmir s'empare d'eux. Leur force et leurs pouvoirs sont variables, mais ils savent éviter le combat en s'envolant s'ils sont assez rapides.

Avalon C'est l'une des îles réservées des Mondes de Brume, les âmes qui s'y trouvent ont le statut d'âme élue et certaines quitteront Avalon et la Douat pour devenir procuratrices ou suppliantes dans le Tir Nan Ogg. Appartenant aux dieux celtiques, elle est gardée par la Dame du lac.

Les Chiens Sauvages Créatures de Brume affiliées à Arawn. Elles expriment une facette peu connue de son personnage. Arawn n'apprécie guère la métempsychose et ses Chiens sont là pour chasser et dévorer les âmes mortes qui ne sont pas sur Avalon. Ils ne s'attaqueront jamais à un druide, mais pourchasseront en revanche toute âme morte ou reflet. La force de chaque chien est égale à 8, et leur nombre varie entre 5 et 20 à la fois. Chaque coup porté Force/Ka ou Force/nécro (spécial: les morts-vivants sont forcément

considérées comme âmes mortes contre les Chiens Sauvages) diminue de 1 point le Ka ou l'affinité nécromantique. Leur force est égale à 11 contre un adversaire qu'ils ont déjà blessé.

Clota: cf. la Langue Runique/Mystères des divinités souterraines

La Dame du Lac: Créature de la Douat affiliée à Arawn. Gardienne de l'île d'Avalon, où séjournent les âmes qui ont acquis une seconde vie dans le Tir nan Ogg après avoir franchi le cercle blanc de Gwenwed (cf. Tir nan Ogg/Cernunnos/Les trois grues). Sa force est égale à 30. Il faut l'affronter pour pénétrer sur l'île sans son consentement. Elle peut chasser un reflet hors de la Douat pour une année entière, et les créatures de la Douat de force inférieure à la sienne n'ont sur elle aucun pouvoir. Elle chassera les autres hors des Mondes de Brume pour sept Lunes. Pour l'affronter, il faut également localiser une âme en Avalon, sachant qu'une âme en Avalon a le statut d'une âme élue.

Les Demoiselles-Cygnés: Créatures de Brume affiliées aux Valkyries (cf. Asgard) dont elles sont tout simplement l'incarnation dans la Douat. Identiques à leur incarnation réelle ou ayant la forme de magnifiques cygnes, leur force et leurs pouvoirs sont très variables, et leur humeur imprévisible. En même temps que leurs contreparties parcourent les champs de bataille et attisent la colère des guerriers, elles parcourent les Mondes de Brume pour retrouver les âmes des guerriers morts et les arracher à la Douat pour les conduire au Valhalla, où ils deviendront Procurateurs d'Odin ou éventuellement d'autres divinités. Parfois elles s'emparent d'âmes mortes qui en sont jugées dignes sans être mortes au combat. Un nécromancien cherchant à atteindre une âme qu'elles recherchent est assuré de devoir en affronter au moins une. Elles peuvent parcourir toute la Douat. Elles peuvent détruire également une âme morte. Elles peuvent être aidées par le pouvoir des *Cinq Cent Quarante Portes du Valhalla* par un Runenmeister.

Les Elfes du Froid ceux qui brisent les genoux des ennemis cf. Nécromancie/Voie du Crépuscule

Les enfants pendus Créatures de Brume non-affiliées. Ils apparaissent en général sous la forme d'un arbre mort, auquel des enfants en haillons sont effectivement pendus. Les enfants pendus sont en général nées d'âmes nécromants qui se sont égarés dans les Mondes de Brume et ont fini par mourir sur Terre, leur double plutonien finissant par adopter la forme de leur corps d'enfant. Malgré leur sinistre apparence, les enfants pendus ne sont pas dangereux. Ils peuvent répondre à qui s'adressent à eux dans la langue des morts et partager des éléments de leur passé.

Ergiuül La plus grande île des Mondes de Brume, domaine des Goidels.

Garm, le chasseur cf. Nécromancie/Voie du Crépuscule

Les Goidels Créatures de Brume non-affiliées. Ils sont le mystérieux peuple de la Brume. Leur langue est unique en son genre, et deviendra une langue enchantée remplaçant la langue runique lorsque leur lignée renversera les Thúatha dé Danann (cf. Tir nan Ogg/Dana). Ils l'appellent la langue subtile. Devant les autres ils ne parlent que la basse-langue, faite de hurlements modulés, de mots issus du nécromantique et de la langue commune, ce qui leur donne un aspect très primitif. Certains de leurs cris sont des armes, et font fuir les créatures de brume.

Les Goidels sont appelés par les Druides qui les connaissent 'le peuple déplacé'. En effet, par une étrange permutation circulaire unique en son genre, de mémoire de cosmogoniste, ils vivent dans la Douat, rêvent dans le Monde Matériel, et meurent dans le Monde des Rêves. Ainsi ils n'ont rien à voir ni avec les âmes mortes ni avec les créatures de la Douat ou les reflets plutoniens. Les Jours de Brume sont donc pour eux un temps où leurs rêves et leurs cauchemars entrent dans leur monde. Les Mortels du Monde Matériel sont pour eux 'le peuple-cauchemar'.

Ils ne quittent jamais les Mondes de Brume, et s'aventurent rarement sur les îles réservées, notamment Avalon. Cependant ils sont un peuple nomade, vivant de chasse et de pillage. Ils chassent les âmes mortes, où les esprits animaux qui peuplent les Mondes de Brume. Les âmes mortes sont ce qu'ils appellent des 'simulacres', des reflets de leurs rêves et de leurs cauchemars, mais ils ne les considèrent pas comme des êtres à part entière. Les reflets plutoniens sont en revanche craints et respectés. Certains Goidels refusent la chasse aux simulacres et se contentent des créatures de Brume animales, qui renaissent sans cesse. Quelques-uns même vont jusqu'à guider certaines âmes mortes dans les Mondes de Brume.

Leurs yeux n'ont ni iris ni pupille, mais ressemblent à une voûte céleste constellée d'étoiles. Ils portent des habits de peaux et des armures d'un étrange métal noir aux éclats rouges, et leurs casques donnent à leur faciès l'apparence d'un bec d'oiseau. Leur arme favorite est une sorte de vouge courte, très lourde, qu'ils manient avec une grande dextérité. En vérité leur existence est un très grand mystère.

Le plus craint des Goidels est le Tellurien. Il apparaît toujours monté sur un cheval à la robe rousse. Il chasse les âmes mortes et les enferme dans des figurines en dragée, d'un goût très sucré. Ces figurines sont un met fort délicat des Goidels, et alimentent leurs pouvoirs magiques. Le Tellurien apprécie beaucoup les Jours de Brume et en profite pour parcourir la Terre et chasser le peuple-cauchemar plutôt que ses simulacres, avec une troupe de ses partisans. En effet, le Tellurien représente une tradition au sein des Goidels, très méprisante vis-à-vis de ce qui n'est pas Goidel, et notamment très agressive à l'égard des sang-mêlés. Car il existe des sang-mêlés, conçus lors des jours de brume ce qui laisse supposer en effet que les Goidels sont bien un peuple 'déplacé'.

Leur royaume se trouve sur l'île d'Ergiuül, et ressemble à une vaste plaine sur laquelle ils installent leurs tentes de peau humaine, toile

inusable accumulée par les générations successives de Telluriens. De nombreuses poupées de bois et de chiffons protègent leurs maisons et représentent leurs morts. Lorsque deux familles ont perdu leurs enfants, alors qu'ils étaient destinés l'un à l'autre, ils célèbrent le mariage avec deux poupées et les brûlent en grande cérémonie. Celui qui les brûle est appelé le Tyran. Puissant nécromancien, il protège les Goïdels et leur enseigne les mystères de la langue subtile ainsi que leur prochaine invasion de la terre promise, conquise sur leurs ennemis: les enfants de Dana. Le Tyran est un allié du Tellurien et son guide spirituel, il anime souvent les poupées d'âmes humaines et manipule seul le feu-qui-chante, feu de la Douat capable de consumer des âmes mortes.

Le Tyran est également celui qui dirige les Grands Goïdels: versions gigantesques des Goïdels normaux, ils dorment dans l'eau qui entoure Ergiuül et n'en sortent que pour attaquer les intrus ou pour aller boire à l'eau de la source Hvergelmir, qui pour une raison inconnue est leur seule nourriture. Le Tyran est traditionnellement l'un d'eux, et peut prendre la forme d'un vrai Goïdel ou d'un Grand Goïdel. Un enfant goïdel sur cent devient un Grand Goïdel. Hormis le Tyran, ce sont des géants nus, incapables de parler, et dont on voit souvent le visage ou les mains surnager lorsqu'ils dorment.

En marge de ces deux traditions existe une troisième tradition, celle du Perce-Nuit. Nécromancien lui aussi, il cherche à 'redéplacer' les siens, sans forcément conquérir la Terre, mais pour redevenir humains. Il croit que le mélange des sang est le seul avenir des siens.

La Grève Noire Lieu où Hrimgrinnir, le serviteur de Hel, arrache les âmes à la Douat pour en faire des Procureurs ou Suppliants du Nifelheim.

Hrimgrinnir le gardien du Nifelheim cf. Nécromancie/Voie du Crépuscule

Hödur héraut du Crépuscule des Dieux cf. Nécromancie/Voie du Crépuscule

Hugin et Munin, les yeux d'Odin Hugin et Munin, les deux corbeaux d'Odin, sont en fait deux puissants Totenmeister. Ce sont les seuls Totenmeister qui ne soient point affiliés à Hel, la déesse de la mort du panthéon germanique. Ils renseignent le maître du Valhalla sur tout ce qui se déroule dans le monde en le parcourant chaque nuit, en interrogeant vivants et morts. Ils peuvent donc parcourir la Douat, en arracher des âmes pour les conduire devant leur maître. Leurs pouvoirs sont très étendus, mais ils n'interviendront jamais de manière irréversible sur les Mondes de Brume. Leur rôle est surtout celui d'observateurs. Ils parcourent rarement d'autres régions de la Douat que le Re-Stau et ne déferont pas a priori le pouvoir d'autres Dieux, mais l'étendue réelle de leurs pouvoirs est inconnue.

La Reine des Corbeaux au rire sonore: Créature de Brume affiliée à Morrigan (cf. Tir nan Ogg), dont elle est une incarnation. La Reine des Corbeaux apparaît sous les traits d'une femme laide, aux longs cheveux noirs, montant un cheval à la robe d'un rouge sombre, comme le sang, tenant à la main une lance, et armée comme une guerrière celte, suivie par une nuée de corbeaux croassants. Sa Force est variable, et on peut la rencontrer partout dans la Douat, bien que le plus souvent dans les Mondes de Brume. Elle peut chasser un reflet de la Douat (Force/nécro) pour une Lune entière ou incorporer une âme morte dans sa nuée de serviteurs aux ailes noires (Force/Ka). L'âme devient alors un de ses procureurs dans le Tir nan Ogg, elle reste présente dans la Douat et peut y être rencontrée seule. Totalement soumise à la déesse, elle peut également accompagner la déesse sur terre en s'y incarnant comme un procureur. Si elle est détruite dans le Tir nan Ogg ou le Monde Matériel, elle est brûlée en tant qu'âme.

La Reine des Solitudes au visage bifide cf. Nécromancie/Voie du Crépuscule

Le Serpent de l'orage Exception à la teinte celtico-germanique des Mondes de Brume, le Serpent de l'orage est une créature de la Douat affiliée au Kami majeur (cf. Io>Les Traditions parallèles>Le Shintô) Susano-O, régent du **Jigoku**, l'enfer de la culture Yamato. Le Jigoku ne correspond à aucun havre de la Douat, mais à un royaume de la Géhenne. Le Serpent de l'orage est issu des Mondes de Brume mais peut apparaître partout dans la Douat sous la forme d'un long serpent noir aux yeux lumineux, et recherche les âmes mortes consacrées par les rituels Shintô. Il les arrache ensuite à la Douat pour les amener au Jigoku, où les Kami décident de son sort selon des lois qui leurs sont propres. Le Serpent de l'orage est d'une force toujours égale au quadruple du Ka de l'âme qu'il est venu chercher, et sa morsure est si foudroyante qu'elle blesse profondément et définitivement tous ceux qu'elle atteint: créatures, reflets ou âmes mortes. De manière générale il ne se préoccupe que de chercher les âmes shintoïstes, mais il se peut qu'il cherche à s'emparer d'une âme non-shintoïste, mais qui ait établi un lien particulièrement étroit avec un Kami, par exemple par l'intermédiaire d'un lieu sacré. Il ne s'opposera cependant pas en principe à une créature ou un reflet mandaté par une autorité divine.

Scatach l'Ombre Créature de la Douat non-affiliée, manifestation de la guerrière légendaire d'Écosse. Elle intervient pour protéger parfois certaines âmes mortes, ou reflets ploutoniens, lorsqu'un aspect de leur histoire ou de leur personnalité a l'heur de lui plaire. Sa force est assez variable, mais ne dépasse pas 25. Elle ne détruira jamais d'âme morte, mais la chassera en un autre point des Mondes de Brume. Lors des Jours de Brume elle interviendra souvent contre les Goïdels, dont elle est une adversaire acharnée.

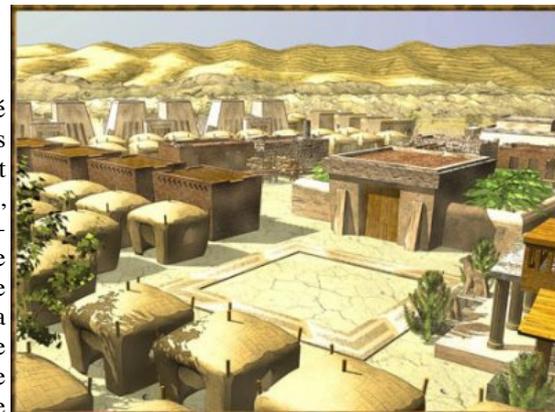
La Source Hvergelmir Il s'agit d'une source qui coule à la fois dans les Mondes de Brume et dans le Nifelheim. Son eau dévore puis transforme ceux qui la touchent en Suppliants du Nifelheim.

Les trois ombres: cf. La Langue Runique/Mystères des divinités souterraines

Le Voyageur vêtu de gris, roi de l'Abîme: cf. la Langue Runique/Mystères des divinités souterraines

Nekhen

Nekhen est l'équivalent de Djedu, mais pour les prêtres protecteurs. Havre associé plus précisément à Horus, c'est la cité des Hiérophantes des dieux protecteurs, plus particulièrement de ceux qui avaient un lien fort avec Horus de leur vivant. En tant que havre de Sekhem, Nekhen a l'aspect de la cité égyptienne qui porte son nom, jadis chef-lieu du troisième nome égyptien, d'abord sous la protection de la déesse-vautour Nekhbet, puis d'Horus. Située au bord du Nil, non loin d'Edfou, elle évoquera au voyageur de la Douat l'une des innombrables villes fluviales de l'ancienne Égypte, dont les occupants, reflets ploutoniens, revenants, créatures de la Douat et âmes mortes restées pour servir le dieu, offrent toute l'apparence d'une véritable existence. C'est la vie telle que la voyaient les théologiens de l'ancienne Égypte : immuable et éternellement recommencée, dans la paix et l'harmonie créées par les dieux. Cf. *Nécromancie* > *Arcanes* > *Les Mystères de Nekhen* pour plus d'informations.



Le Palais du Commencement

Havre de la déesse elfique *Schattentanz*, le Palais du Commencement n'est pour les morts qu'une étape dans le voyage jusqu'au Ventre de la Mort, le domaine de la déesse dans les *Abysses*. Il accueille évidemment les revenants qui servent le culte, puisque *Schattentanz* est l'unique déesse de la Mort qui autorise ses prêtresses à créer des revenants selon leur caprice, même provenant d'âmes autres que celles des *Mraka* (cf. *Elfes des profondeurs*). Pour les âmes des *Mraka*, censées rejoindre dans les *Abysses* la nécropole d'Emmanha et y attendre leur renaissance, le Palais n'est que le lieu par lequel elles quitteront la Douat définitivement. Les âmes des *Mraka* qui sont censées devenir revenantes, et non procuratrices ou suppliantes, restent en revanche dans le Palais, laissant leur contrepartie matérielle réinvestir le Monde des créatures de chair, grâce à la puissance de l'art des morts.

Le Palais du Commencement porte ce nom parce qu'il est le lieu où se décide le destin des âmes qui échoient aux "Galen", les redoutables prêtresses de *Schattentanz*, qu'elles soient ou non *Mraka*, qu'elles soient ou non consacrées à leur déesse. Le Palais a de l'extérieur l'apparence d'une cité fortifiée à moitié en ruines, aux hauts remparts, comme une montagne endormie sous le Soleil impitoyable de Sekhem. Son architecture à moitié effondrée évoque quelque rêve fou et s'il semble aisé d'y entrer, les créatures de la Douat et les Galen n'en laissent pas volontiers sortir ceux qui s'y aventurent. C'est dans les sous-sols du Palais que les choses se font véritablement. On n'y retrouve pas l'architecture grandiose des cités *Mraka*, mais des galeries confortées de pierres patiemment assemblées par des âmes asservies, et de grandes salles où les Galen décident de la destinée des âmes passant par leur havre. Dans ces salles, on peut trouver des statuettes, similaires à des ushebtis (cf. *Nécromancie*). En effet, lorsqu'elle est amenée à revenir, le double ploutonien de l'âme revenante est en quelque sorte pétrifié sous cette forme par *Schattentanz*, selon un rituel inconnu même des Galen. Cependant, il permet à celles-ci (et uniquement celles-ci) de percevoir ce que les sens du revenant perçoit dans le Monde Matériel, et de communiquer avec celui-ci, ainsi que de connaître son Ren (cf. *Nécromancie*), et de manière générale de bénéficier des mêmes pouvoirs sur ce revenant que ceux de sa créatrice. Les Galen aiment à dire dans leur dialecte : "Våra spöken tillhör oss alla" (Nos revenants appartiennent à nous toutes).

Les âmes qui ne sont pas elfiques sont en général dévorées ou reviennent sous une forme plus ou moins servile. Les servants non-elfiques de *Schattentanz* sont rarement autonomes et puissants, mais cela arrive. On dit que certains mages, rendus fous par l'apprentissage conjoint de l'art ténébreux et de l'art des morts et attirés par le culte étrange de la déesse, comptent parmi ses servants les plus appréciés, même s'ils ne sont pas de sang elfique.

Les âmes elfiques opposées à *Schattentanz* et damnées par celle-ci finissent suppliantes dans le Ventre de la Mort ou revenantes. Les âmes suppliantes du Ventre de la Mort hantent Emmanha sous forme intangible, attendant d'être converties en cendres d'âmes pour la création de démons au service de l'Ombreuseuse Enfant, le reflet démoniaque de *Schattentanz*, ou alimentent le spectacle du domaine lui-même (cf. *la langue démoniaque* > *asservissement de la terre abyssale*), ou accomplissent quelque fonction utile au maintien de la puissance de la déesse.

Les âmes elfiques consacrées à la déesse, soient notamment celles de la plupart des *Mraka*, deviennent des âmes procuratrices, et attendent leur heure au sein de la nécropole d'Emmanha (cf. *Schattentanz* pour plus de détails). Certaines restent dans le Palais pour devenir revenantes, sans jamais franchir les portes d'Emmanha.

Cependant, le destin de chaque âme n'est pas déterminé à l'avance. Il arrive qu'une âme échappe à son destin probable. La manière dont cela se décide ne ressemble pas à un procès, mais à une sorte d'audience, devant quelques Galen. Aucune question n'est posée, les Galen ne font que regarder et écouter. Être face à des juges masquées et réputées folles, sans la moindre idée de ce qui pourrait infléchir leur jugement, relève bien de la voie de démence sacrée de la déesse.

Le Palais de Styx aux colonnes d'argent

Le Palais de Styx aux colonnes d'argent a une double fonction : il sert de point de passage entre la Douat et l'Hadès, mais également de havre pour certaines âmes sous le contrôle des Prêtres-Nautes de la voie du Styx (cf. *Nécromancie*), qui ne sont pas destinées à être arrachées à la Douat. Certaines, comme celles des Danaïdes, sont même à la fois présentes en Hadès et dans ce havre, à la manière de revenants. C'est aussi le point de rencontre des doubles ploutoniens des Prêtres-Nautes. Pour ceux qui entrent en Hadès sur la barque de Charon, le fait d'être arrachés à la Douat pour voguer sur les eaux du Styx et de l'Achéron jusqu'en Hadès est "transparent" : ils ne se rendent pas compte du processus. Ils s'engagent sur la barque de Charon, où qu'ils soient dans la Douat, et voguent sur les eaux noires d'un fleuve souterrain, qui n'est pas encore à proprement parler le Styx, puisqu'ils n'ont pas encore quitté la Douat. Le nocher funèbre leur fait traverser une voie souterraine où d'étranges colonnes d'argent noirci soutiennent le plafond, émergeant du fleuve. Une fois

franchi ce passage, ils ont quitté la Douat et se sont matérialisés sous la forme de Suppliants de l'Hadès, quelque part sur le vrai Styx (cf. *Styx, Cosmogonie*) dans le Monde Souterrain.

Le Palais de Styx aux colonnes d'argent fait référence au palais du Titan Styx, aujourd'hui disparu et n'existant que sous la forme du fleuve portant son nom. Ce palais est réputé se trouver quelque part dans le Monde Souterrain de l'UMR (Univers Matériel Réel, cf. *Cosmogonie*). Sa contre partie immatérielle, dans la Douat, se présente sous la forme de ces colonnes d'argent surgissant du fleuve, jusqu'aux rivages du Styx. Sur ces rives, on peut trouver des bâtiments d'architecture hellénistique, qui constituent le havre à proprement parler. Dans ces bâtiments sont conservés d'anciens textes nécromantiques, ceux qui servent à la création de la voie du Styx. C'est entre autres là que les novices effectuent une part de leur apprentissage. Les âmes qui s'y trouvent sont en général choisies pour leur connaissance de la nécromancie. Il s'agit de nécromants capturés et asservis par les Prêtres-Nautes.

La Roue de la Transmigration

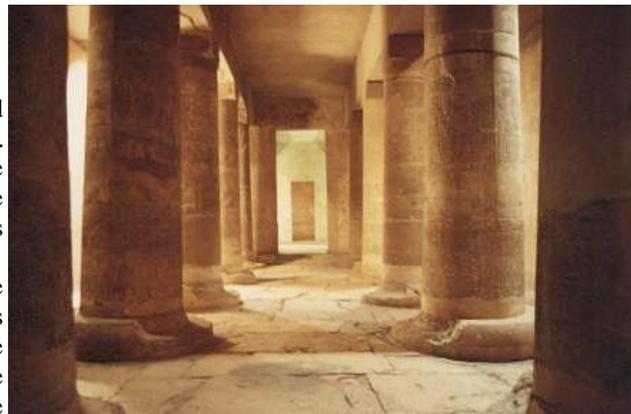
Cf. *Bouddhisme*

Le Sanctuaire d'Abydos

Le sanctuaire d'Abydos est un havre associé à Osiris, qui reproduit le grand temple de ce dieu dans la cité antique d'Abdjou, ou Abydos en grec. Exception dans le Re-Stau, ce havre est un lieu où les brumes de cette région de la Douat cèdent le pas à l'impitoyable Soleil égyptien. Sanctuaire censé accueillir les âmes mortes pour les protéger, il est placé sous les auspices des prêtres-rois, plus particulièrement liés à Osiris.

La cité elle-même d'Abydos n'est pas présente, seul reste l'ancien temple d'Osiris, où quelques prêtres officient toujours. Ce ne sont pas des Hiérophantes, mais des prêtres vivants, qui se relaient pour maintenir une présence dans ce havre. Le Sanctuaire d'Abydos est en effet symbolique de la perte de *Khôme*. Avant l'avènement du Dragon de Khôme, sous le règne des Pharaons, toute la cité était encore présente, et Abydos était un havre qui accueillait à la fois des prêtres-rois et des prêtres-mortifères de Seth, alors que le culte rendu à ce dieu avait encore un aspect positif et avant la domination du mythe osirien. En tant que havre, Abydos était plus sous l'influence des prêtres d'Amon-Râ, et le mythe héliopolitain était dominant (cf. Seth plus haut). Mais la perte de Khôme a entraîné la prédominance du mythe osirien et Abydos a décliné jusqu'à devenir un champ de ruines, où seul le temple d'Osiris tient encore. Dans les ruines qui environnent le havre, on peut trouver des inscriptions de temples disparus et de manière générale des secrets appartenant à l'antique Khôme, perdus par les Rame n'Khoume dans leur exil. Les prêtres d'Osiris qui se relaient dans le Sanctuaire entretiennent le souvenir de la terre perdue et la mémoire de la chute de Khôme.

Cf. *Nécromancie* > *Arcanes* > *Le sanctuaire d'Abydos* pour plus d'informations.



Le Sanctuaire d'Hermopolis

Quoiqu'étant en principe un havre du Tehenet, c'est en fait un petit havre contenue dans le grand havre de Khemenu (cf. plus haut) du Sekhem, auquel on ne peut accéder, si l'on est une âme morte, que par le Tehenet, car il faut avoir traversé le Mesket et le Sanctuaire de Ma'at pour y parvenir.

Le Sanctuaire de Ma'at

C'est là que ça se passe vraiment : l'âme est jugée dans ce havre essentiel, sous le contrôle des Dieux-Juges. Anubis conduit l'âme, Thot lit le livre de sa vie, et on pèse son coeur en le comparant au poids de la déesse Ma'at, représentée sous la forme d'une femme couronnée d'une plume ou d'une plume. Le Sanctuaire de Ma'at est un lieu terrible pour l'âme qui y pénètre, car c'est là qu'elle va être purifiée, justifiée, ou définitivement dévorée par Amaït, créature monstrueuse à la fois lion, hippopotame et crocodile, Reine du Néant qui va dévorer son âme et la condamner au néant final. Il n'y a pas d'enfer, seulement la privation de la vie après la mort pour les âmes dont le coeur est trop lourd, c'est-à-dire qui ont commis trop de mauvaises actions.

Toute la moralité égyptienne antique s'exprime dans le Rituel de la Confession Négative qui est pratiqué à cette occasion par les prêtres-juges : l'âme doit justifier ce qu'elle n'a PAS fait, et non mettre en valeur ses bonnes actions. Contrairement à la pensée judéo-christiano-islamique qui va suivre, il n'y a pas de vertu individuelle, et la notion de péché est étroitement liée à des actions ayant des conséquences sur autrui et mettant à mal de contrat social : escroquer quelqu'un lors d'une transaction commerciale, battre ses esclaves avec excès ou sans raison "valable", remettre en cause publiquement le respect dû aux parents, aux Dieux etc... En pratique cependant, on peut imaginer que l'âme peut s'en sortir si elle explique les raisons de ses péchés et que les étapes précédentes de son voyage lui auront permis de s'en laver partiellement, ou qu'une discussion avec les prêtres-juges peut permettre d'infléchir le jugement final des Dieux. Cependant, c'est en fin de compte **Ma'at et non les prêtres-juges** qui décide. Le nom de Ma'at peut se traduire par vérité-justice, c'est un concept spécifique de la pensée égyptienne, qui associe les deux. Ce qui est "vrai" est "juste" et inversement. Cette vision peut être interprétée, de manière très pragmatique, comme impliquant que la justice ne peut se distinguer des faits et doit se reposer sur eux, ou au contraire, de manière plus spiritualiste, comme une façon de dire que la justice des Dieux est le reflet d'une loi aussi absolue que celle de la Nature. Au Meujeuh... et aux prêtres-juges de décider!



Cf. *Nécromancie* > *Arcanes* > *Le Rituel de la Confession Négative et Les sept esprits obéissant au seigneur Sépa* pour plus d'informations.

La Vallée des Tombeaux

Ancien havre de Seth avant sa chute, ce havre n'en est plus un, mais il appartient désormais au Dragon de *Khôme*, de son nom d'origine **la Colère de l'Ogdoade** ou, en parler-dragon **Medhya-Aveza**. La Vallée des Tombeaux a l'apparence d'une terre devenue brusquement aride : la terre y est craquelée et sablonneuse, et des arbres morts sont encore debout, tendant leurs branches asséchées vers un ciel impitoyable, dans lequel peuvent se déclencher tempêtes de sable et orages secs. Les âmes présentes dans cet endroit, notamment celle du Pharaon Maÿri, ultime monarque de l'ancienne Khôme, sont en général enfermées dans les arbres. Ce havre n'en est pas vraiment un, car il est assez aisé de le trouver et rien n'en garde l'entrée. Mais des créatures de la Douat anciennement affiliées à Seth et passées sous le contrôle du Dragon Medhya-Aveza veillent sur l'endroit, ainsi que des membres de la fameuse Tribu-Fantôme de Khôme. Cf. *Khôme* > *Le peuple-sable, La tribu-fantôme* pour plus d'informations.

Le ventre fécond de Néphthys

C'est le premier des havres essentiels, soit la première étape du périple dans la Douat de l'âme morte dédiée aux divinités égyptiennes. C'est là que l'âme entame sa renaissance, qui la conduira soit à devenir Protégé d'Hathor, voire Divinité Stellaire, soit à l'oubli. Contrairement à d'autres havres essentiels intermédiaires, celui-là ne laisse jamais une âme morte s'y attarder longtemps, voire s'y établir, car elle doit impérativement quitter le ventre de Néphthys pour renaître. Cf. *Nécromancie* > *Le ventre fécond de Néphthys* pour plus d'informations.

Bibliographie : "*Les prêtres de l'ancienne Égypte*" de S. Sauneron

DOUBLE-VUE

Voir aussi la Langue Draconique, Merlin, Viviane

Contributeur : Stéphane Fortier

C'est l'une des trames draconiques ou manipulations magiques fondamentales. Sous sa forme brute elle permet de voir l'invisible, de voir la vraie nature de ce que l'on observe, ce qui ne permet cependant pas de la comprendre si on ignore à quoi elle se rapporte. Une personne n'ayant aucune notion de ce qu'est un démon par exemple verra le spectacle en regardant ainsi un homme possédé par un démon, mais ne saura même pas l'identifier en tant que démon et n'en verra pas ses connaissances sur le sujet étendues. Il s'agit d'un pouvoir de niveau 6 auquel la personne observée peut résister par un jet de volonté réussi, et dont l'effet dure n rounds, où n est le niveau du lanceur de sorts dans la discipline lui donnant accès à ce pouvoir.

Selon les termes draconiques, ce pouvoir est le complémentaire de l'évanescence enverjée. Au lieu d'observer la réponse d'un système à une émission magique, elle exacerbe la sensibilité à la magie jusqu'à percevoir le rayonnement "naturel" de tout ce qui est magique de près ou de loin en la personne, c'est-à-dire de toute source animée ou inanimée. Les pensées n'ont rien de magique en revanche la présence d'un envoûtement sera aussitôt perçue, ainsi que la teinte spirituelle, les affinités, la nature immortelle s'il y en a une et la nature mortelle dans la mesure où l'affinité vie diffère légèrement d'une lignée à l'autre etc... Une personne invisible sera ainsi vue puisque son état d'insivibilité sera en soi magique.

Un animal quelconque ne renverra rien, puisqu'il sera dépourvu d'affinité. Tout au plus pourra-t-on percevoir un lien éventuel et ténu avec le monde des esprits animaux ou les Matrae celtiques, si ces mondes sont présents. Un Nibelung athée (si cela existait) en revanche ne renverrait absolument rien. Ce pouvoir est souvent utilisé sans enverjure, mais le mage peut le combiner avec de la coercition pour percevoir éventuellement une trace magique quasiment imperceptible sur un objet, afin de savoir si un tel l'a touché. La sensibilité à la magie peut être affinée dans des proportions infinies. On dit que les Maîtres des écoles de magie peuvent ainsi retrouver exactement le parcours de chacun de leurs élèves par ce biais, jusqu'à plusieurs jours dans le passé.

Il s'agit d'une évanescence et non d'un envoûtement, ce qui signifie qu'il peut être lancé à plusieurs reprises en cas d'échec. Le jet de volonté n'implique pas que la personne observée soit consciente d'avoir subi un sortilège. De manière générale la Double-Vue est



particulièrement discrète et n'est pas perçue, à moins d'un 20 naturel sur le jet de volonté.
Les enverjures classiques de la Double-Vue sont peu nombreuses mais on dispose des suivantes:

La libellule posée sur la rivière Baitarṇī (चैतरणी) [3, Analyse, Ammā, Betāl, Double-Vue 3]: Cette rivière est l'équivalent hindouiste du Styx. Cette enverjure de basse-nécromancie permet au mage d'axer sa Double-Vue sur la Douat de manière à percevoir le lien magique unissant le cadavre d'un mort à son âme dans la Douat (cf. *l'Âme Immortelle, la Douat*), à supposer **qu'elle y soit présente et ne soit ni consacrée ni élue, ni sous l'influence d'aucune autre magie, ni revenante... en somme qu'elle soit une âme errante dans son état de base et au Seuil de l'Amenti**. Remontant le "signal" émis par cette âme morte, considérée en quelque sorte comme une source animée dans la Douat, le mage peut concentrer sa Double-Vue sur l'âme et voir des éléments de son cœur Hati, selon son état. En pratique on considérera que le mage, en présence d'un cadavre, peut lui poser mentalement n questions (n étant son niveau) auxquelles le cadavre répondra le plus laconiquement possible, selon l'état de sa mémoire, que le mage ne peut connaître à l'avance. Il n'y a en pratique pas de réel échange de paroles: le mage ne parle pas nécromantique! Bien entendu, les conditions sur la disponibilité de l'âme étant assez drastiques, plus l'heure de la mort est lointaine, plus les chances d'y parvenir s'amenuisent, car une âme errante au Seuil de l'Amenti reste sans attirer l'attention à peu près aussi longtemps qu'une jolie fille sur le RER B. On voit que ce sort est peu fiable. Il faut être un véritable nécromancien pour faire parler les morts de manière satisfaisante. Ce sort s'apparente plutôt à une causerie superficielle voire inexistante, mais on ne sait jamais...

Les souvenirs de l'Elfe Rouge [9, Sapan, Lecture introvertie, Double-Vue 4 + Empathie 4]: Ce sort (appelé ainsi car on le doit à un Feuralbe draconiste, ce qui est en soi fort rare) permet de revoir ou de faire revoir à une cible consentante un rêve qu'on a fait dans les moindres détails, en revenant sur tous les détails qu'on peut avoir oublié au réveil.

DRACONIQUE (La langue)

अजगर का भाषा (*ajagar ka bhasha*)

Voir aussi Affinités, Fils quintessentiels, La langue géométrique, Épersonāi, Merlin, Viviane

Draconique: Sortilèges

1	Évanescence, Chronomancie
2	Inhibition
3	Dissipation, Métonymie
4	Désenvoûtement, Envôûtement
5	Empathie, Affusion
6	Double-Vue
7	Coercition
8	Prescience, Invocation
9	Métamorphose, Animation

Draconique: Création

1	enchantement I
2	enchantement II
3	enchantement III
4	enchantement IV
5	enchantement V
6	enchantement VI
7	enchantement VII
8	enchantement VIII
9	enchantement IX
10 et +	enchantement X et +

Draconique: Arcanes

parler-dragon

0	conversion quintessentielle
1	recherche I
2	recherche II
3	recherche III, Vision d'Épersonai I
4	recherche IV
5	recherche V
6	recherche VI
7	recherche VII, Vision d'Épersonai II
8	recherche VIII
9	recherche IX

La magie draconique a été créée par Myrdín, alias Merlin, compagnon de la Transcendante Ennéade. Merlin était Sorcier d'Io et a voulu créer une magie reposant sur l'étude et non sur le hasard de la naissance, comme c'est le cas pour la sorcellerie d'Io. Contrairement au nécromantique, au faérique, au diabolique, au démoniaque ou à l'angélique, le draconique n'est qu'une langue enchantée et non la langue des dragons. Dérivée du parler-dragon, elle a été créée spécifiquement pour l'homme.

On ne trouvera pas ici de pouvoirs permettant d'acquérir de la Transcendance extérieure, car le draconiste, et c'est presque un code d'honneur, n'utilise jamais que sa propre transcendance, son énergie personnelle, hormis éventuellement pour la création d'objets magiques, et dans ce cas il contribue tout de même au moins pour moitié de sa personne.

La magie draconique se considère comme l'aboutissement d'une sorte de théorisation de la magie, et se veut la plus belle des langues enchantées, la plus aboutie, la plus proche de la Langue Véritable qui a peut-être été celle d'Épersonai. La magie draconique s'intéresse à la Transcendance en tant qu'énergie, et considère que si Épersonai a pu structurer la magie personnelle sous une forme plus raffinée: la Transcendance, il doit exister une forme plus noble encore de la magie, ce qu'ils appellent la Quintessence.

La Quintessence est la maîtrise absolue de la magie, c'est-à-dire la concrétisation directe de la pensée du mage. C'est censé être la forme la plus aboutie de la magie.

Contrairement à de nombreuses autres formes de magie, la magie draconique ne crée que des sortilèges de niveau maximal 9. Cela ne signifie pas que cette magie soit moins puissante dans ses effets, mais que pour un draconiste il est inutile de dépenser plus de Transcendance que nécessaire.

Caractéristiques par défaut

Comme toutes les magies du verbe, la magie draconique exige toujours par défaut des composantes verbales et somatiques. Les jets de résistance se font par défaut contre un seuil égal à 10 + niveau du pouvoir (en l'occurrence le niveau maximal des Trames utilisées+le coût éventuel en points de quintessence, cf. plus bas à ce sujet) + mémoire. Lorsqu'il s'agit d'un sort ni instantané ni permanent (réversible ou non) sa durée par défaut est de n rounds, où n est le niveau du mage. Les jets de concentration concernent la trame uniquement et non les enverjures, qui ne nécessitent aucune concentration, car la Quintessence est reliée directement à la pensée.

La "théorie" draconiste

Il existe deux voies "théoriques" de la magie: la voie draconiste et la voie géométrique. Ces deux voies proposent chacune une théorie générale de la magie. La voie géométrique se fonde sur un formalisme mathématique hérité de Prime Terre pour développer la magie en un sens qui la rende utile à la compréhension des lois physiques du monde non-magique. La magie géométrique repose en effet sur l'idée que la magie finira par s'éteindre, et s'intéresse à l'impact qu'elle peut avoir sur la pensée humaine, car ce serait finalement la seule chose qu'elle laisserait derrière elle.



L'école draconiste est radicalement opposée à cette vision de la magie dans la mesure où elle cherche au contraire à trouver les règles universelles de la magie des neuf langues enchantées, mais aussi de toute la magie transcendante voire de la magie dans son ensemble, en la considérant indépendamment de toute loi physique, et dans l'optique que loin d'être une sorte d'aberration amenée à disparaître, la magie est une composante essentielle des lois du monde de Terre Seconde et représente un pan de la réalité à considérer autant sinon plus que les autres. En effet les théoriciens draconistes considèrent le plus souvent que l'univers de Terre Seconde est fondamentalement magique et que c'est la magie qui lui donne sa cohérence et garantit son existence.

Malheureusement la magie se montre extrêmement difficile à comprendre et à formaliser de manière universelle. Il n'y a en pratique aucun point commun évident entre la magie naturelle, la magie divine, ni même entre les magies transcendantes, intuitives et du Verbe, et l'Innommé a l'impertinence d'ajouter tout un ensemble de paramètres à peu près inconnus. Les Draconistes n'ont cependant pas renoncé.

La magie draconique est l'oeuvre de Merlin, le plus grand Sorcier d'Io qui fut jamais. La légende affirme qu'il voulut donner aux hommes un outil de maîtrise de la magie transcendante qui ne repose sur aucun don à la naissance, ni aucun engagement moral. La magie draconique se conçoit donc comme un outil à disposition du génie humain, censé libérer la magie du verbe de ses références religieuses ou culturelles. Elle se trouve donc face à un double objectif: accéder à la compréhension générale de la magie d'une part, et fournir un outil faisant appel à l'intelligence la plus didactique et logique possible.

Cette idée selon laquelle la magie doit résulter de l'intelligence et du mérite et non de la naissance (comme c'est le cas pour les sorciers) ou de la foi (comme c'est le cas pour les prêtres), reste une valeur fondatrice chez de nombreux mages draconistes, même chez ceux qui en pratiquent cotoient de nombreux prêtres ou sorciers. Cependant, et c'est une réalité peu connue, Merlin lui-même ne partageait en réalité pas cette conception. Ce fut en fait sa première disciple Viviane qui l'imposa et répandit la légende d'un Merlin se détournant de sa nature de sorcier dans le but de mettre fin à leur monopole de la magie. Cette vision est cependant fautive comme on l'explique dans l'article *Viviane*.

Merlin lui-même avait expliqué qu'il faudrait peut-être renoncer à comprendre la magie dans son ensemble: *Terre Seconde est née avec la magie, qui est l'art de l'impossible. La magie est similaire au feu: nous savons l'utiliser, nous savons la créer, nous savons la trouver, mais elle reste un mystère. Pour la comprendre il faut avant toute chose la purifier, poursuivre l'oeuvre d'Épersonai qui a créé la Transcendance pour parvenir à la Quintessence, à la magie pure, à sa substantifique moëlle. (Les cahiers de Viviane: Conseils de l'Enchanteur à ses disciples).*

La théorie draconiste repose sur la même base que la théorie des mages-géomètres: le modèle abstrait des ondes et des sources. Ce modèle est à l'origine une formalisation abstraite de la magie proposée par Viviane, qui fut l'héritière spirituelle de Merlin ainsi que celle qui l'enferma à jamais. Cette théorie est décrite dans l'article *Viviane*, et a également servi au développement de la magie géométrique.

La variété de la magie draconique repose sur des combinaisons de plusieurs effets magiques dans le but de retrouver tel effet obtenu de manière brute par une autre magie. Il s'agit donc de décomposer dans un premier temps un sort selon ses harmoniques pour le recomposer voire le modifier. Malheureusement la magie draconique ne manipule pas les harmoniques elles-mêmes mais des combinaisons relativement élémentaires de celles-ci.

L'art d'entrelacer ainsi plusieurs éléments magiques fondamentaux comme des fils pour obtenir un effet particulier est spécifique à la magie draconique et est la forme la plus accomplie de pratique magique, à l'exception de la magie géométrique. Cela explique l'immense diversité des sortilèges draconiques et la variété de leurs applications par rapport aux autres magies du Verbe. Si le draconiste ne manipule pas véritablement les harmoniques magiques elles-mêmes, telles que les a définies *Viviane*, il manipule des éléments assez fondamentaux avec un bonheur certain. Bien entendu certains harmoniques lui échapperont toujours.

Le draconiste se considère comme un tisserand. Il utilise les manipulations fondamentales comme un ou plusieurs fils de trame qui viennent lier entre eux une *enverjure* (fils parallèles, terme de tissage), c'est-à-dire d'autres fils qui lui sont donnés par la Quintessence, appelés *fils quintessentiels*. Pour pousser l'analogie jusqu'au bout on pourrait dire que les fils qu'utilise le draconiste sont eux-mêmes constitués de plusieurs fils plus fins tressés ensemble et que ces fils plus fins constituent les harmoniques fondamentales de Viviane. Comme le tisserand, le draconiste n'utilise que des fils déjà tressés, limitant ainsi la variété de ses créations.

La Quintessence est une énergie magique particulière qui a la particularité de pouvoir reproduire tous les harmoniques magiques possibles de manière homothétique (cf. *Viviane* à ce sujet). Plus simplement la Quintessence est une énergie supplémentaire que le mage doit apprendre à maîtriser et qui lui permet de créer des sortilèges nouveaux avec une facilité déconcertante comparé aux autres magies du verbe. **Un sort draconiste en général est donc composé d'une ou plusieurs manipulations fondamentales servant de fil de trame, pour lesquelles le mage dépense de la Transcendance, et d'une enverjure plus ou moins fournie de fils quintessentiels pour laquelle le mage dépense de la Quintessence.** À l'issue de son apprentissage le mage ou le "tisserand de la magie" dispose des fils de trame, des fils quintessentiels, de quelques enverjures "classiques" et ensuite **se constituera lui-même peu à peu un grimoire de nouveaux sortilèges**, qui, s'il parvient à en optimiser l'effet par rapport au coût en Quintessence, **pourront accéder au rang d'enverjure classique**. Naturellement peu de draconistes y parviennent, car peu d'entre eux ont le goût et le talent de la recherche magique.

Sortilèges: les Trames ou manipulations magiques fondamentales, les fils quintessentiels et les enverjures classiques

Les Trames sont à l'origine la création de Merlin qui s'est inspiré de pouvoirs de magie naturelle présents chez les hommes à son époque. Formalisées sous forme transcendante, ces manipulations magiques sont également accessibles par d'autres types de magie sous leur forme première, aussi elles sont décrites dans des articles à part entière. Ces manipulations définissent chacune une forme d'utilisation de la Transcendance, en tant qu'énergie magique. Les sortilèges draconistes sont tous conçus comme une savante combinaison de ces manipulations magiques et de la Quintessence.

Ces manipulations magiques fondamentales peuvent être utilisées sous leur forme première, telle qu'elle est décrite dans les articles correspondants, ou sous des formes plus raffinées, c'est-à-dire *enverjées* avec la Quintessence. Sous leur forme première, elles correspondent simplement à des sortilèges purement transcendants dont l'effet est décrit dans les articles séparés. Ces articles contiennent également quelques enverjures classiques associées à chaque trame, ainsi que leur composition en fils quintessentiels. Les fils quintessentiels, leur niveau et leur effet, sont tous décrits dans l'article éponyme. Un fil quintessentiel peut être associé à n'importe quelle ensemble de trame. Charge au MJ d'interpréter le résultat.

Le niveau d'utilisation d'une Trame est souvent variable selon son utilisation. Le niveau de la trame donné dans le tableau ci-dessus de l'extension sortilèges est le niveau minimal dans l'extension pour la maîtriser. Pour pouvoir utiliser une Trame quelconque, il faut que le mage ait le rang de son extension sortilèges supérieur ou égal à ce niveau de maîtrise mais aussi au niveau d'utilisation qu'il choisit. En pratique les sortilèges classiques ne comportent souvent qu'une seule trame (exception faite de la Coercition, trame fréquemment ajoutée), mais rien n'empêche les joueurs d'aller plus loin.

Récapitulons: un sortilège draconique est composé d'une ou plusieurs Trames, chacune étant utilisée à un niveau en Transcendance compris entre 0 et 9, puis éventuellement d'une enverjure composée d'un ou plusieurs fils quintessentiels, chacun associé en revanche à un niveau fixé en Quintessence.

Remarque: *Lorsqu'on applique à un sortilège draconique des majorations de niveau (comme pour l'utilisation des facultés "magie silencieuse" etc...) on considère que la majoration s'applique à la trame de niveau maximal qui compose le sort.*

Le draconiste a en principe pour vocation naturelle de créer de nouvelles enverjures, enrichissant ainsi le champ d'application de sa magie. S'il est particulièrement doué et ambitieux, il peut même envisager de créer de nouvelles Trames. L'extension sortilèges de la magie draconique recouvre en fait toute la magie courante du draconiste. Création est inutile aux mages draconistes ne tenant pas à créer de nouveaux objets magiques. En revanche Arcanes est nécessaire aussi bien aux mages cherchant à inventer de nouvelles enverjures voire trames qu'à tout mage cherchant à utiliser les sortilèges au-delà des trames pures, car cette extension contient la création de la Quintessence.

Le coût d'un sortilège draconique se calcule en ajoutant celui de la ou des Trames le composant, qui se calcule en Transcendance en fonction du niveau auquel elles sont utilisées comme un sortilège normal, à celui de l'enverjure éventuellement utilisée, en points de quintessence. À chaque fil quintessentiel est associé un niveau en points de Quintessence. **Le coût d'une enverjure en points de quintessence est ÉGAL à son niveau, lequel est tout simplement la somme des niveaux des fils quintessentiels la composant**. Une trame de niveau 6 enverjée par un fil quintessentiel de niveau 2 (ou 2 de niveau 1) coûtera par exemple 49T+2Q.

La Quintessence ne provient pas d'un potentiel présent chez le mage, car elle ne peut être stockée. Comme l'électricité elle doit être créée dans l'instant où on en a besoin. Le mage crée la Quintessence nécessaire en même temps qu'il dépense la Transcendance, de manière simultanée, en faisant usage de son pouvoir d'Arcanes appelé "Recherche". **Il n'existe pas de source animée ou inanimée de Quintessence**, en créer représente d'ailleurs une sorte de Saint-Graal pour les draconistes. De ce fait, comme on le rappelle ci-dessous **les objets magiques draconiques sont exclusivement transcendants**, comme c'est le cas pour les autres magies du Verbe et la sorcellerie.

Création

Enchantement

Ce pouvoir permet de créer des objets magiques par une langue enchantée, ce que les draconistes appellent une "source inanimée", par opposition à une *évanescence*. L'enchantement est une forme de création de source magique, au même titre que l'ensorcellement, ou la sacralisation.

L'objet matériel doit exister au préalable. Il doit ensuite être couvert des runes appropriées (par quelqu'un qui dispose de la faculté correspondante, mais pas forcément le créateur final de l'objet). A ce stade il n'est toujours pas magique, et doit être enchanté. Pour pratiquer l'enchantement, le mage doit être en contact avec l'objet.

L'Enchantement n'a pas le coût d'un sortilège normal: il implique le sacrifice d'une partie du potentiel de transcendance vive du créateur afin de conférer aux runes leur vertu enchantée. Des runes peuvent être ajoutées par la suite, et les pouvoirs qu'elles décrivent activés comme s'il s'agissait d'un nouvel objet. On peut ainsi ajouter de nouveaux pouvoirs tant que leur effet n'entre pas en contradiction avec les précédents. On ne peut jamais "effacer" un pouvoir. C'est ainsi que certains objets transmis de génération en génération s'améliorent peu à peu jusqu'à devenir extrêmement puissants.

La quantité de Transcendance sacrifiée dépend des pouvoirs et des restrictions que le mage compte affecter à l'objet. Un pouvoir est une

propriété positive de l'objet (cet anneau me rend invisible) et une restriction une propriété négative (je suis le seul à pouvoir l'utiliser). Chaque pouvoir et chaque restriction aura un coût en points de Transcendance vive, qui devront être consacrés de manière permanente dans l'objet, et ne reviendront jamais au mage, quoi qu'il en soit. La somme des coûts de tous les pouvoirs et restrictions décrits par les runes est par conséquent la quantité de Transcendance totale à sacrifier pour enchanter l'objet. Pour éviter de puiser dans son propre potentiel, le mage peut sacrifier en remplacement la Transcendance vive d'une autre personne (voire plusieurs), qui soit **VOLONTAIRE** et **CONSCIENTE**, et elle aussi en contact matériel avec l'objet. Lorsqu'une personne sacrifie ainsi sa Transcendance on parle de **Transcendance charnelle**. Le mage décide de ce qui déclenche l'utilisation des pouvoirs, cela peut faire partie des restrictions.

Certains matériaux recèlent de la Transcendance, et cette Transcendance peut-être utilisée pour enchanter l'objet en remplacement du sacrifice de Transcendance charnelle nécessaire à la création de la source magique de l'objet. On parle de Transcendance matérielle. Mais quoi qu'il en soit, **au moins la moitié du total nécessaire doit provenir de Transcendance charnelle**. Il va de soi que tous les matériaux magiques doivent être adaptés à l'objet dont ils vont être la matière première. On ne saurait fabriquer une épée avec de la peau de dragon mais on peut inclure une écaille de dragon dans la poignée de l'épée.

L'Enchantement draconique n'utilise que la Transcendance, comme pour les autres langues enchantées. **La Quintessence nécessaire pour obtenir tel ou tel effet magique doit être convertie en Transcendance au préalable, selon un procédé qui ne peut être utilisé que pour créer une source inanimée et non une source animée ni une évanescente.** Parvenir à fixer la quintessence dans un objet magique représenterait le plus grand accomplissement en magie draconique depuis la création de celle-ci par Merlin. Étant donné la nature même de la quintessence, cela reviendrait à pouvoir modifier en permanence à volonté les propriétés de l'objet.

À chaque pouvoir correspond un niveau compris entre 1 et 11. Le pouvoir de niveau maximal compris dans un objet magique définit le niveau minimal de maîtrise requis en Enchantement pour le mage créateur de l'objet. En revanche, toutes les restrictions sont disponibles dès qu'on a Enchantement I.

Les Pouvoirs :

Les pouvoirs de Dichanâ - nom de l'une des épouses d'Agni (cf. *Titans et Titanides*), signifiant "pensée" - sont en fait des formes figées et transcendantes des sortilèges draconiques. Le niveau de maîtrise du pouvoir est alors le niveau d'utilisation de la trame de plus haut niveau qui le compose.

Le coût de l'enchantement du pouvoir en lui-même est plus complexe à calculer et dépend de plusieurs facteurs. Les pouvoirs de Dichanâ peuvent être *autonomes* ou au contraire *inertes*. Un pouvoir autonome est toujours actif et n'est alimenté en magie que par la source inanimée de l'objet lui-même, tandis qu'un pouvoir inerte doit être activé par son porteur par une dépense de Transcendance, non-définitive, similaire à celle d'un sort. Activer un pouvoir inerte n'exige aucune connaissance en magie, hormis la faculté "sensibilité à la magie". Naturellement un pouvoir inerte coûtera beaucoup moins cher qu'un pouvoir autonome. Enfin, le bénéficiaire d'un pouvoir autonome est nécessairement **le porteur de l'objet ou l'objet lui-même**.

Pour les pouvoirs autonomes, leur coût de base se calcule de la manière suivante: si N est le "maximum des chiffres entre crochets" c'est-à-dire le maximum des niveaux d'utilisation des trames et du nombre de points de quintessence nécessaire au sortilège, il faudra sacrifier $(N)^2$ points de Transcendance vive (au minimum toujours 1). Par exemple une affusion 3D, ou un "sort de vol", étant un sortilège transcendant de niveau d'utilisation 3, $N=3$. Il faudra donc sacrifier 9 points de Transcendance vive pour faire un "anneau de vol". Pour la Marque de la Gorgone, on a deux trames de niveau 1 et 3 points de quintessence, cela donne 1, 1 et 3, donc le maximum $N=3$, et il faudra donc également 9 points de Transcendance vive pour faire un anneau d'apnée.

Un pouvoir autonome de Dichanâ est considéré comme **permanent**, c'est-à-dire durant aussi longtemps que le souhaite le porteur. Il peut néanmoins être **dissipé** comme n'importe quel sortilège, avec la même difficulté que s'il était lancé par le créateur de l'objet. En ce cas la vertu de l'objet est inhibée pour une durée de 24h. Un sortilège draconique ne peut être enchanté sous cette forme que **si sa durée en tant que sortilège draconique est mesurée en heures**. Si ce n'est pas le cas le pouvoir ne pourra être enchanté que sous forme inerte. En revanche un sortilège éligible pour devenir pouvoir autonome de Dichanâ peut être toujours être enchanté également sous forme inerte.

Un pouvoir de Dichanâ inerte aura les mêmes effets que le sortilège dont il est issu. Son activation ne nécessite aucune connaissance du draconique mais seulement la connaissance du mode de déclenchement de l'objet, et le fait de disposer de la Transcendance nécessaire à son déclenchement. La Transcendance est alors dépensée et l'objet lance le sort en puisant à cette énergie. Cette dépense n'est pas permanente et se récupère comme si un sort normal avait été lancé. Les pouvoirs inertes étant de fait activés par la pensée pure, le mage qui les crée doit disposer des facultés "incantation immobile" et "incantation silencieuse" pour pouvoir les enchanter et le niveau de la trame de niveau maximal est donc majoré de 2. Dans notre exemple précédent donc "l'anneau de vol" correspondra donc en fait à une trame de niveau 5 et donc coûtera 25 points de Transcendance vive, et "l'anneau d'apnée" en revanche coûtera toujours 9 points de Transcendance puisqu'il exigera une trame de niveau 3, une de niveau 1 et 3 points de quintessence, gardant le maximum à 3.

La quantité de Transcendance nécessaire à l'enchantement inerte d'un pouvoir de Dichanâ dépend de la quantité de Transcendance qui devra être dépensée par son utilisateur. Le moindre coût consiste à sacrifier autant de points de Transcendance que le coût en points de quintessence du pouvoir concerné (1 dans le cas d'un sort purement transcendant). Le coût de déclenchement de ce pouvoir est alors la partie transcendante du coût du sortilège. Pour reprendre l'exemple cité plus haut, un anneau d'apnée créé par enchantement inerte de la Marque de la Gorgone coûtera dans ce cas 3 points de Transcendance vive à la création, et $16+4=20T$ pour chaque utilisation courante (puisque la partie transcendante du sortilège correspondra à une trame de niveau 3 plus une trame de niveau 1). Un anneau inerte de vol coûtera 1 point de Transcendance à la création et 36 points de Transcendance à chaque utilisation (puisque la trame sera de niveau 5).

Un pouvoir inerte est par défaut lancé à un niveau de mage égal au niveau maximal (sans la majoration) des trames transcendantes qui le fondent. Si le créateur de l'objet le souhaite, il peut augmenter ce niveau d'utilisation en sacrifiant un point de Transcendance supplémentaire pour chaque niveau supplémentaire, **sans dépasser cependant son rang dans l'extension Création..** Pour les jets de

résistance, le seuil est calculé avec la mémoire de l'utilisateur.

S'il le souhaite, le mage peut diminuer le coût d'activation du pouvoir en sacrifiant des points de Transcendance supplémentaires. Pour chaque trame transcendante de niveau k , sacrifier 1 point de Transcendance de plus permet de le diminuer à un niveau $k-1$, en sacrifier 4 permet de descendre à $k-2$ etc... en sacrifiant à chaque fois $(k-k')^2$ points de Transcendance supplémentaires si k' est le nouveau niveau de lancement. On peut ainsi descendre jusqu'au niveau 0 dans toutes les trames où il ne faudra que 1 point de Transcendance pour l'activer par trame.

Un anneau d'Agni, correspondant donc à un enchantement inerte du Souffle d'Agni, enverjure de la *Métonymie* constitué d'une trame de niveau 3 (donc 5 en incantation silencieuse et immobile) et d'un fil quintessentiel de niveau 1, coûtera donc au moins 1T à la création. Dans ce cas l'activation du pouvoir coûtera 36T, car c'est celui de la trame qui est de niveau 5. Les boudeufs activées par cet anneau seront alors lancées comme par un mage de niveau 3. Si le mage souhaite par exemple qu'elles soient lancées comme par un mage de niveau 5, le coût de création sera de 3. Si le mage souhaite ensuite diminuer le coût d'utilisation, du niveau 5 au niveau 4, ramenant la dépense de 36T à 25T, il devra sacrifier 1T de plus à la création, ou 25 s'il veut ramener le coût d'utilisation à 1T.

Si on considère donc un mage de niveau 6, son Souffle d'Agni lui coûte normalement 36T et 1Q en incantation silencieuse et immobile. Un anneau lançant un sort aussi efficace pour un coût d'utilisation minimal lui coûtera donc $1(\text{coût de base})+3(\text{efficacité niveau } 6)+25(\text{coût d'utilisation de niveau } 0)=29$ points de Transcendance sacrifiés. Mais s'il est de niveau 10 il lui faudra en sacrifier 33 pour obtenir le même effet... On voit qu'il est peu intéressant à long terme de remplacer l'utilisation courante des sortilèges par des objets magiques avec des pouvoirs de Dichanâ inertes.

Les facultés magiques de l'enchanteur de l'objet telles que magie accrue ou magie puissante peuvent être incluses dans l'objet, le surcoût lié à leur utilisation modifiant évidemment le niveau de la trame maximale du sortilège comme décrit dans les règles, comme on le fait pour les facultés nécessaires "incantation silencieuse" et "incantation immobile". Dans le cas d'un pouvoir autonome, elles modifieront alors les effets du sortilège de manière habituelle, indépendamment des compétences de l'utilisateur. Dans le cas d'un pouvoir inerte en revanche, il faudra également que l'utilisateur dispose des mêmes facultés pour pouvoir les utiliser. Du point de vue de la compétence **détournement de la magie**, le fait qu'il faille disposer à minima des facultés "incantation immobile" et "incantation silencieuse" pour pouvoir utiliser un objet inerte créé par enchantement draconique est traité comme une restriction.

Les pouvoirs de Ghora - du nom d'un prêtre du Rig-Véda, signifiant "terrible" - sont aussi appelés les pouvoirs du Faiseur, ou du Forgeron. Ils ne correspondent à aucun sortilège draconique précis et permettent en général de créer des armes magiques fort appréciées des guerriers. Ces pouvoirs sont tous autonomes.

Le premier pouvoir de Ghora, le plus simple et le plus courant, est l'**indestructibilité**. Il signifie que l'objet devient indestructible tant que sa vertu magique est présente, c'est-à-dire immunisé à toute forme d'usure provenant d'une cause externe. Il coûte 9 points de Transcendance et correspond à un enchantement de niveau 1. Sans ce pouvoir l'objet s'use comme un objet normal, s'il est brisé ou si les runes s'effacent, la vertu magique est alors définitivement perdue. Une exception cependant à ce caractère indestructible: on peut tout de même ajouter de nouvelles runes. L'indestructibilité ne protège cependant pas l'objet contre les sortilèges susceptibles de défaire les liens qui fondent ses propriétés magiques, c'est même ainsi qu'on détruit ce genre d'objets magiques.

Voici les pouvoirs de Ghora les plus fréquemment utilisés:

niveau d'enchantement	coût en Transcendance vive	nom et description du pouvoir
2	$E(k\sqrt{k})$	<i>L'arc mystique de Rama</i> : +k aux dégâts (non-cumulable)
3	10	<i>Hanumân réunissant Rama et Sitâ</i> : établit une communication visuelle et sonore entre deux objets (2 miroirs...)
3	k^2	<i>Gândiva</i> : -k à la difficulté d'une arme (attaque et parade; non-cumulable)
4	$30+10k^2$	<i>Bhîshma sur son lit de flèches</i> : régénération globale k pv/rd en permanence ($k < 4$)
5	$30k$	<i>L'ascèse de Shikhandî</i> : caractéristique passive +k

Les Restrictions :

Par défaut un objet magique peut être utilisé par n'importe qui, à condition de comprendre ses propriétés et d'y faire appel en pleine conscience, et se déclenche par la volonté pure du porteur (c'est-à-dire au toucher), et uniquement la sienne. On peut cependant introduire d'autres conditions de fonctionnement, appelées restrictions (bien que certaines ne soient pas à proprement parler restrictives):

coût en Transcendance vive	nature de la restriction
2	se déclenche sur utilisation d'une composante verbale, somatique ou matérielle de quiconque à l'entour et sans forcément conscience de faire appel au pouvoir de l'objet
2	ne peut être utilisé que par une lignée en particulier
	ne peut être utilisé que par une teinte spirituelle en particulier

4	(avec éventuellement une limitation quelconque au niveau du score)
2	ne peut être utilisé que par une personne dénuée de teinte spirituelle
15	se déclenche dans des circonstances particulières, sans forcément conscience de faire appel au pouvoir de l'objet; ces conditions de déclenchement doivent correspondre à des éléments sensoriels évidents ne nécessitant aucune connaissance particulière
25	ne peut être utilisé que dans un but précis
2	peut être utilisé à vue
8	ne peut être utilisé que par une personne possédant une affinité particulière
5	ne peut être utilisé que par une personne possédant une compétence particulière à un rang prédéfini

Ces valeurs peuvent être utilisées comme références dans d'autres formes de magie ou de sorcellerie, mais le plus souvent à un coût en général supérieur, car la magie draconique est la plus efficace en matière de création d'objets magiques.

Arcanes

Parler-dragon

Il s'agit tout bêtement de la langue des dragons, ce pouvoir permet au mage de parler ainsi avec les dragons dans leur langue. Bien que parlée par des immortels, cette langue n'est pas une langue enchantée. Les draconistes l'apprennent de manière traditionnelle, en tant que langue qui fut la base de celle que créa Merlin, alors qu'il se trouvait parmi les Arya (cf. *Arya*). Comme on utilise l'hindi pour représenter le draconique, on utilise le sanskrit pour le parler-dragon. Les Dragons ont en quelque sorte adopté la langue du premier peuple qui leur a rendu hommage: les Arya.

Recherche

Il s'agit de la recherche de la Quintessence, ce que les Draconistes appellent la Noble Quête. C'est ce qui permet de créer une enverjure de Quintessence, qu'elle soit connue et amplement maîtrisée par le mage ou nouvelle. Le rang de la recherche indique le niveau de l'enverjure ainsi créée. La langue draconique ne créant pas d'enverjure au-delà du niveau 9, un niveau 9 en arcane permet donc de créer toutes les enverjures possibles. Une fois créée, l'enverjure doit être utilisée instantanément. Le coût de création en Transcendance de l'enverjure est en fait un coût de "conversion" d'une partie de la Transcendance du mage en points de Q. Ce coût varie selon le niveau de l'enverjure créée et la maîtrise du mage.

La recherche peut être utilisée de cinq manières:

1. Quotidiennement pour créer des enverjures connues et maîtrisées par le mage, l'effet est instantané, simultané au sortilège et ne pose aucun problème.

Dans ce cas, on considère que **par défaut le coût de création d'une enverjure de m points de Quintessence est égal en points de Transcendance au coût d'un sort transcendant de niveau m**. Par exemple le Souffle d'Agni, composé d'Aga, un fil quintessentiel de niveau 1 et d'une Métonymie de niveau 3 coûte 16T+1Q, ce qui fait par défaut 16+4=20T (à condition que le mage ait au moins Recherche I). De même, les traits infailibles d'Indra composé des fils Pary-tyakt de niveau 6 et Géométrie de niveau 1 enverjés sur la trame Métonymie au niveau 1, coûte 4T+7Q, donc par défaut 4+64=68T (à condition que le mage ait au moins recherche VII).

Le mage peut améliorer sa maîtrise des fils quintessentiel pour réduire le coût d'une enverjure. On considère d'un mage draconiste reçoit à chaque niveau (sauf le 1er) autant de "points de maîtrise quintessentielle" que son niveau en arcanes (avant de changer de niveau). Ces points de maîtrise lui permettent d'"acheter" la maîtrise parfaite d'un ou de plusieurs fils quintessentiels, pour une valeur égale à leur coût en Q. Par exemple maîtriser parfaitement Aga coûtera 1 point de maîtrise quintessentielle, en revanche maîtriser parfaitement Pary-tyakt en coûtera 6.

On considère qu'un fil quintessentiel parfaitement maîtrisé est "porté" par la trame, c'est-à-dire que le mage peut créer la Quintessence qu'il représente "gratuitement", c'est-à-dire sans avoir à dépenser de T. Par exemple, si le mage lance les traits infailibles d'Indra en maîtrisant parfaitement Géométrie, son coût passe de 4+64=68T à 4+49=53T, puisqu'il n'a plus qu'à payer Pary-tyakt. À l'inverse s'il maîtrise Pay-tyakt il paiera 4+4= 8T, et s'il maîtrise les 2 il paiera seulement la trame, à savoir 4T. **Mais attention: le mage doit toujours avoir Recherche VII pour pouvoir lancer ce sort! Son coût est seulement nul en T.**

Le joueur doit donc noter au fur et à mesure de sa progression les fils quintessentiels qu'il maîtrise parfaitement. Dans le cas d'un fil quintessentiel de niveau variable comme Bijali, on peut en acheter la maîtrise parfaite à un niveau quelconque entre 1 et 9, et il sera alors "gratuit" uniquement utilisé à un niveau inférieur ou égal au niveau de maîtrise parfaite, sinon il coûtera plein pot. La dépense de nouveaux points de maîtrise par la suite permet d'augmenter le niveau de maîtrise parfaite.

Les autres manières d'utiliser ce pouvoir relèvent de l'apprentissage du mage ou de la recherche de nouveaux pouvoirs, c'est-à-dire d'une activité de laboratoire, loin des contextes d'urgence exigeant une simulation rigoureuse. Laissons au MJ le soin d'en imaginer le coût au cas par cas, qui est secondaire dans la mesure où ces utilisations de la Recherche s'étendent sur de longues périodes de temps.

2. Pour s'entraîner à créer une enverjure apprise récemment par le mage. Pour un sort appris récemment que le mage n'a pas eu le temps de maîtriser on considérera par défaut qu'il faut pour maîtriser un sort nouveau en moyenne **autant de semaines d'entraînement régulier que de points de Quintessence utilisés par les fils composant l'enverjure**.
3. Pour créer une enverjure nouvelle. Le sort n'est pas instantané et ne réussira qu'après moult essais infructueux ainsi qu'une longue et difficile recherche magique préalable, à quantifier au cas par cas par le MJ.
4. Pour créer une nouvelle trame ou manipulation fondamentale. Bien que les manipulations fondamentales utilisent la Transcendance la création de nouvelles trames passe par la Quintessence également. C'est cependant un cas très rare car Merlin fut le créateur de toutes les Trames généralement connues et enseignées à ce jour. On dit que certains mages très puissants utilisent de nouvelles Trames, mais gardent ce secret pour eux.
5. Pour créer de nouveaux fils quintessentiels. Cela demande un travail de très longue haleine, issu de la Visions d'Épersonai sur d'autres formes de magie en général. Créer ne fût-ce qu'un nouveau fil quintessentiel dans toute une vie suffit à asseoir la gloire d'un mage draconiste dans les écoles où on enseigne cet art.

La Quintessence est donc à la fois l'outil permettant de créer de nouveaux pouvoirs et d'utiliser ceux qui sont connus, et un mage habile à utiliser est en principe tout aussi habile à créer. On peut voir que dans sa structure même la langue draconique incite le mage à étendre le champ de sa puissance, à créer de nouvelles enverjures pour rendre peu à peu la langue draconique capable de dépasser toutes les autres langues, même dans leur champ d'application.

C'est ce qui rend la magie draconique relativement difficile à apprendre par rapport à d'autres langues enchantées, comme le faërique, le runique ou le démoniaque... qui reposent sur une approche beaucoup plus utilitaire et intuitive. Malheureusement, si la langue draconique est en effet la plus variée dans son champ d'application, la plus répandue et celle qui évolue le plus rapidement, elle n'est encore jamais parvenue à dépasser aucune des autres langues dans leur spécialité.

Le désir humaniste de Viviane, visant à donner à l'esprit humain un outil de découverte et de libération, a finalement été trahi par des réalités sociologiques contre lesquelles même le plus grand des mages après Épersonai ne pouvait rien. De toutes les langues enchantées seules le diabolique et la langue aveugle se soucient d'organisation sociale, mais se désintéressent de l'étude de la magie en elle-même. Il semblerait que poursuivre les deux objectifs envisagés conjointement par Viviane soit fort ardu pour l'être humain.

Quoi qu'il en soit la magie draconique est devenu un instrument du pouvoir et n'influe que très peu sur le fonctionnement des sociétés humaines. De ce fait elle est finalement relativement peu développée en regard des espoirs de son créateur. **Une culture du secret s'est imposée par les nécessités du pouvoir, qui freine considérablement le progrès de la langue draconique en tant que méthode de recherche et de compréhension de la magie voire de Terre Seconde toute entière.**

Vision d'Épersonai I

Ce sortilège (et sa version améliorée ci-dessous) est une exception à la structure des trames et des enverjures. C'est un sortilège purement transcendant permet de discerner la structure magique de toute chose animée ou non, matérielle ou non, contenant de la Transcendance. Elle permet de comprendre les harmoniques de la Transcendance dans son utilisation ou sa manifestation. C'est un peu l'outil de base du draconiste.

La Vision d'Épersonai doit être utilisée uniquement sur un effet magique précis et connu du mage. Elle doit être circonscrite et ne peut être utilisée à la cantonade à la manière d'une Double-Vue. De ce fait elle ne remplace pas les pouvoirs de type Double-Vue. En effet, l'idée draconiste selon laquelle tout est intrinsèquement magique vient précisément de la sensation de vertige qui s'emparera d'un mage utilisant la Vision d'Épersonai sans cible précise et définie. C'est un outil d'analyse et non de prospection.

Vision d'Épersonai II

Lorsqu'il est activé, ce pouvoir permet, en plus des effets décrits pour la Vision d'Épersonai I, de comprendre tout sortilège ou pouvoir magique, utilisant ou non de la Transcendance, observé ou subi, de telle manière qu'il existe n% de chances que le mage soit capable de créer ensuite une 'traduction' en draconique de ce pouvoir. C'est ce qui explique la diversité des sortilèges accessibles aux draconistes. Le sortilège reste cependant ensuite à faire par la *Recherche*.

DRAGONS

cf. Titans et Titanides

DRUIDES

cf. La langue Runique, Tir Nan Ogg

DWALIN

Voir aussi Gnomes, Nibelungen

Dwalin est le Roi Immortel des Nibelungen, c'est-à-dire en pratique le dieu qu'ils vénèrent. Dwalin est parfois également vénéré par des représentants d'autres lignées chthoniennes comme les Gnomes. Souvent représenté sous la forme d'un Nibelung avec une peau sombre, parfois même noire, armé d'une "Dwalinsaxt", soit l'une des fameuses haches portant son nom, Dwalin est incarné l'idéal égalitaire et positiviste des Nibelungen : une nation de citoyens égaux et industriels, où la magie - considérée comme un ferment d'inégalité - est restreinte aux prêtres. Le fait que les Nibelungen soient réfractaires à la magie n'est cependant pas l'expression d'un idéal, mais de la fameuse *Malédiction d'Andvari* (cf. *Nibelungen*). Dwalin a en fait à l'origine acquis sa position de Roi Immortel divinisé parce qu'il a trouvé une manière de "guérir" les Nibelungen de cette malédiction. C'est de cette "antidote" que bénéficient ses prêtres, et qui leur permet d'avoir accès aux pouvoirs décrits plus bas. Mais, par un surprenant ressort de la mentalité Nibelung, ce peuple si particulier choisit de préserver chez la majorité d'entre eux cette "malédiction" à laquelle ils avaient dû s'accoutumer. Leurs rangs étaient pourtant diminués par les guerres incessantes avec d'autres peuples chthoniens comme les Mraka, mais aussi avec la surface, puisque les Cités Nibelungen se trouvent toujours en subsurface, soit à la frontière entre surface et Monde Souterrain, et sont en contact avec les deux mondes, servant d'intermédiaire mais aussi de tampon entre les deux.

Quoique Dwalin soit souvent invoqué comme "Koning Dwalin" ou "le Roi Dwalin" dans leur langue, il s'agit bien d'un Dieu aujourd'hui, même si son origine est celle d'un simple Nibelung devenu immortel. La magie pratiquée par ses prêtres est bien de la magie divine, faisant appel à la Grâce. La Teinte Spirituelle associée à son culte est de type **Tradition**,

et les valeurs associées à cette tradition sont celles qui sont décrites dans l'article *Nibelungen* : égalitarisme, civisme, collectivisme, loyauté, honnêteté. Un prêtre (ou "Genezen" dans leur langue, qui signifie "guéri", c'est-à-dire guéri de la malédiction d'Andvari) doit impérativement avoir au moins +2 au minimum dans son score de Tradition, ce qui implique que les Genezen sont contraints à une forte rigueur morale. Le simple fait de ne point respecter une parole donnée peut priver le prêtre de sa Grâce, jusqu'à récupération d'un score au moins égal à +2.

La langue liturgique du culte de Dwalin est une forme dialectale de la *langue runique* qui perd son caractère de langue enchantée. De ce fait les Genezen ne peuvent pas comprendre le langage des Runenmeister ou des Druides et n'ont pas l'affinité transcendante associée à la langue runique, mais ceux d'entre eux qui souhaitent l'apprendre auront des dispositions pour cela. L'écriture de la langue sacrée de Dwalin est également proche de celle de la langue runique, quoiqu'elle n'ait pas non plus le statut d'écriture enchantée.

Les Genezen ne se distinguent pas par une tenue particulière. Leur symbole sacré est celui qu'on voit tatoué sur l'épaule gauche de Dwalin lui-même : un marteau et une pioche entrecroisés. Il arrive aussi qu'une variante avec deux pioches ou deux marteaux entrecroisés soit utilisée. Ce sont des habitudes associées à telle ou telle cité, où l'une des deux activités principales des Nibelungen : forge ou mine, prévaut sur l'autre, mais n'est en aucun cas signifiant du point de vue religieux. Le symbole sacré du Genezen peut être porté sous la forme d'un bijou (anneau, collier, bracelet, torche, parure de cheveux), d'une arme, ou d'un tatouage. Ce symbole (sous ses trois variantes) est de plus souvent porté par les Nibelungen profanes sous la forme d'un tatouage. De ce fait, rien ne permet de distinguer les Genezen par défaut, surtout que leur rôle n'est traditionnellement pas de commander, mais au contraire de se placer en retrait au sein de la communauté, quoiqu'ils servent de référent lorsque cela leur est demandé. Mais pour les décisions au jour le jour, les Nibelungen s'en remettent à des chefs désignés pour leur expérience en la matière sur laquelle il faut prendre une décision, où à des formes de vote, et un Genezen s'abstiendra de prendre parti, à moins qu'on le lui demande où qu'il perçoive un danger nécessitant l'usage de ses pouvoirs magiques. Dans la mesure où les Nibelungen sont habitués à régler leurs problèmes indépendamment de toute magie, l'intervention des Genezen est rare se fait plutôt en dernier recours. S'il existe une manière non-magique de résoudre un problème, qui représente un surcroît de travail mais pas un surcroît de risque, les Nibelungen la choisiront toujours. Ils sont en cela très opposés aux *Gnomes* ou aux *Elfes des Profondeurs*.

Le Pays du Peuple des Épées

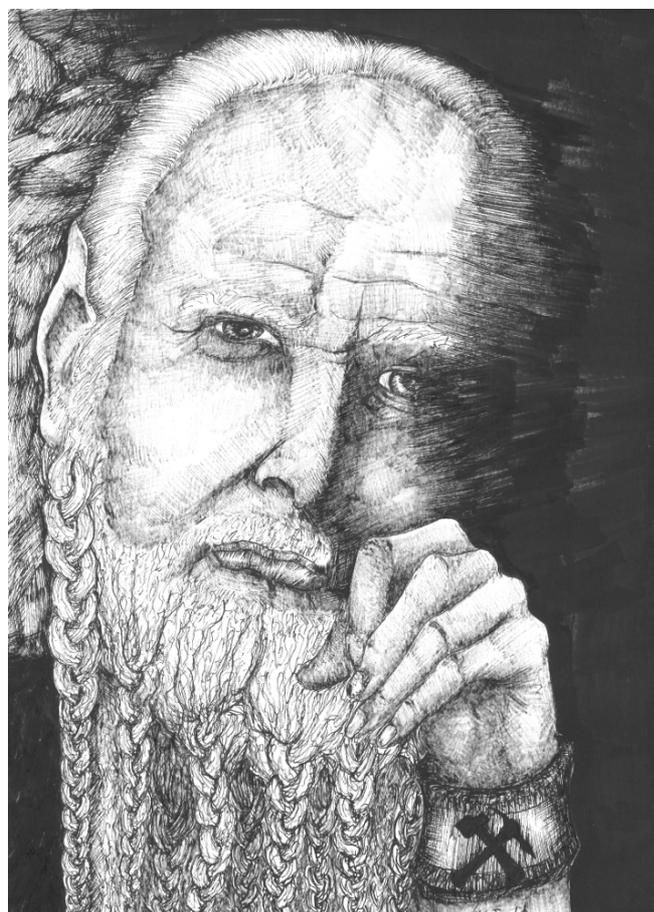


Il s'agit de l'une des trois racines d'Yggdrasil (cf. *Asgard*). Cet Univers Immatériel Imaginaire (UMI, cf. *Cosmogonie*) est le domaine de Dwalin et le lieu où les âmes des Nibelungen morts sont accueillies. Cet UMI a la forme d'un royaume souterrain, le tout premier des Nibelungen, celui où tous sont sujets de Dwalin. Les Nibelungen l'appellent **Diepe Stad** : "cité profonde", car elle est pour eux située plus profondément qu'aucune autre de leurs cités. Les âmes des Nibelungen sont réincarnées sous la forme de *Procurateurs* très particuliers, dénués de tout pouvoir, si ce n'est celui d'exister et de vivre une seconde vie. Cette seconde vie est cependant assez particulière. Dwalin ne souhaitant soumettre aucune âme au triste sort d'âme *Suppliante*, il détruit tout bonnement les âmes indignes d'une seconde vie, et préserve les autres sous une forme très proche de ce qu'ils étaient durant leur vivant. Mais il ne peut évidemment pas maintenir autant de Procurateurs à la fois dans son domaine. Ainsi, les Procurateurs passent le plus clair de leur temps dans une profonde torpeur, dont ils ne sortent qu'occasionnellement, pour une durée d'un an en général. Hormis sa taille immense, Diepe Stad se distingue finalement peu de n'importe quel cité nibelung. Comme sur Terre on y discute beaucoup et on y travaille et on y mine, même si les matériaux que l'on peut miner dans cet UMI qui est "uniquement souterrain", c'est-à-dire sans surface qu'on puisse atteindre, sont différents de ceux du monde réel. La roche est en fait d'un bois très dense et les métaux qu'on y trouve sont en fait issus du bois des racines d'Yggdrasil. Les Genezen vivants s'y rendent régulièrement pour y apporter des informations et parfois en rapportent des objets créés là-bas. Il existe plusieurs formes de ces étranges métaux, mais la plus courante (même si elle est en pratique très rare) est le **Zwartstaal** ("acier noir"). C'est une sorte de métal très sombre, qui est en fait une forme de bois extrêmement dense et rigide. Seuls les Procurateurs de Diepe Stad savent le façonner. On en trouve très rarement hors des cités nibelungen. Ce sont des objets qui ne sont jamais vendus mais donnés, et en général pour accomplir une quête particulière.

Diepe Stad est enfin le lieu où se discute l'avenir de la lignée des Nibelungen. Dwalin y siège comme n'importe quel roi nibelung : il préside aux débats et les tranche, mais il ne cesse de demander le conseil de ses ouailles-sujets. Ainsi les Nibelungen savent que les souhaits du dieu sont aussi en partie celui de leurs ancêtres. Diepe Stad ne comprend aucun prêtre, puisque cette fonction cesse lorsque le prêtre devient Procurateur. En revanche, les anciens prêtres y sont souvent des érudits, et Diepe Stad sert également d'archive du savoir des Nibelungen, surtout dans le domaine technique. De toutes les lignées mortelles, les Nibelungen sont sans doute ceux qui préservent le mieux leur patrimoine historique et intellectuel, et dont la seconde vie est finalement très proche de la première.

Pouvoirs de l'affinité divine à Dwalin

Dwalin: Errance



1	Slaapmeester
2	Verledensvisie , <i>Inhibition (Trame seule)</i>
3	Uitbanning , La langue de Ravanâ (comme le pouvoir de type <i>Métonymie</i>)
4	Le Souffle d'Agni (comme le pouvoir de type <i>Métonymie</i>)
5	Dwalinsgift
6	Télékinésie brutale (comme le pouvoir de type <i>Affusion</i>)
7	Vernietiging
8	Télékinésie fine (comme le pouvoir de type <i>Affusion</i>)
9	Le jeu d'Andvari

Dwalin: Rites

1	Onverwoestbaarheid , Le rite du lion
2	Le rite de la mangouste , Muissteen
3	Munten Te Slaan , Le rite de Ladon
4	Vertrag (comme le pouvoir du dieu elfique <i>Dain</i>), Kroning
5	Uitvaart
6	Zorg
7	Toelating

Dwalin: Hiérarchie

1	<i>Dissipation</i> , Geestvergif
2	<i>Désenvoûtement</i>
3	<i>Double-Vue</i>
4	Dispersion d'une source inanimée (comme le pouvoir de type <i>Métamorphose</i>)
5	Glyphes du mineur
6	Heilige Grond
7	Hex
8	Afdaling
9	<i>Empathie</i>

Composantes, jets de résistance et symbole sacré

Les jets de résistance sont faits contre un seuil égal à 10+ego du prêtre, comme pour toute magie divine, et les composantes par défaut sont verbales et somatiques, et nécessitent l'utilisation d'un symbole sacré. n désigne ci-dessous le niveau du prêtre. La magie divine de Dwalin est spirituellement marquée par la Tradition. Le potentiel de Grâce se régénère chaque jour, à l'occasion d'une prière particulière qui doit être faite à minuit.

Errance, Rites et Hiérarchie

Afdaling [8] : ("descente") Ce pouvoir permet au Nibelung d'accéder instantanément de n'importe quel point du Monde Matériel à Diepe Stad. C'est une forme d'*Affusion* et le prêtre peut prendre jusqu'à n personnes consentantes avec lui. En revanche, le retour est plus compliqué, car il dépend de la bonne volonté de Dwalin, qui peut par exemple décider de renvoyer le Genezen en un autre point du Monde Matériel. Cela arrive cependant rarement et un Genezen se verra la plupart du temps renvoyé au lieu de son choix.

Dwalinsgift [5] : ("don de Dwalin") Ce pouvoir permet au prêtre de conférer à une cible volontaire une résistance à la magie égale à 50+n%, pour une durée de n heures. Non-cumulatif avec une résistance à la magie préexistante. Évidemment, ce sortilège a surtout de l'intérêt pour protéger des alliés non-Nibelungen.

Geestvergif [1] : ("poison des esprits") Ce redoutable pouvoir permet d'expliquer pourquoi il est rare qu'on emploie des revenants pour s'en prendre aux Nibelungen. C'est un puissant sortilège qui agira sur tous les revenants à n mètres la ronde (qu'ils soient ou non en vue du prêtre) et les détruira s'ils échouent à leur jet de volonté. Ce sortilège pouvant être employé plusieurs fois sur une même cible par un même prêtre, il est extrêmement redoutable.

Glyphes du mineur [5] : Ce pouvoir trouve sa source dans les traditions des mineurs consistant à graver sur la roche ou la terre des signes à l'intention des autres mineurs afin de prévenir d'un danger etc... Il s'agit de glyphes consacrés qui protègent un lieu, quel qu'il soit. Le glyphe prend la forme d'un pictogramme comprenant des lettres de la langue liturgique de Dwalin (proche de la *Langue Runique* sans pour autant être une langue enchantée), et en général peut être reconnu de n'importe quel Nibelung.

Les glyphes du mineur ont un avantage considérable : lorsqu'ils s'activent, la Grâce (correspondant au coût normal du sortilège) est dépensée par le prêtre qui les a posés, à condition qu'elle soit disponible, mais le glyphe ne disparaît pas pour autant. Il peut s'activer tant que le prêtre dispose de la Grâce nécessaire, où qu'il soit. Seule la destruction physique de l'inscription ou une *Dissipation* permettent de venir à bout du glyphe. De plus, un même glyphe peut être créé par plusieurs prêtres à la fois, en ce cas la dépense de Grâce sera répartie entre eux tous.

Les conditions d'activation du glyphe sont choisies par le ou les prêtres à l'origine du glyphe : présence d'une créature autre qu'un Nibelung, présence d'un ou plusieurs types de créatures hostiles (Mraka, Démons, Revenants etc...) etc... Souvent, le glyphe demande à

ce qu'un mot de passe soit dit pour autoriser le passage.

L'effet du glyphe peut être :

- l'effondrement de la galerie concernée, avec toutes les conséquences que cela implique (souvent la mort pour les gens qui s'y trouvent, un jet de rapidité peut être autorisé contre le sortilège pour échapper à la zone en train de s'effondrer, au Meujeuh de juger selon la configuration des lieux),
- d'absorber l'oxygène de l'air ambiant, de manière à faire périr les personnes d'anoxie (là encore un jet de rapidité peut être autorisé) à condition évidemment qu'elles aient besoin d'air pour vivre,
- de déclencher une explosion similaire au Souffle d'Agni des draconistes (cf. *Métonymie*) en fonction du niveau du prêtre,
- de permettre au prêtre de voir, d'entendre voire même de parler à travers le glyphe, et d'exercer un pouvoir de *Double-Vue* (jet de volonté autorisé).

Heilige Grond [6] : ("sol sacré") Ce pouvoir permet de consacrer un lieu pour en faire un temple voué au culte de Dwalin. Un temple à Dwalin n'est pas un lieu de culte, car les prières à Dwalin et les divers rites qui lui sont adressés sont souvent faits ailleurs. Le Temple est essentiellement un lieu de discussion réserver aux Genezen, et aussi un lieu d'accueil et d'enseignement des novices. Parfois, lorsque les Genezen n'ont pas ou plus de famille, cela peut devenir leur demeure. En général cependant, les Genezen restent auprès de leur famille ou en fondent une nouvelle dans une maison à part. Les temples à Dwalin sont donc des lieux relativement discrets d'une cité nibelung. Au sein d'un Temple de Dwalin, un prêtre a accès, en plus de sa Grâce personnelle, à un potentiel de Grâce qui appartient au Temple, et dont la valeur dépend de la volonté des Procurateurs qui servent Dwalin au sein de la Diepe Stad. Ce sont eux qui chaque année distribuent une sorte de "budget" de points de Grâce aux différentes cités nibelung, selon les besoins objectifs de ces cités et non leur piété, autre aspect typique de l'idéologie nibelung. D'ailleurs, les cités dont le Temple fait partie des moins pourvus en tirent une légitime fierté : cela signifie que leurs habitants se débrouillent tous seuls en quelque sorte.

Un Temple de Dwalin est également protégé contre les ennemis naturels des Nibelungen. Toute créature surnaturelle jugée comme hostile par Dwalin ne pourra entrer dans le Temple, à moins de réussir un jet de résistance à la magie (un jet de volonté ne suffit pas). De même, tout pouvoir magique hostile subira une *Dissipation* "automatique" au moment où il sera lancé, qui ne pourra être contournée que par un jet de volonté réussi contre un seuil de 25.

Hex [7] : ("sorcier") les Nibelunge étant accoutumés à manipuler la matière sous toutes ses formes, Dwalin a offert à ses Genezen cet accès limité aux pouvoirs de sorcellerie élementaliste. Ce sortilège peut être un équivalent à l'un des trois pouvoirs suivants d'élementaliste : **Ô gens de Delphes, implorez les Vents et ils vous seront favorables** [Sortilèges 2], **Meus toute pierre** [Sortilèges 3] et **La métamorphose** [Sortilèges 4]. En lançant ce pouvoir, le prêtre choisit quel sortilège il émule, et pour laquelle des quatre affinité élementaires suivantes : Air, Eau, Terre ou Feu. Il est considéré comme un sorcier de niveau égal à la moitié de son niveau de prêtre et d'affinité élementaire égale à son rang en hiérarchie.

Le jeu d'Andvari [9] : Ce pouvoir trouverait sa source dans les mauvais tours qu'Andvari était jadis censé jouer à ses ennemis. Ce pouvoir permet au prêtre de devenir inaudible, invisible ou intangible, pendant une durée de n heures. Aucun jet de résistance n'est autorisé dans la mesure où le sortilège agit sur les ondes sonores ou lumineuses et non sur la perception d'autrui, ou rend le prêtre immatériel. Le sortilège peut cependant être dissipé. Sous forme immatérielle, le prêtre peut voir, entendre parler, mais ne peut évidemment rien saisir. Il peut lancer des sortilèges, mais uniquement **en incantation silencieuse et immobile**. Il est immunisé à tous les dégâts matériels, et ne peut être atteint que par des attaques spécifiquement efficaces contre les créatures immatérielles.

Kroning [4] : Il s'agit du couronnement du Roi d'une cité nibelung. Le couronnement d'un roi reste un acte sacré, car les prêtres doivent donner leur accord. C'est pour cela qu'un rite est nécessaire. Un Roi Nibelung l'est en principe à vie, et ce rituel lui confère certains avantages : il lève la malédiction d'Andvari le temps du rituel et place son nombre de points de vie de l'élu à 50 d'office. Il lui confère également un bonus de +n dans tous ses jets de résistance, et un bonus de +n à répartir dans toutes ses caractéristiques actives, selon son choix (sans dépasser 10 dans aucune, évidemment). En principe, rien n'impose que le Roi que se choisissent les Nibelungen soit lui-même Nibelung, ainsi il est parfois arrivé qu'un exogène soit désigné comme Roi, à condition qu'il soit de la même foi que son peuple, ou d'une fois compatible (comme le culte des Ases, cf. *Asgard*). C'est très rare, mais on peut trouver trace de cela dans les chroniques, car cela a permis parfois de désigner un arbitre qui soit vraiment extérieur aux dissensions internes de différents clans nibelung.

Muissteen [2] : ("pierre-souris") Ce rite permet de consacrer deux ou plusieurs pierres, en général en forme de souris, de manière à ce que les deux porteurs des pierres puissent se parler. Elles agissent comme des combinés de téléphone : on parle et on écoute. La transmission est si bonne qu'on peut se contenter de chuchoter. La consécration des pierres coûte autant de points de Grâce qu'il y a de pierres.

Munten Te Slaan [3] ("battre monnaie") Il s'agit d'un rite sacré pour les Nibelungen : celui qui leur permet de battre leur monnaie, les Dwalinskroonen (cf. *Monnaies*). La monnaie est traditionnellement émise par les prêtres, dont c'est l'une des occupations quotidiennes. Ce rituel leur permet de conférer leur vertu magique aux Dwalinskroonen : aucune transaction malhonnête ne peut être faite avec celles-ci. Les monnaies d'argent et de cuivre des Nibelungen n'ont aucune propriété particulière, mais les prêtres les frappent également. En sacrifiant un point de Grâce, le prêtre peut ainsi consacrer n² Dwalinskroonen. De génération en génération, ces pièces s'accumulent et sont même utilisées par d'autres lignées pour leur vertu particulière, dans les pays où vivent des Nibelungen (*Norrenwelt, Arlidh*).

Onverwoestbaarheid [1] : ("indestructibilité") Ce rite est essentiel aux Nibelungen, car il leur permet de compenser l'inconvénient de ne pouvoir être soignés magiquement. Il permet au prêtre de rendre indestructible par aucun moyen matériel non-magique un objet

quelconque d'au plus n kgs, pour un sacrifice de 1 point de Grâce. Les fameuses "lunettes de Dwalin" que portent souvent les Nibelungen pour protéger leurs yeux durant les combats, sont ainsi faites d'un verre qui ne se rompt jamais pendant le combat. On peut ainsi considérer qu'une personne ayant chaussé ces lunettes ne peut perdre ses yeux durant un combat, et que les coups portés aux yeux deviennent des coups portés à la tête en tant que localisation et non sous-localisation. L'objet visé doit être **d'un seul tenant**, ce qui signifie qu'une cote de mailles indestructible devrait voir chacun de ses maillons ainsi consacré. Les casques et les armes sont souvent bénéficiaires de ce rituel.

Le rite de la mangouste [2] : Les Nibelungen étant immunisés aux attaques magiques, leurs ennemis font souvent usage de poison contre eux. De plus, la faune souterraine est souvent armée de puissants venins. Ce rite permet au prêtre de fabriquer un talisman particulier, de forme quelconque, que souvent les artisans nibelung décorent d'un dessin de mangouste, afin d'en indiquer la fonction. Il agira, non pas sur le porteur du talisman lui-même, mais sur toute forme de poison ou venin insinuatif avec lequel il aura été mis en contact. En général, les Genezen lui donnent une forme d'anneau, de manière à ce que la personne qui le porte puisse immédiatement le faire entrer en contact avec la blessure susceptible d'être envenimée (cela prend par défaut 1 segment d'action). Si le contact est établi dans le round où la blessure a été faite ou le round suivant, le Nibelung disposera d'un bonus de +3g à son jet d'encaissement contre le poison ou venin, où g est le nombre de points de Grâce sacrifiés par le créateur du talisman. Le talisman sera de plus indestructible par des moyens matériels.

Le rite de Ladon [3] : Ce rite est essentiel à la survie des mineurs. Il permet de consacrer k points de Grâce en un objet quelconque de manière à lui conférer la propriété d'absorber tout gaz toxique et de renouveler l'air dans une zone de kn mètres de rayon à l'entour, même de l'autre côté d'une paroi close. C'est par exemple ce qui permet de garantir la survie d'un goupe coincé derrière un éboulement, en attendant qu'on puisse les déterrer. La tradition chthonienne considérant en général que les gaz toxiques du monde souterrain sont le souffle du Dragon Ladon (cf. *Échidna*, *Elfes des Profondeurs*), les objets utilisés pour ce rituel sont de petites statuettes en forme de dragon, ce qui permet aux Nibelungen d'identifier aussitôt leur fonction.

Le rite du lion [1] : Il ne s'agit pas de n'importe quel lion mais du Lion de Némée, l'un des sept enfants d'*Échidna*, fille du Titan *Khthôn* et protecteur de l'une des lignées des Drachenalben ou Elfes Chthoniens (cf. *Elfes des Profondeurs*). On ne sait exactement comment ce rite s'est transmis de Drachenalben jusqu'à des Nibelungen, surtout que les Drachenalben eux-mêmes semblent l'avoir complètement oublié. Ce rite permet de consacrer un objet quelconque (en général un bijou avec une décoration en forme de lion) de manière à ce qu'il déclenche, sur prononciation d'un mot de code, un pouvoir lié au Titan *Khthôn*, qui agira comme une sorte de vague anti-magique, perturbant toute évanescence en cours, et fera office d'une *Dissipation* et d'un *Désenvoûtement* généralisés, portant sur tous les sortilèges actifs à n mètres à la ronde de l'objet, et pouvant être utilisé 7 fois par période de 24h. La dissipation est lancée comme si elle venait du Genezen créateur de l'objet. Le coût de la consécration de l'objet est de 7 points de Grâce, en hommage aux enfants d'*Échidna*. Très utile pour les Nibelungen confrontés à des adversaires souvent bardés de magie, l'objet ne fonctionnera cependant que sous terre, sur un terrain volcanique ou dans un lieu lié à *Khthôn* (il y en a très peu en surface de toute manière). Le mot de code est traditionnellement la phrase : "Ho lis phagétaï", qui signifie "le lion mange" en grec. Afin d'éviter les problèmes, le porteur de l'objet doit le placer sur sa gorge ou sa poitrine lorsqu'il la dit, de façon que les vibrations des cordes vocales induisent le déclenchement du pouvoir de l'objet, pour éviter qu'une personne autre que le porteur déclenche le pouvoir, dans la mesure où une connexion à la pensée du porteur est impossible pour les Nibelungen.

Slaapmeester [1] : ("maître du sommeil") C'est un pouvoir permanent du prêtre et gratuit : il a une parfaite conscience du temps et maîtrise son sommeil. Il sait en permanence l'heure qu'il est et peut décider du moment où s'endort ainsi que de celui où il se réveillera.

Toelating [7] : ("admission") Le rite de l'admission est essentiellement formel : il permet de créer chez le novice (après le rituel du *Zorg*) l'affinité divine à Dwalin. L'apparition de l'affinité chez le postulant dépend du bon vouloir de la divinité, mais le prêtre, au moment où il ordonne le novice, perd un point de Grâce de manière définitive, en échange de quoi il garde la possibilité d'établir à volonté un contact empathique avec le nouveau Genezen (à condition évidemment que celui-ci accepte ce contact).

Uitbanning [3] : ("bannissement") Ce pouvoir, très utile dans les conflits des Nibelungen avec les Mraka, permet de bannir à vue une créature issue d'un UMI (Univers Matériel Imaginaire, cf. *Cosmogonie*). C'est une forme d'*Envoûtement* qui renvoie la créature à son monde d'origine, et l'empêche de le quitter tant que l'envoûtement tient. Jet de volonté pour résister, dont le seuil est **10+la valeur de l'affinité divine**. La cinquième loi de Viviane s'applique sur ce sortilège : en cas d'échec, le prêtre ne peut plus retenter ce pouvoir sur la cible concernée.

Uitvaart [5] : ("obsèques") Il s'agit du rituel funéraire qui permet à l'âme d'un Nibelung mort de rejoindre le Pays du Peuple des Épées. Les obsèques d'un Nibelung sont très solennelles. Les familles Nibelung se séparent en deux grandes catégories : mineurs ou forgerons. Même s'il existe en pratique bien d'autres professions, un Nibelung se définira souvent comme "de la pioche" ou "du marteau", ou encore respectivement "de la matière" ou "de la façon" (au sens du façonnement des objets). Cette distinction date du passé des Nibelungen, lorsque leur société était plus frustrée. Elle est symbolique mais influe sur la façon de disposer des morts. Un Nibelung d'une famille "de la pioche" sera enfoui dans le remblai d'une galerie de mine épuisée, un Nibelung "du marteau" sera incinéré dans un four crématoire, et ses cendres souvent gardées par sa famille dans une urne.

Le rôle du prêtre est d'arracher l'âme à la Douat et de lui faire rejoindre le Pays du Peuple des Épées ou "Diepe Stad", la Cité Profonde, sous la forme de l'un des Procureurs de Dwalin. La présence du prêtre aux obsèques et l'observation des rites mortuaires garantit que l'âme ait le statut d'âme consacrée (cf. *l'Âme immortelle*), voire élue selon la volonté de Dwalin. Le reste relève d'une forme de Basse-Nécromancie assez poussée, que Dwalin est réputé avoir dérobé à Hel (cf. *Nifelheim*) quelques-uns de ses secrets pour cela. Notez que **la mort d'un Nibelung le prive de son immunité à la magie** (ou le libère de la malédiction c'est selon) : l'âme est similaire à toutes

les âmes mortes et se trouve transporté dans lieu particulier de la Douat.

Ce pouvoir permet au prêtre d'employer une version particulière du pouvoir nécromantique **thi guimef/thi guimes** (cf. *Nécromancie > Création*), selon les mêmes paramètres, en utilisant la valeur de son affinité divine en remplacement de celle d'une affinité nécromantique. Une fois l'âme trouvée, le prêtre peut utiliser **kheakh e e khethe ri** pour envoyer un double plutonien dans la Douat, à la manière d'un vrai nécromancien. Sous cette forme, il comprend et parle le nécromantique, et peut échanger avec l'âme morte, des créatures de la Douat, revenants et reflets plutoniens. Il est également considéré comme disposant d'une lame du Gardien, du Surveillant et de l'Huissier local (cf. *Douat, Nécromancie > Arcanes*) égale à son rang en hiérarchie. Enfin, il dispose d'une chance unique (jet d'opposition entre l'affinité Dwalin et le Ka) d'arracher l'âme à la Douat pour l'envoyer en tant qu'âme suppliante au Pays du Peuple des Épées, où les Procureurs jugeront s'elle peut ou non les rejoindre en tant que Procureur. En cas d'échec, il sera détruit et ne servira même pas à renforcer la puissance de Dwalin. Cela contribue à faire de Dwalin un dieu relativement discret et fragile.

Verledensie [2] : ("vision du passé") Il s'agit d'une vision d'un événement passé d'un lieu, reposant sur la mémoire magique de ce lieu, toujours présente même si le lieu est quelconque. Très important pour régler les conflits, dans la mesure où aucune magie ne permet de savoir si un Nibelung ment, ce pouvoir permet au prêtre de visualiser jusqu'à n^2 jours auparavant les événements qui se sont produits en un lieu donné. À moins que le lieu soit réfractaire à la magie ou l'ait été au moment des faits, ce pouvoir fonctionnera toujours. Le prêtre aura une perception visuelle et auditive des événements passés, quoiqu'éventuellement influencée et brouillée par les éventuelles propriétés magiques du lieu (autres que la mémoire liée à la présence résiduelle de magie dans toute matière).

Vernietiging [7] : ("annihilation") Ce pouvoir permet au prêtre d'anihiler jusqu'à n kgs de matière connexe, vivante ou non, au toucher. Jet de volonté si non-volontaire (un objet magique ou une source animée sont considérées par défaut comme non-volontaires).

Zorg [6] : ("soin") Appelé aussi "Genezing" ("guérison"), le rite du Zorg est essentiel chez les Nibelungen : il permet de lever la malédiction d'Andvari chez un Nibelung, afin d'en faire un Genezen. Cette transformation est définitive, et en principe ne doit pas être effectué sur une personne qui n'est pas prêtre, même s'il arrive toujours que pour sauver une personne en particulier d'une blessure mortelle, un Genezen pratique le Zorg sur un profane. Le Zorg a une seconde utilisation : il permet de soigner toutes les blessures et mutilations d'une cible volontaire (en général lui-même et ses confrères du coup).