Terre Seconde

La Planète Fantôme

Encyclopédie Physique et Métaphysique

E

d'Emberek à Évanescence

Et lors s'aparçoit la reine
que il est en son san,
si lo prant antre ses braz
et dit:
"Biaus dolz amis, veez me ci."
Et tantost ovre cil les iauz,
si la conoist et dit:
"Dame, or vraigne qant ele voldra,
puis que vos iestes ci."

Alors la reine comprend
qu'il a recouvré la raison,
elle le prend dans ses bras
et lui dit:
"Mon tendre ami, me voici!"
Ouvrant les yeux,
il la reconnaît et dit:
"Dame, que la Mort
vienne quand elle voudra,
puisque vous êtes ici."

Le roman de Lancelot du Lac
(XIIIème siècle)

EMBEREK

("*hommes*" en langue diabolique)

Voir aussi Chamanisme, Totems, la Géhenne, Khôme, Méthyl, la Chute du Royaume de Dieu, la Langue Diabolique

Peuplade humaine nomade dispersée dans le Nagy Ország, *Khôme* et la *Géhenne*, les Emberek parlent un dialecte issu du diabolique, et dont les Chamans utilisent comme Totems principaux les neuf couleurs de la magie diabolique, que les Emberek eux-mêmes appellent les **Tsag** (ou "heures" dans la langue diabolique). Cette tradition est issue de Méthyl, disciple d'Épersonaï et créateur de la magie écarlate (appelée par la suite infernale ou diabolique), qui, étant médium, fut guidé par un mystérieux esprit pour créer la langue diabolique, ce qui conduisit à l'apparition de neuf très puissants esprits totémiques lors de la création de la langue diabolique. Parallèlement au développement de la langue diabolique s'est donc développé le "chamanisme diabolique" au sein des Emberek (eux-mêmes n'emploient évidemment pas cette expression), par ceux que les Emberek appelaient les Ékils, c'est-à-dire leurs Chamans (cf. *Chamanisme*).
Les Emberek ont cependant pour la plupart oublié ces traditions et les Ékils sont particulièrement rares. Parfois un Ember naît avec le *gaumanek*, c'est-à-dire l'aptitude native du Chaman, mais privé de l'enseignement traditionnel, il ne parvient pas à développer ses pouvoirs. Quelques rares individus arrivent à maîtriser leur lien au monde spirituel et essaient de rendre aux Emberek le souvenir de leur glorieux passé, avant que les armées du Chaman-Empereur Finom Kez fussent détruites par l'Ordre de la Vie. Mais le fait que les Emberek soient en partie dispersés loin de leur pays d'origine, le Nagy Orszag, en partie réduits en esclavage dans Khôme et que leur environnement ait été changé par le Dragon de Khôme rend cette tâche particulièrement ardue. Les Emberek ne sont plus que l'ombre de ce qu'ils étaient jadis.

Les Emberek se reconnaissent à leur type asiatique et leurs habits du même acabit. Nomades par excellence, ce sont d'excellents cavaliers qui vivent à la manière des Mongols de Prime Terre, se déplaçant avec leurs troupeaux de chevaux, de chameaux, de yaks et parfois d'animaux plus exotiques comme des insectes ou reptiles géants. Leur culture privilégiait la structure de clan, au sein de laquelle les lois étaient précises et strictes, bien que n'étant pas écrites en général, et gardées par les Chamans liés au Totem des Chiffres. L'utilisation de l'écriture diabolique était réservée aux Chamans, dont c'était la langue liturgique, et servait d'inscription runique sur les habits et les armes, afin de leur conférer des pouvoris magiques. La langue servait également à indiquer des tabous particuliers. Les Emberek savaient jadis reconnaître quelques signes courants de la langue diabolique et on peut les retrouver aujourd'hui, grossièrement exécutés, sur les habits qu'ils confectionnent, comme un atavisme dont ils ont oublié la signification.

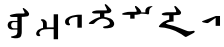
Les Emberek constituaient jadis le seul exemple de société nomade qui fût liée à la magie diabolique, quoiqu'il ne s'agisse pas de la magie diabolique issue du Verbe, mais d'une correspondance de celle-ci au sein du Monde Spirituel. La Teinte Spirituelle dominante de cette société et du chamanisme des Ékils est de type Tradition. Les valeurs fondamentales de la tradition des Totems-Couleurs ou Totems Infernaux reposent sur l'idéologie de clan, la nécessité d'une élite conduisant le reste de la population d'une main de fer, le respect absolu des lois tribales combiné avec l'absence de loi en-dehors de la structure tribale. En effet la tradition chamanique ember considère qu'*un criminel ember vaut mieux qu'un honnête étranger*. La loi du sang est fondamentale et le métissage est considéré comme une insulte aux esprits ancestraux. Les Emberek pratiquaient l'esclavage de manière courante, et la notion de dignité humaine n'avait pour eux aucun sens en-dehors du clan. Le chamanisme diabolique fut particulièrement influencé et radicalisé par Finom Kez, qui le réduisit à sa plus pure expression, conduisant paradoxalement son peuple à la ruine alors qu'il voulait l'élever à la place qu'il méritait selon lui. La guerre d'épuration qu'il mena au sein de son propre peuple fut cependant si coûteuse que l'Empire des Steppes qu'il avait mis en place ne put résister aux armées de l'Empire Hyrcan encadrées par les Chevaliers de l'Ordre de la Vie (cf. *la Chute du Royaume de Dieu*).

De ce passé violent et des siècles d'humilation et d'esclavage qui ont suivi les Emberek ont gardé - pour ceux d'entre eux qui sont encore libres - des traditions particulièrement dures et cruelles, reposant sur l'idée que la survie nécessite une cohésion parfaite du clan, un eugénisme pragmatique et une situation de tension interne permanente face aux menaces extérieures. Il est vrai que les conditions de vie actuelles des Emberek libres favorisent ce genre d'orientation, alors pourtant que les Emberek ont oublié pour la plupart comment écouter les esprits de leurs ancêtres. La philosophie ember réfute toute forme d'universalisme, seul l'environnement compte, et sa logique échappe à toute forme de morale absolue.

Les Neuf Tribus

Lorsque le Chaman-Empereur Finom Kez réunit la nation ember sous son autorité, il extermina une partie de son peuple, jugé par lui "corrompu et abâtardi" (ils ne sont pas chamans diabolistes pour rien...), ne laissant que neuf tribus, considérées par lui comme l'élite devant donner une nouvelle souche. Aujourd'hui ces neuf tribus seules ont survécu, et si les Emberek ont préservé la structure de ces tribus ainsi que leur langage, le rôle d'origine de chaque tribu au sein de la société ember voulue par Finom Kez est largement oublié, puisque le lien avec les esprits est quasiment inexistant aujourd'hui.
Le rôle dévolu à chaque clan ne doit pas être compris comme lui donnant un aspect monolithique. Tous les membres d'un clan ne se vouaient pas à une unique mission, et tous les Chamans n'étaient pas liés à la couleur dominante du clan. Il est vrai que chaque clan s'est développé sous l'influence prédominante de telle ou telle couleur, et en a acquis une sorte de "fonction", surtout sous le règne du Chaman-Empereur Finom Kez. Mais il ne s'agit pas d'une réelle répartition des tâches organisée comme telle, mais plutôt d'une tendance de fond. Entre parenthèses est indiqué la localisation actuelle du clan.

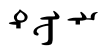
Őszvillág "L'automne du Monde" (Géhenne)



La tribu perdue des Emberek était jadis liée étroitement au rêve, ou au cauchemar, et au Totem correspondant. C'est de leurs rangs que sortirent le Chaman-Empereur Finom Kez (cf. *La chute du Royaume de Dieu*) et ses huit lieutenants devenus esprits tutélaires des neufs couleurs totémiques (cf. *Totems*). Cette tribu fut donc autrefois celle qui régna sur toutes les autres et transforma les Emberek en un peuple conquérant, qui finit par être vaincu par l'Empire Hyrcan.
La couleur totémique du cauchemar peut paraître secondaire au premier abord, mais on peut constater qu'à chaque moment où la destinée du peuple ember a changé, pour le meilleur comme pour le pire, les Őszvillág étaient derrière ce changement, de manière plus ou moins directe, mais toujours essentielle. Le rêve est finalement ce qui peut porter les bouleversements les plus inattendus. Rêve ou cauchemar, rêve et cauchemar à la fois l'Empire des Steppes marqua à la fois une apogée et un déclin des Emberek. *Nos rêves sont vos cauchemars et vos cauchemars sont nos rêves,* dit un vieux dicton Őszvillág.
Cette puissance insoupçonnée et potentiellement incontrôlable du Totem des cauchemars est ce qui conduisit les mages de l'Ordre de la Vie a exclure la couleur du cauchemar, puis ensuite les Rois Infernaux à tuer celui d'entre eux qui l'avait faite renaître. Si la même histoire s'est répétée à quelques siècles d'intervalle il y a sûrement une raison, diront les Cosmogonistes. Ce qui est certain, c'est que cette couleur effraie, ce qui est naturel étant donné son lien endémique à l'idée même de peur.
Ainsi chez les Emberek les Őszvillág font peur. Jadis ils avaient l'habitude de ne combattre que dans le Monde des Rêves, tuant ainsi leurs adversaires dans leur sommeil. Leur lien à la couleur du cauchemar les rendit particulièrement dangereux aux yeux des Rois Infernaux, qui choisirent donc de les enfermer dans la Géhenne, afin de les couper définitivement des autres tribus. Ils sont donc prisonniers de Lidércnyomás, le domaine de l'ancien Roi des Cauchemars.
Même si le chamanisme diabolique a quasiment disparu, les Rois Infernaux craignent sa résurgence, qu'ils perçoivent comme une dangereuse compétition d'une part, mais aussi comme une vision plus proche de l'esprit initial de Méthyl, c'est-à-dire résolument opposé aux dieux, alors qu'eux ont décidé de travailler avec ceux-ci. On dit d'ailleurs que le Roi des Cauchemars fut aussi supprimé par ses confrères parce qu'il refusait l'alliance avec les dieux infernaux et la mise en place du Grand Dessein.

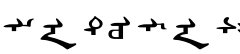
De fait l'enfermement des Őszvillág dans Lidércnyomás s'est fait au même moment où le neuvième Roi Infernal a connu sa fin. Lors de la défaite des Emberek face à l'avénement du dragon de *Khôme* et des Rois-Sorciers, les Őszvillág avaient alors dans leurs rangs un Ékil nommé Vachir, qui était inspiré par l'esprit de Finom Kez et était même considéré comme sa réincarnation spirituelle. Proche du Roi des Cauchemars, il mena son peuple dans la Géhenne volontairement, sur le conseil de celui-ci, afin de profiter des ressources de l'école diabolique qui s'y trouvait. Ils avaient le projet ensemble de recréer l'ancienne magie de Méthyl. Les Őszvillág s'installèrent ainsi sur Ilggeriïn Oron ("le Pays des Rêves"), une terre désertique de Lidércnyomás mais où ils bénéficiaient de la protection du Roi et où se trouvait l'école Iskola Almok ("Ecole des Rêves"), l'école infernale royale de Lidércnyomás. Ils furent ainsi entraînés dans la chute de leur protecteur et Vachir ainsi que ses disciples furent tués et leurs âmes brûlées avant même de pouvoir parvenir au Monde Spirituel. Vachir essayait de rendre à son peuple la mémoire de l'ancienne pratique chamanique, et sa disparition condamna à l'oubli ce culte aujourd'hui disparu. Les Őszvillág se dispersèrent dans Ilggeriïn Oron et Szem, le Dieu-Gobelin, implanta alors plusieurs colonies gobelines afin de les surveiller.
Ils ne sont plus très nombreux mais constituent toujoours une menace pour l'actuel ordre infernal, notamment parce qu'une ancienne prophétie d'Hécate dit que c'est un Őszvillág qui rendra aux Emberek leur gloire passée. Toujours présents mais prisonniers de la Géhenne, les Emberek de la tribu perdue sont aujourd'hui incapables d'accomplir cette destinée, jusqu'à ce que peut-être l'un de leurs chamans parvienne à s'enfuir pour rejoindre la Terre et ranimer la flamme des anciennes traditions chamaniques chez les autres tribus.

Tél "Hiver" (Khôme)



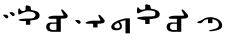
Comme leur nom l'indique, les Tél étaient au sein des Emberek les maîtres des pâturages d'hiver, et de manière générale les guides du peuple entier lors des transhumances d'hiver. C'était en hiver que les conditions de vie des Emberek étaient le plus rudes et le rôle des Tél étaient d'assurer la survie du clan pendant cette période. Leur couleur totémique principale était donc celle des Chaînes.
Aujourd'hui les Tél sont réduits en esclavage à Khôme et hormis la transmission du nom de clan, utilisé encore par leurs maîtres, leurs traditions ont sombré dans l'oubli dans ce pays où l'hiver l'existe plus... Cependant ils sont relativement nombreux au sein des rares communautés d'esclaves insoumis, car leurs atavisme d'entraide et de survie sont déterminants dans ce genre de circonstances.

Látomás "Vision" (Khôme)



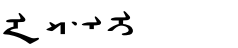
À l'origine ce clan doit son nom au fait qu'en son sein naissaient beaucoup plus d'enfants doués du gaumanek qu'ailleurs. Il y avait donc une surpopulation de Chamans, ce qui conduisait à une concurrence féroce et à l'élimination pure et simple des perdants. De ce fait la couleur totémique des Épées est devenue dominante chez eux, par le fait qu'elle est fort bien adaptée à l'élimination des concurrents. Ce caractère s'affirma tant que les Látomás étaient considérés comme les plus redoutables des Emberek d'un point de vue militaire.
Esclaves de Khôme, leur ancien caractère ne se manifeste plus qu'à travers le fait qu'ils sont relativement nombreux à peupler les arènes de Khôme et à être utilisés comme esclaves combattants.

Gonduok "Gardiens" (Khôme (Ur, l'île des Emberek libres))



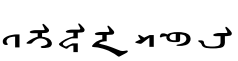
Les Gonduok étaient à l'origine tout simplement le clan vivant sur les terres où se trouvent les neuf totems de pierres sur lesquels Méthyl a gravé le dogme, sous l'influence du **Solitaire** (cf. *Méthyls*). Ces neufs totems étaient les appelés précisément les Gardiens. Par analogie le clan qui y vivait a pris ce nom, car ils se considéraient comme les gardiens du Dogme, de la Loi de Méthyl.
Ils ont été également les premiers à apprendre à lire et à écrire la langue de Méthyl, devenue aujourd'hui le diabolique, et à transmettre ce savoir aux autres Emberek. Même les civilisations nomadiques et chamaniques peuvent utiliser l'écriture, comme c'était le cas des Mongols. Les Gonduok étaient donc les lettrés des Emberek, et donc les arbitres ultimes en cas de conflit. Déteneurs de la parole de Méthyl et censés être les plus à même de la comprendre et de l'interpréter, ils ont donc toujours été liés préférentiellement à la couleur des Chiffres. Aujourd'hui encore ils vivent sur Ur, là où se trouvent les totems de pierre de Méthyl, même s'ils sont devenus incapables de lire les mots qui y sont gravés.
Jadis, pour l'arbitrage d'une affaire d'importance, les Chamans Gonduok se rendaient en grande cérémonie jusqu'aux Totems et y restaient pour puiser à la source même de leur art. L'existence et la localisation des Totems était d'ailleurs un secret jalousement gardé par ce clan, qui ne le partageait qu'avec les Chamans des Chiffres issus d'autres clans, qu'ils avaient d'ailleurs la responsabilité de former. Cette culture du secret explique que les Silences soient également une couleur influente chez les Gonduok. Aujourd'hui cette couleur a de fait sans doute plus d'influence que celle des Chiffres, première à pâtir de l'amnésie générale du peuple Ember.
Les Gonduok occupent sur l'île khôme d'Ur une position privilégiée. Ils ne subissent pas le pouvoir des Rois-Sorciers et contrôlent l'ensemble du commerce entre Khôme et le Nagy Ország, c'est-à-dire à peu près l'ensemble du commerce entre Khôme et l'extérieur. Le fait que les Rois-Sorciers aient renoncé à les soumettre n'est pas lié à la présence de la Mer Pulvérulente ni à leur valeur guerrière exceptionnelle, mais au fait que les Gonduok, en la personne de Khenbish Gonduok, leur dernier Khan, choisit de nouer une alliance secrète avec eux en échange de leur souveraineté sur l'île d'Ur. Les Emberek de Khôme aux prises avec les Rois-Sorciers, soient les Tél, Látomás et Bátország, attendaient les renforts des Gonduok et des Tisztelleteljes. Les Gonduok aidèrent en effet les Tisztelleteljes à traverser la Mer Pulvérulente pour rejoindre Khôme mais les livrèrent aux troupes khômes avant qu'ils aient pu rejoindre le gros des forces ember, fermant derrière eux les possibilités de fuite par la Mer Pulvérulente. Les Tisztelleteljes furent ainsi vaincus, et les Gonduok se replièrent sur Ur, laissant les trois autres clans seuls face aux armées des cinq Rois-Sorciers. Cette trahison des Gonduok est aujourd'hui à peu près inconnue, même des Gonduok eux-mêmes, car Khenbish Gonduok prit soin d'agir de manière très discrète. Il fut assassiné peu après et l'infâmant secret de sa trahison disparut avec lui. Les Emberek croient en général que Khenbish fut seulement malchanceux ou incompétent dans sa tentative de venir en aide aux Emberek de Khôme. Mais les Rois-Sorciers n'ont pas oublié et respectent l'antique accord passé avec les Gonduok.

Árny "Ombre" (Nagy Ország)



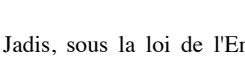
Árny est un clan particulièrement mystérieux, et ce pour les Emberek eux-mêmes. Liés, comme vous vous en doutez, surtout à la couleur des Silences, ils étaient connus pour vivre surtout de nuit, et ne parler - même entre eux - que lorsque c'était absolument nécessaire. Ils furent les premiers à maîtriser l'écriture après les Gonduok et il n'est pas rare de les voir communiquer entre eux par écrit plus volontiers que par la parole.
Vêtus le plus souvent de couleurs sombres, ils sont connus pour espionner à merveille les ennemis des Emberek, et pour exceller en toute entreprise furtive. Mais ils se considèrent surtout comme les gardiens du silence, c'est-à-dire, au sens "méthylien" d'origine, la nécessaire division du savoir et culture du secret, cherchant à éviter la dispersion des connaissances. Ils espionnaient donc les Emberek eux-mêmes, à la recherche de signes de "fuites". Ils sont de ce fait l'ombre du peuple, qui le suit et le surveille, mais à la manière d'un agent de renseignement et non d'une police. Ils étaient fortement liés aux Gonduok de par la nature même de cette mission.

Viharfelhő "Nuage gris" (Nagy Ország)



Ce nom vient d'une étrange tradition antérieure à Finom Kez mais qui prit tout son sens sous son règne. Les Emberek pratiquant l'eugénisme, ils abandonnaient les enfants jugés bâtards ou malformés lors d'une nuit d'orage. Les Viharfelhő furent les premiers à appliquer cette tradition, d'où ce nom étrange. Liés préférentiellement à la couleur du Sang, ils étaient à la fois les guérisseurs et les maîtres-chasseurs des Emberek. Faisant partie des Emberek libres, ils ont gardé de ce lien une grande aptitude à la survie en général et des connaissances médicales avancées.

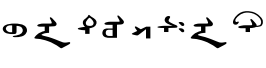
Iogos "Loyaux" (Nagy Ország)



Jadis, sous la loi de l'Empire Hyrcan (cf. *La Chute du Royaume de Dieu*), le Hiérophante des Larmes, sorte d'équivalent mortel du Roi Infernal d'aujourd'hui, était aussi le chef de la Milice Impériale, c'est-à-dire de l'organe de police le plus puissant de la nation hyrcane, et qui est l'inspiration de la Garde Républicaine d'Orgia.

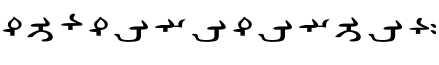
Très influencés par la couleur des Larmes, les Iogos ont rempli un office similaire auprès des Emberek. Ils étaient chargés de maintenir la cohésion de la nation Ember et d'assurer le respect des lois par l'utilisation judicieuse de la souffrance.

Bátorság "Courage" (Khôme)



Jadis en combat constant avec les Tiszteletteljes, les Bátorság ont reçu ce nom en réalité par dérision: ils étaient connus pour se battre le visage toujours couvert d'un masque, et pour être passés maîtres dans l'usage des poisons. C'étaient notamment leurs chamans qui œuvraient à la cérémonie du Tali (cf. *Totems > Totems Infernaux > Roses*) en en préparant les substances mortelles.
Méprisés et craints à la fois des autres clans, ils étaient connus pour leur esprit retors et rusé, leur manque de piété à l'égard du Totem des Chiffres et de la Loi en général. On comptait aussi parmi eux les seules prostituées des Emberek. Liés préférentiellement au totem des Roses, les Bátorság comptaient cependant peu d'Ékils en leurs rangs. En effet, les Ekils issus de leur clan étaient considérés comme à demi-fous.

Tiszteletteljes "Respectueux" (Khôme)



Liés à la couleur des Bâtons, les Tisztelettelje étaient connus pour leur respect intransigeant des lois et leurs méthodes d'éducation particulièrement dures. Vivant jadis sur l'Île des Aigles Pêcheurs, située aujourd'hui à l'ouest du Nagy Orszag, ils constituaient un clan peu nombreux, en retrait, chargé notamment de veiller sur les tumulus funéraires des Khans, c'est-à-dire des chefs de clan.
En effet, les Emberek n'ont jamais su naviguer, et pour se rendre sur cette île il leur fallait invoquer l'aide de gigantesques aigles pêcheurs ou alors de l'esprit appelé "l'Exilé" (cf. *Totems*) permettant une forme de téléportation par le monde onirique. C'était donc le privilège de leurs Chamans, qui décidaient de qui foulerait le sol de leur territoire. Sédentaires parmi des nomades, les Tisztelettelje sont devenus les gardiens des sépultures des Khans parce que leur territoire paraissait inviolable aux Emberek.
L'Île devint rapidement l'île des ancêtres, de par l'abondance de sépultures qui s'y trouvait. Assez vite les Chamans y furent déposés avec les Khans. Les coutumes funéraires des Emberek consistent encore aujourd'hui à construire un tumulus pour la personne, et à laisser à son sommet le cadavre se décomposer et être dévoré par les charognards. C'était d'ailleurs une autre fonction des fameux aigles géants, qui ont existent toujours mais ont perdu leur lien mystique aux Emberek.
Les Tisztelettelje comptent aujourd'hui parmi les Emberek esclaves de Khôme, alors que leur caractère sédentaire et leur villégiature sur l'Île des Aigles Pêcheurs (parfois appelée aussi Île Funéraire) les plaçait hors de portée des Rois-Sorciers. Cependant Bold Tisztelettelje, leur dernier Khan, était un homme particulièrement intransigeant et sourcilleux sur l'honneur de son peuple. De plus le fait de veiller sur les dépouilles des Khans et Chamans de l'ensemble des clans, ainsi qu'un respect profondément ancré pour les traditions anciennes et le souvenir de Finom Kez, l'incitèrent à conduire son peuple jusqu'en Khôme pour y venir en aide aux Tél, Látomás, Bátorság et combattre les Rois-Sorciers. Son but n'était ni plus ni moins que de "tuer le Dragon". Malheureusement pour les Tisztelettelje il fut acculé à la défaite sur la péninsule de Magany (cf. Khôme). "Magany" est d'ailleurs un nom ember signifiant "solitude", car le Khan y fut tué avec ses derniers fidèles alors que le reste de son clan était déjà réduit en esclavage. Son corps fut précipité par les Khôms dans la Mer Pulvérulente mais son esprit est toujours présent, et pourrait ressurgir si le pouvoir du sable maudit de Khôme s'affaiblissait et si le Monde Spirituel reprenait place dans cette contrée maudite.

La Tradition chamanique ember

Il s'agit de la Teinte Spirituelle associée au chamanisme diabolique ou au culte des Totems Infernaux (cf. *Chamanisme, Totems*) qui est spécifique à la culture ember. La Tradition ember est appelée le **Yosun** (mot mongol signifiant "coutume"). C'est l'ensemble des lois non-écrites qui servent de cadre moral et politique à la société ember, soutenu par la religion chamanique. Au Yosun on ajoute également le **Jasaq** (mot mongol signifiant "décret") qui est en fait la loi au sens de l'exercice du pouvoir, lorsque la décision d'un Khan sert de précédent légal et crée de facto une nouvelle loi. Le Jasaq a été beaucoup utilisé sous la forme de "décrets impériaux" sous le règne du Chaman-Empereur Finom Kez. Toute nouvelle disposition du Jasaq doit être acceptée par le Monde Spirituel, mais si elle l'est elle acquiert la même valeur que les règles immuables du Yosun et toute personne de Teinte Spirituelle "Tradition Chamanique Ember" devra la respecter au même titre que les autres.

On parlera ici essentiellement du Yosun. Le Yosun repose évidemment sur les neuf couleurs infernales (cf. *la Géhenne*) et exprime en partie des idées nées du Dogme de *Méthyl*. Le Yosun est un ensemble complexe de lois, de tabous et d'usages dont le "chant des quatre-vingt-un regards" donne un aperçu. C'est un texte chamanique très ancien, organisé selon les neuf Totems :

Le Sang regarde le Sang : Chaque homme ember prendra femmes hors de son Clan si possible et à défaut hors de sa famille. Ces femmes devront être de pure lignée humaine et avoir versé leur sang lunaire. Qu'elles soient ou non de sang ember, ces femmes deviendront propriété du Clan qui les accueillera et leurs enfants de même. Tout homme ayant eu commerce charnel avec une femme de sa famille sera mis à mort. La femme avec qui il aura eu commerce sera bannie. Tout homme ou femme ayant eu commerce charnel avec une lignée inhumaine ou immortelle sera mis à mort. Tout homme ayant eu commerce charnel avec une fille n'ayant pas encore versé son sang lunaire sera émasculé. Si des enfants sont nés de cette union, ils devront être mis à mort. Il appartient à chaque homme de décider lequel de ses enfants sera son héritier ou lesquels de ses enfants seront ses héritiers s'il décide de diviser son patrimoine. Dans ce second cas les parts devront être égales. Seuls les enfants nés de son ou ses épouses seront éligibles. Un Ember peut avoir des concubines à volonté mais il aura au plus deux épouses. Les contrevenants à toutes ces lois seront mis à mort.

Le Sang regarde les Chiffres : Nul au sein du clan, même pas le Khan, ne peut reprocher à quiconque, homme libre ou esclave, d'avoir dérobé une personne de son sang à la justice du Clan, tant que cette protection se fait sans lever les armes ni faire couler le sang ni user de magie.

Le Sang regarde les Roses : Si le Khan juge un garçon et une fille nés de la même mère ou du même père liés par une affection trop grande. Il peut choisir de marier la fille à un guerrier d'un autre clan même si aucun commerce charnel n'a encore eu lieu et si cela outrepasse les limites des autres coutumes matrimoniales.

Le Sang regarde les Épées : Les Ékils diront à chaque Lune quels animaux il sera permis de chasser. Ceux qui outrepasseront ces commandements seront privés de nourriture (mais pas d'eau) une semaine durant, sans être relevés de leurs devoirs. Il est interdit de trancher la gorge d'un animal tué pour être mangé. L'animal devra être ligoté, sa poitrine ouverte et son cœur arraché à la main.

Le Sang regarde les Silences : Nul au sein du clan, même pas le Khan, ne peut contraindre quiconque, homme libre ou esclave, à témoigner contre son conjoint ou l'un de ses parents directs : père, mère, frère, sœur, enfants. C'est une exception au Regard des Chiffres sur les Silences.

Le Sang regarde les Bâtons : Nul au sein du clan, même pas le Khan, ne peut contraindre quiconque, homme libre ou esclave, à exercer un châtiment contre une personne de son sang.

Le Sang regarde les Chaînes : Chaque femme ember a le droit de tuer son enfant avant naissance si elle le souhaite. En revanche une fois l'enfant né elle ne peut le tuer sans l'accord de son époux.

Le Sang regarde les Larmes : Si un Ember libre fait violence à un enfant qui n'est pas de son sang hors des limites de sa yourte, l'un de ses enfants devra subir le même sort. S'il n'a pas d'enfants il devra réparer l'offense par de l'or ou en subissant lui-même le châtiment.

Le Sang regarde les Cauchemars : Si un esclave fait violence à un Ember libre de la famille à laquelle il appartient, il sera mis à mort.

Les Chiffres regardent le Sang : Si un enfant commet un délit, ses deux parents seront tenus responsables à sa place. D'un commun accord et d'un commun accord seulement, les deux parents ont le droit de battre ou de mettre à mort n'importe lequel de leurs enfants s'ils le jugent nécessaire, mais pas de le mutiler ni de lui inoculer de poison ou de maladie.

Les Chiffres regardent les Chiffres : Tout contentieux doit être porté devant le Khan, qui rend justice après avoir écouté le conseil des Ékils de sa tribu, en accord avec la Loi.

Les Chiffres regardent les Roses : L'adultère et la sodomie sont passibles de mort. Il est permis de tuer ceux qui le commettent sans attendre de jugement.

Les Chiffres regardent les Épées : Seul le Khan ou l'officier supérieur peut donner la permission de piller un ennemi vaincu. Le pillage sans permission est passible de mort. Si l'autorisation de pillage est donnée, tous les guerriers survivants et indemnes doivent avoir le même accès au pillage, qu'ils soient ou non officiers. Chacun aura le droit de garder ce qu'il pourra porter après avoir payé la redevance au Khan.

Les Chiffres regardent les Silences : Qui porte un faux témoignage ou refuse de témoigner lors d'une affaire de justice se rend complice de la personne coupable.

Les Chiffres regardent les Bâtons : Un Khan qui se rend coupable d'un délit vis-à-vis de l'un des Emberek de son clan subira un châtiment double de ce qui est prévu par la loi. Si le châtiment est la mort, son corps sera privé des rites funéraires.

Les Chiffres regardent les Chaînes : Aucun titre honorifique ne doit être utilisé au sein du peuple ember hormis ceux de Khan et d'Ékil. Un Ember ne doit jamais accorder de titre honorifique à un étranger.

Les Chiffres regardent les Larmes : Aucun Ember ne sera réduit en esclavage, sauf s'il contrevient à la Loi et uniquement dans le cas où la Loi prévoit ce châtiment.

Les Chiffres regardent les Cauchemars : Un Ember ne peut être réduit en esclavage qu'en châtiment d'un délit, prononcé par son Khan. Si un Ember libre se vend à quiconque, l'acquéreur sera mis à mort et l'Ember sera effectivement réduit en esclavage, mais appartiendra à la famille la plus pauvre et la plus humble de la Tribu.

Les Roses regardent le Sang : Les épouses et concubines d'un Ember mort pourront être répudiées ou gardées au même titre par son héritier, à l'exception de sa propre mère ou de toute femme de son sang.

Les Roses regardent les Chiffres : Si un Khan veut imposer une nouvelle loi au sein de son clan il devra obtenir l'assentiment unanime de tous les Ékils et d'au moins cent guerriers. Aucune nouvelle loi n'est valable si elle contredit ou pervertit l'application des lois précédentes.

Les Roses regardent les Roses : Chaque Ember peut demander une fois et une seule fois dans sa vie clémence pour un délit qu'il a commis. En ce cas le Khan devra amoindrir la peine prévue par la loi.

Les Roses regardent les Épées : Parce que le commerce est source de profit et de richesse vous n'attaquerez pas les caravanes et ne vous livrerez pas au brigandage. Les marchands même exogènes seront traités avec respect et accueillis avec hospitalité. Vous leur paierez les prix négociés sans traîtrise une fois l'accord passé.

Les Roses regardent les Silences : Toute âme revenante devra être détruite. Seuls les Ékils peuvent parler et nous faire parler aux morts. Leur incarnation matérielle est chose infâme et corrompue. Les nécromants devront être détruits de manière à ne jamais pouvoir revenir. La détention d'objets de magie nécromantique est passible de la mort s'il y a eu usage, de l'esclavage sinon.

Les Roses regardent les Bâtons : Si une femme refuse un mariage par amour pour un autre homme que celui qui lui est destiné, elle peut y échapper si elle accepte de servir la famille de l'homme qu'elle refuse une année entière comme la dernière des esclaves. À l'issue de cet année nul, même pas son Khan, ne pourra s'opposer à ses accordailles avec l'homme de son choix.

Les Roses regardent les Chaînes : Lorsque l'intégrité du peuple est en grave péril, lorsque la menace des immortels est pressante, lorsque la guerre a besoin de bras, lorsque les enfants difformes ou stupides se font trop nombreux, alors vous pourrez accepter les exogènes en vos rangs, à condition qu'ils soient de pur lignage humain. Vous changerez leurs noms et les initierez au culte des Neuf Totems, car cette corruption nécessaire de notre sang ne doit pas toucher les Esprits.

Les Roses regardent les Larmes : Xochisuatl a volé à Kín le Tali. Il en est ainsi depuis l'Empereur Finom Kez et il en sera toujours ainsi désormais. C'est pour cela que le poison sera l'arme du Tali et non la souffrance.

Les Roses regardent les Cauchemars : Les lieux sacrés définis par les Ékils tels que la cité de Talalkozohély sont des havres de paix où les querelles entre clans et au sein d'un même clan doit cesser. Les tabous imposés par les Ékils doivent être respectés par tous, y compris les Khans, sous peine de mort. Seuls les Esprits ont en ces lieux droit de vie et de mort sur les Mortels.

Les Épées regardent le Sang : Si un exogène accompagnant une tribu accomplit un haut fait d'armes en défendant celle-ci ou une prouesse digne des plus vaillants, le Khan pourra alors en faire un Ember, tant du moins qu'il est de sang humain. Dès lors il devra être considéré comme Ember à part entière.

Les Épées regardent les Chiffres : Un captif de guerre ou de pillage appartient à celui qui l'a capturé et à lui seul. Le vol d'un captif ou le simple fait de lui donner nourriture ou habits sans l'accord de son propriétaire est passible de mort.

Les Épées regardent les Roses : L'usage de poison contre des Emberek, libres ou esclaves, est passible de mort.

Les Épées regardent les Épées : Deux guerriers ember ont toujours le droit de régler une querelle les opposant par un combat singulier à l'intérieur d'un cercle chamanique préparé par un Ékil. Toute personne s'interposant entre deux guerriers pendant un duel sacré sera mise à mort.

Les Épées regardent les Silences : Rien ne doit être celé au Khan. Même les Ékils lui doivent la vérité s'il la demande. En revanche la personne interrogée a le droit d'exiger de ne parler qu'au seul Khan, ce droit ne doit pas lui être refusé.

Les Épées regardent les Bâtons : Si un esclave fait preuve d'un dévouement exceptionnel vis-à-vis d'une personne adulte de la famille à laquelle il appartient, alors il peut être affranchi par celle-ci. Même le Khan ne pourra s'opposer à cet affranchissement, mais les Ékils devront juger de la valeur du dévouement.

Les Épées regardent les Chaînes : Tous les Emberek sont tenus de servir le Clan par les armes : les hommes en participant à la guerre, les femmes en gardant le camp en leur absence. Ceux qui ne peuvent servir le Clan par les armes devront travailler sans paiement pour celui-ci, pendant une durée fixée par le Khan, d'au moins trois jours par Lune. Sont exempts de ces obligations cependant les Ékils ainsi que toute personne pratiquant l'ascétisme ou la médecine, ou encore toute docte personne que le Khan aura décidé d'attacher au service du Clan.

Les Épées regardent les Larmes : En temps de guerre les hommes blessés devront être conduits auprès des médecins. Priorité sera donné à ceux qui s'en chargent sur les autres mouvements de l'armée. Vous n'attaquerez pas les médecins de l'ennemi car leur savoir peut nous devenir utile.

Les Épées regardent le Cauchemar : En temps de guerre, qui reculera face au combat par couardise ou fera montre de sa peur avant ou après le combat sera mis à mort.

Les Silences regardent le Sang : Nul ne peut s'opposer à ce que l'un de ses enfants devienne le disciple d'un Ékil si celui-ci en décide ainsi.

Les Silences regardent les Chiffres : Aucun Ember ne parlera des secrets du culte à des non-initiés, sauf s'il est Ékil. Les contrevenants auront la langue arrachée.

Les Silences regardent les Roses : Les Emberek qui se convertiront à un culte autre que celui des Neuf Totems seront bannis de la Tribu. La présence de prêtres parmi les hôtes ou les esclaves d'une Tribu est tolérée à condition qu'ils ne pratiquent aucune magie et n'adressent jamais la parole à un Ember. Les contrevenants seront mis à mort.

Les Silences regardent les Silences : Qui de par son silence ou ses mensonges provoque la mort, la ruine, la maladie ou fait couler le sang aura sa langue coupée et sera réduit en esclavage.

Les Silences regardent les Épées : Seul le Khan a le droit de lever la main sur un Ékil. Il doit le faire en personne. Toute blessure causée à un Ékil par qui que ce soit d'autre sera punie de mort.

Les Silences regardent les Bâtons : Une fois par an, un Ékil peut - avec l'accord du Khan - décider de faire d'un enfant du clan son disciple, qu'il soit exogène ou ember, libre ou esclave. L'enfant devient alors libre et ember, et aucun dédommagement ne sera versé. Les disciples d'un Ékil ne répondent qu'à celui-ci et sont exempts des obligations habituelles.

Les Silences regardent les Chaînes : Les yourtes d'un clan devront être montées autour de celle du Khan et la proximité par rapport à la yourte du Khan respectera le statut relatif des familles. Aucune yourte ne devra être montée hors du camp. Les contrevenants seront bannis. Les Ékils cependant échappent à cette loi.

Les Silences regardent les Larmes : Un Ékil a droit de vie et de mort sur ses disciples tant qu'ils ne sont pas devenus eux-mêmes Ékils.

Les Silences regardent le Cauchemar : L'usage d'objets enchantés, ensorcelés ou consacrés est proscrit par quiconque au sein de la tribu. Seuls les fétiches liés aux Esprits nés des Neuf Totems sont autorisés. Les contrevenants seront réduits en esclavage pour une valeur d'au moins cent pièces d'or. Cette règle peut néanmoins être suspendue en temps de guerre si les Ékils le décident.

Les Bâtons regardent le Sang : Au premier de l'an chaque famille doit présenter au Khan sa fille aînée, afin qu'il puisse décider lesquelles il donnera en mariage à d'autres Clans.

Les Bâtons regardent les Chiffres : Si les Ékils d'un clan s'opposent à l'unanimité au Khan sur une décision particulière, leur point de vue prévaudra. Mais si leur décision se révèle néfaste pour le clan de l'opinion de la majorité des Emberek libres de celui-ci, alors le plus ancien des Ékils sera mis à mort.

Les Bâtons regardent les Roses : Épouses et concubines au sein d'une famille doivent en tenir le foyer, les finances, veiller à l'éducation des enfants, mais aussi assumer les tâches masculines en l'absence des hommes. Elles ne doivent cependant contracter d'emprunt au nom de leur époux ou maître, ni le voler. Les contrevenantes à ces deux dernières interdictions seront réduites en esclavage pour un montant égal à leur vol ou dette.

Les Bâtons regardent les Épées : En temps de guerre des officiers seront nommés par le Khan au sein de chaque Clan. Chaque guerrier recevra de son officier supérieur ses armes. Il devra les entretenir et l'officier devra les inspecter avant toute bataille. Tout guerrier négligent dans l'entretien de ses armes sera réduit en esclavage. Tout officier négligent dans l'approvisionnement ou l'armement de ses hommes sera mis à mort.

Les Bâtons regardent les Silences : Seul le ou les héritiers d'un défunt peut disposer de ses biens, même lorsque l'identité du ou des héritiers est inconnue. Les contrevenants seront réduits en esclavage. Si aucun Ékil ne peut affirmer connaître les volontés posthumes du défunt, que ce soit par confidence ou par interrogation des esprits, alors seulement le Khan permettra au fils aîné d'hériter du patrimoine de son père, à la fille aînée à défaut de fils, à la plus vieille épouse à défaut d'enfants, et à la famille la plus proche de celle du défunt à défaut d'épouses.

Les Bâtons regardent les Bâtons : En temps de guerre la désobéissance à l'officier supérieur est passible de mort.

Les Bâtons regardent les Chaînes : Qui pose son pied sur le seuil de la yourte d'un Noyan ou d'un Khan sera mis à mort. Qui s'étouffe sur la nourriture devra être emmené hors du camp et immédiatement mis à mort.

Les Bâtons regardent les Larmes : Nul ne donnera asile ou assistance à un esclave en fuite. Si un Ember capture un esclave en fuite il doit le ramener à son propriétaire si celui-ci est Ember, et sinon le garder à son service ou le tuer. Ceux qui dérogeront à cette règle seront réduits en esclavage.

Les Bâtons regardent le Cauchemar : En temps de guerre les guerriers seront organisés en Aravs. Chaque Arav est la réunion de dix guerriers sous l'autorité d'un officier. L'obéissance à l'officier supérieur en temps de guerre sera absolue. Si un guerrier désobéit ou déserte il sera mis à mort. Dix Aravs constituent un Zuut, dix Zuut un Minghan, et dix Minghan un Tumen. Chacune de ces structures aura un officier particulier qui sera supérieur aux officiers subalternes de la même manière que l'officier commandant un Arav est supérieur aux guerriers qu'ils commande.

Les Chaînes regardent le Sang : Tout enfant difforme ou débile sera tué à la naissance.

Les Chaînes regardent les Chiffres : Il est désormais interdit de prendre à un homme contre sa volonté l'une de ses épouses ou concubines, que ce soit en manière de châtiment ou par acte de brigandage. Même le Khan doit se plier à cette règle.

Les Chaînes regardent les Roses : Nul ne servira de nourriture qu'il n'ait point goûtée. Nul ne passera au-dessus d'un feu utilisé pour la cuisine. Les convives seront tous servis également. Nul n'empêchera la fumée du foyer de sortir de la yourte. Nul ne mettra ses pieds vers le feu. Les contrevenants à ces règles seront châtiés d'un coup de fouet sur le visage.

Les Chaînes regardent les Épées : Toute personne ayant volé un cheval appartenant à une autre personne du Clan sera écartelée. Toute personne ayant volé une pièce de bétail inférieure à une autre personne du Clan devra lui en repayer neuf fois sa valeur ou recevoir un nombre de coups de bâtons dépendant de la valeur de la pièce dérobée : sept, dix-sept, vingt-sept, et ainsi de suite jusqu'à cent sept.

Les Chaînes regardent les Silences : Qui fait défaut à sa dette la verra effacée la première et la deuxième fois, et châtié par le fouet selon la gravité de ses dettes. À la troisième cependant il sera mis à mort.

Les Chaînes regardent les Bâtons : Chaque guerrier ember peut exiger de son Khan qu'il l'écoute. Mais si à l'issue de l'entretien le Khan juge que l'audience a été inutile ou néfaste, il peut punir l'arrogant par le fouet ou l'esclavage.

Les Chaînes regardent les Chaînes : Nul ne mangera sans inviter les personnes en sa présence à partager son repas. Nul ne mangera avant que l'hôte ait commencé à manger. Lorsque le voyageur rencontre un groupe en train de manger, il doit s'arrêter et partager leur repas, et eux ne peuvent le lui refuser.

Les Chaînes regardent les Larmes : Qui manquera de respect à un ancien sera mis à mort.

Les Chaînes regardent le Cauchemar : Celui qui laissera échapper le gibier par couardise ou négligence pendant la chasse sera puni par le fouet, voire réduit en esclavage si par sa faute il condamne une partie de la Tribu à la disette.

Les Larmes regardent le Sang : Chaque clan est souverain, sauf lorsque le Khan des Khans est élu. Sa voix prime alors sur celle de chaque Khan s'il choisit de la faire entendre, et sa justice s'impose. Ne pas respecter cela équivaut à ne pas obéir à son Khan.

Les Larmes regardent les Chiffres : La souffrance n'est pas en soi un tort porté à autrui. La blessure, le vol et le meurtre sont des délits mais la souffrance seule n'est jamais criminelle. Nul ne peut être condamné s'il inflige une souffrance sans conséquence.

Les Larmes regardent les Roses : Nul ne pourra être soûl plus de trois fois par Lune. Les contrevenants seront mis à mort.

Les Larmes regardent les Épées : Lorsque l'ennemi se rend et dépose les armes sans combattre, il ne sera soumis ni au pillage ni à l'asservissement. Dans le cas contraire il se privera lui-même de cette miséricorde.

Les Larmes regardent les Silences : Si le Khan le décide la torture peut être employée pour faire avouer un secret important. Sinon elle est interdite. Ceux qui la pratiqueront illégalement devront dédommager leur victime au prorata des dégats physiques qu'il lui auront fait subir.

Les Larmes regardent les Bâtons : Un esclave rachète sa liberté s'il paie à son maître la valeur de son propre prix. Ni le maître de l'esclave ni même le Khan ne peuvent s'y opposer. Lorsque l'esclave l'est devenu en châtiment d'un délit, il appartient au Khan de lui fixer un prix, lequel sera d'autant plus élevé que le délit sera grave.

Les Larmes regardent les Chaînes : Il est interdit de prendre une femme Ember de force. Le coupable sera émasculé.

Les Larmes regardent les Larmes : Si un Ember en tue un autre, il sera mis à mort sauf si c'est dans le cadre d'un duel sous l'œil des Esprits ou par légitime défense. Si un Ember tue un exogène esclave, alors cela sera traité comme un vol. Si un Ember tue un exogène libre, il versera une amende d'une valeur de quarante pièces d'or. Si un exogène tue un Ember, il sera mis à mort.

Les Larmes regardent le Cauchemar : Les immortels doivent être combattus dès qu'ils foulent le sol de nos terres. Qu'ils viennent des Abysses, de la Géhenne, du sang des Titans ou des maléfices du Prophète, ils sont les ennemis du peuple Ember et doivent être détruits. Ceux qui pactiseront avec eux, ou feront preuve de pitié voire même d'indifférence à leur égard, ou encore prétendront les asservir ou les employer de quelque manière que ce soit, seront brûlés vifs.

Le Cauchemar regarde le Sang : Interrompre ou souiller un rite funéraire est passible de mort, même s'il s'agit d'un rite funéraire d'une autre foi que la nôtre.

Le Cauchemar regarde les Chiffres : La parole donnée est sacrée. Nénanmoins nul Ember ne peut justifier de contrevenir à aucune des lois prescrites ici par obligation du respect de la parole donnée. Si un Ember ne peut respecter ces lois sans déroger à sa parole, en ce cas et en ce cas seulement il peut se parjurer.

Le Cauchemar regarde les Roses : Nul ne touchera d'eau courante par temps d'orage. Nul ne trempera ses mains dans l'eau partagée, mais utilisera toujours un récipient. Nul n'urinera dans l'eau ou les cendres. Les vêtements devront être lavés uniquement par temps de pluie et portés jusqu'à leur usure complète. Les contrevenants seront mis à mort.

Le Cauchemar regarde les Épées : Lorsqu'une nation ennemie refuse de se soumettre, elle doit être réduite en esclavage et ses chefs exterminés.

Le Cauchemar regarde les Silences : Il n'est de pire crime pour un homme que de vouloir refuser la mort. La résurrection est une infamie, devenir immortel une abomination. Il en est ainsi depuis le Solitaire, l'esprit qui inspira Méthyl. Il en est ainsi parce que la colère née de ce crime engendra le Solitaire.

Le Cauchemar regarde les Chaînes : Une fois par an les Khans des neuf tribus peuvent se rassembler pour élire un Ember à la dignité de Khan des Khans. Il ne peut s'agir de l'un d'entre eux. L'élection doit se faire à l'unanimité.

Le Cauchemar regarde les Larmes : À l'unanimité les Ékils d'un clan peuvent décider de pratiquer le rite du Tali. Le Khan ne peut alors s'y opposer. Le Tali doit se pratiquer nécessairement en un lieu sacré tel que la cité de Talalkozohély. Lorsqu'un clan pratique ce rituel, il ne peut être attaqué par aucun autre clan pendant au moins 10 ans à partir du jour choisi pour son exécution. Tout clan contrevenant à cette règle sera frappé d'infamie et devra être exterminé par les autres.

Le Cauchemar regarde les Bâtons : Lorsqu'un Khan ne respecte pas la loi il revient aux Emberek de son clan de le déchoir de son titre et aux Ékils de définir une épreuve par laquelle sera choisi le nouveau Khan. La famille du Khan déchue sera bannie à jamais du clan.

Le Cauchemar regarde le Cauchemar : Les sorciers devront être mis à mort ou bannis aussitôt que leur don se révélera.

Le Nagy Ország ("vieux pays")

Il s'agit de la partie sud d'Hyrcéniaä, qui est lentement rongée par Khôme. C'est une terre de montagnes au nord puis de steppes similaires à celles qu'on trouve au Kazakhstan ou au Kirghizstan dans la vraie vie. Les montagnes sont partiellement couvertes de forêts qui cèdent assez vite la place à de hautes herbes qui constituent d'excellents pâturages pour les chevaux et autres animaux que les Emberek élèvent.
Trois des neuf tribus Ember vivent dans le "vieux pays", qui est ce que les bouleversement tectoniques liés à la chute du Royaume de Dieu ont laissé de l'antique empire des steppes du Chaman-Empereur Finom Kez Őszvillág. Les Emberek ayant cependant oublié le chamanisme diabolique, hormis les Őszvillág, cette histoire est aujourd'hui inconnue d'eux.
Ils tiennent cependant mordicus à cette terre qu'ils ont pour l'instant vaillamment défendue contre toute forme de colonisation étrangère. Seul le sable maudit de Khôme semble avoir les avoir défaits, mais une légende affirme que si un Ékil parvient à rendre aux Emberek les secrets de leur splendeur passée, ils pourront repousser le Dragon de Khôme, voire même conquérir Khôme.
Si l'on excepte le comptoir fortifié d'Adil, situé sur la côte est du pays et appartenant à la Guilde du Nombre d'Or (cf. carte), le Nagy Ország est une terre vierge de toute présence urbaine, hormis **la cité sacrée de Talalkozohely** bâtie jadis du temps de l'Empereur Finom Kez. Talakozohely signifie "lieu de rencontre" en diabolique et dans le dialecte particulier aux Emberek qui dérive du diabolique, et elle fut en effet construite comme un lieu où les neuf tribus pourraient se rassembler afin de devenir une nation unie, ne fût-ce que pour quelques jours, et décider d'actions communes face à un ennemi extérieur. C'est une cité contenant plus de remparts que de toits, à la manière de caravansérails : les demeures y sont en fait le plus souvent de simples muraille pouvant accueillir les yourtes des familles. Certains lieux sont également voués aux Totems Infernaux. Le mur d'enceinte lui-même comporte des tours et un chemin de ronde, comme celui de n'importe quelle cité fortifiée, et de hautes portes d'or massif ouvertes vers le sud en gardent l'entrée, sur

lesquelles sont gravés les versets du dogme de *Méthyl*. Le Waylwah s'est d'ailleurs frayé un chemin jusqu'à la cité, attiré par la forte résonnance spirituelle du lieu, et s'est arrêté au seuil de la porte elle-même, maintenu à distance sans doute par les esprits invoqués jadis par Finom Kez et qui la protègent toujours.
Talalkozohely est toujours utilisé par les Emberek vivant dans le Nagy Ország, qui l'utilisent comme marché dans leurs transactions avec les Gonduok. Quoiqu'ayant perdu leur lien avec le Monde Spirituel, ils perçoivent confusément que ce lieu fut jadis conçu pour leur protection et s'y arrêtent volontiers lors de leurs transhumances saisonnières, en évitant soigneusement toutefois les lieux consacrés aux Totems, là aussi plus par intuition que par mémorie des temps anciens. Le respect atavique des tabous posés par les Ékils garantit ainsi une survivance fragile du monde spirituel dans le Nagy Ország, qui est essentiellement concentrée sur Talalkozohely.

Finom Kez et l'Empire des Steppes ou Khaant Zassag

L'avénement de Finom Kez et la conversion d'un ensemble de neuf clans en une redoutable armée capable de soumettre d'autres peuples à leur loi commence en l'an 230 avant la Chute, où Finom Kez pose la première pierre de la cité sacrée de Talalkozohely, et s'achève un siècle plus tard, par la défaite des Emberek face au puissant Empire Hyrcan, qui lui-même prendra fin peu après la destruction de son adversaire principal (cf. *la Chute du Royaume de Dieu*). Au cours de ce siècle les Emberek parvinrent à soumettre ou exterminer les autres peuples de l'ancien pays aujourd'hui partiellement englouti et dont il ne reste plus que le Nagy Ország. Un Empire aux dimensions immenses se mit ainsi en place sur un ensemble assez disparate de peuples nomades et sédentaires, qui pour la plupart n'ont pas survécu au cataclysme de la *Chute du Royaume de Dieu*. Le Nagy Ország correspondait au berceau de la nation ember, et fut dit-on protégé de l'engloutissement par le pouvoir des derniers Ékils.
La destinée de cet empire fondé par Finom Kez est étroitement liée à l'histoire du chamanisme diabolique d'une part et du clan Őszvillág d'autre part. Ce fut cet Empire qui fit des Ékils les maîtres de la société ember et ce fut à la suite de la défaite de cet Empire que la tradition du chamanisme diabolique commença à décliner pour finalement se perdre tout-à-fait lors de l'avénement du Dragon de *Khôme* peu après la Chute. De plus c'est au sein clan des Őszvillág que Finom Kez recruta ses huit lieutenants : huit chamans des huit autre Totems, qui devaient gouverner l'ensemble des Ékils et ainsi l'ensemble des clans. La chute de l'Empire des Steppes coïncide avec la disgrâce de ce clan dont les survivants finirent par trouver refuge dans la Géhenne après la Chute, personne ne sait exactement quand ni comment, mais pour s'y retrouver finalement prisonniers à jamais.
L'Empire des Steppes, le "Khaant Zassag", a permis d'unifier et de structurer la culture ember autour de la religion chamanique. Son étendue considérable a conféré aux Emberek ont une réputation de féroces guerriers et d'implacables maîtres depuis cette époque. Même s'ils n'ont aujourd'hui plus rien d'un peuple uni et sont à moitié réduits en esclavage le souvenir de ces heures glorieuses n'a pas tout-à-fait disparu. Sur ses cent années d'existence, le Khaant Zassag a permis d'imposer la paix aux peuples soumis et considérablement développé les échanges commerciaux. La loi ember était très dure mais appliquée avec honnêteté. Hormis les Emberek eux-mêmes, la plupart des peuples ayant vécu sous la domination de cet empire ont disparu et c'est une histoire oubliée aujourd'hui, comme tout ce qui précéda la Chute. Mais en circulant dans les rues désertes de Talakozohély on peut voir les traces d'une histoire unique en son genre, où un peuple pourtant nomade parvint à créer un puissant empire. L'Empire Hyrcan, lui-même disparu et oublié, eut bien du mal à démanteler le Khaant Zassag et ne trouva pas face à lui que les Emberek, car d'autres peuples, nomades ou sédentaires, se montrèrent loyaux au Khaant Zassag.

EMPATHIE

Voir aussi la Langue Draconique, Merlin, Viviane

C'est l'une des Trames de la magie draconique. C'est une évanescence qui agit sur l'intellect et lui donne l'illusion d'un signal sonore ou lumineux, voire tactile. Là où Évanescence est un moyen d'analyse, Empathie est un moyen d'action et d'influence sur l'esprit.
Sous sa forme brute elle correspond à la télépathie: la cible reçoit images et sons mais reste consciente du fait qu'il s'agit d'un message et non d'une réalité, elle reste au fait de ce qui l'entoure, car cette perception ne se substitue pas à ses sens habituels. Sous ses formes envergées en revanche l'Empathie permet de créer des illusions plus ou moins complexes et efficaces. Pour la Trame brute, la cible doit être douée d'intellect, et avoir déjà été vue par le mage, et peut rejeter ce contact télépathique si elle le souhaite, sans en être aucunement incommodée.
S'il n'y a pas de rupture, le contact empathique peut durer jusqu'à n heures, n désignant ici et dans la suite de l'article le niveau du mage.

La télépathie simple correspond donc à un pouvoir de niveau 5. L'onde parcourt l'Univers, et ne sera recevable que de la personne ciblée. La personne ciblée percevra un contact et choisira de l'accepter ou non, comme si elle décrochait un téléphone. Elle pourra rompre le contact comme elle le souhaite. La personne ciblée peut être sur un autre hyperplan que le Mage. Elle peut aussi répondre au Mage, non pas par ses pensées (car le Mage ne peut lire ses pensées) mais en formulant une réponse clairement, à l'intention de celui qui lui parle, en utilisant inutitivement l'onde qu'il reçoit pour la renvoyer. Ce faisant la cible ne dépense pas de Transcendance mais elle doit être sensible à la magie pour le faire, sans quoi la communication restera à sens unique. Si le Mage communique télépathiquement avec plusieurs personnes, répétant le sort pour chacune, il peut les placer en communication par ce biais toutes ensemble, comme si elles se trouvaient dans la même pièce.

L'empathie permet aussi à chacune des deux personnes liées de percevoir ce que l'autre perçoit. Elle permet ainsi à un mage d'utiliser une affusion pour se téléporter au lieu où se trouve son contact empathique, et ce même si le mage lui-même n'y est jamais allé, car il en a une perception suffisante par l'intermédiaire de son contact. De même, si le contact l'accepte, il pourra lancer un sortilège comme s'il était présent lui-même. Il pourra même utiliser l'affusion pour se rendre à un lieu où son contact s'est déjà rendu, à condition que celui-ci en ait conservé une bonne image mentale.

Les enverjures classiques pour ce sort sont les suivantes:

आकर्षण Akaran [6, Dosta:nā, Ek, Empathie 3]: ("charme") La personne ciblée par le mage éprouvera un sentiment de forte sympathie ou antipathie vis-à-vis d'une autre personne choisie par le mage (volonté pour résister), et ce pour une durée de n heures. Pour une raison mal comprise, l'envoûtement échoue sur Dosta:nā.

भावोन्मत Bha:vonmatt [var, fil quintessentiel émotionnel, Empathie 4]: ("submergé d'émotions") Ce pouvoir permet de susciter chez une cible (jet de volonté) l'émotion associée au fil quintessentiel choisi. Chaque fil quintessentiel contrôle l'émotion dans les deux sens: par exemple Kop peut aussi bien être utilisé dans cette enverjure pour susciter la colère que pour l'apaiser. Si elle échoue à son jet de volonté, la victime sera "Bha:vonmatt" tant qu'elle sera en présence du mage et que celui-ci se concentrera pour entretenir le sortilège. Le mage peut parler et se déplacer mais ni combattre ni lancer d'autre

sortilège, sans quoi sa concentration est rompue et le charme également. Il ne s'agit pas d'un envoûtement, mais en cas d'échec le mage ne pourra retenter ce sortilège sur une même cible avant que 24h se soient écoulées. Les conséquences de l'éveil de l'émotion considérée sur la cible sont aléatoires car dépendant étroitement de la psyché de la victime ainsi que des circonstances, et sont donc laissées à l'arbitraire du MJ.

Le chant mélancolique d'Eurydice [9, Sapan, Nishit l'Oniromancien, Empathie 5 ou 7]: On dit qu'après l'échec d'Orphée, le chant de sa défunte épouse hantait ses rêves. Porté par l'Empathie au niveau 5, ce pouvoir permet au mage d'envoyer un rêve à n personnes qu'il ait déjà vues, à condition qu'elles soient endormies lorsque le sort est lancé. La communication est à sens unique: les cibles feront le rêve, mais le mage ne partagera pas ce rêve et ne peut en tirer aucune réponse ou information.
Lancé au niveau 7 (jet de volonté) ce sort permet de faire du rêve un cauchemar extrêmement pénible qui se traduira au réveil par E(n/4) points de fatigue supplémentaires et surtout divisera par n le taux de récupération des points de transcendance pour la nuit passée.

Domination [6, Aabhaas, Ek, Empathie 5 + Envoûtement 4]: Aabhaas permet à l'Empathie d'agir non pas sur les sens mais sur l'esprit, ajoutant des images et des sons de manière à perturber l'activité cérébrale de manière provisoire. Domination permet de créer un rapport de soumission psychologique entre la cible du sort et une autre personne choisie par le mage, en présence de celles-ci. La personne ciblée (jet de volonté) est alors sous l'effet d'un envoûtement permanent jusqu'à désenvoûtement ou rupture. Elle obéira à son maître désigné par le sort dans la limite de ses capacités et de son intégrité personnelle (elle attaquera éventuellement un tiers mais n'accomplira pas d'action suicidaire). Les ordres devront être transmis de manière de façon intelligible pour la cible, c'est-à-dire dans sa langue. Toute demande d'une action allant contre la nature ou les intérêts de la cible autorisera à celle-ci un nouveau jet de volonté, avec un bonus éventuel selon la nature de l'action considérée. En cas de jet de volonté réussi, l'envoûtement est rompu. Par ce pouvoir le mage dispose également des avantages d'une empathie simple avec sa victime: il peut voir et entendre par elle et communiquer mentalement avec elle.

Hurlement de Bîshma le Terrible [2, Udveg, Empathie 4 + Évanescence 1]: Ce pouvoir utilise l'empathie dans une version affaiblie et dégénérée car elle ne suscite que chez ses victimes un sentiment de peur profonde et primordiale, datant des temps immémoriaux où les premiers mortels redoutaient les grands prédateurs. Ce pouvoir ne fonctionnera que sur les créatures sensibles à la peur. Le mage pousse un hurlement en invoquant ce pouvoir (appelé aussi de ce fait Hurlement de Banshee) qui suscitera chez ceux en mesure de l'entendre un sentiment de peur panique (jet de volonté) qui les poussera à fuir sans délai hors de portée du mage par tous les moyens. Ce sentiment de peur est semblable à celui qui peut naître d'un cauchemar particulièrement violent, et la personne ne recouvrera pleine possession de ses moyens qu'une fois hors de portée et après un temps pour se remettre. Ce temps est variable mais dure en général "le temps de la scène". Ce pouvoir peut être lancé en incantation silencieuse, le cri n'étant alors plus nécessaire.

Illusions [var, Soma, Empathie var]: Cette enverjure est le résultat d'un travail particulièrement brillant et abouti de traduction en draconique de pouvoirs issus d'une magie intuitive de type sorcellerie. Réalisée par un talentueux disciple de Viviane, elle permet de reproduire toute illusion réalisable par un *Illusionniste* (hormis les illusions semi-réelles qui restent un mystère pour les Draconistes) et selon le même mode opératoire: le niveau de l'enverjure est égal à celui de l'illusion transcendante qui serait créée par l'illusionniste et le niveau de la Trame remplace remplace celui de l'affinité Nef des Fous lorsqu'icelle est utilisée. Les fils quintessentiels utilisés pour cette enverjure appartiennent à un ensemble de fils quintessentiels appelé Soma, en référence à la boisson sacrée que les Aryas offraient en libation aux Dragons qu'ils vénéraient, les Deva (cf. *Arya*), et qui était réputée donner des visions. Il y a une intention évidemment blasphématoire derrière le choix de cette appellation, car il était alors nécessaire aux yeux de Viviane et de ses disciples de rompre définitivement le lien avec l'origine religieuse de l'art draconique.

कब्जा Kabjā [9, Marionette, Analyse, Interférences acoustique, lumineuse et mécanique, Bijali 1, Kriya, Empathie 9]: ("prisonnier") Le Kabjā est un être dont le corps est tout entier est soumis à la volonté du mage. La cible doit être matérielle et vivante et a portée de vue du mage. Toutes ses actions physiques passent sous le contrôle du mage pour une durée maximale de n heures (jet de volonté). La victime est toujours consciente mais se trouve plongée dans une privation totale des sens, ce qui l'empêche de savoir ce qui s'est passé durant cette dépossession de son être. Cependant si elle est capable de magie par pure action mentale elle pourra la pratiquer (à condition que la cible ne doive être perçue autrement que par la pure pensée, une Empathie simple par exemple sera possible mais pas une Domination), et pourra de manière générale entreprendre normalement toute action purement intellectuelle, comme la méditation. C'est une expérience terrible pour la victime que de se voir réduit à l'état de pur esprit sans contact avec son propre corps. Le corps du mage en revanche tombe dans une profonde catatonie pendant la durée du sortilège ou jusqu'à ce que le mage ou quelqu'un d'autre interrompe la possession. Si le corps du mage est blessé dans cet état il ne ressentira rien à moins que le coup soit porté à la tête, interrompant du même coup le sortilège. Si le mage est tué le sortilège est évidemment également rompu.

Sopor Æternus [3, Sammohana, Empathie 4 + Évanescence 9]: Comme pour le Hurlement de Bîshma le Terrible ci-dessus ce pouvoir utilise l'empathie dans une version affaiblie et dégénérée car elle se contente de susciter chez la victime une pulsion de sommeil puissante et intense. Toute personne à portée de voix ou de regard du mage doit réussir un jet de volonté ou de résistance à la magie sous peine de sombrer dans un sommeil profond, assez profond pour dormir malgré un environnement bruyant mais pas pour résister à une paire de claques ou un verre d'eau (par extension à une blessure). Si elle n'est pas réveillée, elle se réveillera d'elle-même de sa sieste involontaire au bout d'un temps dépendant de son état de fatigue. Ce sortilège endormira un maximum de n cibles quoi qu'il en soit.

Le sourire de Kali la Noire [7, Soma 5, Ammā, Analyse, Empathie 5 + Inhibition 2]: Ce sortilège permet de perturber toute forme d'espionnage magique sur cible quelconque (jusqu'à n personnes consentantes, pour une durée de n minutes) de manière à renvoyer une information erronée choisie par le mage. Pour cela cependant il faut que la tentative d'espionnage réussisse mais aussi qu'elle soit postérieure au Sourire de Kali la Noire. Celui qui espionne a ensuite à son tour droit à un jet de volonté contre ce sort. En cas de réussite l'espionnage se déroulera normalement, en cas d'échec il croira dur comme fer l'information erronnée prévue par le mage.

ENCHANTEMENT ET ENSORCELLEMENT

Voir aussi Alchimie, Runes et Glyphes, Sacralisation, Viviane

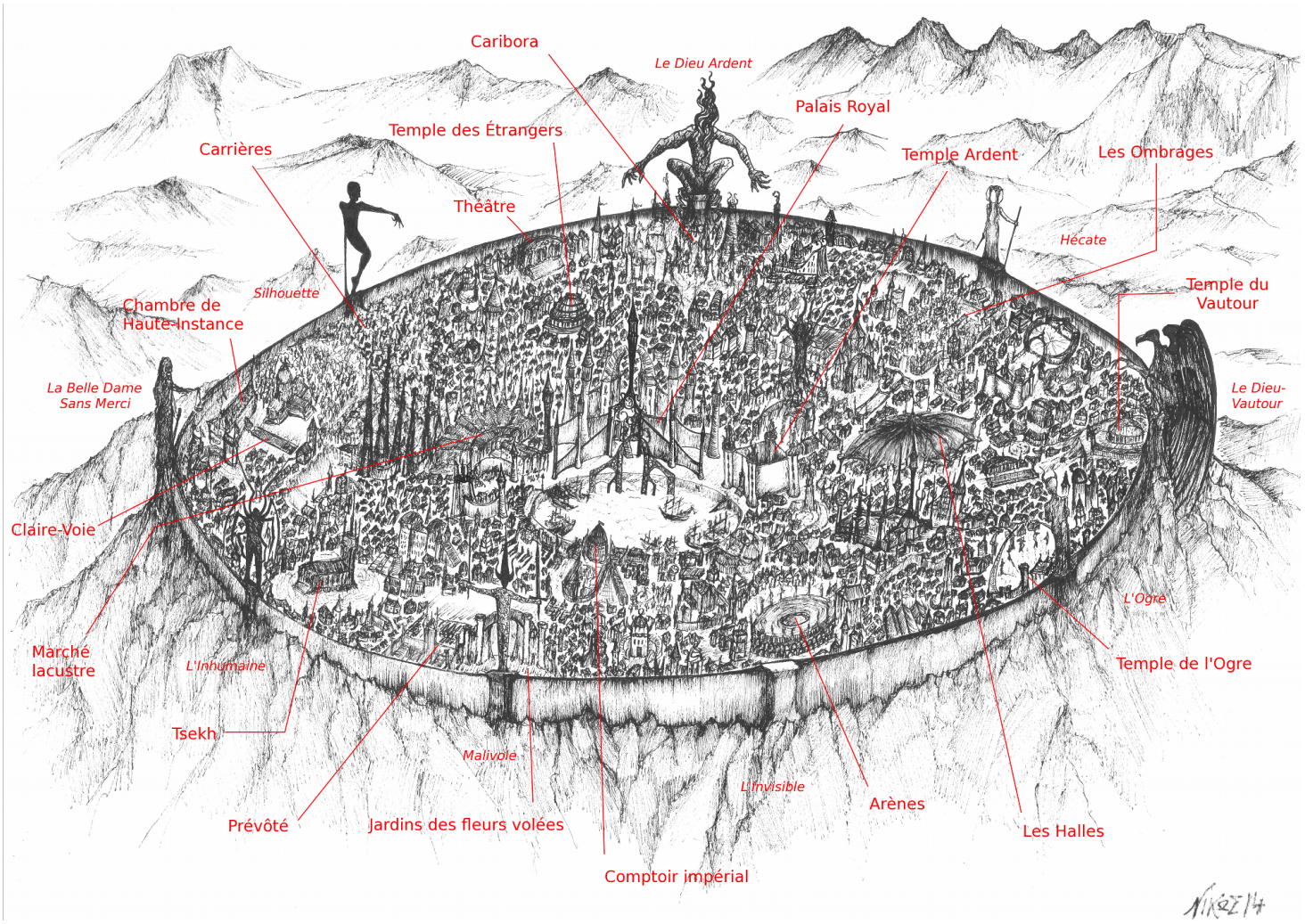
Enchantement et ensorcellement désignent tous deux la création d'une source inanimée de magie transcendante, comme un objet magique ou un glyphe. L'enchantement correspond à la création de cette source par l'intermédiaire de runes issues de l'une des 9 langues enchantées. L'ensorcellement utilise en revanche l'énergie magique issue d'une magie transcendante intuitive, comme celle d'un sorcier ou d'un Chaman. Dans les deux cas on associe à la source ainsi créée un chiffre représentant sa valeur en Transcendance vive, ces points provenant de la matière utilisée ou de son créateur. Le potentiel en Transcendance vive total d'un objet magique transcendant est tout simplement égal à la somme des coûts en Transcendance vive de chaque propriété qu'il possède. Ce coût peut être variable selon la magie ou sorcellerie utilisée pour le créer.

En Double-Vue ou en Vision d'Épersonaï ou par l'utilisation de la compétence identification de la magie, on peut voir sur un objet magique transcendant son potentiel total de Transcendance vive, ses propriétés et notamment la magie ou sorcellerie qui est à l'origine de sa création (il est très rare qu'il y en ait plus d'une).
L'ensorcellement ou l'enchantement d'un objet pour lui conférer des propriétés magiques en fait une **source inanimée** de magie. L'objet peut initialement être totalement dénué de présence brute de magie ou contenir des matériaux magiques possédant un potentiel de Transcendance vive. Pour réaliser l'objet magique, le mage ou le sorcier peut utiliser ce potentiel brut, en le complétant si nécessaire par des points prélevés sur son propre potentiel de Transcendance vive, qui sont donc sacrifiés et définitivement perdus. Si la matière de l'objet est dénuée de Transcendance vive, le mage ou le sorcier peut fournir par sacrifice de son propre potentiel toute la Transcendance vive nécessaire.
Cependant, l'enchantement est soumis à la limitation du **Prix de la pensée** (cf. *Viviane*), contrairement à l'ensorcellement. De par la nature même de la magie intuitive, la sorcellerie au sens large (Chamans, Guides et Paladins compris) n'est liée à aucune pensée structurée et n'exige donc pas un sacrifice de la transcendance personnelle du Sorcier.
Cela varie selon les magies du verbe, mais **tout objet enchanté est composé au minimum pour moitié de points de transcendance sacrifiés par le créateur de l'objet**. En pratique seuls les Draconistes parviennent à cet optimum. Les Sorciers en revanche peuvent se limiter à la transcendance brute de la matière s'ils le désirent.
Prenons un exemple pour fixer les idées: un anneau de Téthys, permettant de respirer sous l'eau et de résister à la pression, nécessiterait par exemple pour un mage draconiste, 13 points de Transcendance vive, 4 pour un sorcier élémentaliste hydromancien, 20 pour un Chaman faisant appel à un esprit de l'eau et 15 pour un nécromant qui se contenterait de retarder la mort jusqu'à la sortie à l'air libre.
Le draconiste serait obligé de fournir au minimum 6 points pris sur sa T vive personnelle, diminuant d'autant son potentiel personnel de Transcendance vive, et pourrait compléter les 7 restants en incorporant à la matière de l'anneau une matière magique quelconque, contenant 7 points de Transcendance en utilisation brute. Mais il peut indifféremment par exemple en sacrifier 10 en en utilisant 3 de manière brute ou utiliser une matière quelconque et fournir seul les 13 T nécessaires.
Le Sorcier hydromancien et le Chaman peuvent indifféremment utiliser sacrifier des points personnels ou utiliser la Transcendance brute de matériaux magiques selon n'importe quelle répartition, tant que le compte est bon. Ils peuvent donc, contrairement au draconiste, ne rien sacrifier de leur potentiel personnel, même si le Chaman doit fournir plus de Transcendance au total que le Draconiste.
Enfin le nécromancien lui, par une limitation interne à la nécromancie, ne peut utiliser la puissance brute des matériaux pour créer un objet magique nécromantique. Les 15 points de Transcendance nécessaires devront donc être fournis par sacrifice.
Avantage aux Sorciers et aux Chamans, donc? Voire, car si le Mage doit fournir de la Transcendance par sacrifice rien ne l'oblige à ce que soit la sienne! Il lui suffit d'écrire (ou de faire écrire) les runes décrivant les propriétés de l'objet dans la langue enchantée qu'il utilise (utilisation des compétences Runes sur...), puis de les enchanter par toute personne disposant d'un potentiel de Transcendance vive. Nul n'est en effet besoin d'être lanceur de sorts pour sacrifier sa Transcendance vive. Toute personne sensible à la magie en est capable. Ainsi la Transcendance vive sacrifiée se vend à prix d'or dans les cités qui grouillent de magiciens, comme la République d'Orgia.
De plus, pour le Mage l'énergie brute et son utilisation sont totalement découplées, ce qui signifie qu'il peut, par simple ajout de nouvelles runes, rajouter de nouveaux effets à l'objet magique concerné en les enchantant comme il se doit.
En revanche un sorcier, s'il sacrifie de la Transcendance vive, doit impérativement le faire lui-même, car sa magie n'ayant pas de support écrit, c'est sa volonté seule qui la façonne au moment où elle est utilisée. De plus un objet ensorcelé est définitvement figé, il ne peut être amélioré comme un objet enchanté.
Notons qu'en application de la dixième loi de Viviane, **il est impossible d'utiliser l'effet natif d'une matière magique en conjonction avec un ensorcellement ou enchantement.** C'est le le fameux privilège de l'alchimiste.

ENCLOSE

Voir aussi Arseterre

Enclose est la capitale d'Arseterre ainsi que de l'Empire Invisible, mais c'est également l'unique cité de cette terre désolée. Bâtie dans la gueule d'un volcan, qui est vénéré par les Ars comme un dieu, appelé le Dieu Ardent, Enclose tire son nom du fait qu'elle est ceinte de remparts sur lesquels sont bâties neuf statues colossales des neuf divinités d'Arseterre, tournées non point vers l'extérieur, mais l'intérieur, comme les geôliers d'une cité que certains appellent "la Cage".



Origines

Enclose est sans nul doute la plus ancienne cité encore debout de Terre Seconde. La légende affirme qu'elle fut fondée en l'an 324 avant la Chute du Royaume de Dieu, durant l'Âge des Demi-Dieux par des *Elfes Gris* ou Mondalben, qui ont quitté la Lune pour venir s'installer sur terre sous l'impulsion de Dagny. Dagny est une Mondable mythique qui fut la première à boire l'eau de la source sacrée Mimir (cf. *Asgard*), offerte par le dieu elfique Delling, qui alors n'était sans doute pas encore un dieu, car l'Ère des Dieux devait venir plus tard. Ce passé mythique est extrêmement trouble, mais Dagny est considérée comme la première prêtresse de Delling, ou tout simplement son amante. Quoiqu'il en soit, c'est elle qui décide le peuple sélénite des Mondalben à quitter leur planète pour venir s'installer sur Terre. C'est pourquoi les Mondalben qui vivent encore à Enclose se désignent eux-mêmes comme "le peuple tombé du ciel".
Les Ars considèrent que Dagny est la première des rois qui régnèrent sur Enclose. Elle fut égorgée par les siens peu après l'arrivée des Mondalben dans la cité, car ceux-ci estimèrent avori été trompés. En effet, la terre que Dagny leur avait promise était brûlée, désertique, et bien loin du paradis qu'on leur avait promis. La dynastie régnante qui a succédé à Dagny l'a fait par cet assassinat et a pris le nom **Alveger**, qui signifie "l'épée des Elfes", pour affirmer l'origine de leur pouvoir et de leur légitimité. Le roi actuel d'Arseterre, Lophyre II, est un Alveger, comme tous ses prédécesseurs sur le "trône brûlé".
Après le meurtre de Dagny, une majorité des Mondalben préféra fuir Arseterre. En se mélangeant à des mortels ou des Titanides, ces Mondalben deux fois exilés engendrèrent les lignées elfiques telles qu'elles existent aujourd'hui. C'est ce qui explique que les Mondalen soient devenus extrêmement rares. On en trouve essentiellement parmi la minorité de Sélénites restés en Arseterre, et qui a fondé Enclose dans la gueule du volcan qui est vénéré aujourd'hui comme un dieu par les Arse, sous le nom de Dieu Ardent. Ce volcan étant en fait le point de chute des Mondalben sur Terre, il est vite devenu un lieu sacré pour les Mondalben restés en Arseterre.
L'histoire ancienne d'Enclose se confondant avec la légende, il est délicat de distinguer le vrai du faux, mais les Ars aiment à dire que les Mondalben ayant fondé Enclose ont également forgé leurs propres dieux, et ont fait usage de magie pour quitter leur terre à leur tour et y revenir avec des esclaves terriens. Peu à peu Enclose s'est peuplé d'être humains, au départ esclaves et serviteurs des Mondalben. Peu à peu certains furent affranchis et une partie d'entre eux accéda même à la dignité d'aristocrates. Les familles sélénites sont toujours en place, et constituent la moitié de la noblesse arse, l'autre moitié étant terrienne et en général humaine. Il est interdit de diluer le sang sélénite, de ce fait les mariages mixtes sont interdits, et les Mondalben sont tous pour la plupart de pure lignée sélénite, sans aucun apport terrien.
Peu à peu Arseterre s'est ainsi constitué un Empire, que certains qualifient d'"Empire Invisible", car on ne sait presque rien sur Arseterre elle-même et la noblesse qui tire profit de cet Empire est de fait à peu près invisible. Les Ars eux-mêmes sont rares, et l'Empire est essentiellement défendu par des mercenaires étrangers à Arseterre. L'Empire peut en un sens être conçu comme une entité distincte d'Arseterre, car il est géré de manière presque indépendante, comme on le verra plus loin.

L'Acescence et les Dieux d'Enclose

Ayant renoncé à vénérer Delling et l'ensemble des divinités elfiques, les Mondalben restés en Arseterre ont "forgé leurs propres dieux", comme la légende le répète à l'envi. De fait, sur les neuf dieux d'Enclose, sept ne sont vénérés qu'en Arseterre. Le premier, le plus important, est le **Dieu Ardent**,

associé au volcan dont la gueule constitue la cuvette où est bâtie Enclose, et dont la cheminée est noyée par l'eau d'un lac appelé justement le "Lac Ardent". Le Dieu Ardent est pour les Ars leur divinité principale, leur Père, puisque le volcan les nourrit littéralement.

En effet, le volcan est toujours en activité, et l'eau du Lac est chaude, et même vaporeuse. Les prêtres du Dieu Ardent veillent à ramoner cette cheminée par leurs pouvoirs, afin d'empêcher une éruption qui mettrait inévitablement fin à la cité. Les vapeurs émises par le volcan ont une propriété particulière : elles permettent à ceux qui respirent l'air d'Enclose de vivre **sans boire ni manger**. L'une des raisons de la puissance de la cité est qu'on ne peut y mourir de faim ni de soif. Tout siège s'avérerait de ce fait parfaitement inutile. Sans cette extraordinaire vertu du volcan, dont ne bénéficient que ceux qui vivent à Enclose même, rien ni personne de vivant n'eût sans doute jamais pu s'installer sur cette Arseterre, île faite de roche et de poussière, plus désolée et réfractaire à la vie qu'un désert. Mais ce don du Dieu Ardent a un prix: l'Acescence.

L'Acescence est en principe la transformation d'un vin en vinaigre. Mais dans le cadre très particulier d'Enclose, il désigne les mutations qui transforment irréversiblement ceux qui respirent les vapeurs du volcan. Certains disent que cela vient du fait que le sang des mutants seraient légèrement plus acide que celui des gens normaux. Ces mutations sont variées et se manifestent surtout à la sortie de l'enfance. Quoique l'Acescence soit en principe liée au Dieu Ardent, la tradition religieuse arse attribue à chaque divinité (hormis une, cf. plus bas) un type de mutation, car en général une personne donnée n'est affectée que par un forme unique de métamorphoses. Il y a donc huit catégories de manifestations de l'Acescence, chacune associée à une divinité arse.

Le Dieu Ardent lui-même, premier des dieux et protecteur de la cité, père nourrissant ses enfants, aussi terrible et indispensable que le feu, auquel il est associé, est réputé noircir la peau de ceux qui subissent l'Acescence, comme du papier brûlé, tout en la froissant et la racornissant. Cela peut parfois former une cuirasse naturelle. Le Dieu Ardent est en général représenté sous la forme d'un géant nu, dont la tête est un brasier. **Silhouette**, le dieu des commerçants, des voleurs, des clandestins, des jeux d'argent, mais aussi de ceux qui souhaitent faire fortune, légalement ou illégalement, le dieu de la chance et du hasard, se manifeste par des métamorphoses reptiliennes : langue fourchue, écailles, pupilles verticales, disparition de la pilosité... Il est comme son nom l'indique souvent représenté comme une ombre, une silhouette sortant d'un mur. L'Acescence de **Malivole**, le dieu de la violence, de la guerre, du mal et des assassins, se manifeste par l'apparition de membres surnuméraires, rarement utilisables. Représenté sous la forme d'un homme recouvert d'une armure et afublé d'un masque conique, armé de deux épées, il est à la fois l'objet de la vénération des soldats et des meurtriers, ce qui en dit long sur la forme de lucidité désespérée qui caractérise les Ars. Ses prêtres cependant sont le plus souvent des parias et des truands.

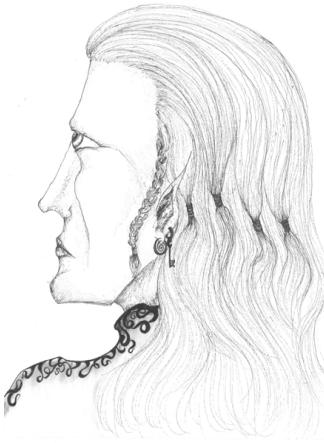
C'est parmi les prêtres de Silhouette que l'on trouve les dirigeants de la **Mesgnie**, l'une des deux guildes d'assassins opérant à Enclose, avec les **Questuaires**, qui eux sont prêtres du dieu **Malivole**. Si les Questuaires sont tous des prêtres de Malivole, en revanche les prêtres de Silhouette ne sont que l'organe dirigeant de la Mesgnie. Néanmoins, la rivalité entre les deux guildes reproduit la rivalité entre les deux divinités. Les Questuaires sont le plus souvent payés pour un meurtre pur et simple, alors que la Mesgnie tue rarement, et réalise plutôt des tâches de vol ou d'espionnage.

L'Inhumaine (cf. *Démons*) n'est pas une divinité mais un Seigneur des Abysses particulier, affecté à la protection de la cité. On dit qu'elle tient les clefs d'Enclose car elle en surveille les accès, que ce soit par les dimensions perceptibles aux mortels ou par les dimensions démoniaques. C'est elle qui de fait empêche que l'affusion fonctionne entre Enclose et le monde extérieur, autrement que par les Portails de l'Inhumaine, qui sont installés sur le lac intérieur d'Enclose, et permettent aux navires d'accéder à Enclose à partir de portails installés dans la mer, au large des côtes d'Arseterre. L'Acescence qu'elle donne se caractérise par des métamorphoses transformant graduellement les gens en insectes ou mollusques géants (tentacules, antennes). L'Inhumaine n'a à proprement parler ni prêtres ni temple ni fidèles. Mais le peuple considère que le Temple des Abysses d'Enclose, surnommé le Tsekh ("atelier" dans la langue démoniaque), est en quelque sorte son temple, même si elle n'y est vénérée qu'à l'égal de nombreux autres Seigneurs des Abysses. De même, celui qui y officie, appelé le Jrïets ("huissier"), est considéré comme un prêtre, quoiqu'il s'agisse toujours d'un mage démoniste. Le Temple des Abysses est en fait postérieur à l'Inhumaine. Il a été bâti sur un lieu où s'est ouvert un portail sauvage vers les Abysses, dont même l'Inhumaine n'a pas pu (ou pas voulu?) empêcher l'apparition. Il a fallu toutes les ressources de l'architecture démoniaque (cf. *la langue démoniaque*) et beaucoup d'or surpur pour clore ce portail, ou plutôt le transformer en un Temple. Les ravages causées par la contamination démoniaque laissèrent une marque profonde dans la société arse, comme en témoigne le vide laissé autour du Tsekh.

L'Invisible, dieu de la Mort, des gladiateurs et des médecins, n'est évidemment jamais représenté. Son Acescence se manifeste par l'ablation progressive de membres ou d'organes, qui semblent disparaître lentement dans le néant. Dans la mesure où l'Acescence s'épanouit vraiment au sortir de l'enfance, cette période de la vie est considérée comme très particulière par les Ars, qui ont un dieu réservé en quelque sorte aux enfants : **l'Ogre**, souvent représenté comme un homme effrayant et cornu, tenant un nourrisson entre ses bras.

Vénéré par les enfants et les femmes enceintes, il est servi par des prêtres particuliers, des enfants qui ne grandissent jamais. L'Acescence qui lui est associée se manifeste par l'apparition de tombereaux de vers qui peu à peu se substituent à des organes existants ou d'excroissances gluantes et inachevées. Cette Acescence est rare mais particulièrement répugnante.
Une seule divinité donne à l'Acescence une jolie forme : **la Belle Dame Sans Merci**, déesse de la justice. Son Acescence métamorphose peu à peu la victime en une créature fabuleuse, comme un pégase, une licorne etc... Ce n'est qu'une apparence, mais qui a l'avantage d'être fonctionnelle, pourvu que ce type d'Acescence soit contrôlé par les prêtres du Dieu-Ardent : les pégases savent voler et galoper par exemple. **Le Dieu-Vautour**, quant à lui, dieu de la connaissance et de la mémoire, souvent représenté sous les traits d'un homme ailé à tête de vautour, a une Acescence très peu identifiable comme telle, puisqu'il se contente de donner un handicap à ses victimes : surdité, cécité ou mutisme. Enfin la dernière divinité vénérée à Enclose, qui n'a ni prêtres ni Acescence, c'est *Hécate*, essentiellement vénérée par les mages de la cité, notamment ceux qui officient aux Ombrages, l'école de magie de la cité.
L'Acescence a son remède : les **philtres d'existence**, qui sont concoctés par les prêtres du Dieu-Ardent, seuls à connaître le secret de leur fabrication, et qui le vendent très cher. Un philtre d'existence agit comme un antidote au venin du volcan. Si on en consomme suffisamment souvent, on peut échapper tout-à-fait à l'Acescence. Moins on en consomme, plus l'Acescence est virulente. La consommation de philtres d'existence est .
Ainsi la population arse se répartit-elle entre **l'Obvers** et **le Revers**. L'Obvers est constitué des **Drets**, c'est-à-dire ceux chez qui l'Acescence est réduite à néant grâce aux philtres d'existence. Il s'agit essentiellement de la composante la plus riche de la société, ou de personnes dont le statut leur confère un accès à ces philtres tant convoités, souvent des serviteurs de la couronne royale. Le Revers est constitué des **Tors**, c'est-à-dire de ceux qui sont marqués par l'Acescence, de manière plus ou moins importante. Selon la richesse ou le statut des gens, leur accès aux philtres d'existence est plus ou moins régulier, et cela permet de répartir les Tors entre plusieurs castes informelles, qui ont cependant l'avantage de n'être pas solidaires, du point de vue de la classe supérieure, c'est-à-dire les Drets. Les gens du Revers sont subdivisés en une grande variété de catégories, allant de ceux qui peuvent espérer passer pour des Drets, tant leurs métamorphoses sont discrètes ou dissimulables, à ceux qui n'ont plus forme humanoïde.
Les mutations de l'Acescence atteignent tous les êtres mortels, sans qu'aucune forme d'immunité puisse s'appliquer, hormis une immunité totale à la magie comme celle des *Nibelungen*. Ceux qui arrivent à Enclose à l'âge adulte ne sont pas épargnés et verront les premières mutations apparaître en l'espace de quelques jours à peine, s'ils n'ont pas accès à des philtres d'existence. Même si la personne quitte Enclose, les mutations acquises perdureront. Seule une consommation importante de philtres d'existence peut faire reculer les mutations acquises jusqu'à les faire disparaître. De manière générale, les Drets sont donc dépendants à jamais de ces précieuses potions. S'il cessent d'en prendre, même en étant hors d'Arseterre, il arrive souvent que les mutations reviennent, comme si elles étaient restées tapies dans la chair. Ceux qui se contentent de traverser Enclose sans y rester trop longtemps d'affilée voient rarement les mutations se déclarer ensuite, à condition évidemment qu'ils se soient suffisamment protégés durant leur séjour et n'aient pas laissé les mutations se déclarer alors. Cette résurgence des mutations chez des Drets ayant quitté Enclose et cessé de consommer des philtres d'existence se produit surtout chez ceux qui sont nés à Enclose ou du moins y ont vécu plusieurs années. Les Tors qui consomment des philtres d'existence avec parcimonie pour limiter les effets de l'Acescence sont soumis aux mêmes règles, et la résurgence des mutations est souvent plus fréquente encore chez eux. Même ceux qui ne consomment qu'une fois l'an une goutte du liquide sacré s'astreindront à le faire également hors d'Enclose. On pourrait croire que les Tors vivant dans l'Empire préfèreraient voir leurs enfants naître hors d'Enclose, mais c'est tout le contraire qui se produit, car il faut naître à Enclose pour être considéré comme un sujet ars (cf. plus bas). Cependant, **les mutations liées à l'Acescence ne se transmettent pas par la filiation.** Certains Tors font donc malgré tout le choix d'épargner leur progéniture en les faisant naître hors d'Enclose et en veillant à ce que jamais ils n'en foulent les rues. Ceux-là ne présentent aucune mutation et sont libres de toute Acescence.

Société



La société arse est donc divisée en ces deux castes : l'Obvers et le Revers. Mais au sein de l'Obvers, qui se définit essentiellement par l'accès aux philtres d'existence, et donc par les moyens financiers ou un statut particulier garanti par la couronne ou le clergé, il existe plusieurs frontières. Tout d'abord entre noblesse et roture : un certain nombre de grandes familles ont un statut nobiliaire, ce qui leur confère nombre d'avantages, comme celui de pouvoir disposer d'une armée privée. De manière générale, la noblesse tient toujours le haut du pavé, et par des réseaux créés par le clientélisme dispose de fait d'une sorte de "fief" au sein de la cité et de l'empire colonial ars : terres, bâtiments, et surtout personnes attachées à telle ou telle famille par des contrats ou des engagements divers. Il est à noter que les sujets ars sont considérés comme des hommes libres : ni serfs, ni esclaves, ils peuvent être employés mais jamais vendus ou assujettis à un travail (même dans le cadre d'une condamnation judiciaire). Même les derniers des Tors d'Enclose ont donc une protection. Notez que **l'on ne peut être sujet ars que si l'on est né à Enclose**. *Le dernier de nos sujets, fût-il si rongé par l'Acescence qu'il en serait devenu monstreux, reste supérieur aux premiers des rois étrangers,* dit la loi arse, résumant assez bien la mentalité de ce pays. Si la dignité d'homme libre des sujets ars est inaliénable, le servage et l'esclavage sont en revanche largement pratiqués sur les populations allogènes soumises partout dans l'Empire, et uniquement là, puisqu'il est en principe interdit aux serfs et esclaves de fouler le sol ars.

Au sein de la noblesse il faut faire une nouvelle distinction : les Sélénites et les Terriens. Les Sélénites sont en fait les Mondalben ou Elfes Gris, descendants des fondateurs de la cité. Chaque Mondalbe d'Arseterre appartient à un lignage datant de cette époque et est de ce fait noble. Certains d'entre eux sont même des **Eherlinge** (ou "anciens", un Eherling, deux Eherlinge), c'est-à-dire qu'ils ont vécu la chute des Mondalben sur Terre, et ont traversé la tourmente des intrigues arses sans être tués. Les Mondalben étant doués de jeunesse éternelle, ils ne périssent en général que de mort violente ou de

maladie. Les Eherlinge sont peu nombreux, mais particulièrement respectés.
L'aristocratie terrienne, nécessairement plus récente, est constituée de personnes en général de lignée humaine, qui ont été annoblis par le Roi en raison de services exceptionnels rendus à la couronne. Il y a une différence de statut entre ces deux aristocraties sous la forme de quelques privilèges réservés aux Mondalben, mais elle peut être considérée comme anecdotique. En pratique, l'aristocratie terrienne constitue les quatre cinquièmes de la noblesse arse.
De manière transverse à ces différentes sous-castes au sein de l'Obvers, il y a le clergé. Quelle que soit leur origine, les prêtres ne reconnaissent que la hiérarchie interne de leur sacerdoce, en général fondée sur l'ancienneté. Quelle que soit la divinité qu'ils servent, les prêtres ont un accès gratuit aux philtres d'existence et sont de fait des Drets, même si nombre d'entre eux ont été Tors par leur naissance. Le sacerdoce est la forme la plus efficace de promotion sociale au sein d'Enclose. Dans l'Empire en revanche, c'est le service des armes.

La malédiction du Dieu-Vautour

Outre l'Acescence, une autre malédiction affecte ceux qui posent le pied sur le sol ars, non point lors de leur arrivée, mais de leur départ. Le Dieu-Vautour affecte de manière systématique tous ceux qui quittent Arseterre de la manière suivante : il efface de leur mémoire tout ce qu'il juge périlleux pour la sécurité d'Enclose. En pratique, il efface tout ce qui n'est pas indispensable à la bonne marche de l'Empire Invisible. Les souvenirs affectés concernent des **événements ou des connaissances sur la structure et le fonctionnement d'Enclose**, mais jamais des compétences ou des pouvoirs magiques. Les Ars qui quittent Enclose gardent la mémoire de leur nom, de leur rôle et de leur statut, de ce qu'ils sont censés faire hors d'Enclose, mais oublient tous les souvenirs que le Dieu-Vautour juge à la fois inutiles et devant rester secrets pour préserver le mystère qui plane sur Arseterre, notamment le fait que ce pays mythique se résume à une cité unique, que la Voie Impériale survit à Enclose au sein du clergé de l'Invisible, ou même le nom des dieux ars et les prières qui doivent leur être adressées. C'est ce qui explique que certains Ars, essentiellement des Tors, choisissent de s'installer de manière permanente dans l'Empire, même s'il reviennent à Enclose pour la naissance de leurs enfants, afin de garantir leur statut de sujets ars. De ce fait, leur vie de famille et leurs souvenirs personnels, glanés hors d'Arseterre, ne sont pas affectés. Ceux qui font d'incessants allers-retours finissent d'ailleurs par se couper de leurs proches, à force de les oublier systématiquement. c'est une souffrance qui peut rendre fou.
Outre cette malédiction, chaque Ars a en tête une certaine obligation de secret vis-à-vis du Dieu-Vautour, qui explique que les Ars seront très réticents même à confier ce qu'ils n'auront pas oublié. Les Tors ont l'habitude de masquer leurs déformations, c'est pourquoi les Ars sont connus comme des fous portant des masques en permanence, à tel point que les Drets ne seront pas identifiés à l'étranger comme des Ars. Le Dieu-Vautour est l'une des raisons pour lesquelles Arseterre et son Empire sont en pratique très indépendants l'un de l'autre, même si le second enrichit évidemment le premier. En bref, c'est le Dieu-Vautour qui préserve tout le mystère qui entoure Arseterre.
La puissance de cette malédiction provient du fait que les souvenirs ôtés de la mémoire le sont véritablement : même par magie, il est impossible de les retrouver, et à moins d'une immunité totale à la magie, il est impossible de s'y soustraire (ni jet de volonté ni résistance à la magie). Ils sont cependant préservés au sein du Temple du Vautour sous la forme d'un **philtre de souvenance**, qui, s'il est bu par la personne concernée, lui rendra immédiatement tout ce que le Dieu-Vautour lui aura pris. Les philtres de souvenance sont sous la garde des prêtres du Dieu-Vautour et sont restitués uniquement à la bonne personne, de façon gratuite, si celle-ci vient se présenter au Temple pour en faire la demande. C'est la première chose que font ceux qui reviennent à Enclose.
Le Dieu-Vautour ne se limite pas aux mémoires : il détruit toute l'information écrite ou préservée de quelque manière que ce soit. Les pages des livres deviennent blanches etc... Même les protections magiques ou les zones anti-magiques comme le Voile de Vritra (cf. *Coercition*) des mages draconistes, échouent face à son pouvoir, ce qui est une exception remarquable, et une énigme pour tous les mages.

Politique : le cygne et la spirale

La malédiction du Dieu-Vautour a un effet drastique sur la politique d'Arseterre, plus particulièrement la relation entre Enclose et son Empire. Après le meurtre de Dagny, ceux qui en étaient responsables prirent le nom d'Alveger ("l'épée des Elfes") et devinrent la famille régnante de la nouvelle cité. Ils adoptèrent comme symbole la spirale, soit la forme de leur trajectoire vers la Terre. Les Alveger sont toujours la dynastie régnante d'Arseterre, jusqu'à Lophyre II, le roi actuellement sur le trône. D'autre disent qu'elle représente une pleine Lune détruite. Le Roi dispose d'un pouvoir considérable. Il est en pratique conseillé par le conseil de la **Myriade**, nommé ainsi parce qu'il comprenait à sa création mille membres. La légende affirme qu'Agrion Ier, l'un des plus anciens rois d'Arseterre, "fit semonce de mille personnes pour l'aider à gouverner sagement".
Depuis, la Myriade est en quelque sorte l'assemblée d'Arseterre et son corps législatif théorique, bien qu'en pratique rien ne puisse se faire sans l'approbation du Roi. Si elle ne compte plus mille membres comme au temps de sa fondation mythique, elle rassemble néanmoins les représentants de chaque famille des deux noblesses, ceux des clergés et de l'école de magie des Ombrages. Quelques Drets roturiers appartenant à la bourgeoisie riche y sont également invités, à chaque fois que le Roi veut contrebalancer le poids des grandes maisons nobles. Lorsqu'une personne est désignée par le Roi pour appartenir à la Myriade, elle y reste jusqu'à sa mort. Chaque maison noble a droit à avoir au moins un membre permanent, de même que chaque clergé et les Ombrages, mais le Roi peut décider de faire siéger plusieurs personnes d'une même famille ou d'un même clergé etc... Le membre permanent n'est pas choisi par le Roi, mais les membres supplémentaires le sont, ce qui amène parfois le Roi à court-circuiter les hiérarchies en place au sein d'un clergé ou d'une famille pour donner de l'importance à une faction moins puissante au sein dudit clergé ou de ladite famille.

L'étendard royal, le seul que l'on ait le droit de hisser à Enclose, porte de sable à fasce de gueules orné d'une spirale d'argent. Les couleurs représentent la terre brûlée et le sang versé de Dagny. Mais on ne le verra jamais hors d'Arseterre, car les navires qui quittent Enclose pour sillonner les mers ainsi que toutes les colonies de l'Empire Invisible font flotter un autre étendard : celui de l'Empereur, où la spirale cède la place à un cygne. Même le drapeau d'Arseterre est donc un secret.

La séparation des drapeaux n'est pas symbolique : la loi arse prévoit en effet que le Roi règne sur Enclose directement, mais n'a pas droit de la quitter. Il est censé choisir parmi les familles nobles l'une d'entre elles à qui il confère la dignité impériale en désignant un Empereur parmi eux. Le titre se transmettra alors au sein de cette famille (le plus souvent de noblesse terrienne) jusqu'à ce que le Roi en décide autrement. L'Empereur, à l'inverse du Roi, n'a plus le droit de se rendre à Enclose. Il est subordonné du Roi et doit obéir aveuglément à ses ordres, mais gère seul le vaste Empire. En pratique c'est lui qui émet des lois au sujet de l'Empire, en assure la sécurité militaire et l'ordre intérieur, en perçoit les impôts (dont il doit évidemment verser une part au trésor royal) etc... Il est en tout souverain, sauf en ce qui concerne les lois royales et les ordres émis du Palais Royal d'Enclose et transmis à la représentation de l'Empereur : le Comptoir Impérial. Le Roi pouvant destituer à tout moment l'Empereur, celui-ci est une sorte de vassal, mais la malédiction du Dieu-Vautour garantit une autonomie de fait de l'Empire. De plus, l'Empereur contrôle l'essentiel des forces militaires arses. Il n'est cependant jamais arrivé qu'un Empereur se rebelle contre son Roi.

La Bresche-Lune

Ce terme désigne la magie divine pratiquée par les prêtres ars. La langue liturgique en est l'elfique antique, appelé aussi vieux-sélénite. Ni Hécate ni l'Inhumaine n'ont de prêtres officiants, mais les sept autres dieux d'Enclose ont chacun une communauté sacerdotale à leur service. L'Invisible n'utilise cependant pas non plus la Bresche-Lune, car sa langue liturgique est le nécromantique (cf. *Nécromancie*) et ses prêtres des Prêtres de la Mort (cf. *Règles*). La Bresche-Lune ou "Lune brisée" ne concerne donc que six des neuf divinités d'Arseterre, qui partagent la même forme magie divine, ne se distinguant que par les pouvoirs de l'extension Rites, évidemment spécifiques à chaque divinité. Pour les pouvoirs de l'extension Rites, qui sont spécifiques à chaque divinité, on indiquera ci-après le nom de celle-ci entre crochets. Certains de ces pouvoirs sont similaires à ceux de la tradition religieuse elfique, sans que l'on puisse déterminer lesquels furent les premier à exister. D'autres reprennent la sorcellerie de la *Lune* voire associée au Titan Nyx.

Teinte spirituelle, composantes et jets de résistance

La Teinte Spirituelle associée à la religion arse en général est de type **Tradition**. Il s'agit de la Tradition de la Besche-Lune. Tout prêtre ars doit avoir au moins +1 pour pouvoir avoir accès à sa Grâce. Même les prêtres de l'Invisible ont une Teinte Spirituelle de ce type, même s'il ne conditionne pas leur pouvoir magique. Seuls les prêtres des Abysses, officiant au Tsekh, sont libérés de cette obligation. Comme toutes les Teintes Spirituelles de type Tradition,

la Tradition de la Bresche-Lune vise à garantir la stabilité de la société arse.
Elle insiste sur l'obéissance au Roi et à la hiérarchie sociale entre Derts et Tors, accorde une grande importance à la notion de dévouement à l'État, incarné par le Roi. En effet, le fait qu'Arseterre se résume à Enclose fait de la société arse la plus centralisée qui soit. La violence même de l'ordre social implique une tradition d'obéissance absolue. L'Acescence est vue comme une manière de payer la nourriture du Dieu Ardent, et même le dernier des Tors est supérieur aux Rois des contrées étrangères. Si douloureuse qu'elle soit, l'Acescence est une marque que chaque Tors doit porter avec fierté. Le privilège des Drets se justifie soit par leur fonction auprès du Roi, des Dieux, ou leurs moyens financiers.
La richesse n'est absolument pas vue comme quelque chose de répréhensible en soi et les avantages qu'elle confère sont mérités, si la richesse l'est. La Tradition arse considère que la fortune n'est pas le fait du hasard mais du mérite, et ce même si elle se situe en-dehors de la loi. Si un malhonnête homme parvient à échapper à la justice incarnée par la Belle Dame Sans Merci, c'est qu'il est sous la protection de Silhouette. La dialectique entre la Belle Dame Sans Merci et les deux divinités associées en partie aux criminels, soient Silhouette et Malivole, est considérée comme nécessaire, car même les lois les mieux écrites ne peuvent être justes en permanence. De plus, la société arse est si oppressante qu'une soupape de sécurité est nécessaire à sa survie.
Respect de la hiérarchie sociale, de l'ordre, xénophobie et soumission aux dieux, tels sont les piliers principaux de cette Tradition. Le respect de l'ordre ne s'impose pas qu'aux Tors. Les Drets sont censés faire usage de leur privilège avec une relative modération, sinon modestie, et veiller à ce que leur domination ne pèse pas trop lourd.
Sur le plan des moeurs, la société arse est étonnamment libre. L'Acescence entraîne une relative indifférence vis-à-vis des liens de sang, dans la mesure où elle est censée corrompre et vicier celui-ci. Un noble cocufié par un Tors procurera néanmoins à son bel-enfant adultérin les philtres d'existences qui feront de lui un Dret, et sans doute bien plus ressemblant à lui qu'à son géniteur en fin de compte. L'adoption est très fréquente, ainsi que le divorce. Seules la noblesse sélénite tient à préserver la pureté de sa lignée, dans la mesure où cela garantit le maintien de son immortalité.
La langue liturgique de la Bresche-Lune est le vieux-sélénite ou elfique antique. Composantes verbales et somatiques sont nécessaires. Les jets de résistance se font contre un seuil égal à 10+ego du prêtre+niveau d'exécution du sortilège lancé (ou de maîtrise en cas d'absence de niveau d'exécution). **n désigne ci-dessous le niveau du prêtre et a la valeur de son affinité divine.**

Bresche-Lune: Errance

1	Les mets des Elfes Gris (comme le pouvoir de sorcellerie de la *Lune*), Finsternis (comme le pouvoir de *Nör*) Unsichtbare Heilsalbe (comme le pouvoir de *Nör*)
2	*Dissipation*, Kein Geduld mehr (comme le pouvoir de *Nör*), Chrysostome (comme le pouvoir de *Nör*)
3	*Désenvoûtement*, Gnomèphage (comme le pouvoir de sorcellerie de la *Lune*) Vision lunaire (comme le pouvoir de sorcellerie de la *Lune*)
4	*Double-Vue*, Seuche (comme le pouvoir de *Nör*), Gegenmittel (comme le pouvoir de *Nör*)
5	*Empathie*, *Inhibition*
6	Domination (comme le pouvoir de mage draconiste tiré de la trame *Empathie*)
7	Wiedervereinigung (comme le pouvoir de *Nör*)
8	Clair de Lune III (comme le pouvoir de sorcellerie de la *Lune*)
9	Urwind
10	Râvana chassé (comme le pouvoir de mage draconiste, cf. *Inhibition*)
11	Râvana banni (comme le pouvoir de mage draconiste, cf. *Inhibition*)
12	Narrenschiff

Bresche-Lune: Rites

1	Flamme ardente [Dieu Ardent], Philtre de souvenance [Dieu-Vautour], Huissier [Belle Dame Sans Merci]
2	Philtre d'existence [Dieu Ardent], Fête du Sang [Belle Dame Sans Merci] , La Boisson [Ogre]
3	Souffle de Pénombre [Malivole], Sceau du Vautour [Dieu-Vautour], Assesseur [Belle Dame Sans Merci]
4	Le bracelet rouge [Belle Dame Sans Merci], Assassin [Malivole ou Silhouette], Consommation [Malivole]
5	Herméneutique [Dieu Ardent], Zeitrast [Dieu-Vautour]
6	Juge [Belle Dame Sans Merci] Transformation inanimée (comme le pouvoir draconiste de type *Métamorphose*) [Silhouette]
7	L'Absorption [Ogre], Le serpent [Silhouette]
8	Pyristakta [Dieu Ardent]
9	Les fleurs volées [Malivole]
10	Aderlaß [Ogre]
11	Légiste [Belle Dame Sans Merci], Ginaaen [Dieu Ardent]
12	Les paupières arrachées des Moniales [Dieu Ardent]

Bresche-Lune: Hiérarchie

1	Vergiß mich (comme le pouvoir de *Nör*), Dellingsegnung (comme le pouvoir de *Daïn*),
2	La malédiction du vieil homme en noir (comme le pouvoir de sorcellerie de la *Lune*)
3	Unberührbar (comme le pouvoir de *Nör*), Geschick
4	Einsamkeit (comme le pouvoir de *Nör*)
5	Les fragments de la Lune Brisée
6	La malédiction du vieil homme en noir II (comme le pouvoir de sorcellerie de la *Lune*)
7	Abwehrkraft

8	Priesterweihe
9	Consécration du sol
10	L'or de Toulouse
11	Zusammen (comme le pouvoir de *Nör*)
12	Zerfall (comme le pouvoir de sorcellerie de la *Lune*)

Description des pouvoirs (par ordre alphabétique)

Absorption [Ogre] [7] : L'Ogre est le seul dieu d'Enclose qui se nourrisse régulièrement de sacrifices humains, sous la forme de nouveaux-nés. C'est un rituel abominable, où l'Ogre s'incarne et apparaît dans son Temple pour dévorer très littéralement le nourrisson qu'on lui a apporté, qui est cependant rituellement exécuté auparavant. C'est rare, mais il arrive que les parents choisissent d'assister au rituel, qui est conçu comme un honneur. Avoir l'un de ses enfants dévoré par l'Ogre est une manière d'établir un lien privilégié avec le dieu, qui ensuite protégera les autres et soeurs de la victime. Comme on peut s'en douter, c'est un rite populaire auprès des familles pauvres et nombreuses. Le prêtre qui invoque le rituel acquiert ainsi un point d'affinité divine permanent. Il offre son corps au Dieu qui s'incarne en lui, expérience mystique essentielle mais très éprouvante. D'une certaine manière, lui aussi est "dévoré".

Abwehrkraft [7]: ("immunité") Ce redoutable pouvoir permet au prêtre de sacrifier des points de Grâce pour acquérir une forme d'immunité élémentaire, similaire à celle des Sorcier *Élémentalistes*. Le prêtre peut choisir (et cumuler) l'une des cinq immunités envisageables : au feu, à l'air, à l'eau, à la terre et à l'énergie négative, selon les mêmes règles que l'immunité d'un Sorcier Élementaliste de l'élément correspondant, et pour un nombre de points de Grâce sacrifiés égal au nombre de points de Transcendance qu'un Sorcier devrait sacrifier. Certains prêtres ars cumulent ainsi toutes les formes d'immunités, ce qui les rend à peu près invulnérables.

Aderlaß [10] : ("saignée") La Saignée est un rituel particulier, réservé à quelques personnes qui souhaitent interrompre leur vieillissement, sans pour autant devenir prêtres de l'Ogre. Ce sortilège interrompt en effet le vieillissement de la personne, si elle est volontaire, pour une durée d'un an seulement, après quoi l'âge reprend ses droits. En général, les prêtres-enfants de l'Ogre pratiquent ce sortilège en échange d'une compensation financière. La Saignée s'appelle ainsi car on transperce la main de la personne concernée, et c'est lorsque le sang quitte le corps que le sortilège s'applique, à la manière d'une évanescende de magie divine présente pendant un an.

Assassin [4] : En sacrifiant le coût de ce sortilège en points de Grâce définitifs, le prêtre acquiert la faculté *Assassin* (s'il a les prérequis en matière de compétences) et gagne par la suite trois points de facultés d'assassin à chaque nouveau niveau de prêtre. Il ne peut alors faire usage de ces points de faculté que pour les facultés d'assassin, et doit les acquérir dans l'ordre habituel.

Assesseur [Belle Dame Sans Merci] [3]: Assesseur est le deuxième grade de la magistrature arse. Le terme désigne quelqu'un qui peut siéger durant les audiences auprès d'un Juge, d'un plaignant ou d'un accusé. De ce fait, ils servent à la fois de procureurs et d'avocats, même si ces statuts n'existent pas en propre. Ils n'ont pas le droit de parler durant les audiences mais peuvent conseiller celui qui parle. En effet, le pouvoir permanent associé au titre d'Assesseur (acquis comme celui d'Huissier au prix du sacrifice de la Grâce correspondant au coût nominal de ce pouvoir) est d'entrer en *Empathie* à volonté avec toute personne déjà vue, à condition qu'elle soit volontaire.

La Boisson [Ogre] [2] : Le Rite de la Boisson est un rite de passage qui consacre l'appartenance de l'enfant à Arseterre. Ne sont considérés comme sujets ars que ceux qui subissent ce Rite. Il se fait chaque année au début du printemps, et concerne tous les enfants qui ont eu dix ans dans l'année. C'est un rituel qui s'adresse à tous, indépendamment des classes sociales, et qui est l'un des rares ferments de cohésion de cette nation si stratifiée. Les enfants doivent venir pieds nus jusqu'à la Mer Intérieure, vêtus d'une aube blanche, et ensuite boire dans une timbale de platine une copieuse rasade de son eau saumâtre et ferrugineuse, et ensuite dire dans la langue commune la prière suivante : *Prends garde au feu d'Enclose! Tu brûlerais comme du papier entre ses mains Toujours tendues vers le Ciel!*, que le prêtre-enfant répète dans la langue sacrée, soit en elfique antique ou vieux sélénite. Hormis le fait qu'il crée en l'enfant sa Teinte Spirituelle Tradition de la Bresche-Lune, le Rite de la Boisson est en général purement symbolique, mais le prêtre peut choisir de lancer ce sortilège au moment où il prononce la prière en elfique antique. En ce cas, il établit un lien permanent à l'enfant en question, qui dure toute la vie de la cible, comme un envoûtement enraciné à sa Teinte Spirituelle. Il pourra par la suite savoir à volonté à quel niveau se situe la Teinte Spirituelle de cette personne, mais aussi la localiser physiquement. Ni la résistance à la magie ni la volonté ne peuvent mettre ce lien en échec, qui perdure tant que la personne est de Teinte Spirituelle Tradition, ou tant qu'un *Désenvoûtement* n'a pas été pratiqué.

Le bracelet rouge [Belle Dame Sans Merci] [4]: Ce pouvoir permet de consacrer une simple faveur rouge à la Belle Dame Sans Merci, de manière à ce qu'il indique que la personne qui le porte est l'un des **Exempts**, c'est-à-dire de ceux qui ne sont pas justiciables. Ce genre de bracelet est donné à quelques très rares personnes, dont le Jrïets, celui qui officie au Temple des Abysses d'Enclose. Il est associé à celui ou celle à qui il est donné, et perd instantanément ses propriétés s'il est porté par quelqu'un d'autre. Créer un bracelet rouge implique le sacrifice d'un point de Grâce. Le bracelet est inaltérable tant qu'il est porté par celui ou celle à qui il a été donné par un prêtre de la Belle Dame.

Consécration du sol [9]: La Grâce de ce pouvoir doit être sacrifiée : elle permet au prêtre de consacrer un bâtiment à son dieu, pour en faire un Temple. Enclose comprend deux temples consacrés au Dieu Ardent, et un temple pour chacune des quatre divinités suivantes : le Dieu-Vautour, l'Ogre, la Belle Dame Sans Merci et Malivole. Bien que pratiquant la magie de la Bresche-Lune, les prêtres de Silhouette n'ont jamais édifié aucun temple à leur dieu, en tous cas pas à Enclose. Le Tsekh, ou temple des Abysses, est parfois considéré comme le temple de l'Inhumaine, mais il ne s'agit pas d'un lieu consacré au sens de ce sortilège, puisqu'il a été édifié par la magie *démoniaque*. Les Arènes sont parfois aussi considérées comme étant le temple de l'Invisible, car ses prêtres y officient, mais ceux-ci étant des prêtres de la Mort et non des praticiens de magie divine, ce sortilège n'a rien à voir avec ce "temple". De même, le Temple des Étrangers, censé accueillir les dieux étrangers à Enclose, afin de centraliser la pratique des cultes exogènes, que les habitants d'Enclose n'étant pas ars conservent en général, n'a pas été édifié par ce sortilège.
Dans l'enceinte du Temple, tout prêtre du dieu associé peut avoir accès, en plus de son propre potentiel de Grâce, à la Grâce du Temple, laquelle est en pratique si élevée qu'on peut la considérer comme infinie. Elle dépend de la divinité concernée, donc du Meujeuh. De plus, toute personne pénétrant dans le Temple verra son éventuelle résistance à la magie diminuée de moitié, et subira un malus de -9 à tout jet de résistance contre la magie d'un prêtre de la divinité hôte. Toute action de combat dirigée contre un prêtre subira le même malus aux jets de la compétence "Armes", ainsi qu'un malus de -3 à leurs jets de mouvement. Seules les personnes immunisées à la magie comme les Nibelungen ou les personnes uranisées (cf. *Alchimie > Pierre Uranique*) échapperont à ces limitations.
Deux lieux sont consacrés au Dieu Ardent : le Temple Ardent, près de la Mer Intérieure, et la Caribora, petite ville fermée dans la ville, ceinte de

remparts, sise aux pieds de la statue monumentale du Dieu Ardent dressée sur les murs de la cité. Le Temple Ardent ressemble à une forteresse de pierre blanche, et ses quatre tours hébergent chacune à leur sommet un brasier permanent, entretenu par les prêtres du dieu. Les colossales portes d'or sculpté du Temple racontent l'histoire de Dagny et la fondation de la cité. C'est le lieu où les offices du dieu sont menés. La Caribora est le lieu où les novices sont formés, où réside le clergé. Les prêtres du Dieu Ardent doivent observer un strict célibat, et habitent en général dans la Caribora, qui est un sanctuaire immense, bâti aux pieds de la monumentale statue du Dieu Ardent. Enfin, c'est au Temple Ardent que sont vendus les précieux Philtres d'existence. Ils sont exposés sous les autels et pourraient être pris par n'importe qui. Mais même le criminel le plus endurci d'Enclose n'osera y toucher sans verser dans le tronc à cet effet la somme correspondant au prix de la fiole.
Le Temple du Vautour, consacré comme son nom l'indique au Dieu-Vautour, est également situé sous la statue du Dieu-Vautour, qui le représente accroupi, dans une pose asymétrique, avec d'immenses ailes à demi repliées dans son dos. Il abrite une immense bibliothèque publique, ainsi que les caves contenant les Philtres de souvenance de tous ceux qui sont passés par Enclose puis l'ont quittée. C'est le travail des novices du dieu que d'aller restituer à qui de droit son philtre, sur sa demande et à titre gracieux. Le Temple lui-même est entouré d'une double enceinte ovale, qui sert aussi de passage couvert, et offre à ceux qui le souhaitent un espace pour y confier des secrets que personne, hormis le dieu et les interlocuteur de qui confie le secret, ne peut entendre. Ce passage se nomme la Galerie des Murmures, et nombreux sont les Ars qui ont eu recours une fois ou deux à sa vertu magique. Enfin, des Vautours sacrés vivent dans le temple, nourris de charognes par les novices.
Le Temple de l'Ogre est en général désigné par les Ars comme "l'Orphelinat", car c'est sa fonction essentielle. Il recueille les orphelins et les forme en général pour être ensuite affectés à un travail auprès d'un bourgeois ou d'un noble de la cité, ou encore envoyé aux colonies. Même s'il est impossible d'y mourrir de faim, la vie à Enclose reste suffisamment dangereuse pour que les orphelins ne manquent pas. Les enfants livrés à eux-mêmes sont en général capturés et livrés à l'Orphelinat, qui paie ceux qui leur apportent des orphelins. Apporter à l'Orphelinat un enfant ayant encore ses parents en le sachant est considéré comme une grave offense à l'Ogre et peu de gens s'y risquent. L'Orphelinat est une matrice qui fournit une main-d'oeuvre adaptée aux besoins de la cité et des colonies, tels que définis par le Roi et la Myriade.
Le Jardin (ou les Jardins) des Fleurs Volées est en fait une forteresse adossée aux remparts de la cité, aux pieds de la statue du dieu Malivole. La forteresse contient des casernes qui servent de lieu d'entraînement pour la Garde Royale, qui constitue la force armée du Roi dans la cité, et les jardins-cimetières, où sont enterrés les guerriers morts. Souvent voleurs ou guerriers en plus d'être prêtres, les prêtres de Malivole y vivent également. Ils entraînent la Garde sans révéler leur identité, dans la mesure où ils sont considérés en général comme des meurtriers et des truands, quoique nécessaires. Ce sont notamment eux qui dirigent l'une des deux guildes d'assassins qui évoluent à Enclose : les **Questuaires**. Le Temple est donc le quartier général de cette guilde, qui glane de fortes sommes. Ces prêtres sont considérés comme un mal nécessaire aux yeux de la population. Malivole est comme l'Inhumaine une entité redoutée, rarement priée, mais qui est considérée comme indispensable à la survie d'Enclose.
Silhouette n'ayant point de temple dédié, quoique les Carrières servent souvent de repère à ses prêtres, il ne reste plus que la Chambre de Haute-Instance, palais de justice de la ville et temple de la Belle Dame Sans Merci. Le Temple a la forme d'un grand manoir, face auquel se trouvent les geôles de la Claire-Voie. La Chambre de Haute-Instance est un bâtiment purement administratif, et seule la présence d'idoles à l'effigie de la Dame montre qu'il s'agit d'un lieu consacré. À l'exception de la Caribora, c'est sans doute le plus vaste lieu consacré de la cité. Pour les prêtres de la Dame, le service de la justice est leur sacerdoce. Plutôt que de la servir par des prières et des cérémonies, ils veillent à la stricte application du corpus complexe et considérable des lois arses. La Claire-Voie en revanche n'est pas un lieu consacré: c'est la prison de la cité. Elle est constituée d'un ensemble de cages grillagées souterraines, installées les unes sur les autres, de manière à ce que l'air circule de celles dont le plafond est au niveau du sol aux plus profondes. De l'extérieur, on n'en voit que les grilles qui servent de plafond aux cellules les plus hautes, et qui constituent en effet une claire-voie sur lesquelles les passants peuvent marcher et jouir du spectacle de ces malheureux, voire les agonir d'insultes, d'ordures ou d'excréments (car si les habitants n'ont pas besoin de boire ou manger pour vivre, ils le font néanmoins pour le plaisir lorsqu'ils en ont les moyens). Les cages les plus profondes sont évidemment les plus obscures et les plus sales. Le culte de la Dame entretient savamment le mystère du nombre de niveaux de la Claire-Voie. En général, les prisonniers sont installés à des niveaux de plus en plus bas au prorata de la gravité de leur crime.
Voilà qui conclut le tour d'horizon des lieux consacrés par la magie divine d'Arseterre (puisque Silhouette n'a aucun temple qui lui soit dédié, de par la nature particulière de son culte). N'oubliez pas le guide!

Consommation [4] : Le rite de la consommation est en fait un sortilège de basse-nécromancie qui se lance sur une arme quelconque et sera actif pendant n heures. Toute personne tuée par cette arme verra son âme dévorée instantanément par le prêtre, si le mort échoue à son jet de volonté contre un seuil égal à la valeur de l'affinité divine du prêtre. Ainsi dévorée, l'âme est alors convertie chez le prêtre en un point de compétence de combat ou 5 points d'une autre compétence, ou encore un point de faculté. Ce rite est fondamental et explique comment les prêtres de Malivole sont souvent de redoutables machines à tuer.

Fête du Sang [Belle Dame Sans Merci] [2]: La Fête du Sang dure trois jours en Arseterre. Durant ces trois jours, les prêtres de la Dame voilent les yeux de ses statues d'un ruban rouge, ce qui signifie que tous les crimes commis durant cette période seront impunis. C'est une sorte de purge monstrueuse au cours de laquelle de nombreux comptes sont réglés, et qui contribue à réduire la population d'Enclose. Il est fréquent d'entendre les gens se promettre de s'entretuer à cette occasion : "Attends-voir la prochaine Fête du Sang..." Durant ces trois jours, la plupart des gens restent claquemurés chez eux, et sortir dans la rue est en soi un acte héroïque. Ce sortilège ne correspond cependant pas à la Fête du Sang en elle-même, qui est une procédure purement administrative. Il permet à tout prêtre de savoir si un délit quelconque dont on lui parle a été commis durant la Fête du Sang et à ce titre ne peut faire l'objet de poursuites. Le prêtre aura de plus une vision exhaustive de ce qui s'est passé exactement, car on dit que si la Déesse ne regarde pas, rien n'échappe ses prêtres en revanche.

Flamme ardente [Dieu Ardent] [1]: Ce pouvoir permet au prêtre d'invoquer le feu du Dieu Ardent sous la forme d'une flamme rouge et noire, évidemment magique, qui se déplace selon le désir du prêtre, lequel la contrôle à vue. Le feu du Dieu Ardent dévore tout : métal, chair, bois, et même l'eau... En revanche il ne s'étend que sur la demande du prêtre et ne peut envahir qu'un volume d'au plus n m^3. Les dégâts structurels subis par ceux qui sont en contact avec le feu sont de n points de dommages par round d'exposition. À chaque round, un jet de rapidité est possible (à condition que la victime ne soit pas immobilisée), et en cas de réussite, les dégâts subis sont divisés par deux. La résistance à la magie s'applique également. Le prêtre doit pouvoir voir sa victime mais n'a pas besoin de se concentrer particulièrement.

Les fleurs volées [Malivole] [9]: Ce rite fait des guerriers ars de redoutables combattants. Le Temple de Malivole est appelé le Jardin des Fleurs Volées parce qu'il regorge de fleurs créées par ce sortilège. Le Jardin des Fleurs Volées est en fait un cimetière où sont enterrés des cadavres de guerriers morts. Il est considéré comme un grand honneur d'y être enterré, pour les guerriers professionnels de la cité. Ce sortilège permet alors de brûler l'âme du guerrier mort (cf. *l'Âme immortelle*), qui se mue en une fleur magnifique (selon un principe équivalent à celui des fleurs d'Hécate et qui proviendrait de là, cf. *la Géhenne*). Une fois éclose, cette fleur transmet ensuite à celui qui l'ingère la valeur de l'une des compétences de combat (Armes, Esquive ou Mouvement) ou caractéristique de résistance (Volonté, Encaissement, Rapidité) du guerrier défunt, de manière aléatoire mais à condition qu'elle soit supérieure à la valeur courante du guerrier vivant concerné, et ce de manière définitive. L'effet de cet apprentissage est magique au début, mais peu à peu, en quelques semaines, la magie disparaît, alors que la compétence reste. Les fleurs ainsi créées sont, comme leur nom l'indique, souvent volées. Toute personne tentant de s'introduire dans le Jardin subrepticement à cet effet sera impitoyablement tuée par les prêtres, parfois à la suite d'un long et affreux

supplice. En temps normal, elles sont en général vendues. Nombre des guerriers ayant bénéficié de ce bonus surnaturel s'y retrouvent enterrés à leur tour, transmettant ensuite un bonus majoré par leur propre progression. C'est ainsi que certains guerriers atteignent des niveaux tout-à-fait impossibles dans leurs compétences de combat, et deviennent particulièrement redoutables. Les guerriers d'Enclose ont ainsi une réputation de combattants invincibles.

Les fragments de la Lune Brisée [5] : Ce pouvoir permet de créer des objets consacrés. Les objets consacrés par la Bresche-Lune sont très particuliers, car plupart du temps, ils ne reflètent pas les autres pouvoirs des prêtres. Ils correspondent en fait à de très anciens pouvoirs, associés au titan Nyx et à ses enfants, de manière similaire à l'ensorcellement sélénite (cf. *Lune*), mais sous une forme différente : celle des pouvoirs de l'affinité Nyx telle qu'elle est utilisée par les Kères. Chaque objet sera associé à l'un des enfants de Nyx cités dans l'article *Peuple-Fée*, au paragraphe décrivant les Kères. Les objets associés à la Bresche-Lune sont rares et puissants. Ils sont tous **indestructibles** par tout moyen matériel et le prêtre peut associer **n'importe quelle restriction** de son choix à son utilisation. Pour activer le pouvoir lui-même, le prêtre doit rédiger runes sacrées sur l'objet précisant la nature du pouvoir, en rapport avec l'enfant de Nyx choisi, puis lancer ce sortilège. Il sacrifie alors un nombre de points de Grâce égal au coût nominal d'un sortilège divin **du niveau associé** par le Meujeuh au pouvoir choisi par le prêtre, à condition que son rang en hiérarchie soit supérieur ou égal à ce niveau évidemment. Notez que c'est le Meujeuh qui choisit le niveau et que le prêtre ne le connaît **qu'une fois le sacrifice de Grâce accompli**. Il arrive parfois que certains prêtres se trouvent ainsi quasiment dépouillés de tout leur pouvoir sans l'avoir voulu. C'est sans doute ce qui explique que les objets ainsi créés soient peu nombreux. Vouer son destin à la volonté d'un dieu, passe encore, mais d'un Meujeuh!?

Geschick [3] : ("compétences") Ce pouvoir permet au prêtre de sacrifier 2 points de Grâce pour rendre une compétence quelconque favorisée, à condition qu'elle soit accessible.

Ginaaen [11]: ("réparer") Ce rituel est un secret très bien gardé des prêtres du Dieu Ardent. Il permet de faire disparauire chez une personne volontaire les difformités de l'Acescence et de lui rendre la forme qui aurait dû être le sienne. Cela ne protège pas contre les effets futurs de l'Acescence, mais cela permet à un Tors qui a acquis suffisamment de moyens pour se fournir en philtres d'existence de devenir un Dret. En pratique, les prêtres en font très rarement profiter des Tors ayant réussi. Ils préfèrent entretenir l'idée que l'Acescence est une fatalité, car ils pensent que cela aide à préserver l'ordre social ars.

Herméneutique [Dieu Ardent] [5] : Ce pouvoir est réservé aux Moniales (cf. "Les paupières arrachées des Moniales") : il permet de lire l'avenir dans le feu sacré du Dieu Ardent, soit un feu allumé par le pouvoir de "Flamme ardente" ou un feu normal qui ait été allumé dans l'enceinte d'un temple consacré au Dieu Ardent. Le fonctionnement est identique à celui de la *Prescience*, à ceci près que le coût du sortilège en Grâce est toujours le coût nominal d'un sort de niveau 5, que les échelles de temps, d'espace et de portée peuvent être choisies par le prêtre comme il le souhaite, tant que **leur somme ne dépasse pas de rang de son extension Hiérarchie**.

Huissier [Belle Dame Sans Merci] [1]: Il s'agit en quelque sorte d'un pouvoir permanent, dont le coût en Grâce doit être sacrifié et soustrait définitivement au potentiel du prêtre. Il confère à celui-ci le statut d'Huissier, premier grade de la magistrature arse. Ce statut est immédiatement visible par tout autre prêtre de la Dame, et peut être constaté par tout pouvoir de type *Double-Vue*. Outre un certain nombre de privilèges particuliers liés au Temple, l'Huissier dispose du pouvoir magique permanent suivant : il est cru lorsqu'il est sincère.

Juge [Belle Dame Sans Merci] [6]: Juge est le grade le plus élevé de la prêtrise de la Belle Dame, ainsi que de la magistrature arse. Les Juges sont ceux qui écoutent plaignants et accusés débattre, prononcent la sentence finale et surtout mènent l'instruction avant le procès. Leur pouvoir est considérable. Ce statut s'acquiert comme celui d'Huissier et d'Assesseur au prix du sacrifice de la Grâce correspondant au coût nominal de ce pouvoir. Il confère une charge officielle à vie (dont seul le Roi peut prononcer la fin, en général en condamnant lui-même à mort le Juge) en même temps que le pouvoir permanent suivant : le Juge peut à volonté lire dans les pensées de toute personne à vue (et donc évaluer son degré de sincérité). Aucun jet de volonté n'est autorisé : **seule la résistance à la magie est efficace**. On ne ment pas aux Juges d'Enclose. Les Juges ont un statut exceptionnel au sein de la société arse, qui transcende les castes et ne s'arrête qu'à la famille royale, considérée comme non-justiciable, et à ceux à qui elle confère le fameux Bracelet Rouge. Ils sont redoutés et respectés, même par les familles les plus puissantes, quoique celles-ci aient des moyens magiques pour contourner l'insidieuse faculté des Juges, par exemple en effaçant de leur mémoire le souvenir de leurs méfaits, ce qui leur permet de proclamer leur innocence en toute sincérité.

Légiste [Belle Dame Sans Merci] [11]: Le Légiste est la plus haute autorité des prêtres de la Belle Dame. Si les lois sont définies par le Roi (en concertation avec la Myriade), elles sont en revanche rédigées par les Légistes, qui sont les seuls habilités à le faire. Ce pouvoir s'apparente à une forme de simple secrétariat, et pourtant il est considérable. En effet, le système des lois arses est si complexe que la promulgation de nouvelles lois ou la modification de lois existantes nécessite un travail d'adaptation, afin d'éviter des incohérences. Les légistes interprètent la volonté du pouvoir politique, lui donnent sa forme concrète, applicable, avant de la soumettre à l'approbation du Roi et de la myriade, qui ratifient le texte final. De ce fait, des amendements non-négligeables peuvent être apportés à l'intention initiale. De manière générale, les Légistes de la Belle Dame sont connus pour leur conservatisme. Ils essaieront toujours d'arrondir les angles, et d'éviter les transitions trop rapides. Contrairement aux titres de Huissier, Assesseur et Juge, celui de Légiste ne coûte aucun sacrifice de Grâce, bien qu'il s'agisse d'un statut permanent.

Narrenschiff [12]: ("nef des fous") Ce pouvoir compte parmi les multiples "adaptations" de l'affinité **Nef des Fous** utilisée par les *Illusionnistes*. C'est un pouvoir permanent qui permet, en échange d'un sacrifice de k^2 (k = 12 au max) points de Grâce soustraits définitivement du potentiel du prêtre, de conférer au prêtre cette affinité au rang nominal de k (auquel s'ajoutent les rangs de émotivité+imagination) et la faculté "Illusionniste". Les prêtres ars de haut niveau ont ainsi la réputation d'être d'excellents illusionnistes, ce qui contribue à les rendre redoutables aux yeux de la population. Certains Csomogonistes ars supputent que ce don des dieux ars à leurs prêtres est révélateur d'un lien entre la Bresche-Lune et la Nef des Fous, et que la mystérieuse sorcellerie des Illusionnistes serait d'origine sélénite.

L'or de Toulouse [10]: Prise de guerre des Romains lors du sac de Toulouse, cet or avait été arraché aux sanctuaires sacrés des Gaulois, lesquels l'avaient en partie volé au sanctuaire grec de Delphes. Pestes, brigands et diverses catastrophes s'abattirent sur les Romains comme sur les Gaulois auparavant, qui furent interprétés comme des signes de la fureur divine se transmettant à tous ceux qui entraient en possession de l'or maudit. Ce pouvoir permet au prêtre de consacrer à sa divinité un présent quelconque (or, bijoux etc...) qui est ensuite entreposé dans le Temple, et provoquera l'infortune de qui osera s'en emparer et de tous ceux qui ensuite entreront en sa possession. Le prêtre décide de la manière dont l'ire du Dieu se manifestera sur le voleur éventuel. Il doit également sacrifier 1 point de Grâce pour consacrer définitivement l'objet, rendant l'effet du sortilège permanent.

Les paupières arrachées des Moniales [Dieu Ardent] [12] : Les Moniales du Dieu Ardent sont un sous-ordre particulier de prêtresses, qui acceptent de subir l'ablation rituelle de leurs paupières. Reconnaissables à leurs tenues de soie noire lamée d'or et à leurs yeux exorbités et rougis par l'absence de sommeil, elles sont considérées comme capables de connaître l'avenir en fixant le feu sacré pendant des heures. Ce sortilège permet de faire d'une

prêtresse volontaire une Moniale, en échange d'un sacrifice de 50 points de Grâce. La Moniale adopte alors un mode de vie tourné uniquement vers le spirituel, n'a plus besoin de dormir, ni de boire ou de respirer, voit la valeur de son affinité doublée, et n'est plus censée obéir à personne, hormis le ou la Hiérogrammate, l'un des rangs les plus élevés de la hiérarchie du culte du Dieu Ardent, qui, sans commander la caste des prêtres du Dieu Ardent, est la référence ultime en ce qui concerne l'interprétation des textes sacrés. Être Hiérogramate signifie être l'arbitre suprême des conflits internes au clergé. Les Moniales vivent en général dans la Caribora, auprès du Hiérogrammate, et protègent les textes sacrés en même temps qu'elles essaient de prédire l'avenir jusque dans ses moindres détails. En effet, elles ont alors accès au pouvoir "Herméneutique", qui leur est réservé.

Philtre d'existence [Dieu Ardent] [2]: Les philtres d'existence sont ce qui permet aux Drets de se prémunir contre l'Acescence et de manière générale aux Tors qui ne sont pas trop marqués de rester ainsi. Pour se prémunir complètement contre la toxicité de l'air, il faut avaler chaque jour une goutte de philtre d'existence. Ce pouvoir permet de créer l'équivalent de n*a gouttes de philtre d'existence (où a est le rang de l'affinité divine du prêtre).

Philtre de souvenance [Dieu-Vautour] [1]: Les philtres de souvenance contiennent les souvenirs pris par le Dieu-Vautour à ceux qui quittent Enclose. Ils sont soigneusement entreposés dans les caves du Temple du Vautour, sous la forme de fioles comportant une étiquette au nom de la personne. Si la personne concernée vient au Temple réclamer le philtre contenant ses souvenirs, un prêtre (le plus souvent un des novices) ira la chercher et la lui remettra. Boire lep hilre permet alors de retrouver ses souvenirs perdus. On dit qu'il est impossible que le Dieu-Vautour se trompe : la fiole ne sera remise qu'à la personne concernée et nulle autre. Les prêtres se battront jusqu'à la mort pour protéger ce trésor et nul n'a jamais entendu dire que vol ou corruption avait pu gripper ce mécanisme soigneusement rodé.
La création des philtres de souvenance est une tâche régulière des prêtres, qui en cela obéissent tout simplement à leur dieu. C'est un rituel quotidien, au cours duquel le philtre de souvenance est matérialisé par ce pouvoir dans un flacon. Les départs d'Enclose étant nombreux chaque jour, il importe pour les prêtres de garantir que les souvenirs avalés par le Dieu-Vautour puissent être restitués le plus vite possible.
Mais ce pouvoir peut aussi être invoqué indépendamment du dieu lui-même. Le prêtre peut en effet par ce pouvori avoir accès à la mémoire d'une cible mortelle (consentante ou non, jet de volonté si non consentante) et en ôter une partie selon son désir, pour créer un philtre particulier. Cela ne change rien à la loi selon laquelle, si la personne en fait la demande, on devra lui restituer ses souvenirs perdus. Mais le prêtre peut modifier selon son désir la mémoire de la victime, de manière à ce qu'elle n'ait aucune conscience d'avoir perdu la mémoire et des souvenirs faux. De ce fait, elle n'est pas en mesure de faire cette démarche. Certains se rendent quotidiennement au Temple au cas où, mais ils sont très rares, car il est rare que des prêtres du Dieu-Vautour se livrent à ce genre de manipulation. Ils le font en général sur la demande d'une puissante famille noble, et en se faisant grassement payer.

Priesterweihe [8]: ("ordination") Ce pouvoir permet de faire un prêtre d'un novice, ce qui éveille en lui l'affinité divine associée à son dieu. L'ordination doit avoir lieu sur un sol consacré au dieu, c'est-à-dire dans son temple. L'ordination d'un prêtre ou d'une prêtresse se fait en général après un an de noviciat, qui permet au postulant d'acquérir les connaissances nécessaires : maîtriser le vieux-sélénite, les rites, sortilèges et la liturgie. La cérémonie en elle-même varie, mais le principe du sortilège reste le même. Le ou ou la novice devient prêtre ou prêtresse, et revêt l'habit sacerdotal, qui varie selon les divinités.
Les prêtres du **Dieu Ardent** portent une longue tunique noire et rouge, et une ceinture de cordelette blanche, aux couleurs de la cité, dont le nombre de tours indique leur position au sein du clergé (en pratique la valeur de leur extension hiérarchie). Très riches, ils ne dédaignent pas les parures d'or. Au contraire, les prêtres du **Dieu-Vautour** portent une tenue grise, ont le crâne rasé et une apparence très modeste. Les prêtres de **Malivole** se montrent rarement, et lorsqu'ils le font c'est toujours masqués à la manière de leur dieu : torse nu et couverts d'une cagoule noire conique très haute, à la manière des pénitents espagnols. L'identité des prêtres de Malivole est en effet tenue secrète. Ils affectionnent en général une longue jupe noire et vont pieds nus, et portent comme leur dieu une épée et un stylet. Être prêtre de Malivole se fait en général en parallèle d'une autre existence.
Les prêtres de la **Belle Dame Sans Merci** se distinguent quant à eux à peine de fonctionnaires de justice. Huissiers, assesseurs et juges, ils constituent la magistrature de la cité. Cette déesse n'incarne pas seulement un idéal de justice, mais son application concrète. Les prêtres de plus haut niveau sont les légistes de la cité. Ils ne décident pas des lois, car ce privilège revient au Roi et à la Myriade, mais ils les rédigent. De ce fait, la Belle Dame est sans doute, avec le Dieu Ardent, la divinité ayant le plus de prêtres à son service, même s'ils sont également au service de la machine judiciaire de la ville. Leur tenue sacerdotale est d'un pourpre sombre, plus ou moins richement décorée selon leur rang dans la hiérarchie (qui là comme ailleurs correspond à celui de l'extension "hiérarchie" de leur affinité, ce qui signifie par exemple qu'un Juge peut en pratique exercer également en tant qu'Huissier ou Assesseur). Le système judiciaire ars ne reconnaît ni avocats ni procureurs. On considère que l'accusé doit se défendre lui-même et que les témoins à charge constituent l'accusation. Le pouvoir du juge est donc considérable, car il mène à la fois l'instruction et la sentence. Le noviciat de la Belle Dame dure deux ans au lieu d'un, car il faut également apprendre le droit en plus de la liturgie.
Comme pour les prêtres de Malivole, la fonction sacerdotale des prêtres de **Silhouette** est clandestine. En revanche, ils n'officient jamais et n'ont pas de tenue de cérémonie. Silhouette est un dieu si secret que même ses rites sont accomplis à petit comité, soit par le prêtre seul, soit avec un ou eux fidèles. C'est également ce qui explique que Silhouette n'ait aucun temple qui lui soit dédié. Les prêtres de Silhouette sont à peu près indétectables, car ils ont une particularité unique, inconnue des profanes : lors de leur ordination, l'affinité n'est pas créée en eux mais en un objet particulier, qui leur sert de Symbole Sacré (au sens de la faculté de prêtre) et qui devient indestructible par la vertu de ce pouvoir. L'objet peut être quelconque et est choisi par le prêtre au moment de son ordination. Lorsqu'il porte l'objet sur lui, le prêtre dispose de son pouvoir de magie divine de la même manière que s'il avait en lui son affinité divine. Sinon, il est absolument impossible à distinguer d'une personne qui n'est pas prêtre, et aucun lien magique n'existe entre lui et son Symbole Sacré. Naturellement, le Symbole Sacré est strictement personnel, et ne peut être utilisé que par le prêtre auquel il est associé.
Les prêtres de **l'Ogre** sont sans conteste ceux que l'ordination transforme le plus. L'Ogre est un dieu unique en son genre puisqu'il est associé à l'enfance. L'Ogre n'est en effet vénéré que par les enfants : cesser de vénérer l'Ogre est le signe du passage à l'âge adulte. Mais de plus il est servi par des enfants. On devient prêtre de l'Ogre à l'âge de dix ans et **on ne vieillit plus**. Certains prêtres sont donc de fait immortels, même si on dit que l'Ogre se lasse de ses servants et les dévore tôt ou tard. Les plus anciens des prêtres-enfants de l'Ogre se font appeler les "Purs". Ils portent en général une tenue uniformément noire, rehaussée de bijoux de platine.

*Remarque : le Culte de l'**Invisible** n'emploie pas la magie divine, et donc ses prêtres ne sont pas ordinés selon ce rituel. Ce sont des prêtres de la Mort et leur Lien Sacré à l'Invisible se forge individuellement, par la simple pratique du culte. Un Prêtre de l'Invisible n'est reconnu comme tel qu'à partir du moment où ce lien sacré apparaît, en général au cours du noviciat. Il devient alors prêtre de plein droit. La tenue des novices est d'un gris uniforme, très clair et presque blanc, une tunique relativement courte pour pouvoir travailler aux Arènes, le lieu qui sert également d'Hospice à la ville et de temple pour l'Invisible. Les prêtres portent aussi une tenue grise, mais portent une sorte de chevalière de platine et d'or surpur, qui doit permettre d'éloigner les démons trop affamés des malades et agonisants de l'Hospice. Enfin Hécate n'a pas de prêtre et les officiants du Tsekh (le Temple des Abysses placé sous la protection de **l'Inhumaine**), tous simples mages démonistes, portent une tenue uniformément noire, ainsi que le bracelet rouge des Exempts et quelques bijoux d'or surpur nécessaires à leur survie dans la pratique de leur art.*

Pyristakta [Dieu Ardent] [8] : La Pyristakta serait le rituel à l'origine de la lignée des Feueralben (ou *Elfes Rouges*). Il permet de convertir l'affinité Lune d'une personne mortelle (d'un Elfe le plus souvent) en affinité Feu. C'est l'un des très rares exemples d'une affinité élémentaire pouvant s'acquérir autrement qu'à la naissance. C'est également ce qui explique pourquoi la pyromancie pratiquée par les Feuralben est si orientée vers la maîtrise des volcans : son origine se trouve dans ce rituel et la catégorie particulière d'auxiliaires du culte du Dieu Ardent que sont les **Ramoneurs**. Un Ramoneur

(appelé aussi Salamandre, ou "Molch" en elfique antique) est un sorcier pyromancien (cf. *Élémentaliste*) qui veille à ce que la cheminée principale du volcan ne s'obstrue jamais et de manière général qu'aucune éruption n'ait jamais lieu. Ils ne sont pas prêtres en général, mais se sont soumis volontairement à ce rituel et constituent un petit groupe de personnes dévouées au culte ainsi qu'à la cité d'Enclose.
La valeur de l'affinité Feu ainsi créée est la même que celle de feu l'affinité Lune (ouarh ouarh calembour!), et - chose à peine croyable - **elle reste absolue!** Tout le reste relève de l'apprentissage de la sorcellerie particulière des Ramoneurs. Un Molch ne se contente pas de manipuler à sa guide le feu, comme un pyromancien, son pouvoir s'étend à la **chaleur**. Il peut par exemple se transformer en une onde de chaleur pure, et voyager ainsi à travers n'importe quel support matériel (gazeux, liquide, solide...). Seul le vide l'arrête. C'est ainsi qu'il peut atteindre n'importe quel point du volcan et déplacer la chaleur de manière à faire fondre les bouchons qui se créent, pouvant obstruer la cheminée centrale, ou au contraire empêcher des surpressions liées à des séismes qui pourraient provoquer une éruption. Nul, hormis les Ramoneurs eux-mêmes, qui prennent en général eux-mêmes en main l'apprentissage de leurs nouvelles recrues, ne connaît la véritable étendue de leurs pouvoirs.
Les Ramoneurs portent une tenue noire et rouge, semblable à celle des prêtres du Dieu Ardent, mais sont reconnaissables à la salamandre d'or qu'ils portent sur eux sous la forme d'un bijou quelconque, et au fait qu'ils font partie des Exempts et portent le fameux bracelet rouge (cf. le sortilège du même nom) offert par la Dame Sans Merci. Ils sont les seuls servants du Dieu Ardent qui aient ce privilège. Même les plus hauts prêtres du clergé ardent sont justiciables. Enfin, le rituel modifie leur aspect physique, dans le sens d'une ressemblance avec les Feueralben : teint ambré, yeux dorés et chevelure d'un vif écarlate, même pour ceux qui ne sont pas d'origine elfique (il arrive que des humains naissent avec l'affinité Lune).

Sceau du Vautour [Dieu-Vautour] [3] : Sous sa forme première, ce pouvoir permet au prêtre d'imposer à une cible quelconque (éventuellement lui-même, et c'est souvent le cas) le secret absolu au sujet d'une chose qui vient de lui être confiée. La cible ne pourra alors volontairement révéler ce qu'elle sait, et elle disposera d'une résistance à la magie (automatique et active en permanence) de 3(a+n)% (max 95%) contre toute forme de magie visant à lui faire dire ce secret ou à le lire en elle. La seconde forme de ce sort s'applique à une promesse conclue entre n personnes consentantes au plus. Les personnes seront incapables de ne pas respecter leur engagement et disposeront de la même résistance contre toute forme de magie visant à les empêcher d'honorer leur engagement en agissant sur leur volonté.

Le serpent [Silhouette] [7]: Le Rite du Serpent est en général pratiqué dans les Carrières, par des prêtres de ilhouette qui officient en général masqués ou sous une fausse apparence, car leur anonymat est le plus souvent condition de leur survie. C'est un rite pour lequel les malandrins de la cité paient cher. Selon le point de vue de Silhouette, l'or est comme un fluide vital qui doit sans cesse parcourir la cité. À ce titre, la thésaurisation est considérée comme impie. L'accumulation de capital n'a de sens que si celui-ci est réinvesti. Dans ce contexte, le vol est un instrument de régularisation encourageant l'investissement plutôt que l'usure et l'épargne.
En pratique, le rite du serpent est une sorte de messe à l'intention de Silhouette, qui permet à ceux qui y assistent (jusqu'à n personnes et pour une durée de n jours révolus) de bénéficier d'un bonus égal à la valeur de l'affinité divine du prêtre officiant dans les compétences suivantes : **athlétisme, dissimulation, chercher, comédie, cordages, entregent, discrétion, escalade, équilibre, évaluation, s'informer, psychologie, ouïe fine, soins, survie, vigilance, identification de la magie, détournement de la magie, acrobaties, contorsionniste, crochetage, déchiffrer, connaissance des pièges, connaissance des poisons, faussaire, langage codé, lire sur les lèvres, vol à la tire, nage**.

Souffle de Pénombre [Malivole] [3]: Le souffle de pénombre n'est autre que la fameuse énergie négative, manipulée par certains des sorciers *élémentalistes*. Par ce pouvoir, le prêtre peut invoquer de l'énergie négative sous forme de volutes noires qui se déplacent dans l'air (comme de l'encre de Chine dans de l'eau) selon sa volonté, et par lesquelles le prêtre peut même voir et entendre. Ce "souffle de Pénombre" sera maintenu tant que le prêtre ne verra pas sa concentration rompue. Sa virulence est égale au rang de l'affinité divine du prêtre.

Urwind [9]: ("vent d'origine") Ce pouvoir permet au prêtre de contrôler les vents, et donc en une certaine mesure le temps. Il peut ainsi éclaircir le ciel ou l'assombrir, créer un vent régulier allant dans le sens de la route d'un navire, ou au contraire une tempête. Ce contrôle dure n heures à partir du lancement du sortilège.

Zeitrast [Dieu-Vautour] [5] ("trêve temporelle") : Les prêtres du Dieu-Vautour étant souvent chargés de préserver la mémoire, ce sortilège permet donc de placer une cible (animée ou non) dans un état de stase temporelle, dans la mesure où elle ne subit plus les affres du temps et de la vieillesse. Dans le cas d'une cible animée, elle reste dans une torpeur inconsciente, et c'est une forme d'*Envoûtement*. Un objet magique possédé par une conscience est considéré comme une cible animée dans ce contexte. Toute cible animée non-consentante a droit à un jet de volonté ou de résistance à la magie. Dans le cas d'une cible inanimée, le sortilège dure jusqu'à rupture au plus n années, et jusqu'à rupture ou *Désenvoûtement* pour une cible animée. La rumeur affirme que les caves du Temple du Vautour contient toute une population d'êtres figés par les prêtres, comme un musée de cire, dans un but que seul eux connaissent.

ENVOÛTEMENT (मोहनी mohnī)

Voir aussi la Langue Draconique, Désenvoûtement, Merlin, Viviane

L'envoûtement est un type général de pouvoir magique ainsi que l'une des Trames des Draconistes, pour lesquels elle se ramène sous sa forme première à un pouvoir de niveau 4.

Du point de vue de la théorie de Viviane, un envoûtement est une évanescence (ou onde) attachée à la personne qui s'entretient en se nourrissant comme un parasite des sources animées présentes en elle. On parle de "corruption des affinités" pour un être vivant par exemple. **De ce fait, un être privé de source animée ne peut être envoûté.**

Si le *Désenvoûtement* est unique et s'utilise sans enverjure, il n'en est rien pour l'envoûtement qui sous sa forme première n'a absolument aucun effet. L'envoûtement draconique repose soit sur une combinaison avec une autre Trame soit sur une enverjure plus ou moins complexe. Une utilisation naturelle de l'envoûtement consiste à l'utiliser en conjonction avec un autre pouvoir transcendant de type évanescent afin de lui donner une permanence dont il est normalement dénué. Un mage voulant transformer de manière permanente une personne en dindon utilisera cette Trame en conjonction avec la Trame de la Métamorphose en souvenance.

Bien qu'en principe permanent (ou jusqu'à rupture volontaire par l'envoûteur, qui reste toujours conscient de l'état courant de son envoûtement, où qu'il soit), l'envoûtement est en quelque sorte un parasite magique, et ce indépendamment de son effet sur son hôte: certains envoûtements peuvent être positifs pour la cible et librement consentis, d'autres négatifs. Comme tout parasite, il peut être aussi bien utile que nocif.

De par cette nature parasite, l'envoûtement doit au bout de 24 heures se nourrir de la source animée à laquelle il est attaché pour pouvoir perdurer. Les mages draconistes disent que l'envoûtement "s'enracine":

-si la cible ne dispose ni de Transcendance éveillée ni de pouvoirs magiques quelconques, ou de manière insuffisante (cf. ci-dessous), l'envoûtement se dissipera faute d'alimentation.

-si la cible dispose de Transcendance éveillée on considérera que la transcendance nécessaire au lancement de l'envoûtement est alors **bloquée** (pour la langue draconique considérer uniquement le coût de la ou les trames) sur le potentiel de la victime tant que l'envoûtement est présent.

-si la cible ne dipose pas de Transcendance éveillée ou pas assez, mais dispose de pouvoirs de magie naturelle on considérera qu'un pouvoir (ou une somme de pouvoirs) équivalent à l'effet de l'envoûtement en matière de puissance est indisponible jusqu'à rupture de l'envoûtement. Pour la magie antique on peut considérer qu'un ou plusieurs passages du Daÿmonion de la victime sont indisponibles.

-si la cible ne dipose pas de Transcendance éveillée ou pas assez, mais de Grâce, on considère qu'autant de points de Grâce seront bloqués qu'il faudrait bloquer de points de Transcendance.

Ces effets sont naturellement cumulatifs lorsque plusieurs envoûtements sont présents. Enfin, à l'instant de l'enracinement, la cible doit refaire un jet de volonté contre l'envoûtement (même si celui-ci est désiré). En cas de réussite l'envoûtement est dissipé.
Appelée par certains la "Loi de l'enracinement" ou la "Loi oubliée de Viviane", **cette règle s'applique à toutes les formes d'envoûtement, y compris hors du champ de la magie draconique**.

ÉPERSONAÏ

Voir aussi Bouquins, Cosmogonie, La Langue draconique, La langue géométrique, Tir Nan Ogg, Merlin, Keridwenn

Fils de Taliesin (cf. *Tir Nan Ogg > Taliesin*), Épersonaï est d'abord connu comme l'auteur de la **Première Sanction**, c'est-à-dire le créateur de la Transcendance et de la Grâce, l'unique mortel ayant réussi à plier la nature magique même de Terre Seconde à sa volonté. Pour une description exhaustive de la Première Sanction ou Sanction d'Épersonaï on peut se référer à l'article *Bouquins*, et à la description de l'ouvrage intitulé "Épersonaï".
Épersonaï est souvent désigné comme le "Premier Mage" car il a mené la *Transcendante Ennéade*, communauté des neuf créateurs des neuf langues enchantées qui fondent la magie du Verbe, qu'utilisent les mages. Ces neuf langues enchantées sont censée être les filles de la mythique Langue Véritable, première langue enchantée, perdue aujourd'hui, mais dont la déesse hellène *Hécate*, fille du Titan *Khthôn* et amie ou première disciple d'Épersonaï, serait l'unique dépositaire.
Le daÿmonion d'Épersonaï a été consumé par la Première Sanction et a été en quelque sorte à la fois son alimentation et sa première victime. Les démiurges existants ont pour la plupart vu leur pouvoir transformé en affinités, transcendantes ou divines. La magie antique n'a cependant pas tout-à-fait disparu mais elle a été en partie limitée par le phénomène de la scission du daÿmonion, qui s'est généralisé à partir de ce moment. Épersonaï a en fin de compte modifié la nature même de l'univers dans lequel il vivait. Cet exploit fait de lui un être unique.
Il repose aujourd'hui dans la Voie Pavée, l'un des domaines de la *Géhenne*, sous la protection des *Éternautes* et de leur fameuse Dame Voilée, qui n'est autre que Hécate elle-même. La localisation de ce tombeau est un secret bien gardé des Éternautes. Pour les Cosmogonistes et les Mages, Épersonaï a disparu à tout jamais, et même son âme a été brûlée. En pratique c'est faux, car l'âme d'Épersonaï a été arrachée à la Douat par le Scribe Imhotep en personne (cf. *Nécromancie*), pour être ensuite attachée à son tombeau. Épersonaï éveille un tel respect qu'on ne le représente à peu près jamais, sauf sous la forme d'un homme dont on ne voit jamais le visage.

ÉRINYES

Synonyme d'Euménides ; cf. les Elfes des Profondeurs : la branche des Euménides

ÉTERNAUTES

Voir aussi Cosmogonie, La Dame Voilée, la Géhenne

Les Éternautes sont une lignée humanoïde mystérieuse qui, bien que purement mortelle, est née dans les Univers Matériels Imaginaires, à l'ombre des enfers multicolores nés de l'imagination des hommes. Leur origine leur est inconnue d'eux-mêmes, car leur connaissance de leur passé ne s'étend pas au-delà du moment où la titanide Hécate a fait d'eux des sédentaires. Ils étaient avant des nomades qui voyageaient dans les Dimensions Non-Euclidiennes de manière naturelle, à la manière des démons, un don qu'ils sont aujourd'hui peu nombreux à partager.
Ayant renoncé à leur pouvoir de voyage à travers les dimensions après avoir découvert le domaine d'Hécate sur la Géhenne, ils en ont en revanche gagné un autre, don de la déesse, qu'ils appellent la **Mélamoïra**, c'est-à-dire en grec littéralement la "destinée noire", ou la "Moire noire". Les Moires, appelées aussi les Parques par les Latins, sont dans la mythologie grecque trois immortelles qui filent le destin des hommes et en coupent le fil au moment de la mort. La Moire noire est censée représenter pour les Éternautes la quatrième immortelle, inconnue, qui leur permet de filer eux-mêmes leur destinée.
Ainsi un Éternaute ne vieillit que lorsqu'il le désire. Il peut choisir d'interrompre son horloge biologique à volonté. De ce fait il est difficile de connaître l'âge véritable d'un Éternaute, et la mort est pour lui plus une affaire de choix, hormis bien entendu la mort violente. En pratique on ne connaît pas d'Éternaute ayant vécu plus de 200 ans, mais c'est en principe possible. De plus, les Éternautes naissent assexués et choisissent eux-mêmes leur sexe à la puberté.
Les Éternautes ont donc la possibilité de faire des choix dans des domaines où les autres lignées mortelles ne peuvent guère que subir ce qui leur arrive. De ce fait ils ont un point de vue sur la vie et une culture de la mort radicalement différents de ceux qu'on peut trouver habituellement. C'est aussi cette capacité de se jouer des ravages du temps qui a amené les Cosmogonistes à leur donner le nom d'"Éternaute", c'est-à-dire ceux qui naviguent sur le fleuve du temps au rythme qu'ils choisissent au lieu d'être emportés par le courant comme des fétus de paille.

Apparence et affinités

Les Éternautes sont de forme humaine, mais ont la peau d'un blanc laiteux et leurs yeux écarlates semblent toujours être en fusion. Leurs cheveux en général sont également blancs. Ils dépassent en général les humains d'une bonne tête et leur voix est rocailleuse et sourde. Ils semblent surtout venir "d'ailleurs" et ils inspirent à ceux qui les rencontrent un sentiment d'étrangeté plus ou moins fascinant.
Leurs habits traditionnels, qu'ils portent rarement hors de leur monde d'origine, sont longs, de couleur claire, et brodés de motifs géométriques proches de ceux qu'on peut trouver sur les vêtements des peuples de culture hellène. Ils sont souvent voilés comme des Bédouins, non pas comme beaucoup le croient en hommage à la Dame Voilée (cf. plus bas), mais pour se protéger du Soleil. Pour combattre ils abandonnent souvent leur ample manteau pour apparaître vêtus d'une armure de cuir, de jambières et d'un casque de style macédonien, et armés d'un bouclier rond et d'une lance à la manière des soldats d'Alexandre.
Tout Éternaute naît aujourd'hui avec l'affinité "Dame Voilée", provenant du sang d'Hécate. C'est une affinité absolue mais pour eux uniquement. Tous ne sont pas Sorciers Nommeurs pour autant. Un Éternaute sur deux environ est Sorcier Nommeur, et environ 9 Sorciers Nommeurs sur 10 dans le monde sont Éernautes.

Société

Les Éternautes se retrouvent dans tous les univers imaginaires, et plus rarement sur Terre mais leur monde d'origine est le plus souvent la Voie Pavée, c'est-à-dire le domaine d'Hécate sur la Géhenne. Il arrive que des Éternautes naissent hors de la Voie Pavée, mais il s'agit alors de familles isolées, et aucune communauté éternaute digne de ce nom n'existe hors de la Voie Pavée.
Grands voyageurs par excellence et très doués pour s'adapter à un nouveau monde, ils conservent cependant le plus souvent leur vénération pour Hécate, qui est pour eux à la fois leur déesse et la Mère protectrice de leur peuple. Hécate n'acceptant qu'aucun prêtre officie en son nom, le culte qu'ils lui rendent est très personnel et solitaire, et peut varier considérablement d'un individu à un autre. Bien qu'étant très religieuse, la culture éternaute est de ce fait paradoxalement assez peu marquée par la religion. Ils ont cependant en général la Teinte Spirituelle associée à cette religion, de type tradition et (ô surprise!) appelée "Tradition Éternaute". La morale associée à cette Teinte Spirituelle est assez proche de la Tradition hellénistique associée au culte des divinités grecques (cf. *Olympe, Mystères*) : elle refuse l'hybris, c'est-à-dire la démesure, et ce refus s'étend à la magie. Un Éternaute est censé se servir de ses pouvoirs magiques, s'il en a, avec mesure et éviter de perturber le fragile équilibre des puissances magiques de Terre Seconde. Cette tradition affirme aussi l'importance de la connaissance. Obéir à qui en sait plus que soi-même est un principe très ancré dans la mentalité éternaute. C'est d'ailleurs ce qui fonde leur sentiment de supériorité sur les autres lignées mortelles, car ils sont souvent plus instruits que les autres mortels. La recherche de la connaissance est essentielle pour les Éternautes et c'est dans ce contexte qu'ils s'autoriseront éventuellement à verser dans la démesure.
Leur langue est en fait une forme dialectale et non-enchantée de la Langue Véritable d'Épersonaï, car elle leur fut enseignée par Hécate. Il est cependant impossible de "remonter" jusqu'à la Langue Véritable à partir de leur dialecte.
Leurs cités parsèment le désert qu'est la Voie Pavée. Les Éternautes y vivent sous la protection d'Hécate, se consacrant le plus souvent à l'étude de la magie, de la sorcellerie des Nommeurs et de l'alchimie. La Voie Pavée ne produisant rien de comestible, mais engendrant des plantes d'une valeur alchimique considérable, de nombreux Éternautes font avec d'autres parties du monde un florissant commerce d'objets magiques et de composants alchimiques, afin d'apporter au peuple élu d'Hécate de quoi assurer sa subsistance. On peut dire que pour un Éternaute le magique est commun, et le commun vient d'ailleurs. Pour plus de détails sur ce qui fonde la richesse des Éternautes, cf. *la Géhenne > Géographie infernale > Rejtelem > La Voie Pavée*.

Contrairement à ce qu'affirment les quelques rumeurs courant sur leur compte, il n'est pas rare pour un Éternaute d'étudier la magie du Verbe. C'est un choix d'ailleurs vivement encouragé par les traditions religieuses du culte d'Hécate. Ne disposant pas d'école de magie dans leur monde d'origine, ils occupent parfois les bancs des meilleures écoles de Terre Seconde, comme celles d'*Orgia* ou les Ombrages, la fameuse école de magie d'Enclose sur *Arseterre* (c'est le cas du personnage représenté ci-contre, qui porte l'uniforme des étudiants des Ombrages). On en trouve même dans les écoles infernales, où ils sont admis sur intervention d'Hécate elle-même. Ils se distinguent dans ces établissement souvent par leurs dons exceptionnels pour la magie et leur inimitable morgue. En effet, les Éternautes se considèrent comme supérieurs aux autres lignées mortelles. Chez un Éternaute la conviction de sa supériorité n'est sous-tendue par aucune forme d'agressivité ou de désir de la voir admettre par autrui, c'est pour lui un fait aussi indéniable que la gravité. La prétention est chez l'être humain un artifice destiné à masquer l'incompétence ou le manque de confiance en soi, mais chez un Éternaute il n'en est rien. Son sentiment supériorité est aussi naturel et dénué d'hostilité que pour un être humain le fait de se sentir supérieur à un singe... ce qui ne signifie pas qu'il soit justifié au demeurant. Il arrive que des Éternautes renoncent à cette vision, mais elle est souvent profondément enracinée dans leur éducation.
Les Éternautes se considèrent comme supérieurs aux autres lignées, mais égaux entre eux. Ils s'organisent entre eux selon une forme de démocratie reposant sur une strucutre pyramidale de cellules jusqu'à un Conseil des Sages, qui gouverne chaque cité. Une seule cité fait exception: Oracle, car c'est là que se trouve le tombeau d'Épersonaï (cf. la Géhenne) et que règnent les Agrypnoï (Αγρυπνοι : "veilleurs"), c'est-à-dire les plus doués des Sorciers Nommeurs qui sont parvenus à comprendre les paroles d'Épersonaï et sont devenus comme Hécate des Mages de la Langue Véritable. Bien qu'étant tous inconnus de la population éternaute, les Veilleurs parlent dans leurs rêves aux gens d'Oracle et en sont les gouverneurs.
L'influence des Veilleurs ne s'arrête pas à Oracle. Les Éternautes pensent que chacun d'entre eux sera appelé un jour, durant son sommeil, à servir les Veilleurs en accomplissant une mission particulière. Le rôle des Veilleurs étant théoriquement de veiller à la stabilité de la nature magique du monde de Terre Seconde, les missions peuvent être extrêmement variées et sont en général assez ésotériques. Les Veilleurs sont cependant connus pour exiger une obéisance absolue de ceux qu'ils choisissent et les Éternautes, considérés en général comme étant très indépendants et individualistes, se montrent le plus souvent d'une loyauté parfaite à leur égard.

EUMÉNIDES

Synonyme d'Érinyes ; cf. les Elfes des Profondeurs : la branche des Euménides

ÉVANESCENCE

Voir aussi la Langue Draconique, Merlin, Viviane

Il s'agit de l'une des Trames ou manipulations fondamentales de la magie draconique en même temps que d'un terme désignant une forme d'effet magique. Une évanescence est un effet de manière générale magique non-permanent, éventuellement instantané, mais amené de toutes manières à s'éteindre. Pour un draconiste c'est en quelque sorte une onde qui se déplace jusqu'à ce que "l'érosion du réel" (comme l'appellent les mages-géomètres) l'affaiblisse et la détruise. La durée d'un effet magique évanescent peut être éventuellement très longue, mais elle est forcément limitée.
La manipulation fondamentale draconique que les draconistes appellent évanescence est en quelque sorte une isolation du principe de l'évanescence sous sa forme élémentaire. Selon cette acception, l'évanescence est alors en quelque sorte le "bruit de fond" sur lequel le draconiste va créer son sortilège. Elle est essentielle à tout sortilège de type évanescent. Elle ne correspond à aucun effet magique en elle-même, si ce n'est qu'elle peut être orientée de manière à créer une légère interférence avec une source magique, créant ainsi une onde lumineuse à la limite du spectre visible, en général rouge ou infra-rouge. On peut ainsi faire apapraître une source magique de manière évidente pour tout le monde, et de manière plus précise qu'une simple sensibilité à la magie. En effet, l'intensité du rayonnement et sa longueur d'onde permettront d'identifier s'il s'agit d'une source animée ou non, de Grâce, de Transcendance, de magie naturelle ou d'Innommé. C'est ce que le jargon des draconistes appelle la "détection de la magie". Sous cette forme elle correspond à une trame de niveau 1.
Hormis cette application particulière, l'évanescence - au sens de la manipulation fondamentale - n'est utilisée qu'en combinaison avec de la Quintessence et/ou d'autre manipulations fondamentales par les draconistes.
Les différents degrés de complexité de l'enverjure quintessentielle permettent de décliner l'évanescence selon différentes formes de détection de plus en plus complexe. La forme la plus basique est la création d'un rayonnement lumineux en présence de magie mais on peut détecter la matière en général, à la manière d'un sonar de chauve-souris, ce qui confère une vision nocturne, ou voir à travers un mur en utilisant le fait que l'onde magique peut traverser une matière pour réagir à une autre; on peut enfin détecter l'immatériel, comme des pensées ou des intentions.
De manière générale on utilise le fait qu'une évanescence magique peut être conçue de façon à réagir avec un élément matériel ou non, et que les perturbations qu'elle aura subies permettront d'obtenir des informations concernant la nature de ce qu'elle a traversé. C'est une analogie de toute la science des rayonnements en physique.

On propose ici quelques enverjures possibles sur la trame de l'évanescence. Leur coût global en Quintessence est indiqué entre crochets, ainsi que les fils quintessentiels les composant, et le niveau de la trame nécessaire.

Anyatra [6, Analyse, Traque, Ek, Évanescence 7]: अन्यत्र (partout sauf ici)

Anyatra permet de localiser une personne déjà vue par le mage. La victime a droit à un jet de volonté pour résister à Anyatra. En cas de réussite, il saura qu'on a essayé de le localiser magiquement s'il réussit un jet d'identification de la magie sur un seuil égal à celui du jet de volonté, et sinon se sentira seulement observé. La précision de la localisation dépend ensuite des connaissances du Mage. Si celui-ci n'a jamais quitté son village, la réponse pourra être "très loin sur une île par-delà les Mers, dans une cité bâtie sur une terre rouge" ou encore "auprès de la Déesse-Dragon", s'il a des notions correctes de géographie et de cosmogonie ça pourra être: "Sur l'île des Quatre Forces dans la ville de Rhodogaï" ou "Dans la Géhenne, dans l'Ombre Rouge, domaine de la Déesse Grendel", s'il connaît personnellement l'endroit on pourra même aller jusqu'à préciser "l'Auberge du Marcassin Doré, Quartier de la Tête de Chat, troisième table à gauche" ou "Forteresse des Relaps, septième cachot, deuxième chevalet de torture"... Au MJ de doser sa réponse selon l'historique et les connaissances du Mage. Anyatra ne peut être tentée qu'une seule fois sur une cible donnée par période de 24h.

Aura lumineuse [1, Luminescence, Évanescence 1]: Donner aux êtres matériels autour de soi un rayonnement lumineux. Jet de volonté éventuellement.

Détection de la matière [2, Analyse, Spéciation, Évanescence 2]: Connaître la composition chimique d'une matière, et donc détecter la présence éventuelle d'une matière en particulier, connue du mage dans sa "réponse" à ce sort. Utilisé par exemple pour savoir la composition d'un alliage, avoir une idée de la nature d'un sous-sol, détecter une présence charnelle, ou plus finement détecter la présence de poison etc... Pour pouvoir détecter la présence d'un poison par exemple, le mage doit lui-même avoir une certaine connaissance des poisons (compétence "Poisons" à 10 au moins) et il ne détectera que la présence des poisons qu'il connaît, car on suppose qu'il a eu la présence d'esprit d'observer leur "réponse" à cette enverjure au préalable. La portée de ce sort ne peut excéder n (niveau du mage) m et l'aire d'effet peut aller jusqu'à l'ensemble du champ visuel du mage mais le sort sera d'autant plus précis que le regard sera focalisé.

Détection de la matière dispersée [3, Analyse, Spéciation, Reconnaissance, Évanescence 2]: Comme plus haut mais permet de lancer ça sans voir la cible, mais dans le même rayon d'action.

Lecture des auras spirituelles [2, Analyse, Lecture spirituelle, Évanescence 1]: Lire la Teinte Spirituelle d'une personne. Jet de volonté.

Lecture des pensées et des intentions [4, Analyse, Lecture Introvertie, Reconnaissance, Évanescence 4]: Intentions, souvenirs, jugements, sentiments... Jet de volonté. Permet notamment, lorsque la cible parle, de savoir si elle est sincère ou non. Dure n minutes. Le mage peut l'orienter vers le sujet qui l'intéresse.

Martingale des langues orales [3, Analyse, Lecture Extravertie, Verbe, Évanescence 1]: Cette enverjure permet de lire de manière très superficielle les pensées (pas de jet de volonté ou de résistance à la magie mais les personnes visées ne doit pas être immunisée à la magie), sans être capable de distinguer leur sens, mais en capturant le lien entre les concepts et les mots tel qu'il est fait dans l'esprit des autres. Si on suppose que toutes les langues reposent sur une même matrice universelle ce genre de données permet en théorie de reconstituer n'importe quelle langue. Cela peut prendre un temps infini mais heureusement la magie est là pour accélérer les choses. En pratique la Martingale permet donc de comprendre et de parler une langue non-enchantée (parce que les langues enchantées échappent à cette notion de grammaire universelle) en présence de locuteurs de cette langue (pourvu qu'ils ne soient pas immunisés à la magie). La durée du sortilège n'est pas limitée en elle-même, mais c'est un exercice très éprouvant pour le cerveau et on ne peut guère tenir plus de trois heures. Lorsque le mage commence à ressentir de forts maux de tête, il vaut mieux relancer la martingale. À noter qu'en application de la septième loi de Viviane la langue concernée ne devient pas plus intelligible pour autant après cessation du sort.

Martingale des langues écrites [5, Analyse, Lecture Extravertie, Scribe, Traque, Reconnaissance, Évanescence 1]: Comme la martingale des langues orales, cette enverjure permet de lire ou d'écrire une langue non-enchantée quelconque, en se trouvant en présence d'écrits de cette langue, et à supposer qu'il existe quelque part des personnes vivantes capables de la lire et de l'écrire. La martingale de l'écrit est beaucoup plus sensible et étendue que celle de l'oral et elle parvient à capter les pensées de ces personnes indépendamment de leur localisation géographique. la remarque sur la durée s'applique également à l'utilisation de cette enverjure.

Sens dispersés [3, Analyse, Féline, Interférence acoustique ou lumineuse, Évanescence 1]: Voir ou entendre là où on n'est pas mais où on a été, et ce

comme si on s'y trouvait, mais sur le même univers matériel. Ce sort ne s'applique qu'à la vision ou l'ouïe, c'est-à-dire aux ondes sonores et lumineuses, mais non aux ondes magiques. Il ne permet donc pas par exemple de lancer des sorts à l'endroit ainsi espionné. En revanche tout sort améliorant les sens sera efficace par rapport à ce qui est vu ou écouté et il est possible de s'y rendre par affusion.

शरण Sarana [8, Analyse, Traque, Ek, Interférence lumineuse, Interférence acoustique, Évanescence 4]: ("ombre") Ce pouvoir permet de voir et d'entendre une personne déjà vue par le mage, où qu'elle se trouve tant qu'il s'agit du Monde Matériel, comme si le mage se trouvait présent et ce pour une durée de n minutes. Mais le mage ne sait pas pour autant où la créature se trouve et n'est pas non plus capable de s'y rendre par affusion pour autant. La victime a droit à un jet de volonté pour résister à Sarana selon les mêmes modalités qu'Anyatra ci-avant.

Vision de chauve-souris sorcière [1, Analyse, Évanescence 1]: Permet de voir parfaitement dans le noir en utilisant l'onde magique comme une onde lumineuse. Dure n heures.

Vox domini ou l'impuissante colère du nécromant [5, Analyse, Ammā, Betāl, Faussaire, Évanescence 7] : Ce pouvoir permet de prendre le contrôle d'un mort-vivant **qui soit déjà sous le contrôle de quelqu'un d'autre** pendant n rounds en se substituant aux commandements magiques qui le contrôlent. Pour cela le mage doit avoir auparavant examiné la nature du signal qu'il va "pirater" par une vision d'Épersonaï (I ou II selon la nature du signal). Le draconiste ne peut pas étendre la portée de ce contrôle au-delà de ce qui était possible pour le maître originel du mort-vivant, et celui-ci a droit à un jet de volonté pour protéger son mort-vivant de cette intolérable intrusion. Il sera conscient de la tentative même si celle-ci échoue.