Terre Seconde

La Planète Fantôme

Encyclopédie Physique et Métaphysique

T

de Tahuantinsuyo à Temps

Ou est la tres sage Helloïs,
Pour qui chastré fut et puis moyne
Pierre Esbaillart a Saint Denis?
Pour son amour ot ceste essoyne.
Semblablement, ou est la royne
Qui commanda que Buridan
Fust geté en ung sac en Saine?
Mais ou sont les neiges d'antan?

La royne Blanche comme lis
Qui chantoit à voix de seraine
Berte au grand pié, Bietris, Alis,
Haremburgis qui tint le Maine,
Et Jehanne la bonne Lorraine
Qu'Englois brulerent a Rouan ;
Ou sont-ilz, ou, Vierge souvraine?
Mais ou sont les neiges d'antan?

François Villon - Ballade des dames du temps jadis

TAHUANTINSUYO

Article en cours de rédaction (dernière mise à jour le 6 frimaire 225)

Voir aussi Soleil

Le Tahuantinsuyo, littéralement "les quatre points cardinaux", est le nom de l'immense Empire Inca, détruit par l'invasion espagnole au XVIème siècle, qui s'étendait jadis en Amérique du Sud, le long de la côte pacifique, de l'actuelle Colombie jusqu'à l'actuel Chili. Dans le contexte de Terre Seconde, c'est aussi le nom d'une réminiscence de cette entité et de la culture inca (ou plus précisément quechua) qui l'a engendrée. Le peuple qui habite de Tahuantinsuyo, quoique ethniquement et culturellement très divers, est désigné comme **Incap Runam**, soit le "peuple de l'Inca", l'Inca désignant en fait le nom de l'Empereur de ce pays et non les peuples qui l'habitent. C'est parce que ces peuples se désignaient eux-mêmes sous ce terme que les Européens les ont ensuite appelés "Incas".

En pratique, de manière similaire à l'Empire Romain, l'Empire Inca rassemblait une grande diversité de peuples et de cultures, outre le peuple quechua dominant : Aymaras, Mapuches... et était lui-même héritier de traditions culturelles plus anciennes, comme les Nazcas ou les Mochicas. On tentera dans la mesure du possible de donner une idée de cette richesse culturelle, mais la culture inca proprement dite restera l'élément dominant du Tahuantinsuyo de Terre Seconde.

Tahuantinsuyo est séparé en quatre quarts, associés chacun à point cardinal: Antisuyo pour l'est, Cuntisuyo pour l'ouest, Chinchasuyo pour le nord et Collasuyo pour le sud. [...]

Société

La société est très hiérarchisée, selon un mode pyramidal, au sommet duquel se trouve l'Inca. Ensuite on trouve les **Curacas**. Un Curaca est l'équivalent d'un noble, mais son rôle est celui d'un administrateur et plus rarement celui d'un militaire. Les sujets de l'Inca sont organisés à la base en groupes de 10, avec un chef pour chaque dizaine. Ces chefs sont rassemblés par groupe de 5, et l'un d'entre eux est donc responsable de 50 personnes. Ces chefs de 50 sont rassemblés par paire, sous l'autorité d'un chef de "centurie". On trouve ensuite de la même manière des chefs de groupes de 500, 1000, puis 10.000. À partir du chef de centurie on trouve la classe des Curacas. En-dessous, c'est une classe "moyenne", dont les charges sont payées par le Curaca au-dessus. Un groupe de 10.000 sujets est appelé **ayllu**. Au-dessus du Curaca chargé d'un ayllu se trouve le gouverneur de la province, lui-même soumis à l'Inca et souvent de sa famille.
Plus le rang de ces chefs est important, plus ses responsabilités sont importantes. Les "décurions" ont deux devoirs essentiels: rapporter plus haut les besoins de leur groupe et les délits qui y sont commis. Ils doivent donc reporter les pénuries et les manquements à l'ordre établi. Leur rôle est essentiellement d'informer leurs supérieurs. Le jugement des délits se fait ensuite par des personnes de rang d'autant plus élevé que le délit sera grave, le gouverneur étant l'autorité suprême dans la province, en tant que représentant direct de l'Inca. Ce double rôle est très révélateur de la société inca, dont la logique peut se résumer à ces deux exigences, garante de l'harmonie générale: une grande sévérité judiciaire et souci aigu de garantir la satisfaction des besoins matériels de chacun. En élément révélateur est que les peines encourues pour les délits étaient très dures (souvent la mort) mais qu'on ne pratiquait ni l'amende ni la confiscation des biens, car cela ne peut qu'inciter à commettre de nouveaux crimes, en privant le délinquant de ses moyens de subsistance. Pragmatisme et sévérité sont les deux piliers de l'Empire.
[...]

TAÏNOMOR (ТАЙНОМОР)

Voir aussi la Langue Démoniaque, Elfes des Profondeurs, Lilyom, Danseurs de Guerre, Schattentanz

De son nom d'origine Taïnoïé-Morïé (ТАЙНОЕ МОРЕ, signifiant "mer secrète" en démoniaque), Taïnomor est une cité mraka (cf. Elfes des Profondeurs) particulièrement mystérieuse et surtout profondément enfouie dans les entrailles de la Terre.
Taïnomor se trouve dans une sorte de gigantesque caverne, qui n'est accessible que par quelques passages naturels. Chacun de ces passages a été soit volontairement obstrué par ses habitants, soit transformé en ce que les Mraka appellent dans leur imprononçable jargon **snedskal** et qui peut se traduire littéralement par "peau oblique". Ce terme abscons désigne en fait un labyrinthe rocheux sur plusieurs niveaux, qui se substitue à une galerie menant directement à la caverne où repose la cité : "*Dans les salles qu'ils traversaient, des piliers à bras soutenaient le ciel de carrière, sauf aux endroits où la chute des rocs avait créé un fontis, qui avait à chaque fois été conforté par une élégante maçonnerie. Des bancs et des tables de pierre meublaient souvent ces pièces, ainsi que des niches creusées à mi-hauteur du ciel de carrière, qui servaient selon Tilrun de lieu de repos pour les voyageurs*" *(Nos Enfers Multicolores, Nikos Leterrier)*. En cas de guerre, un snedskal est aisé à défendre et à truffer de pièges.

Taïnomor tire son nom du fait que cette gigantesque caverne contient un lac aux dimensions si vastes qu'on la considère comme une mer souterraine. Une île surnage sur cette mer et la cité en elle-même est bâtie à sa surface. Cité souterraine protégée ainsi par les hauteurs verigineuses de roche qui la surmontent tout autant que par cette mer chaude et salée, agitée par on ne sait quelles créatures aquatiques...

" En quittant le snedskal, ils avaient débouché sur une caverne si immense, qu'on avait l'impression d'avoir rejoint la surface. La galerie dont ils venaient donnait sur un escalier taillé dans la roche, qui conduisait à une grève de sable blanc, que venait caresser le ressac d'une mer souterraine. C'était la « mer secrète » que désignait le nom de la cité et qui l'entourait. On la voyait au loin, ceinte de remparts, érigée sur une île solitaire faite de roche volcanique.
Plus stupéfiante encore était la lumière qui illuminait tout cela. Ils ne la virent d'abord qu'à travers leurs paupières mi-closes, car leurs yeux accoutumés à la pénombre devinrent douloureux, face à cette soudaine clarté. Peu à peu, ils découvrirent que cette lumière semblait provenir de ce ciel de carrière qu'ils ne voyaient pas, comme si les Mraka de Taïnomor avaient recréé un Soleil au-dessus de leur cité.
Cette source mystérieuse n'avait pas l'éclat du jour et diffusait une lumière chaude et intime, comme celle d'un feu de cheminée. Tilrun elle-même semblait ignorer de quoi elle était faite : elle se borna à dire que c'était un présent de la déesse Lilyom. Comme s'il voulait se convaincre que ce n'était pas un nouveau rêve, Goupil s'approcha de l'eau transparente de la mer pour y plonger ses mains : elle était tiède et douce. Il en but et découvrit qu'elle avait un léger goût de cendres.
-D'où vient ce ressac ? se demanda Clarensia. Il n'y a guère de vent, j'imagine.
-Non, mais il y a des choses au fond de cette mer, répondit Tilrun en souriant.
-Quelles choses ?
Mais Tilrun haussa les épaules en répondant que c'était une question pour les prêtresses de Lilyom : elles seules devaient connaître les créatures qui s'y trouvaient, puisqu'elles les y avaient mises.
-Ces vagues sont une manière de dire à nos ennemis : notre mer n'est pas vide. Méfiez- vous de ce qui pourrait en sortir, s'il vous prenait l'envie de nous attaquer." (Nos Enfers Multicolores, Nikos Leterrier)

Les Mraka utilisent des barques pour accéder à la ville et en partir, ainsi que pour pêcher, car algues et poissons aveugles de la mer secrète sont comestibles. À l'endroit où débouche chaque snedskal se trouve une sorte de petit port, servant au commerce et aux haltes des passeurs. On puet y trouver quelques maisons, occupées par les familles de pêcheurs qui préfèrent vivre loin de la cité ou les gardes chargés de surveiller l'embouchure du snedskal.

L'île volcanique qui forme la base de l cité est cernée de hautes falaises à pic, dont la surface évoque des piliers hexagonaux ou pentagonaux, créés par un brusque refroidissement du magma. Ces falaises sont presque prolongées par les remparts de la cité, qui ne présente aucune porte à cette hauteur. On accède à la cité en s'engageant dans l'un des passages créés par l'eau dans la roche, qui serpentent **sous la ville**. Évidemment inondés, ils ne peuvent être parcourus qu'en barque. Des escaliers ou des puits permettent enfin d'accéder aux ruelles de Taïnomor qui se trouvent quelques dizaines de mètres au-dessus.

"La barge continuait à dériver et venait de s'engager entre deux escarpements dont la roche, d'un ocre très profond, semblait faite de piliers polygonaux serrés les uns contre les autres, comme si elle avait été taillée afin de présenter cet aspect singulier. Saisissant le regard étonné de Goupil, Clarensia dut se mordre la langue pour ne pas lui expliquer qu'un brusque refroidissement de roches volcaniques pouvait créer ce genre de phénomène.
La crique obscure se révéla alors être une grotte, dans laquelle la barge s'enfonça, passant sous une arche faite de quelques-uns de ces étranges piliers, qui semblaient s'être brisés à mi-hauteur. Une fois à l'intérieur, les Mraka semblèrent soudainement apaisés. À la lumière des lanternes remplies de papillons-lumière, Goupil et Clarensia purent distinguer les parois d'un boyau qui s'enfonçait vers l'intérieur de l'île. Ils virent même un guetteur, équipé d'une sorte de baliste et perché sur une niche au-dessus d'eux, qui salua le barreur de la main. D'autres les suivaient sans doute du regard, tandis que la barge poursuivait son chemin. Les rames ne servaient désormais plus qu'à la manière de gaffes, pour éloigner la coque des rochers, lorsque la barge se rapprochait dangereusement d'une paroi ou l'autre du boyau.
L'intérieur de la grotte contenait aussi ces colonnes créées par une nature facétieuse, capable d'élever des monuments plus impressionnants et plus réguliers que les architectes mortels. Une telle base ne pouvait manquer d'être particulièrement solide et Clarensia comprit que les Mraka eussent décidé de bâtir une cité dessus. Le Titan semblait leur avoir indiqué par cette extraordinaire conjonction de phénomènes naturels que ce lieu était sacré.
L'eau sous la barge avait retrouvé sa transparence et on pouvait distinguer le fond à quelques mètres à peine, fait d'un sable d'une blancheur étonnante, qui contrastait avec la couleur sombre de la roche. Parfois, des bancs de ces algues noires qui semblaient flotter entre deux eaux interrompait cette candeur laiteuse. Leur lente dérive semblait ne jamais devoir connaître de fin, lorsque soudainement les rameurs du côté droit se mirent en mouvement pour faire pivoter la barge vers la gauche, après quoi tous se remirent à ramer et l'embarcation s'engagea dans un boyau de traverse, plus étroit que le précédent, qui les conduisit à une grève rocailleuse où ils accostèrent enfin. Tilrun leur fit signe de la suivre et ils descendirent de la barge pour marcher aussi vite que possible sur des galets, dans lesquels leurs pieds s'enfonçaient. Tilrun salua d'un geste les marins de leur équipage et dit avec eux, comme une sorte de remerciement adressé à quelque puissance supérieure : « Slava Tiamat ! »
Gloire à Tiamat ? s'étonna Goupil, qui cette fois avait reconnu la langue ténébreuse et non le dialecte chtonien qu'il ne comprenait qu'à peine. Ne devaient-ils pas plutôt leur vie à leurs dieux ? Ou bien remerciaient-ils en la Mère Suprême tout simplement le hasard qui leur avait été favorable cette fois ? D'autres barges étaient également présentes. Certaines venaient d'arriver elles aussi, tandis que d'autres étaient prêtes à partir. Les équipages échangeaient divers saluts en se croisant. Un peu après la grève, une haute trémie équipée d'un astucieux monte-charge par contrepoids permettait de hisser les marchandises jusqu'à la cité, qui se trouvait à une trentaine de mètres plus haut, à en juger par la lumière qui en provenait.
Les gens, en revanche, étaient censés remonter par le moyen d'un escalier en colimaçon, taillé sur les colonnes par une main mortelle cette fois. Ce fut en haut de cet escalier que les deux jeunes gens découvrirent enfin Taïnomor. " (Nos Enfers Multicolores, Nikos Leterrier)

Société

Comme toutes les cités Mraka, Taïnomor est gouvernée d'une part par les familles matriciennes et d'autre part par les Skilds ou prêtresses de la déesse *Lilyom*, sans qu'aucune structure étatique n'impose de loi commune. La cité a en son centre un immense temple, s'étendant à la fois sur l'île et le ciel de la caverne, au moyen de gigantesques colonnes creuses, reproduisant la forme de stalagtites, mais néanmoins créées par le pouvoir de la déesse. Nobles ou roturières, toutes les familles de la cité ajoutent à leur nom la forme **iz Morïa** (littéralement "de la mer") afin d'indiquer leur origine. Hormis les prêtresses de Lilyom et les quelques **Galen** (prêtresses de la déesse de la Mort et de la folie *Schattentanz*), qui choisissent de renoncer à leurs liens familiaux, chaque habitant de Taïnomor utilise comme nom de famille celui de la famille matricienne ou du clan marchand qu'il sert. En somme, seuls les aristocrates ont un nom de famille.

Les familles matriciennes remontent à la fondation de la cité. Les archives du Temple Azur - ou **Sinsabor** (Синсобор) en langue des ténèbres - affirment que vingt-sept familles fondèrent la cité, quelque part aux alentours de l'an 152 de la *Chute du Royaume de Dieu*. De ces vingt-sept intrépides familles fondatrices, échappant à l'opprobre de la Verbannung (cf. *Albenheim*), seules quinze sont encore présentes, tant est féroce la compétition qui oppose les Matriciennes, sous l'œil complice et parfois même amusé des Skilds vouées au Sinsabor, seules garantes d'un semblant d'unité.

À Taïnomor comme dans toutes les cités mraka, le pouvoir temporel et le pouvoir spirituel sont fortement liés, puisque la plupart des Matriarches (cheffes des familles matriciennes ou **Grevinna** dans le dialecte local) sont également Skilds, même si elles n'ont évidemment pas renoncé à leur nom de famille. Celles qui servent au Sinsabor sont appelées les **Samarod** ou "pures" en langue des ténèbres. En principe, les Samarod ont autorité sur leurs consœurs matriarches mais chaque famille matricienne plaçant au moins l'une des siens au Synode du Sinsabor, cette autorité ressemble à une plateforme de négociation entre familles matriciennes. Il arrive néanmoins que les Samarod, inspirées (ou non) par la volonté divine, s'opposent aux Grevinna et en ce cas les traditions mraka leur accordent prévalence.

Si les Mraka sont tous libres et ne sauraient être réduits en esclavage, même par la famille matricienne à laquelle ils appartiennent, les membres des autres lignées présents à Taïnomor sont le plus souvent de simples esclaves, souvent des captifs issus de raids menés contre d'autres peuples, chtoniens ou non. Il arrive que certains de ces esclaves aient des descendants, qui sont également avilis à la condition

de leurs parents, ce qui implique que l'esclavage peut se poursuivre sur plusieurs générations. Les esclaves constituent cependant à peine 20% de la population de Taïnomor, car la population servile n'y survit le plus osuvent pas assez longtemps pour créer une postérité durable.

"-Nous ne nous nourrissons pas que d'algues et de poisson. L'essentiel de notre alimentation provient des champignons, que nous cultivons dans des galeries creusées dans le sous-sol de l'île, dont l'humidité est parfaite pour ce genre de culture.
-Donc vos esclaves passent l'essentiel de leur temps dans des souterrains insalubres, à cultiver des champignons ? demanda Clarensia, d'un ton amer et hostile.
-Nous sommes tous sous terre, Mademoiselle de Valois. Quant à nos esclaves, ils vivent plus longtemps que ceux que les patriciens orgètes emploient dans leurs colonies. Nous ne les mettons pas à mort lorsqu'ils sont estropiés, malades ou trop vieux pour travailler.
-Quelle bonté d'âme ! ricana la magicienne.
-C'est une question de pragmatisme, ni plus ni moins. Un esclave est ici une denrée plus rare qu'en surface. Nous choyons les nôtres." (Nos Enfers Multicolores, Nikos Leterrier)

Outre les Samarods, les aristocrates, leurs féaux et les esclaves, la dernière composante de la société de Taïnomor rassemble les clans marchands. Un marchand est appelé dans le dialecte des Drachenalben **Vandrar**, qui signifie tout simplement "marcheur" et renvoie à l'étymologie du mot "marchand". De fait, les Vandrars sont ceux qui vont souvent le plus loin et connaissent le mieux le monde au-delà des limites de leur île natale. Ils jouent un rôle essentiel dans la prospérité économique de la cité, satisfaisant les goûts dispendieux des Matriciens tout en exportant les inestimables produits chotniens si convoités en surface, notamment les composants alchimiques, mais également divers métaux et pierres précieuses. Être Vandrar protège quelque peu de la violence des uns et des autres, car les familles qui sillonnent le monde chtonien en longues caravanes jouissent d'un statut exceptionnel et parviennent à rester neutres, dans le chaos des rivalités entre les Grevinna.

Le dessin même de la cité reflète l'organisation de la société. Ses quartiers sont dominés par d'impressionnantes demeures aristocratiques, car y sont le plus souvent rassemblés tous les féaux de la famille matricienne qui y réside. Le Sinsabor, à la fois isolé et central, est comme l'œil d'un cyclone immobile de pierre, où les vies des Mraka s'entrechoquent selon le rythme furieux et cruel de leur société. Les Vandrars, quant à eux, occupent la périphérie de la ville, les maisons et entrepôts aux pieds des remparts, voire les villages bâtis sur les rivages de la mer secrète faisant face aux falaises de l'île de Taïnomor.

"Rien sans doute n'exprimait mieux la folie des Mraka que leur architecture. Peut-être était-ce à cause de la conscience d'un ciel de pierre loin au-dessus d'eux, quelque part dans l'obscurité du sommet de la caverne gigantesque où la mer et la cité se trouvaient, mais les demeures des Mraka lui donnèrent la sensation que ses pieds allaient quitter le sol et qu'il allait tomber vers le haut.
Si les remparts de la cité leur étaient apparus tout à fait similaires à ceux d'une place fortifiée de la surface, les maisons protégées par ces remparts ne ressemblaient à rien de ce qu'ils avaient pu voir jusqu'à présent. Les demeures des Mraka de Taïnomor défiaient par leur forme les lois les plus élémentaires de l'architecture. Désormais, la nature sacrée du lieu ne fit plus de doute, car seule la magie pouvait ainsi garantir la stabilité de ces bâtisses qui étaient faites d'impossibilités et de paradoxes.
Souvent, la base en était plus petite que le sommet, non pas à la manière d'une simple échauguette surgissant du flanc d'une tour, mais plutôt comme une fleur épanouissant ses pétales dans toutes les directions, insouciante de sa tige si fine et si frêle. Parfois, la demeure avait la forme d'une sculpture géante, s'inspirant en général de l'anatomie gracile des Mraka.
Il y avait des têtes aux yeux écarquillés et à la bouche grande ouverte servant de porte. D'autres représentaient même un buste surgissant du sol et étendant ses mains autour de lui, sans rien pour les soutenir que leur attache au tronc principal. Et ces bras et ses mains tendues étaient habités. Il y avait notamment deux statues géantes, représentant un homme et une femme drachenalbe, en buste et nus l'un comme l'autre, leurs mains nouées formant comme une gigantesque arche double au-dessus de la ville. Ils échangeaient un sourire indéfinissable, en un lieu trouble entre le bonheur et l'ironie.
-On les appelle les Amants, évidemment, expliqua Tilrun. C'est le palais des Ssora-Izvergov iz Morïa, l'une des plus puissantes familles de la cité.
De cette ville où le haut et le bas semblaient jouer ensemble comme deux serpents entrelacés, les deux adolescents virent d'abord une succession de ruelles enchevêtrées comme un nid de ronces, passant parfois au-dessus des maisons ou au contraire dans des tunnels courant sous leurs fondations. De pierre, de bois myconidien ou même parfois de métal, elles irriguaient cette cité confuse et chaotique.
Les trois voyageurs y croisèrent de ces artisans qu'on voit dans toutes les villes. Un forgeron convoyant de la ferraille dans une brouette, étrangement incongru dans un tel environnement, ne manqua pas de remarquer les deux jeunes gens fraîchement arrivés de la surface. Une jeune soyeuse, portant des ballots de la précieuse et lumineuse étoffe, et qui semblait ainsi chargée seulement de couleurs chatoyantes, échangea un bref salut avec Tilrun. Un groupe de cinq adolescentes, toutes vêtues des pieds à la tête d'un cuir de Basileüs d'un vert très sombre au reflets mordorés et portant chacune autour du cou une étole de soie rouge et noire, les dépassa d'un pas rapide. Leurs cheveux étaient retenus non pas en natte mais en un simple catogan fermé par une pince d'or surpur, qui avait la forme arachnéenne que les voyageurs avaient déjà vue. L'une d'entre elles se retourna vers eux et leur dit, en une imprécation méprisante:
-Mgla vazmi!
Que les Abysses nous emportent? traduisit mentalement Goupil. Dans un instant, ma belle, dans un instant. Chacune portait dans sa ceinture une dague finement ouvragée, dont la forme lui rappela celle que Fausto avait voulu utiliser sur lui, sauf que le motif arachnéen y remplaçait évidemment le scorpion. Des lames rituelles. Ce ne fut guère une surprise, lorsque Tilrun leur dit à mi-voix qu'il s'agissait de jeunes novices vouées au sacerdoce de Lilyom. " (Nos Enfers Multicolores, Nikos Leterrier)

Une particularité remarquable de Taïnomor est la présence d'un second temple, situé sur une péninsule à l'extérieur des remparts. Consacré à *Schattentanz*, déesse de la Mort et de la Folie des Mraka, ainsi qu'à l'Ombrageuse Enfant, son reflet démoniaque, le **Per-Djet** ("maison de l'éternité" en langue des morts) est une rareté, car les temples voués aux offices funénaires des Mraka sont souvent situés loin de leurs cités, tant leur culture a tendance à nier la réalité de la Mort ou du moins son importance. C'est une spécificité culturelle de

Taïnomor que d'avoir ainsi accueilli les Galen sur son île, au lieu de la reléguer aux rivages qui l'entourent, comme les villages de marchands et de pêcheurs. Schattentanz a sa propre demeure dans cette cité secrète, offrant un passage vers le Ventre de Notre Sœur la Mort ou 5ème niveau des *Abysses* voire peut-être vers la *Douat* et le *Monde des Rêves*... Seules les Galen le savent!

"Lorsqu'ils arrivèrent devant le temple consacré à Schattentanz ainsi qu'à l'Ombrageuse Enfant, les deux jeunes gens furent surpris par la simplicité presque banale de son apparence, en comparaison de la démence architecturale qu'ils venaient de voir. Ainsi, dans cette cité qui semblait engendrée par des rêves menaçants créés par la fièvre, la Mort et la Folie avaient en revanche un temple bâti en une forme trapézoïdale tout à fait régulière, ne comprenant aucun étage, et n'ayant pour toute ouverture qu'un portail encastré dans la pierre. Un portail si bas que même les deux adolescents durent s'incliner pour entrer, comme un salut symbolique face aux forces qui dépassaient les mortels.
-Attention, il y a un escalier qui descend, les informa la voix de Tilrun, déjà changée par la résonnance de ce qui semblait être une grande salle.
Une fois en bas de l'escalier, ils découvrirent en effet une salle unique et d'autant plus haute de plafond que le sol était plus bas que celui de la péninsule. Sur les murs étaient encastrés de hauts cartouches recouverts des mystérieux glyphes de la langue des morts, dont les deux jeunes gens purent reconnaître le dessin alambiqué et l'effarante diversité. La salle était vide, mais des sortilèges qu'ils ne comprenaient pas les observaient à travers ces signes patiemment dessinés. La salle était vide, mais elle ne l'était pas. (...)
Les deux jeunes gens virent que l'endroit du sol qu'elle désignait n'était pas fait de dalles de pierre mais d'une surface ressemblant à du verre, l'un de ces verres teintés par de la fumée ou des pigments... comme le faisait mon père, songea Goupil. Le verre était épais et parcouru de couleurs qui y semblaient piégées. Mais peu à peu, ils purent distinguer ce qu'il y avait de l'autre côté.
Des mains. Des mains par centaines, qui touchaient la surface du verre, le frappaient ou tentaient de s'y agripper. Ces mains étaient si nombreuses qu'on ne pouvait voir les corps auxquelles elles appartenaient. Parfois un bras ou un visage apparaissait, pour disparaître aussitôt, noyé dans la mêlée féroce et désespérée qui se déroulait de l'autre côté du verre. Les visages avaient souvent une expression horrifiée, parfois implorante, quelquefois menaçante, toujours démente.
-Né ramé nthé mou phiré dit-on dans la langue des morts : « ceux qui ne sortiront pas ». Je ne pensais pas que tu t'entêterais à venir jusqu'ici malgré mon avertissement.
Goupil reconnut aussitôt cette voix : c'était celle de Kovarna." (Nos Enfers Multicolores, Nikos Leterrier)

TAROT DÉMONIAQUE

Voir aussi la Langue Démoniaque, Elfes des Profondeurs, la Chute du Royaume de Dieu

Le Tarot démoniaque est un objet magique réalisé en plusieurs exemplaires par une famille noble de Mraka - ou Drachenalben Khthôniaï de la branche démoniaque - dont le nom était Paük (Паук : "araignée" en démoniaque). Famille dont les membres étaient particulièrement doués pour la magie démoniaque, elle finit par s'éteindre d'elle-même, au sein de la cité de SchwarzeGurgel qu'elle avait contribué à fonder. Nombre des tarots furent détruits par les autres maisons nobles, en raison du désordre qu'ils provoquaient entre les mains des roturiers, mais des marchands en récupérèrent suffisamment pour qu'ils continuassent de circuler. Ces exemplaires rescapés sont devenus aujourd'hui d'inestimables trésors, aussi dangereux que puissants.

Le tarot démoniaque est composé de lames faites en un bois très dur, similaire à de l'ébène, et très finement gravées sur leur surface. Chaque lame est un objet magique unique qui peut être activé par toute personne sensible à la magie, et déclencher les pouvoirs des Abysses sur Terre. **Une fois utilisée, la carte est morte: son pouvoir magique est perdu.** Mais elle conserve suffisamment de pouvoir en elle pour se recharger progressivement, par son entourage, comme si elle était investie du pouvoir **anima mundi**. Indestructibles par des moyens normaux et imputrescibles, elles ont ainsi pu traverser les âges, apparaissant parfois comme tout-à-fait inoffensives puis soudainement terriblement néfastes une fois rechargées. Les effets sont variables et chaotiques, forcément, mais chaque lame est associée à un lieu des Abysses ou un Démon ou encore une idée. Associée à un démon, la lame permet par exemple de l'invoquer, à un lieu de s'y rendre, à une idée de déclencher un pouvoir.

Déclencher le pouvoir se fait en principe avec la carte en main gauche, en prononçant à haute voix en démoniaque le nom de la carte tout en se concentrant sur une cible et en voulant consciemment utiliser le pouvoir de la carte. Celui-ci apparaîtra clair à toute personne capable de lire le démoniaque et de lire les runes invisibles recouvrant le dos de la carte. Utiliser la compétence identification de la magie sera efficace contre un seuil de 30. Il est possible cependant d'utiliser la carte par un simple détournement de la magie (seuil 18) pour la compétence, et de plus il arrive que le pouvoir se déclenche si le désir de l'utiliser se fait particulièrement intense. Lorsqu'un jet de résistance est nécessaire contre le pouvoir d'une carte, il se fait par défaut contre un seuil égal à **(20+ego de celui qui tient la carte)**. Il arrive que la carte n'ait pas de nom connu en démoniaque, auquel cas le désir seulement d'utiliser le pouvoir suffira à le déclencher.

La tarot des Paük est inspiré d'un autre tarot, inoffensif celui-là, dessiné par la Main Gauche de l'Ordre de la Vie (cf. la Chute du Royaume de Dieu), dans lequel nombre des lames utilisées par les Khthôniaï Mraka étaient déjà présentes. Ce tarot était utilisé par les démonistes de la Main Gauche comme un moyen de communication codée, et pour la divination par le peuple hyrcan. Les Paük ont "animé" ce tarot, selon leurs propres termes. Leur but était de pousser la société démoniaque des Mraka vers plus de Chaos, afin de voir jusqu'où elle pouvait aller. L'hérésie Paük(encore vivace à certains endroits) considère que Lilyom est freinée par sa double nature de Déesse et de Seygneur des Abysses et doit se débarrasser de sa nature divine pour n'être plus qu'une créature toute entière aux Abysses. La société façonnée par le culte de Lilyom leur semblait encore trop contraignante, trop normalisée, pas assez folle, et devait évoluer selon eux naturellement vers une société unique en son genre, libérée de toute forme de conscience morale, au plus proche de Tiamat, le principe suprême des Abysses.

Le tarot des Paükest connu sous divers noms à travers le monde et les dimensions: tarot-sorcier, tarot khthônia, tarot des profondeurs, tarot démoniaque, tarot des immortels, parfois même tarot de la senestre, en référence à son origine. Naturellement peu de gens connaissent sa véritable origine ou savent s'en servir. Le plus souvent les tarots en circulation sont inoffensifs car leurs lames sont déchargées depuis longtemps et seule une infime trace de magie est perceptible au toucher. La manière dont les cartes se rechargent est un mystère même pour les démonistes. Confrontée à une situation favorable, il peut arriver qu'une lame se recharge en un instant après des années d'inertie, à l'insu de qui s'en sert, et que son pouvoir se déclenche soudainement. Dans la liste qui suit **on indique entre crochets le ou les principes démoniaques (cf. *la Langue Démoniaque*) par lesquels elles se "rechargent"** mais c'est la seule certitude à ce sujet.

Ainsi ce tarot a-t-il acquis une réputation de mystère et de danger, ce qui - par un de ces déroutants ressorts psychologiques de l'âme mortelle - n'a fait qu'accroître sa valeur divinatoire. Les gens suffisamment téméraires pour s'en servir pour la divination sont craints et respectés, et leurs prédictions sont souvent considérées comme plus ou moins sacrées et plus justes que celles issues des autres tarots ou d'autres outils divinatoires plus ordinaires. Elles sont considérées plus comme des prophéties que comme de simples prédictions. Il arrive par exemple que des prêtresses de Lilyom vivant à la surface et se faisant passer pour des Mraka renégates l'utilisent afin de toutes les recharger petit à petit au contact des âmes égarées venant chercher conseils et réponses auprès de la fausse devineresse renégate.

Le tarot démoniaque est organisé comme le tarot traditionnel selon des arcanes majeurs et mineurs. La structure numérique échappe cependant aux règles du tarot traditionnel héritées de la Kabbale. On dénombre ainsi 12 arcanes majeurs au lieu de 22, 81 arcanes mineurs au lieu de 56, et les arcanes mineurs sont organisés en 9 couleurs au lieu de 4. On retrouve à peu près les 4 honneurs des arcanes mineurs: Roi (parfois appelé aussi Hiérophante), Dame, Chevalier (et non cavalier) et Écuyer (et non Valet), mais on n'a que 5 cartes numérales pour chaque couleur.

Le plus étonnant au premier abord pour quiconque d'un tant soit peu au fait de la cosmogonie est que les couleurs de ce tarot enchanté par de la magie démoniaque soient les 9 couleurs de la Géhenne: Chiffres, Larmes, Bâtons, Épées, Roses, Silences, Chaînes, Sang et Cauchemars. On peut y voir un simple respect par les Paükde l'origine de ce tarot, créée par la Main Gauche de l'Ordre de la Vie (cf. *La chute du Royaume de Dieu*), à l'époque où démonistes et diabolistes étaient alliés, ou une forme de moquerie sophistiquée à l'intention des actuels Rois Infernaux. En effet, les neuf couleurs sont présentes, y compris celle des Cauchemars, qui fut bannie par les Rois Infernaux. De plus les Rois Infernaux y sont eux-mêmes représentés, ainsi que certains dieux de la Géhenne, sous la forme de cartes entre les mains crasseuses de devineresses des bas-fonds de cités populeuses... Voilà qui peut en effet susciter l'ire des Rois Infernaux à l'honneur chatouilleux, d'autant que l'enchantement étant lui-même démoniaque, cela peut être une forme de suprême injure. On peut d'ailleurs remarquer qu'aucun Seygneur des Abysses n'est représenté: certaines lames représentent en revanche certains de leurs démons-servants. Est-ce à dire que les Rois Infernaux et les Dieux de la Géhenne sont au même rang que les serviteurs démoniaques des puissances abyssales? On voit que les Paük ont mis dans ce tarot une forme d'insulte alambiquée aux Neuf Enfers, digne de leur sens de l'humour si particulier.

Les Passions

Il s'agit des 12 lames qui tiennent lieu d'arcanes majeurs au tarot des Paük, c'est-à-dire qui échappent à la structure des couleurs. Elles sont douze car elles se présentent comme une zodiaque d'étoiles liées à la passion et aux sentiments, qui sont extrêmement importants pour les démons et les démonistes. Chaque être mortel est censé correspondre à l'une de ces 12 lames (ou "signes" pour pousser l'analogie astrologique) dans sa manière d'aimer ou plus généralement d'être passionné. Les lames des Passions ont par défaut un pouvoir de manipulation des sentiments: elles permettent de manipuler les sentiments humains en induisant des comportements et mode de pensées relatifs au caractère qu'elles représentent. À l'inverse elles se nourrissent des sentiments et comportements leur correspondant.
La signification divinatoire des Passions est naturellement en rapport avec les sentiments, mais pas uniquement les sentiments amoureux. On prête à la Matricienne Mraka Krasnaïa Paük von SchwarzeGurgel la prière suivante (qui est utilisée couramment dans le culte de Lilyom):

Ô Reine-Araignée
Apprends-moi à haïr comme je sais aimer
Apprends-moi à aimer comme je sais haïr
Révèle-moi mes propres passions
Que je sache enfin
Ce qui en moi n'est pas amour
Ce qui en moi n'est pas haine

Très emblématique de la philosophie de vie des Mraka, cette prière exprime l'idée que touts les sentiments proviennent d'une même racine, et qu'en un sens tout est amour... ou haine. Ainsi les Passions ne sont pas à prendre au sens restrictif de la passion amoureuse, même si c'est leur sens originel. De même que les Passions en tant qu'objets magiques peuvent agir sur les sentiments en général, y compris ceux qui en principe ne relèvent pas de l'amour, la signification divinatoire de ces cartes dépasse le contexte purement amoureux et s'applique aux sentiments en jeu dans la prédiction.

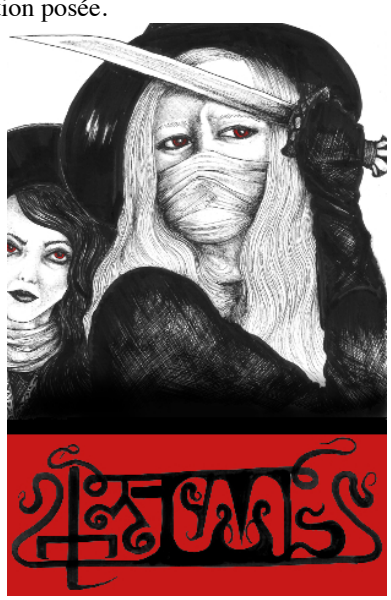
Le Mystique [Ereshkigal]

Le Mystique (le nom littéral en démoniaque любящий майну signifie "qui aime le mystère") est en l'occurrence la personne qui recherche l'émerveillement chez son être aimé: la supériorité réelle ou imaginée, intellectuelle, sociale, physique etc... Le Mystique croit que l'être aimé a un secret qu'il cherche à percer par l'intermédiaire d'une relation amoureuse. Il arrive que le Mystique voie son sentiment s'éteindre brusquement après avoir "démystifié" l'objet de ses élans. Il est sujet aux coups de foudre et aux feux de paille.
Outre son pouvoir de base sur les sentiments, le Mystique a un pouvoir extrêmement simple et inoffensif qui est toujours actif, même lorsque la carte est déchargée : elle confère à celui qui la porte en main la faculté "Sensibilité à la magie" s'il en est dépourvu, et sinon lui apporte un bonus de +10 aux compétences "Identification de la magie" et "Détournement de la magie" s'il les possède.
D'un point de vue divinatoire, le Mystique peut indiquer en sus de sa signification passionnelle qu'un sacrifice à une divinité quelconque puisse aider la personne concernée par la divination à résoudre son problème.

La Sorcière [Tiamat]

La Sorcière est une forme d'amour cherchant à transformer l'être aimé. Aux antipodes du Mystique, la Sorcière tombe amoureuse d'une personne très éloignée d'elle-même, si possible très incompatible. Le défi est alors de la transformer afin de l'amener à changer par amour ou par harcèlement moral. L'essentiel pour la Sorcière est de garder, la main, de garder le contrôle, de s'assurer qu'elle contrôle la vision du monde de l'être aimé. Initiation et pouvoir. Sorcière et Mystique sont complémentaires, et s'entendent très bien.
La Sorcière est également la carte représentant Baba Yaga (cf. l'article éponyme), et d'ailleurs "Baba Yaga" est le nom de la lame. "La Sorcière" n'est que le nom que lui ont donné les devins. À ce titre elle peut - en plus de son pouvoir d'action sur les sentiments qu'elle partage avec toutes les autres Passions - faciliter grandement l'utilisation des pouvoirs du pentacle chez un démoniste. Le pouvoir de la lame dure cinq jours et aura pour effet de doubler artificiellement chaque jour l'une le score de l'une des cinq branches du pentacle. Il y a donc un jour associé à Tiamat, un autre à Ereshkigal etc... Si la succession commence toujours par Tiamat rien ne permet de savoir dans quel ordre apparaîtront ensuite ses quatre enfants. Le changement se fait à chaque aube, et le score est considéré comme double sous tous rapports.
D'un point de vue divinatoire, la Sorcière a souvent en sus de sa signification passionnelle un lien à l'idée même de magie : elle implique que la magie est présente dans la destinée de la personne concernée par la divination et aura une influence sur la question posée.

Le Vampire [Nergal]



Le Vampire détruit ceux qu'il aime. Il n'aime que pour dévorer, détruire.
Cette lame pourra être utilisée par exemple pour inspirer à une personne un sentiment suffisamment fort pour le pousser à la violence. Le Vampire est une lame violente et particulièrement dangereuse. Elle peut être aussi utilisée pour se protéger au contraire d'un danger particulier : la possession démoniaque. Invoquer son pouvoir sur une personne volontaire peut immuniser celle-ci contre la possession démoniaque pour une durée de 5 jours. Ce pouvoir est lié au premier dans la mesure où du point de vue d'un démoniste les sentiments intenses sont une forme de possession et peuvent d'ailleurs faciliter celle-ci.
D'un point de vue divinatoire, le Vampire peut indiquer, au-delà de sa signification passionnelle, la présence de sang dans la réponse à la question posée.

Le Martyr [Nergal]

Opposé et complément naturel du Vampire, le Martyr n'aime que pour être détruit. Cherchant avant tout à se tourmenter lui-même, il aimera préférentiellement ceux qui lui feront du mal, et les sélectionnera avec une perspicacité tenant parfois de l'extra-lucidité. Terriblement efficace dans l'auto-destruction par procuration, il choisira son bourreau avec des raffinements de cruauté, afin de se punir d'on en sait quel péché originel.
Son pouvoir de base sur les passions peut être tout aussi destructeur que celui du Vampire, voire beaucoup plus. Le Martyr peut amener

la victime à céder dangereusement à ses pulsions auto-destructrices. Outre cet effet, le Martyr peut rendre une cible volontaire insensible à la torture pendant 48h. Le Martyr n'a pas de signification divinatoire annexe à celle qu'elle a par défaut en tant que passion. L'abondance des yeux apparaissant sur le dessin de la lame est symbolique d'un lien évident avec la couleur des larmes, associée à la souffrance.

Le Page [Namtarou]

Le Page ne souhaite que vivre dans l'ombre de l'être aimé, sans désir de s'élever à son niveau contrairement au Mystique. Le Page est là, il observe, fidèle, heureux d'être un soutien de l'être aimé, sans volonté de partager sa gloire ni de s'autodétruire. Le Page n'a qu'une ambition, très modeste: satisfaire les désirs et les besoin de l'être aimé pour lui garantir son attention. Il n'est pas pour autant un chevalier-servant inopportun et attend patiemment qu'on fasse appel à lui. Il ne cherche pas non plus à s'auto-détruire comme le Martyr, car il cherche une négation de lui-même relativement douce et paisible.

Outre son pouvoir de base de manipulation des sentiments en tant que Passion, le Page a un redoutable pouvoir qui en fait l'une des cartes les plus précieuses du tarot: il permet à celui qui en invoque le pouvoir de se faire obéir de toute créature démoniaque dont la plus faible branche du pentacle a un score strictement inférieur à son ego, et ce aux dépens des liens magiques existants éventuellement entre la créature et un mage ou un autre démon. Le pouvoir du Page est si puissant que la créature démoniaque visée ne peut y résister, et obéira totalement à qui a invoqué sa puissance. La durée de ce pouvoir est très aléatoire, et dépasse rarement le crépuscule suivant. Aussi le Page est-il souvent utilisé comme dernier recours par des chasseurs de démons perdus dans les Abysses. Le Page est considéré par les mages démonistes et démonologues comme l'un des chefs-d'œuvres des Paük. C'est un enchantement extrêmement subtil qui fait appel à la nature profonde d'un démon: à savoir celle d'un simple outil. Un outil ne résiste pas. D'ailleurs les seuls démons qui parviennent à résister au Page sont ceux qui, bien que faibles par leur pentacle, ont pour une raison ou une autre réussi à "s'humaniser" suffisamment pour dépasser leur essence originelle.
D'un point de vue divinatoire, le Page a en sus de sa signification basique de Passion a une signification remarquablement précise, mais selon certains devins d'autant moins fiable: lorsque la question posée appelle une réponse par oui ou par non, le Page signifie que la réponse est oui, car le Page ne dit jamais non.

L'Archiviste [Bêlit-Séri]

L'archiviste ravale ceux qu'il aime au rang d'objet car il est incapable de les envisager en tant qu'êtres indépendants de sa passion. Dans le domaine amoureux, l'archiviste est est le type même du Dom Juan. N'aimant que pour collectionner, il accumule les conquêtes qui perdent tout leur intérêt une fois ajoutées à son tableau de chasse.
L'illustration de l'archiviste peut surprendre dans la mesure où il s'agit d'une représentation de l'Ombrageuse Enfant, c'est-à-dire la contrepartie démoniaque de *Schattentanz*, la déesse de la mort des Mraka. Le nom démoniaque de la carte est d'ailleurs celui de l'Ombrageuse Enfant.
Mais cela illustre parfaitement le point de vue de l'archiviste car l'Ombrageuse Enfant ne s'intéresse aux vivants qu'à travers leur avenir en tant qu'âmes mortes et à la place qu'elle leur trouvera dans son domaine, le fameux Ventre de la Mort.
Outre son pouvoir d'influence sur les passions, l'Archiviste permet d'entrer en contact avec un mort dont l'âme est présente dans la Douat, et ceci même si elle y est protégée par un havre. De plus l'âme concernée voit ses cœurs Ib et Hati placés automatiquement à 5. Il est alors possible de parler avec l'âme pour une dizaine de minutes. Enfin entre les mains d'un nécromancien, cette carte peut accorder un bonus de +30 à toute tentative de localisation d'une âme morte, en lieu et place du pouvoir habituel.
L'archiviste est considéré en divination comme une carte d'assez mauvais augure, car hormis sa symbolique passionnelle elle est censée annoncer une mort prochaine.

Le Chevalier [Nergal]

Le Chevalier cherche dans l'être aimé une cause perdue, ou plus modestement un service à rendre. Le Chevalier cherche à donner un sens à son existence en se rendant utile à l'existence de quelqu'un d'autre. Proche du Martyr, il s'en distingue dans la mesure où il n'exige pas forcément de relation amoureuse pour s'épanouir. Il est également proche du Page mais s'en distingue dans la mesure où il cherchera à se rendre utile même lorsqu'on n'a aucun besoin de lui.
Outre son effet sur les passions, le Chevalier peut reproduire à très faible échelle l'une des facultés surnaturelles des Chevaliers de *l'Ordre du Serpent*, qui se consacraient à l'extermination des Titanides : celle qui leur permettait de résister aux pouvoirs de magie naturelle des Titanides. L'activation de ce pouvoir particulier du Chevalier permet donc de conférer à la personne de son choix un bonus de +12 à tout jet de résistance ainsi qu'une résistance à la magie de 60% contre une quelconque forme de magie naturelle issue d'un Titanide (ce qui inclut le Peuple-Fée et les Dragons notamment). La personne bénéficiant de ce pouvoir doit porter la carte sur lui ainsi qu'un serpent enfermé dans un bocal. Il ne doit pas nourrir le serpent mais peut le laisser respirer.

La protection de ce pouvoir dure tant que survit le serpent.
En divination le Chevalier indique une naissance prochaine, souvent clandestine, en rapport avec l'histoire de Zeus enfant confié aux Curètes pour échapper à la haine de son père Cronos, puisque les Curètes représentent la tradition à l'origine de l'Ordre du Serpent.

Le Marchand de poisson ou la Druide [Ereshkigal]

Similaire à l'archiviste dans la mesure où il aura un comportement de séducteur et cherchera à se valoriser par ses conquêtes, le Marchand de poisson attachera cependant une très grande importance au prestige social qui découle de ses conquêtes. Comme le vrai marchand de poisson vous flanquera sous le nez sa magnifique daurade, criant à pleins poumons pour attirer votre attention, ce signe amoureux utilisera l'être aimé comme un bijou à montrer avec beaucoup d'ostentation, comme signe de réussite et objet de luxe, générant prestige et considération.
L'illustration du marchand de poisson représente une Druide tenant une roue de Bélénos à laquelle sont accrochées des têtes d'ennemis vaincus (en l'occurrence des Elfes). De ce fait cette lame est appelée fréquemment la Druide, mais son nom démoniaque (торговец рыбой) signifie bien "Marchand de poissons". L'on dit que le pouvoir initial de cette lame, qui est d'attiser les passions proches du comportement du Marchand, peut aller beaucoup plus loin, et transformer le simple désir de conquête en une pulsion meurtrière. Suffisamment chargée, cette lame pourrait transformer une personne en un tueur récidiviste voire même lui inspirer cette frénésie guerrière particulière aux peuples celtes. De fait, si l'on recouvre de peinture bleue le visage de la cible de cet enchantement tout en invoquant son pouvoir, la cible sera animée d'un désir meurtrier pendant une durée aléatoire, à l'égard des personnes pour lesquelles elle ressent de l'amour, de la considération ou même de la simple admiration. Elle voudra les tuer et garder leurs têtes comme de glorieux trophées.
En termes de divination, le Marchand de poissons a une signification beaucoup plus anodine : il représente une transaction commerciale, ou une suite logique d'éléments quelconques (c'est l'image de la roue).

Le Capitaine [Ereshkigal]

L'illustration de la lame porte en son centre un homme portant l'uniforme de la *Milice du Christ Rédempteur*, un ordre monastique guerrier particulièrement puissant et opposé à toute forme de magie. Cette lame fut sans doute dessinée ainsi en souvenance de la fameuse Croisade Souterraine que la Milice lança pour éliminer les cités Mraka. Croisade qui s'acheva par un échec aussi mémorable que sanglant pour les deux parties.
Le Capitaine cherche dans sa relation amoureuse une sitation dominante. Mais au contraire de la Sorcière il ne compte pas l'acquérir en transformant l'être aimé, mais il cherche son partenaire de manière à garantir sa supériorité (sociale, intellectuelle, physique etc...) et ne compte pas voir l'objet de ses désirs changer en un sens qui menacerait cette supériorité. Le Capitaine peut ainsi influencer les sentiments de ses victimes dans le sens d'une forme autoritaire et possessive d'attachement dans tous les domaines, mais c'est un pouvoir relativement peu utilisé.
Une autre facette de son pouvoir est plus utile, elle permet de forcer la victime à obéir à un ordre formé d'un verbe seul à l'impératif correspondant à une action simple, réalisable et n'entraînant pas la mort évidente de la victime : "pars", "dors", "tais-toi", "réponds" etc... mais pas "meurs" ni "saute" (devant un précipice) ni "envole-toi" (à moins la victime sache voler). L'ordre doit être formulé dans une langue que la victime comprenne, et l'effet du sortilège ne dure que le temps d'une scène.
Dans le contexte divinatoire le Capitaine annonce très simplement une guerre à venir.

L'Araignée ou J'attends [Ereshkigal]

L'Araignée attend au centre de sa toile. Elle ne va pas vers les autres, mais étend ses filets de manière à les capturer au moindre mouvement qu'ils feront vers elle, rendant leur fuite impossible. Plus on cherche à se dépêtrer de leurs rêts plus on s'y emprisonne. L'Araignée est une fausse solitaire: elle espère et attend, et souffre de sa solitude, mais elle n'a pas la force de quitter elle-même sa toile. Observant le vol amoureux des papillons, elle-même reste désespérement clouée au sol, privée d'ailes. L'envie peut la faire lentement dériver vers une folie et un isolement complets.
Quoique les devins l'appellent couramment l'Araignée, le nom démoniaque de la carte est ЖДУ (prononcer "jdou", "j'attends"), mais il n'apparaît pas sur la carte elle-même. On donne plusieurs explications à cela. Certains disent que "Paük" signifiant précisément "l'araignée" en démoniaque, cette carte est en quelque sorte une signature de ses créateurs, mais que des maléfices inconnus peuvent frapper ceux qui prononcent ce nom maudit en utilisant ce tarot s'ils n'appartiennent pas eux-mêmes à la famille Paük. C'est pourtant faux: tout mage démoniste verra aisément que le nom des Paük n'a aucun effet sur cette carte ou toute autre du tarot. Cette crainte superstitieuse est cependant très bien ancrée chez les utilisateurs du tarot, que ce soit pour la divination ou non. Même les rares textes parlant du tarot déconseillent d'ailleurs de prononcer le nom de cette famille maudite.
Une autre explication, beaucoup moins connue mais beaucoup plus valide, est que la représentation de la carte est en fait celle de Lilj, la déesse disparue que Lilyom était avant la Verbannung. Cette carte exprime donc le sentiment de solitude et de désagrégation mentale associé pour les Mraka à la lente agonie de Lilj, et évoque sa transformation en araignée comme une étape de cet avilissement. Mais l'image de l'araignée, quoiqu'en effet associée dans le culte de Lilyom à la métamorphose de celle-ci, est censée être positive, et non le stade ultime d'une dégénérescence. Parler donc d'"araignée" pour désigner cette représentation serait une manière d'associer la Reine-Araignée à la folie et la décadence. Si la folie fait partie du culte de Schattentanz, elle n'a en revanche pas sa place dans celui de Lilyom. Par conséquent appeler cette carte "l'araignée" eût été sans doute perçu comme un blasphème. D'ailleurs, il est fréquent d'entendre des Mraka appeler cette carte "Lilj".
L'effet de l'Araignée sur les sentiments est particulièrement difficile à prévoir. En effet, le pouvoir passionnel de base de cette lame est différent de ce que l'on pourrait imaginer. L'Araignée déforme un sentiment existant pour le dépouiller de toute générosité et de toute gratuité et le pervertit en général abominablement en modifiant le point de vue de la victime sur le monde et la vie en général. C'est une métaphore de la manière dont la personnalité de Lilj fut horriblement transformée pour créer celle de Lilyom et de la malédiction du Regard Oblique. Le pouvoir de l'Araignée ne s'arrête pas là : il peut transformer également physiquement sa victime et même lui conférer des pouvoirs magiques qu'il n'avait pas précédemment. On raconte que parfois cette métamorphose est permanente, si la victime le souhaite. Il est arrivé que certaines personnes appellent volontairement à eux le pouvoir de l'Araignée, qui put alors s'exprimer pleinement, laissant supposer un pouvoir potentiellement immense de cette lame. De fait elle n'est jamais complètement chargée, et semble pouvoir accumuler une quantité infinie de Transcendance morte.
Dans le contexte divinatoire, l'Araignée annonce qu'un acte depuis longtemps oublié va prochainement se rappeler à la mémoire de la personne concernée par la divination, sous la forme de conséquences aussi néfastes qu'imprévues.

Le Scorpion ou Serket [Tiamat]

Serket est le nom d'une divinité égyptienne à tête de scorpion, mais cette carte n'a rien à voir avec cette déesse. On l'appelle ainsi car elle représente une femme noble de *Khôme* portant la coiffure censée évoquer le scorpion que les Khôms eux-mêmes appellent "Serket", en référence le plus souvent inconsciente à leur passé oublié.
Le scorpion est associé à une idée de quête d'absolu, peut-être parce qu'il préfère le suicide à la mort par le feu, et pour une femme khôme, porter cette coiffure est à l'origine une manière de dire qu'elle recherche le grand amour et ne se contentera de rien d'autre. Bien entendu c'est devenu assez rapidement un simple effet de mode.
Néanmoins la signification passionnelle de la carte est restée celle-là: le Scorpion ne considère dans son partenaire que ce qui correspond en lui à un idéal amoureux, une sorte d'absolu fantasmagorique auquel il cherchera à faire correspondre l'objet de ses sentiments, au risque de détruire la relation elle-même. Inflexible, le scorpion ne connaît ni compromis ni demi-mesure, il ne négocie pas et ne transige jamais sur l'absolu qu'il recherche. Dans l'interprétation passionnelle de cette figure, l'objet du sentiment amoureux est ignoré en tant qu'individu, il n'a d'importance qu'en tant que possible incarnation de l'absolu. Il est à la fois proche et contraire au Mystique.
Le pouvoir démoniaque du scorpion est particulièrement méconnu. Outre son pouvoir de base en tant que Passion, elle permet en principe d'établir un lien à ceux qui ont choisi le scorpion comme symbole de leur quête d'absolu: les *Œuvriers de l'Apocalypse*, et surtout à leur Maître, à savoir la mystérieuse entité nommée Notre-Dame-des-Douleurs. Le scorpion est en fait une porte vers Pénombre, et les forteresses de l'Ordre Apocalyptique dans ce lieu maudit.
Outre son sens basique et émotionnel en tant que Passion, la signification divinatoire de la carte regroupe l'annonce du suicide d'une personne proche, ou d'une catastrophe entraînant un bouleversement total. C'est de manière générale une carte de très mauvais augure.

Le Somnambule ou　眠れたい　("nemuretaï" : je voudrais dormir) [Namtarou]

La dernière des Passions ressemble fort peu à une passion au premier abord. Proche du Martyr, le Somnambule ne recherche pas son anéantissement mais plutôt le paisible confort de l'oubli de lui-même. Le Somnambule recherche paradoxalement passionnément l'assoupissement de ses propres passions et le repos que procure l'endormissement de ses désirs. Il recherche donc un partenaire qui ne le rendra ni heureux ni malheureux et lui procurera un lieu confortable où s'endormir, un refuge mental et spirituel sans danger.
Le nom démoniaque de la carte n'apparaît pas sur celle-ci, mais on peut y lire son nom en langue nippone, correspondant sur Terre Seconde à la culture du peuple *Wa*. Nemuretaï peut être prononcé en lieu et place du nom démoniaque de la lame, pour le même effet.

L'allusion à la culture nippone est lié aux légendes traditionnelles de la mythologie shintoïste qui racontent d'étranges voyages oniriques où la personne s'oublie entièrement dans le sommeil.
Le Somnambule a une action particulière sur les passions: elle les apaise, et parfois même les éteint complètement, pour une durée variable. Elle est particulièrement efficace lorsqu'il s'agit de contrer l'effet d'un autre arcane majeur. Sa signification divinatoire annonce l'effondrement prochain d'une structure quelconque par le fait de son simple épuisement, qu'il s'agisse d'une personne, d'un bâtiment, d'une organisation sociale, d'un objet etc...

Les Armes

Les armes sont les arcanes mineurs, c'est-à-dire les cartes marquées par des couleurs. On distingue les cartes numérales (1 à 5) des honneurs (Roi à Écuyer). Nombre de ces cartes ont également un nom en plus. Les Chiffres sont représentées par des livres, les Larmes par des yeux, les Silences par des clefs, le Sang par des cœurs et les Cauchemars par des croissants de Lune. Les Chaînes sont parfois représentées par des mains enchaînées. Les autres couleurs sont représentées de manière beaucoup plus littérale.

Le fait qu'il y ait 5 cartes numérales est une référence évidente aux cinq principes abyssaux, et de fait le 1 de chaque couleur est souvent (mais pas toujours sinon ce ne serait pas chaotique) lié à Tiamat, le 2 à Ereshkigal, le 3 à Bêlit-Séri, le 4 à Nergal et enfin le 5 à Namtarou. On appelle de ce fait souvent les as les "Maternelles", les 2 les "Malveillantes", les 3 les "Mensongères", les 4 les "Infâmes" et les 5 les "Voyageuses". Certains d'ailleurs n'utilisent pas les termes "as de bâtons", "trois de sang" etc... mais disent "maternelle de bâtons" et "mensongère de sang". Ce lien des armes numérales (parfois trompeur, d'autant plus que le principe par lequel la carte se recharge n'est pas nécessairement celui qu'indiquerait son numéro) est pris en compte aussi bien par ceux qui utilisent le tarot pour ses propriétés magiques que ceux qui l'utilisent pour la divination.

De même la symbolique des couleurs infernales n'est pas oubliée par les devins. Quelle que soit la méthode de tirage des cartes utilisée on dit que "*le tarot-sorcier se lit en trois fois: les signes d'abord, puis les caractères et enfin les couleurs*". Cela signifie que la première lecture prend en compte les significations divinatoires des cartes, la seconde les caractères "malveillants" etc... des cartes numérales s'il y en a et la dernière les couleurs apparues, s'il y en a aussi. Les devins considèrent souvent qu'un bon tirage contient toujours trois lectures. C'est pourquoi une main constituée uniquement de Passions est souvent jugée extrêment obscure d'une part et de mauvais augure d'autre part, car elle n'autorise que la première lecture.

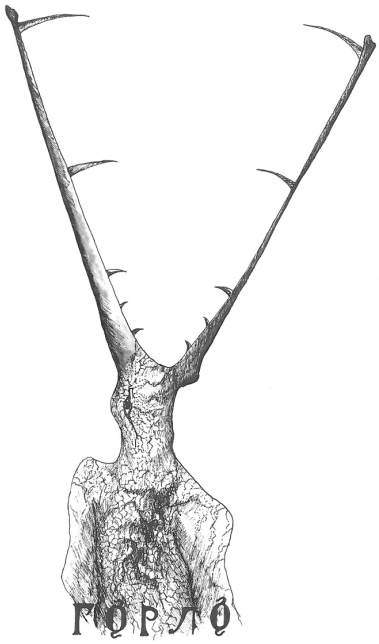
La curée (As de Sang) [Nergal]

La curée est l'instant dans une partie de chasse où le gibier ne peut plus s'enfuir, et les chiens se jettent sur lui pour l'achever. Cette carte s'utilise sur une victime en situation de faiblesse, et aggravera sa situation là où elle est affaiblie. Les effets de cette carte sont dangereux et aléatoires, mais rarement directement mortels.
Sa signification divinatoire indique une vulnérabilité liée à la nature même de la personne visée par la divination. Par exemple elle peut indiquer un danger lié à des Mraka pour des Hochalben ou des Gobelins pour des Nibelungen etc...

Le Chasseur (Deux de Sang) [Nergal]

La Malveillante de Sang est plus souvent appelée le Vagant, car c'est l'un de ces patibulaires personnages qu'elle représente. Cependant son pouvoir est en général associé à ces chasseurs exceptionnels que sont les Guides, dont certains gagnent leur vie en effet en tant que Vagants.
La lame du Chasseur est rechargée en étant trempée dans du sang et confère à qui l'invoque ensuite son pouvoir la faculté des Guides de "Proie de prédilection", associée à un bonus de +5 (cf. les Règles de simulation), orientée contre la catégorie liée au sang dans lequel elle fut trempée. Elle reproduit d'une manière magique cette faculté particulière des Guides qui leur permet d'entrer en empathie limitée avec une catégorie particulière d'entité (Dragons, Peuple-Fée, Gobelins, Morts-Vivants, Démons, Diables, Angles, Ténébrides, Elfes, Humains...) afin de mieux les combattre. On ne peut choisir une catégorie à laquelle on appartienne soi-même. Ce pouvoir reste en général actif jusqu'à la prochaine Pleine Lune. Si la lame est trempée dans le sang d'un animal normal elle confère alors à qui l'utilise la compétence "empathie animale" à une valeur égale au quintuple de son empathie.
Par ailleurs, comme souvent les Malveillantes, le Chasseur peut prendre possession de celui qui l'utilise. Lorsqu'il tue une proie associée à ce pouvoir et en étant sous l'effet de celui-ci, il doit réussir un jet de volonté contre un seuil égal à 10+son ego. Au premier échec il sera sous l'emprise d'un puissant envoûtement qui durera jusqu'à la prochaine Pleine Lune et l'incitera à chasser la catégorie à laquelle il appartient lui-même, comme par le fait d'une vengeance posthume de sa victime. Il commettra donc d'abominables crimes contre sa propre communauté, et dévorera ceux qu'il tuera sous l'effet de cet envoûtement. Selon ses capacités il usera de ruse pour cela et veillera à se comporter normalement par ailleurs pour ne pas éveiller les soupçons.
En divination son apparition annonce en général un événement concernant au premier chef des animaux, par exemple qu'une vache va prochainement vêler, ou encore qu'un loup dévorera une brebis du troupeau, qu'un cheval sera retrouvé ou se cassera une patte... Tout dépend des autres cartes auxquelles le Chasseur est associé.

Gorlo (Trois de Sang) [Namtarou]



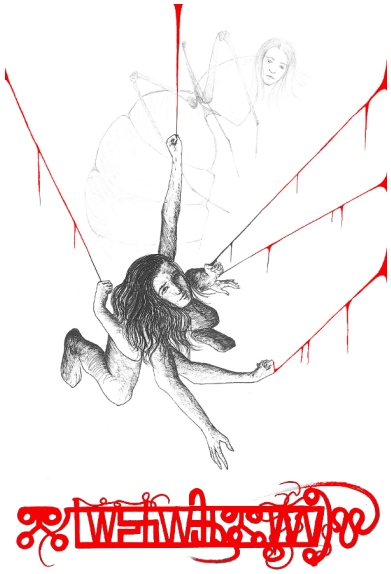
La Mensongère de Sang est particulièrement convoitée pour son pouvoir : elle permet d'invoquer et de contrôler un démon Gorlo pour une durée de 1d12 jours. Gorlo est un démon puissant et fort apprécié des démonistes et des alchimistes. Son pouvoir se recharge de manière très spécifique : l'invocateur doit être mortel et manger de la chair d'une personne issue de la même lignée que lui, et ce alors que sa victime est encore vivante. Et oui, Gorlo se mérite. La Mensongère reste la Mensongère cependant, et sa nature trompeuse intervient dans un paramètre essentiel : au cours de son service Gorlo mentira une fois à son invocateur, c'est-à-dire qu'il accomplira une tâche en apparence mais fera quelque chose en plus ou en moins ou de manière générale désobéira d'une manière imprévisible qui lui sera soufflée par son esprit retors de créature démoniaque, le plus souvent sur un point de détail, mais suffisant pour nuire aux intérêts de l'invocateur. La plupart des gens utilisant Gorlo ainsi ignorent la particularité de cette lame, et les autres s'engagent dans un subtil jeu de tromperie avec le démon. Sachant que le démon n'a droit qu'à une désobéissance, et cherchera sans doute à nuire le plus possible à l'invocateur, ils essaient de l'amener à croire qu'ils ignorent cette propriété de la Mensongère de Sang, et qu'une tâche en fait secondaire pour eux est essentielle, afin que le démon brûle son "joker" sur cete tâche et ensuite puisse être utilisé en toute sécurité. Lorsque le démon lui désobéit, l'invocateur le sait toujours.
Cette lame qui incite à engager un jeu de dupes avec un démon a évidemment un sens divinatoire fortement lié à la tromperie. Les devins se perdent en interprétations mais en général Gorlo indique que celui qui croit tromper son monde devrait se méfier de n'être pas lui-même le dindon de la farce. Une autre interprétation communément utilisée est que la cible de la divination cherche à manipuler un pouvoir qui la dépasse.

La Sentinelle (Quatre de Sang) [Namtarou]

L'Infâme de Sang est symbolisée par une Sentinelle, soit un Diable de rang 2. Ces Diables sont des guerriers d'élite servant essentiellement à la garde des lieux sacrés de la Géhenne. Là encore le Tarot des Paük fait montre de son irrespect envers la symbolique infernale puisque ce Diable, lié normalement à la couleur des Épées, se trouve ici associé à cette du sang. Le cœur, image habituelle de la couleur du Sang, n'apparaît pas ici, mais la Sentinelle porte sur son bouclier les deux carrés entrelacés écarlates qui forment l'emblème du Sinistre Octogone, le conseil des huit Achmad les plus puissants (cf. *Diables, Géhenne*). Or les Achmad en général représentent les premiers des Diables précisément par droit du sang. Ces deux carrés sont donc une répétition du Quatre de Sang dans l'esprit tortueux des Paük.
Le mysticisme irrévérencieux des Paük a associé à cette fière image du guerrier infernal tout entier voué à la violence un pouvoir des plus étranges, lié en effet à la couleur du Sang dans sa relation à la chair vivante et sa biologie (c'est-à-dire son sens initial selon *Méthyl*) : elle permet à l'invocateur d'inoculer une maladie à sa victime. L'avantage est que cette inoculation n'est pas magique en elle-même : l'Infâme de Sang en effet se recharge en étant placée au contact d'une personne atteinte d'une maladie quelconque qui soit contagieuse (pas le cancer par exemple ni les maladies auto-immunes), et elle absorbe le germe de la maladie (microbe, bacille, virus, bactérie...). La lame se contente de porter ce germe et de le transmettre de manière magique dans le corps de la victime, mais le germe en lui-même n'a rien de magique (d'ailleurs aucune maladie magique ne peut être transmise ainsi). La victime doit donc faire un jet d'encaissement pour résister à cette maladie, dont le seuil dépendra de la virulence de celle-ci. L'Infâme de Sang exprime donc son lien à Nergal en utilisant Namtarou, ce qui est une sorte d'insulte déguisée à l'intention du Sinistre Octogone, qui fait référence à une guerre survenue jadis entre le Sinistre Octogone et les Mraka, appelée la Guerre de la Pestilence. Le Sinistre Octogone avait alors décidé d'en finir avec la civilisation démoniaque des Drachenalben et l'Achmad Oyollohtetix utilisa des Sentinelles comme porteurs sains de multiples affections, afin de créer des épidémies chez les Mraka, qui de par leur isolement extrême, sont souvent très vulnérables aux maladies de la surface. Si la Guerre de la Pestilence échoua à exterminer les Mraka elle laissa de forts mauvais souvenirs chez ceux-ci. Les Paük retournent donc ce funeste passé en une insulte à l'intention du Sinistre Octogone, qui ne semble avoir guère confiance en l'efficacité guerrière de ses créatures et a en l'occurrence fait preuve d'une couardise bien peu compatible avec leur sens de l'honneur si chatouilleux.
Dans le contexte divinatoire la Sentinelle annonce très simplement une épidémie ou de manière générale l'irruption d'une maladie contagieuse. Elle peut avoir un sens figuré également : l'épidémie peut symboliser la diffusion d'une rumeur fallacieuse par exemple ou d'un sentiment de haine ou de panique.

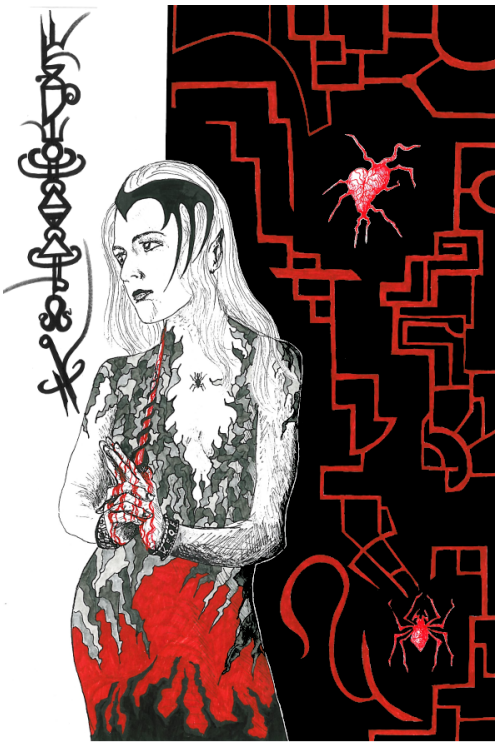
La Reine-Termite (Cinq de Sang) [Tiamat]

Cette lame représente en fait un Vespiaire, c'est-à-dire un *Diable* de rang 5, sous ses deux formes, dont l'une est en effet proche d'une reine-termite géante. C'est une lame qui ne peut agir que sur l'invocateur lui-même et qui est particulièrement difficile à recharger. Son effet est de transformer de manière définitive la lignée de l'invocateur (s'il s'agit d'un mortel) en la mâtinant d'un patrimoine immortel. L'hybridation immortelle est en fait liée à la manière dont la lame a été rechargée : elle doit être trempée dans le sang d'un immortel au



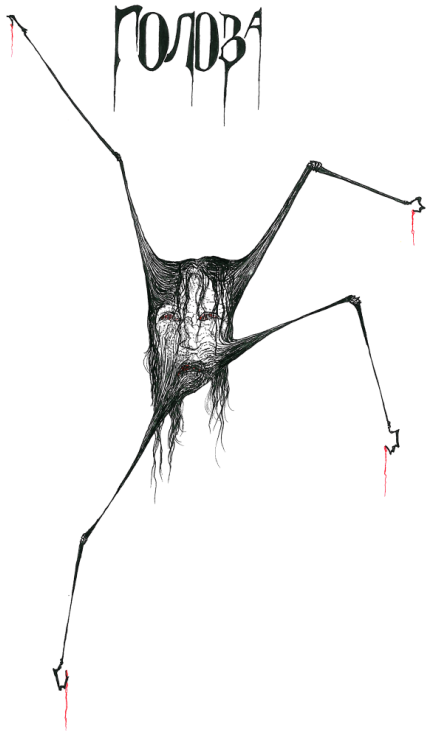
moment de sa mort. Elle se charge alors d'une part de son essence qu'elle peut transmettre à l'invocateur. On peut par un jet d'identification de la magie réussi contre un seuil de 29 connaître les essences immortelles éventuellement chargées dans la lame, en revanche il est impossible de savoir laquelle voire lesquelles entreront en jeu lors de l'utilisation de la lame. Des hybrides particulièrement improbables sont nés de l'utilisation de la Vagabonde du Sang. On dit qu'y faire appel est une manière de se laisser emporter dans le chaos primordial que symbolise Tiamat pour se reconstruire.
Sur le plan divinatoire cette lame indique de manière très vague un bouleversement radical, qui sera amené à modifier la nature même des choses.

Le cœur battant (Écuyer de Sang) [Nergal]



Cette lame représente une prêtresse Mraka de Lilyom tenant une dague sacrificielle, ses mains souillées du sang de sa victime. Le cœur encore battant de la victime est en général offert à la déesse, et c'est ce sacrifice que symbolise l'Écuyer de Sang : la sacrifice du mortel à l'immortel. De fait cette lame se recharge dans le sang d'un mortel mis à mort. Son pouvoir est lié à l'Araignée-Dragon elle-même (ou Kossoï de son nom démoniaque), soit le double démoniaque de la déesse. Il permet de consacrer l'âme de la personne ainsi tuée à celui-ci, en échange d'un service qui pourra être demandé ensuite par l'intermédiaire de l'utilisation de la carte. La réussite de la consécration à l'Araignée-Dragon sera automatique à moins que l'âme soit déjà consacrée ou élue à une autre divinité, auquel cas il appartiendra au MJ de décider de la réussite de la consécration et du résultat des créatures de la Douat qui se disputeront l'âme morte. Un nécromancien quelconque peut également avoir son mot à dire ou tout prêtre disposant de pouvoirs de basse-nécromancie. Certaines âmes sont également brûlées à leur mort : on dit que c'est ce qui arrive aux Athées. Quoi qu'il en soit, la carte n'est rechargée que si l'âme parvient sans encombres aux Abîmes de Soie, le domaine de l'Araignée-Dragon dans les Abysses. D'autres âmes peuvent être consacrées de la même manière, accroissant à chaque fois la "charge" de la carte. Lorsque l'invocateur choisit d'utiliser le pouvoir de la carte, il peut demander de l'Araignée-Dragon un service d'autant plus important que la "charge" de l'Écuyer. La charge dépend évidemment que la "qualité" des âmes offertes, c'est-à-dire de leur Ka (cf. *l'Âme Immortelle*).
La signification divinatoire de l'Écuyer est particulièrement étrange et précise : elle annonce un viol. Les Mraka le justifient en expliquant que le viol de Demi-Lune (cf. *Albenheim*) fut le point de départ de l'évolution de Lilj en Lilyom, et que chaque sacrifice à l'Araignée-Dragon est une sorte de vengeance rituelle par rapport à cet acte fondateur.

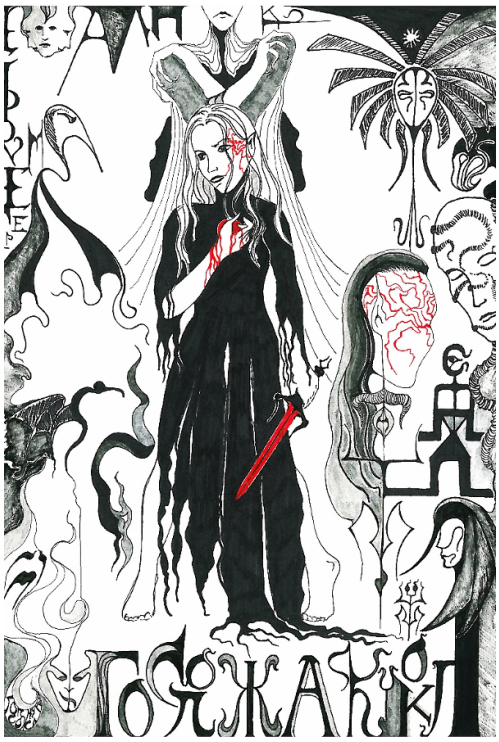
Le cœur absent (Chevalier de Sang) [Tiamat]



Le Chevalier de Sang est très lié à l'écuyer : il se réfère aussi au sacrifice du mortel à l'immortel, mais sous un autre angle. La lame représente un Démon-Tête (cf. *Démons*) mais ne permet nullement d'en invoquer. Le sang perlant là où sont enfoncées les quatre crochets au bout des pattes du démon représente ce qui fait la nature particulière des immortels que certains cosmogonistes appellent "de seconde génération", c'est-à-dire ceux dont l'existence même repose sur des âmes mortelles mortes, soit Anges, Diables, Démons, Morts-Vivants et Procurateurs en général. Les Titanides sont par exemple à l'inverse des immortels de "première génération" puisque leur existence est indépendante de celle des mortels. Le sang des mortels alimente les immortels de seconde génération, et c'est cette réalité, vue ici comme une faiblesse, qu'exprime cette carte. Son nom exprime ce qui manque aux immortels par rapport aux mortels, et l'image de ce démon qui n'est finalement qu'une tête privée de cœur et même de corps, illustre parfaitement ce manque.
Le pouvoir du Chevalier de Sang est d'agir en présence d'un immortel de seconde génération sur l'âme ou les âmes qu'il porte en lui, non pas pour le détruire, mais pour l'influencer. C'est une carte potentiellement très puissante, car l'immortel visé **n'a droit à aucun jet de volonté** pour résister. La résistance à la magie s'applique cependant. Dans le cas des Anges ou des Démons les âmes utilisées ont en principe perdu toute intégrité, et pourtant cette lame leur rend une présence, si fantômatique et imperceptible qu'elle soit. L'invocateur acquiert une vision des âmes associées à l'immortel qui est sa cible (à vue), de leur histoire avant leur mort. Il pourra alors utiliser l'une de ces âmes pour créer une résonnance mentale avec celle-ci, comme s'il lui parlait et lui demandait de l'aider. Il y a alors une chance que l'immortel soit influencé par cette correspondance et obéisse aux ordres mentaux que lui transmettra l'invocateur, et ce pour la durée d'une scène. Les chances de réussite sont de base égales à r%, où r est le nombre de rounds où l'invocateur pourra se concentrer sans interruption sur sa cible, en vue de celle-ci et avec la carte en

main. Le MJ peut modifier ce pourcentage de + ou -15% selon la pertinence de la nature des ordres donnés avec le caractère et le passé de l'âme morte contactée. Il sera aisé de manipuler un Démon pour qu'il attaque des Gobelins en utilisant une âme d'un humain tué par des Gobelins par exemple.
Dans le contexte divinatoire, cette lame a un sens très vague. Elle signifie que la réponse à la question posée relève plus des sentiments que de la raison.

L'Écorcheuse ou la Maîtresse des Fétiches (Dame de Sang) [Ereshkigal]

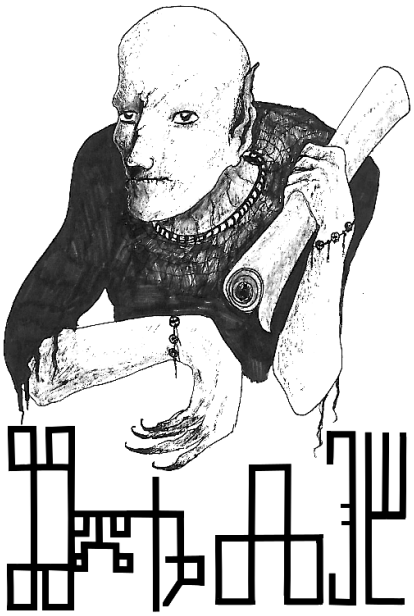


Les Écorcheuses sont chez les Alektoüs - l'une des branches des Drachenalben (cf. *Elfes des Profondeurs*) - les prêtresses qui entourent l'incarnation d'Alekto, l'Euménide qui protège la cité du même nom. La Maîtresse des Fétiches est en fait une Écorcheuse particulière: elle conserve les fétiches associés à chacune des Écorcheuses, ce qui garantit une forme de contrôle sur celles-ci.
Le pouvoir de cette carte est en fait plus général que ce contexte particulier lié au Monde Souterrain dont provient le tarot. Le nom démoniaque : Госпожа кукол signifie plutôt "Maîtresse des poupées", et le pouvoir de la carte est en fait lié au redoutable pouvoir de possession des Démons. La Maîtresse des Fétiches permet de prendre possession d'une victime à vue. L'utilisateur de la carte perd quant à lui le contrôle de son propre corps qui s'effondre, comme frappé de catatonie. Son métabolisme s'arrête mais il reste vulnérable aux attaques. La durée de la possession est au maximum de 5 jours. Si le corps d'origine de l'utilisateur est détruit, l'utilisateur meurt et la possession cesse. Si le corps de la victime est détruit l'utilisateur est également mort, et, par un étrange retour des choses, très révélateur du sens de l'humour particulier des Drachenalben, l'esprit de la victime en revanche survit et prend alors possession du corps de l'utilisateur s'il est encore disponible (faute de quoi la victime périt également). Quoi qu'il en soit la victime ne garde aucun souvenir de ce qui est arrivé durant la période de possession.
En ce qui concerne sa signification divinatoire, l'Écorcheuse indique que parmi les liens dont dépend la personne visée par la divination, certains se révéleront destructeurs et nocifs prochainement (liens familieux, amicaux, d'intérêt etc...). De manière générale l'Écorcheuse annonce que l'un des éléments dont vous dépendez se retournera contre vous.

Gare-Loup (Roy de Sang) [Namtarou]

Gare-Loup ou Garou est le nom de ces mythiques chefs de meute humains, entourés de leur famille lupine et vivant au cœur des forêts. Ici le Gare-Loup est en fait une Waldalbe (cf. *Elfes Sylvains*), plus précisément de la lignée des Maîtres-Loups, représentée avec son loup familier. Elle porte entre les dents une de ces fleurs magiques appelées "Cœur de Gaïa" (cf. *Alchimie*), et qui marque la couleur de cette lame. Les Mraka ont traditionnellement un mépris considérable pour les Maîtres-Loups, qu'ils considèrent comme particulièrement dégénérés de par leurs liens aux loups et leur croyance en la métempspychose. Cette animalité est donc représentée par cette lame. Le Roy de Sang représente en fait le patrimoine commun à tous les êtres vivants, soit l'essence même de la vie. Son pouvoir est de permettre à l'invocateur de tomber dans une sorte de catatonie tandis que son esprit prend le contrôle du corps d'un animal à proximité de l'endroit où il se trouve. En réalité c'est le corps astral (cf. *Chamanisme*) de l'invocateur qui prend le contrôle d'un animal par l'intermédiaire des esprits animaux qui lui sont associés. L'invocateur ne peut pas choisir quel animal en particulier sera ainsi contrôlé, mais il peut choisir son type, à condition que celui-ci soit présent à l'entour. La projection spirituelle peut durer jusqu'à l'aube suivante. On raconte qu'utiliser un peu trop souvent ce pouvoir comprend un risque à terme de se perdre définitivement dans le Monde Spirituel jusqu'à ce que son corps d'origine meure d'inanition.
Gare-Loup est une carte dont la signification est on ne peut plus vague, puisque elle apporte une orientation positive ou négative à l'ensemble de la prédiction selon qu'elle apparaît à l'endroit ou à l'envers dans le tirage.

Le Clerc (As de Chiffres) [Bêlit-Séri]

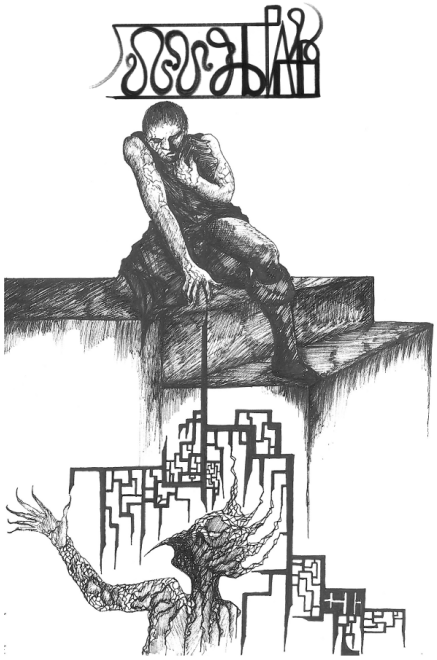


L'as des chiffres représente un Démon-Savant (cf. *Démon*), mais cette lame ne permet pas d'en invoquer un. Le Clerc est une carte fort aisée à recharger. Il suffit qu'une personne praticienne de magie, qui soit consciente et volontaire, fasse usage de n'importe lequel de ses pouvoirs en tenant la carte en main. Au lieu de se réaliser, le pouvoir sera alors conservé par la lame et pourra être réutilisé une fois par l'invocateur de la lame et se réalisera comme s'il avait été lancé par celui ou celle qui a chargé la lame. Le Clerc est considéré comme une lame extrêmement utile dans la mesure où elle peut ainsi engranger et restituer n'importe quel pouvoir magique, même de l'Innommé.
Sa signification divinatoire est particulièrement anodine : elle indique qu'une chose oubliée va vous revenir en mémoire, qui aura évidemment une importance par rapport à la question posée.

L'Écolier (Deux de Chiffres) [Ereshkigal]

La lame représente un *Éternaute* dans une pose fort affectée, une plume sur un papier blanc, comme un portrait de famille très prétentieux. Ce dessin est une sorte d'insulte à peine voilée au mystérieux peuple des Éternautes, réputé pour son attitude hautaine et condescendante à l'égard des autres lignées. La Malveillante des Chiffres est censée représenter un apprenti-mage, plus précisément nécromancien si l'on en juge aux hiéroglyphes égyptiens évoqués sur la tranche des deux grimoires posés près de lui. Les Éternautes ont la réputation d'être sorciers logomanciens (ou "sorciers nommeurs" cf. la *Dame Voilée*) et très rarement mages, mais une part non-négligeable d'entre eux étudie la magie du verbe, parfois même sans la pratiquer d'ailleurs. Ici l'étudiant porte l'étrange uniforme des Ombrages, l'école de la cité d'Enclose en *Arseterre*.
La Malveillante de Chiffres est particulièrement redoutée des praticiens de magie, car elle excelle à s'emparer de leur pouvoir. Telle un écolier avide de connaissances, cette lame permet tout bonnement de faire usage des pouvoirs magiques de la cible à sa place, quelle que soit la nature de la magie pratiquée... Même *l'Innommé* n'y échappe pas. Les sortilèges ainsi invoqués seront identiques à ce qu'ils seraient s'ils étaient invoqués par la victime, mais ils émaneront de l'utilisateur de la lame comme s'il les lançait lui-même. La victime doit être présente et dans le cas où ces pouvoirs lui coûtent Grâce ou Transcendance c'est sur son potentiel qu'ils sont "payés". Si la victime n'a plus l'énergie magique nécessaire, alors l'envoûtement est automatiquement rompu. La cible n'a droit à aucun jet de volonté (mais la résistance à la magie s'applique normalement). Une fois sa victime sous l'emprise de l'envoûtement de la Malveillante de Chiffres, celui qui contrôle celle-ci (il doit la tenir en main pour cela) peut faire usage de la magie de sa victime jusqu'à neuf fois. Après la neuvième fois l'envoûtement est rompu. Un désenvoûtement normal peut être tenté à tout moment : il autorisera de fait la victime à faire un jet de volonté.
Mais attention! Si l'invocateur de la lame utilise k fois le pouvoir de sa victime, il y a alors 10k% de chances que la Malveillante se recharge à ses dépens très rapidement et prenne le contrôle de ses propres pouvoirs au moment le moins opportun, obéissant ainsi aux mystérieux desseins de la Malveillante. Jeter la lame après usage ne sert à rien... car elle n'oublie jamais ceux qui l'ont utilisée et sait les manipuler à distance. Cette propriété est peu connue même des habitués du tarot-sorcier. Dans le contexte divinatoire, la Malveillante des Chiffres a une signification remarquablement simple et précise : elle annonce un héritage... mais pas nécessairement d'ordre financier.

L'enfant-démon (Trois des Chiffres) [Tiamat]



Cette lame se recharge d'une manière très spéciale : il faut qu'elle soit touchée par un enfant-démon. Son pouvoir reproduit alors l'un des éventuels pouvoirs natifs de magie démonique de l'enfant-démon en question. L'enfant-démon lui-même sera privé de ce pouvoir pendant 5 jours complets après avoir été en contact avec cette lame. Sa résistance à la magie peut le protéger mais il n'a droit à aucun jet de résistance. Plus la lame sera passé entre les mains d'enfants-démons, plus elle aura ainsi accumulé de pouvoirs différents. La mensongère des chiffres peut ainsi être potentiellement très puissante. Mais son caractère mensonger apparaît à travers le fait qu'elle transforme les pouvoirs ainsi acquis et qu'ils ne sont jamais restitués fidèlement. Mais l'invocateur n'a aucun moyen de savoir dans quelle mesure ces pouvoirs seront transformés car ils apparaîtront toujours sous leur forme originelle par identification de la magie ou tout pouvoir de type *Double-Vue*. En effet, la lame transforme le pouvoir au moment de l'invocation de celui-ci. On dit que la Mensongère des Chiffres est particulièrement imprévisible et retorse dans sa manière d'intervenir, et qu'elle s'adapte à l'invocateur et à son environnement.
Dans le contexte divinatoire, l'enfant-démon représente un lien familial, mais n'a pas de signification plus précise.

Le Juge (Quatre des Chiffres) [Bêlit-Séri]

L'Infâme des Chiffres exprime naturellement tout la violence de la couleur des Chiffres. Cette lame représente un Juge Infernal, c'est-à-dire en pratique un diable de rang 7, c'est-à-dire le gardien de la Loi. La présence des symboles des autres couleurs n'est ici qu'une indication de leur subordination théorique à la Loi, selon l'ordre infernal anharmonique, ce qui évidemment est contradictoire avec le fait que la couleur du Cauchemar soit encore présente (cf. *la Géhenne*), illustrant une fois de plus la nature irrespectueuse du Tarot. Les Juges infernaux se contentent de juger, sans jamais exercer la moindre violence pour appliquer la Loi, car ce n'est pas leur raison d'être. Cette lame cependant est en revanche tout-à-fait violente dans son pouvoir. La cible désignée à vue (ou à portée d'un autre sens) par l'invocateur se retrouve envoûtée. L'envoûtement est tel qu'à chaque fois que la victime ne sera pas absolument sincère dans ses paroles, elle subira une douleur aiguë qui la rendra incapable d'agir pendant un round (jet de résistance autorisé contre un seuil de 25). Le Juge est connu pour briser la volonté des plus endurants.

Le Juge a également un second pouvoir, beaucoup moins connu : il permet d'exercer une dissipation ou un désenvoûtement dont le succès sera automatique. l'utilisation de l'un ou l'autre pouvoir décharge la lame. Il faut donc choisir avec soin.
Sa signification divinatoire est asez vague : elle indique qu'une loi a été rompue, ou qu'un châtiment pour avoir enfreint une loi est proche, ou encore toute forme de jugement...

Le Pentacle ou l'Étoile (Cinq des Chiffres) [Tiamat]

La Vagabonde des Chiffres ne pouvait manquer de rendre hommage à la figure géométrique associée aux cinq principes abyssaux. Cette lame représente une Cornaline (cf. *Démons*) mais ne permet pas d'en invoquer une. Son pouvoir est essentiellement intéressant pour les démonistes : il permet à un mage démoniste (ou à un démon-mage incarné) de rerépartir à sa guise les points de son affinité Pentacle entre les cinq branches. Le pouvoir de la lame dure jusqu'à la prochaine aube. Le pentacle de l'invocateur reprend alors sa forme initiale, mais entretemps l'invocateur peut changer à volonté la répartition de son pentacle, ce qui lui permet en pratique de considérer qu'il a le rang total de son affinité dans la branche qu'il utilise au moment où il l'utilise. C'est évidemment particulièrement utile pour l'emploi du pouvoir "Anima Mundi" (cf. *la langue démoniaque*).
Dans le contexte divinatoire, l'apparition du pentacle indique qu'il faut ignorer cette lame, en tirer une ou plusieurs autres pour terminer le tirage, et effectuer une permutation aléatoire des cartes posées pour les redisposer dans un ordre différent. Certains devins choisissant cependant d'ignorer l'ordre de tirage, cette lame devient alors inutile.

Le Sphinx (Écuyer des Chiffres) [Bêlit-Séri]

Le Sphinx tue ceux qui ne savent pas répondre à ses énigmes, et c'est de fait une carte extrêmement périlleuse pour l'invocateur. Elle se recharge en fait à l'instant de son utilisation : l'invocateur met sa vie entre les mains du Sphinx. Il prononce à haute voix une question qui est en fait celle que la carte elle-même lui pose. La question est posée en démoniaque, et l'invocateur doit y répondre en personne dans la même langue, ce qui au demeurant limite les utilisateurs potentiels de cette carte. s'il ne donne pas la réponse correcte avant "quatre-vint-un battements de cœur" dit la légende, il meurt instantanément. Aucune protection ne permet d'éviter cela (même la résistance à la magie) car l'invocation du pouvoir de la carte met l'invocateur à la merci de celle-ci. Si pour une raison ou une autre la personne est immunisée contre la magie en général ou le pouvoir de la carte, il ne pourra faire appel à son pouvoir. Certains affirment avoir réussi à "tromper" le Sphinx mais rien n'est moins sûr... La question n'est pas nécessairement une énigme : elle est assez souvent un secret que doit révéler l'invocateur, au sujet duquel le Sphinx a lu en lui assez pour pouvoir lui poser la question, mais pas assez pour savoir ce qu'il en est véritablement. Et le Sphinx a fort bonne mémoire : la carte accumule ainsi au fil des années nombre de secrets qui la rendent de plus en plus intéressante... car si l'invocateur donne la réponse correcte (au sens où il répond sincèrement dans le cas d'un secret par exemple) il peut à son tour interroger le Sphinx en lui posant une question de son choix, en espérant que parmi les secrets accumulés par celui-ci se trouve une information susceptible de lui venir en aide. De fait c'est souvent le cas, car comme le dit une prière adressée à la déesse Lilyom : "*Ils soulèvent le voile pour le rabattre derrière eux*", ou en d'autres termes ceux qui cherchent à dévoiler les secrets des autres en ont souvent eux-mêmes, et d'importance. La réponse du Sphinx viendra d'elle-même sur les lèvres de l'invocateur comme la question.
Dans le contexte de la divination la carte du Sphinx révèle en quelque sorte un "quitte ou double", c'est-à-dire que la destinée de la

personne concernée par l'invocation s'en trouvera être radicalement améliorée ou au contraire aggravée.

Chiron (Chevalier des Chiffres) [Bêlit-Séri]

Cette lame porte le nom de l'unique *Centaure* sage et érudit de la mythologie grecque. Chiron s'était vu offrir l'immortalité par les Dieux de l'Olympe et confier l'éducation de nombreux héros tels qu'Achille. Chiron représente une idée très simple : la vertu apaisante et pacificatrice de la connaissance. La connaissance peut ainsi même amender le caractère violent et impulsif du centaure. C'est une des rares lames du tarot démoniaque dont l'effet soit "bénéfique". Cette lame permet à l'invocateur de faire appel au Scribe lui-même, et de recevoir de celui-ci une connaissance pouvant lui permettre d'éviter de recourir à la violence ou de manière générale à l'hybris pour résoudre un problème. Bien entendu il faut que cela soit possible. Cette lame se recharge lorsque le porteur apprend des choses cachées ou simplement méconnues.
Le sens divinatoire de Chiron est associé à l'enseignement. Il introduit dans la divination une idée de transmission d'un savoir, d'une relation de maître à disciple, ou simplement d'héritage. Souvent les devins considèrent qu'il annonce l'imminence d'un héritage tout ce qu'il y a de plus pécunier.

Dans la bibliothèque de Lilyom (Dame des Chiffres) [Tiamat]

Cette lame a naturellement un statut particulier dans la mesure où elle établit un lien avec Lilyom, la sinistre déesse des Mraka que les Paük vénéraient comme tous leurs compatriotes. La Dame des Chiffres est la première de ces lames qui ont toutes en commun d'être particulièrement puissantes et imprévisibles, et de voir ces caractères accentués lorsque la personne qui les utilise est d'une quelconque lignée elfique.
Cette lame fait référence à un lieu des Abysses, sur le domaine des Abîmes de Soie, domaine de Lilyom. La Bibliothèque contient tout le savoir accumulé par la société des Mraka, ainsi que de nombreux Yaryë, les démons inféodés à l'Araignée-Dragon, le double démoniaque de Lilyom. Cette lame permet de s'y rendre, et donc potentiellement d'en apprendre beaucoup, car ces livres sont rédigés dans de nombreuses langues différentes, et ont été patiemment copiés par de jeunes prêtresses lors de leur initiation. Cependant on peut également y rester, et devenir soi-même un livre, relié de sa propre peau. Cf. *Lilyom* pour plus de détails.
Sa signification divinatoire est tout simplement que des éléments de la réponse à la question posée sont déjà sous forme écrite: ce peut être une lettre, un livre, une loi, une malédiction, les runes d'un objet magique...

Le Maudit (Roi des Chiffres) [Bêlit-Séri]

Cette lame représente un mage kazak (cf. *Kazaky*), de ce mystérieux peuple qui créa jadis la langue démoniaque, et d'après certains Iermolaï lui-même, le créateur de la langue démoniaque et premier des mages démonologues. Certains Mraka affirment en effet que le nom complet de la carte est "Le mage maudit réfléchit sur son erreur", c'est-à-dire à un événement particulier de l'histoire des Kazaky, qui amena Iermolaï à remettre en question temporairement son refus de la possession volontaire par un démon: le Massacre des Dix Jours (cf. *Kazaky*). C'est à l'occasion de ce revirement provisoire (car il revint ensuite à sa position initiale) que Baba Yaga créa l'école démoniste, opposée à l'école démonologue.
Que les Paük aient honoré le créateur de la langue démoniaque, en lui attribuant le titre de Roi des Chiffres à lui plutôt qu'à Baba Yaga, dont les Mraka sont les dignes disciples, n'est pas surprenant puisqu'en l'occurrence c'est un Iermolaï cédant aux arguments de Baba Yaga qu'ils auraient représenté dans cette pose de réflexion tourmentée, et que le terme de "Maudit" vient du fait qu'il a finalement renoncé à poursuivre cette voie.
De fait cette interprétation semble confirmée par le pouvoir de la carte, qui permet à qui l'utilise de revenir sur une erreur qu'il a commise. L'effet est particulièrement vague et potentiellement extrêmement puissant, mais on n'invoque pas la puissance du Roi des Chiffres en vain. Cette lame est notamment une source infinie d'études pour les démonistes et démonologues, car apparemment elle ferait appel à des pouvoirs volés à la sorcellerie du Chaos afin de transformer le passé. Quoiqu'il en soit les effets du Maudit sont souvent dévastateurs et imprévisibles, à tel point que seuls les gens désespérés y font appel. Mais Pollux le Castor Céleste (que toujours Ses mains soient palmées!) sait que l'on ne manque guère de ces âmes en peine, aussi faut-il ajouter que cette lame est très difficile à recharger, et exige souvent d'avoir accumulé une quantité de transcendance considérable pour pouvoir se déclencher, à moins que la demande soit

vraiment anecdotique et l'erreur à corriger minime. Elle est donc souvent en sous-charge par rapport à la demande de qui s'en sert et en ce cas refuse tout simplement de déclencher son pouvoir.
En divination la lame indique qu'une erreur vient d'être commise ou que la possibilité de réparer cette erreur est proche.

Le Corrupteur (As de Roses) [Namtarou]

Le nom démoniaque de cette carte est en fait celui d'un Seygneur des Abysses : Radzlom (cf. *Démons*). Radzlom est connu pour chercher à acquérir de l'ascendant sur les mortels en leur faisant partager son sang. Les roses évoquant pour les démonistes le dessin du pentacle, les armes de cette couleur permettent souvent d'invoquer un démon en particulier, et c'est le cas de celle-ci. Radzlom apparaîtra en personne, mais ne sera aucunement tenu d'obéir à qui l'aura ainsi invoqué. On dit que des personnes désireuses d'engendrer un enfant-démon bénéficiant des pouvoirs que ces hybrides possèdent parfois ont utilisé cette lame pour appeler à elles Radzlom, car c'est une offre que ce Seygneur refuse rarement. C'est la forme native de Radzlom qui est représentée sur le dessin de la lame.
D'un point de vue divinatoire, le Corrupteur annonce ou révèle en général une naissance illégitime, ou de manière beaucoup plus vague une falsification quelconque, comme de la fausse monnaie.

Le Bâtard (Deux de Roses) [Ereshkigal]

L'illustration de cette lame représente un chaman koyom (cf. *Diables*). Les Koyom sont un peuple hybride, né d'un mélange entre du sang humain et celui d'un Akhmad (cf. *Diables*). La Malveillante de Roses symbolise donc l'hybridation en général, considérée par beaucoup comme une forme de corruption, d'où son lien à la couleur des Roses. Elle est proche en ce sens du Corrupteur ci-avant mais s'en distingue dans la mesure où elle ne permet pas d'invoquer un quelconque démon. Elle permet de détecter en une cible mortelle quelconque la trace d'une ascendance immortelle quelconque, fût-elle infime, et informe l'utilisateur de la carte de la nature exacte de cette ascendance.
Mais - me direz-vous - ce pouvoir semble bien innocent pour une Malveillante... Le Bâtard n'a-t-il pas quelque moyen d'agir à l'insu de celui qui porte le tarot? De fait il y en a un, relatif à la profession du Koyom représenté : le Chaman. À mesure que la Malveillante des Roses se charge, elle parlera au Monde Spirituel et attirera sur le porteur du tarot et son entourage l'attention d'esprits néfastes et corrupteurs, en rapport avec la signification originelle de la couleur des Roses. L'action de ces esprits sera subtile mais cherchera à pervertir en un sens déviant les intentions et les actions de leurs victimes (jet de volonté contre un seuil de 28 à chaque tentative d'influence). Leur influence ne sera jamais directe et ne détournera pas franchement les personnages de leur route, mais leur fera prendre des petits détours qui peu à peu les amèneront à s'éloigner de leurs propres valeurs tout en croyant les exalter, à supposer du moins qu'ils aient des valeurs, sans quoi le Bâtard n'a pas lieu d'agir. Les victimes ne se rendront compte de ce qui leur arrive que s'ils engagent une réflexion consciente à ce sujet ou s'ils se défont du tarot ou de cette lame en particulier.
Dans un contexte divinatoire, le Bâtard - contrairement à ce que son intitulé pourrait laisser entendre - n'annonce ni ne révèle une naissance illégitime comme le Corrupteur mais un métissage entre une lignée mortelle et une lignée immortelle.

Troubadour (Trois de Roses) [Bêlit-Séri]

Troubadour est un démon servant de l'Araignée-Dragon très particulier (cf. *Démons*). Le pouvoir de cette lame permet essentiellement de l'invoquer, mais absolument pas de le contrôler une fois invoqué. En revanche c'est un démon qui évite toujours le combat et est toujours intéressé par la négociation avec les mortels. On l'invoque en général lorsqu'on souhaite entrer en contact avec l'Araignée-Dragon.
On remarque sur la carte qu'une seule rose apparaît au lieu de 3, mais ce n'est qu'une illustration de l'arme de prédilection de ce démon: le mensonge. On peut remarquer que le pentacle sur la lame est "mal orienté", c'est-à-dire que les lettres БС correspondant à Bêlit-Séri apparaissent sur la pointe du bas, normalement réservée à Tiamat. Cette permutation indique que Bêlit-Séri est ici le principe dominant, et qu'il s'agit par conséquent du Trois et non de l'As.
Comme toutes les lames liées à Lilyom, son pouvoir sera accentué si celui qui l'utilise est d'une quelconque lignée elfique et modifié selon les rapports que cette lignée entretient avec Lilyom, ou en l'occurrence l'Araignée-Dragon.
La signification divinatoire de Troubadour indique qu'une forme d'expression artistique sera impliquée d'une manière ou d'une autre dans l'avenir de la personne ayant fait appel aux services du devin, ou contient la réponse à la question posée.

La petite folie (Quatre de Roses) [Ereshkigal]

L'Infâme des Roses représente le démon Souma (cf. *Démons*). Son pouvoir est particulièrement puissant : elle donne accès à l'invocateur à tous les pouvoirs démoniques mentaux de la branche Ereshkigal correspondant à un score égal au quadruple de l'ego de l'invocateur, et ce jusqu'à l'aube suivante. Comme il ne s'agit pas de véritables pouvoirs démoniques l'or n'a aucun effet en l'occurrence.
Dans le contexte divinatoire la petite folie indique qu'un mortel fou **ou un démon** influe ou influera dans l'ombre sur le destin de la personne concernée par la divination.

Furia (Cinq de Roses) [Namtarou]

La vagabonde des Roses représente une Furie (cf. *Diables*) et son pouvoir est assez naturellement une corruption des dimensions non-euclidiennes (DNE, cf. *Cosmogonie*). Si elle ne reproduit pas le pouvoir si envié des Furies de bloquer tout accès aux DNE, elle les désorganise dans un rayon de 50 m autour d'elle-même (si elle est déplacée la zone d'effet l'est aussi) pour une durée de 1d12 heures de manière à ce que le succès de tous les pouvoirs magiques utilisant les DNE soit fortement compromis. Par exemple une *Affusion* conduira dans un lieu parfaitement inattendu, les Démons se perdront à entrer ou sortir de la zone par les DNE etc... L'effet de cette carte est évidemment hautement aléatoire et on laissera libre cours à l'imagination toujours sadiquement fertile du MJ.
Dans le contexte divinatoire, Furia révèle une corruption, au sens social et moral du terme, sans rien préciser de plus cependant.

L'enfant-dragon (Écuyer des Roses) [Tiamat]

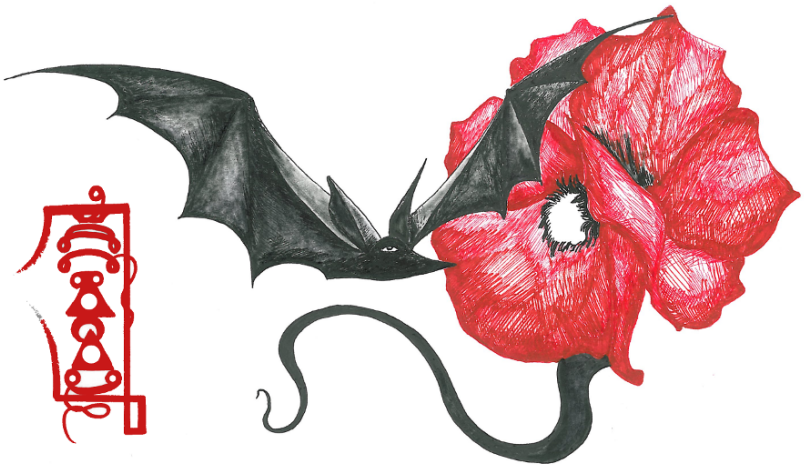
Cette lame porte le nom de ces mortels qui ont en eux du sang draconique, et symbolise une manière dont un mortel peut s'arroger des pouvoirs normalement réservés aux immortels. Son pouvoir est particulièrement aléatoire puisqu'elle se recharge en étant placée entre les mains d'une créature immortelle praticienne de magie naturelle, et confère ensuite à l'invocateur le pouvoir de faire appel à celui des pouvoirs de magie naturelle de la créature qui a été "copié" lorsque la lame s'est trouvée entre les mains de celle-ci. La créature elle-même ne se rendra pas compte de l'effet de la lame sur elle (aucun jet de volonté mais la résistance à la magie s'applique). L'invocateur saura en prenant la lame en main par une identification de la magie (seuil 23) quel est le pouvoir du moment s'il y en a un. Une fois ce pouvoir utilisé la lame est déchargée. La lame décide seule du pouvoir qu'elle acquiert ainsi provisoirement et rien ne permet d'orienter ce choix.
La signification divinatoire de l'enfant-dragon est qu'un vol sera commis, où le faible et pauvre volera le puissant et riche, au sens très large de ces termes.

Naoborot (Chevalier des Roses) [Ereshkigal]

Cette lame ne permet évidemment pas d'invoquer le Seigneur des Abysses éponyme. Mais elle permet de se rendre sur son domaine : le Carnaval Permanent ou 3204ème niveau des Abysses. Ce lieu est particulièrement apprécié des Mraka pour le commerce (cf. *Démons > Naoborot* pour plus de détails). Cette lame ouvre donc un portail vers un lieu aléatoire de ce domaine ou un lieu que l'invocateur peut se représenter. Ce portail a l'avantage de fonctionner dans les deux sens, d'être invisible, de ne transporter ceux qui connaissent un mot de passe choisi par l'invocateur, et enfin de durer 12h.
D'un point de vue divinatoire cette lame représente la fuite ou la disparition.

La Poétesse (Dame des Roses) [Tiamat]

Le pouvoir de cette carte est... inconnu. Les légendes les plus farfelues circulent à ce sujet. On a coutume de dire que que les lames du tarot démoniaque devant être utilisées par un invocateur conscient de leur pouvoir ou par un effet de leur propre malignité (comme c'est le cas pour certaines Malveillantes), la Dame des Roses n'est ni maligne ni d'usage aisé. Si le pouvoir de cette lame ne se déclenche que dans des circonstances très particulières il se peut en effet que très peu de gens aient eu l'occasion de le voir à l'œuvre. D'autres interprètent le lien à la Mère Suprême comme une indication que le pouvoir de la Dame des Roses est en fait de perturber un ordre initialement établi pour en recréer un autre, comme une déclinaison locale du chaos créateur. La passion serait alors le moteur de cette perturbation chaotique, laquelle peut-être serait alors trop infime en apparence pour être remarquée, mais suffisante par les conséquences qu'elle entraîne pour remettre en cause toute une structure établie. La Dame des Roses serait alors trop discrète dans son pouvoir plutôt qu'inimaginable.
Les Devins ont coutume de dire que la Poétesse "rebat les cartes". En effet ils rebattent les cartes déjà posées pour les retirer dans un ordre différent d'une part (si jamais par hasard l'ordre reste le même c'est signe évidemment d'une exceptionnelle certitude de la prédiction) et celles du paquet d'autre part.

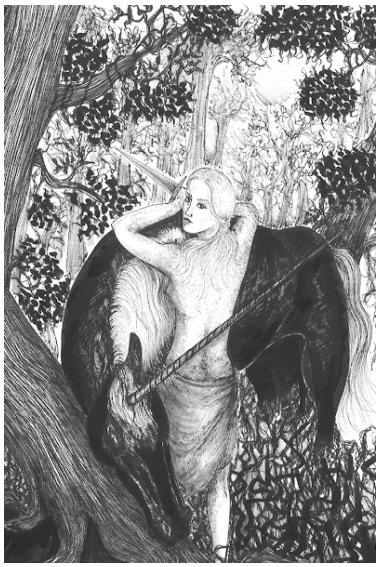


Le Mauvais Sommeil (Roi des Roses) [Nergal]

Les Paük eux-mêmes ignoraient le sens du coquelicot et de la chauve-souris représentés sur cette lame. Ils ignoraient que cela deviendrait le symbole de l'*Atropia*, puissante guide d'assassins orgète. Le fait est que l'artiste ayant dessiné cette lame le fit en dormant, de manière parfaitement somnambule. Il s'agissait en l'occurrence d'une puissance matricienne, mage démoniste de surcroît, qui reconnut la marque d'un Prince des Rêves (cf. *Monde des Rêves*), en l'occurrence celui qui ajourd'hui manipule l'Atropia. La plupart des utilisateurs de cette lame ignorent cependant que ce dessin est le symbole d'un Prince des Rêves, car le "Roi des Roses" est un Prince des Rêves particulièrement discret en dépit de sa puissance. Le fait que cette lame n'appartienne pas à la couleur du Cauchemar achève de brouiller les pistes. De fait son pouvoir - redoutable entre tous - ne fait intervenir le Monde des Rêves qu'aux yeux d'une personne avisée. La lame est connue en général pour agir ainsi : elle se recharge en la trempant dans le sang d'une personne égorgée durant son sommeil (d'où son nom) et peut ensuite réaliser un vœu... quelconque en principe mais en pratique se révèle très efficace lorsque le vœu concerne l'opinion d'une autre personne sur un sujet quelconque. Elle est très efficace par exemple à faire naître un sentiment amoureux ou au contraire engendrer une haine féroce, faire rentrer en grâce un proscrit, influer sur un jugement etc... et de plus la lame ne réalise pas toujours le souhait.
En fait en tuant la personne dans ses rêves avec la lame, on offre son double onirique au Prince des Rêves concerné, si toutefois le dormeur rêvait de manière aliénée (cf. *Monde des Rêves*) à ce moment. De plus dans le cas où la victime est elle-même oniromancienne ou protégée par un oniromancien, le Prince des Rêves devra remporter un combat. Quoi qu'il en soit son but et son pouvoir est d'emporter avec lui le double onirique de la victime alors que son incarnation matérielle meurt. Il peut ensuite faire usage de ses pouvoirs oniriques pour influencer par des rêves astucieusement conçus les cibles propres à réaliser le vœu de l'invocateur du pouvoir de la lame. Là encore la réussite n'a rien d'automatique, même si le Prince est puissant. Comme tout ce qui concerne les Princes des Rêves on préfère laisser tout cela dans un merveilleux flou artistique afin de laisser au MJ l'occasion d'exprimer pleinement sa fibre créatrice.
Dans le contexte divinatoire, le Mauvais Sommeil annonce une maladie très violente, souvent mortelle.

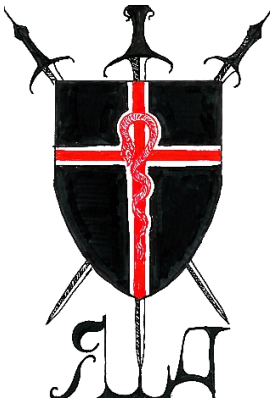
Excalibur (As d'Épées) [Ereshkigal]

Excalibur, l'épée garante de la légitimité royale, symbole britannique du caractère divin de la monarchie, et de sa fondation: la violence. "Le droit est toujours celui du plus fort" dit Kant, et c'est ce que représente Excalibur. Le nom de l'épée mythique est écrit non pas en démoniaque mais en ogham, l'alphabet secret des Druides mais aussi l'un des deux alphabets de la langue runique. L'enchantement est toujours démoniaque, mais il faut une personne capable d'écrire le runique pour orner cette carte. On dit que les Paük avaient réduit en esclavage un druide demi-elfe et l'utilisaient pour cette carte... Son pouvoir peut se déclencher sans avoir à prononcer son nom.
Excalibur a en fait un effet sur les personnes présentes à l'entour (jet de volonté contre un seuil de 30). La personne ayant lancé le sortilège acquiert aux yeux de ceux qui l'écoutent une aura impressionnante et intimidante qui les incitera à écouter respectueusement ce que dit la personne, à se ranger à son avis et à lui confier un rôle directeur, comme s'il était d'un seul coup imbu d'une légitimité divine. Cet envoûtement est d'autant plus efficace chez les personnes habituées à obéir, susceptibles de reconnaître à une personne un tel rôle, mais sera inefficace face à un Prêtre des *Innommables* par exemple.
La signification divinatoire d'Excalibur est double : soit un héritage (matériel ou non), soit une parenté cachée.



La licorne noire (Deux d'Épées) : [Nergal] Deux épées apparaissent sur cette image si l'on compte la corne de la licorne comme une épée. La Malveillante d'Épées est particulièrement redoutable car elle excelle à modifier le comportement de ses victimes de manière à les rendre avides de violence. Le fait qu'il s'agisse d'un licorne est sans doute une allusion au caractère extrêmement sexiste de cette carte: elle n'a d'effet que sur les êtres masculins. Ce comportement discriminatoire est sans doute lié au caractère matriarcal de la société des Mraka.
Sous sa forme normale, le pouvoir de la licorne noire est de plonger une cible à vue (seuil 30 au jet de volonté) masculine dans une frénésie guerrière qui lui permettra d'ignorer les malus dus à l'épuisement et triplera sa force tout en l'empêchant de faire autre chose que d'attaquer sans répit. La cible du charme continuera à attaquer ses ennemis normaux jusqu'à leur extermination. Si le charme n'est pas alors rompu par celui qui a activé le pouvoir, il se retournera contre son entourage et continuera à tuer jusqu'à ce que le charme soit rompu ou qu'il ait tué tout le monde autour de lui. Par ailleurs la Malveillante peut prendre le contrôle d'une personne masculine détenant la carte sur lui. Dès que cette personne est contrariée d'une manière ou d'une autre, elle peut alors sortir de ses gonds par le pouvoir de la carte (seuil 30 au jet de volonté) et entrer dans cette frénésie pour éliminer la source du mécontentement qu'elle ressent. En cas de dissipation, on considèrera que la victime a lancé lui-même le sortilège.
En divination la licorne noire annonce une réaction disproportionnée à un problème ou désagrément quelconque, ou de manière générale l'éclatement violent d'une situation tendue, l'étincelle qui mettra le feu aux poudres etc... Elle peut annoncer aussi étrangement le prochain dépassement d'un obstacle qui jusqu'alors semblait infranchissable, ou de manière générale une bonne surprise.

Le venin (Trois d'Épées) [Bêlit-Séri]



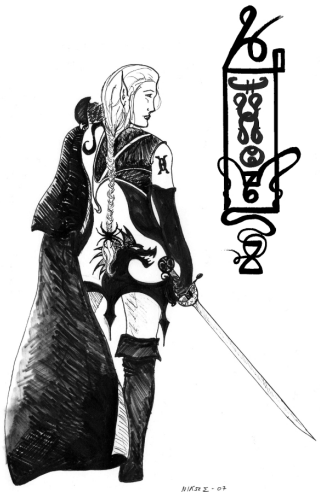
La Mensongère d'Épées est en fait l'une des rares lames qui accroissent véritablement le savoir de ceux qui l'utilisent. On dit qu'elle se nourrit de la connaissance de ceux qui la touchent en matière de poisons et de venins. Celui qui invoque son pouvoir acquiert une compétence égale à 25 et peut de plus soigner magiquement quelqu'un d'un empoisonnement quelconque (à condition qu'il s'agisse d'un poison ou venin connu) ou au contraire transformer une eau quelconque en un poison particulier, lui aussi connu et maîtrisé (pas le venin de Veuve Noire Aux Yeux Dorés par exemple).
On dit que c'est ce lien aux poisons qui incita la famille des Karaït (cf. *Barons Mestiviers*) à adopter l'emblème représenté sur la carte, mais c'est faux. En divination cette carte peut très littéralement annoncer la présence d'un poison dans la réponse à la question posée ou de manière plus indirecte une calomnie, ou une corruption quelconque. Elle peut aussi indiquer qu'il faut combattre le mal par le mal.

La guerre (Quatre d'Épées) : [Nergal] Celle que vous attendiez tous, l'Infâme d'Épées! C'est sans nul doute la plus destructrice dans ses effets parmi les arcanes mineurs. On aurait pu penser que la Malveillante d'Épées serait plus adaptée à l'image d'une guerre par l'idée de duel que suggèrent deux épées, mais là encore le tarot des Paük va à contre-courant de l'intuition.
L'Infâme d'Épées aggrave les conséquences des actes de violence des créatures à l'entour de celui qui active le pouvoir de la lame. Aucun jet de volonté ne s'applique, mais la résistance à la magie peut agir. Tous les dégâts retenus deviennent des dégâts normaux et les dégâts normaux sont multipliés par 3. Cette lame ne peut être utilisée que si un combat a lieu à l'entour du mage et la durée du sortilège est celle du combat.
En divination elle annonce qu'un conflit larvé dégénérera bientôt vers un conflit ouvert, et que l'issue en sera particulièrement douloureuse et destructrice pour les deux camps. Selon certains devins elle peut aussi signifier l'imminence de conflits domestiques au sein d'un ménage.

Sto Let ou le Démon de Cent Ans (Cinq d'Épées) : [Namtarou]

La lame représente très simplement Sto Let lui-même, armé de cinq dagues. Sto Let est un genre de démon auxiliaire très utilisé et relativement peu puissant. Mais la Vagabonde d'Épées a le mérite de permettre à l'utilisateur de la carte d'invoquer un démon et de l'avoir à son service cent années durant. Le démon est en fait au service de celui qui détient la carte avec laquelle il fut invoqué. Si celui-ci meurt, le démon attend que quelqu'un s'empare de la carte à nouveau ou que cent années soient passées. Ce pouvoir si puissant est cependant conditionné par le fait que la Vagabonde d'Épées est très complexe à recharger : il faut apparemment la faire voyager à travers les mers et les pays pour qu'elle se recharge peu à peu, il doit s'agir d'un véritable voyage, et non d'une tricherie dimensionnelle comme l'*affusion* ou toute forme de téléportation.
En divination le Démon de Cent Ans représente un voyage, ou un contrat.

Fille de la colère (Écuyer d'Épées) [Nergal]



Il s'agit d'une représentation d'une Drachenalbe de la branche des Sept Enfants d'Echidna (cf. *Elfes des profondeurs*), plus précisément d'une ressortissante du Clan de Ladon, le Dragon qu'enfanta Echidna et qui combattit l'avènement de l'Oracle qui devait annoncer la fin de l'Âge d'Or. Ladon étant aujourd'hui l'ennemi le plus acharné de Typhon, que d'autres appellent Nidhögg, le pouvoir de cette carte est dirigé contre la corruption, ou de manière générale le changement. Bien qu'étant associée aux Épées, Fille de la colère peut être utilisée pour sauver une personne d'une maladie ou d'un poison quelconque (à l'exception bien entendu des poisons et maladies rares ou inconnus), mais aussi pour détruire toute créature considérée comme "corrompue". Cette notion de corruption s'appliquera notamment aux Morts-vivants, aux Anges, aux Démons et aux Diables, qui peuvent être considérés comme des corruptions de l'âme, mais aussi aux créations hybrides comme celles des Chevaliers SangDragon. Les Ténébrides en revanche ne seront pas atteints, car ils sont purs à leur manière. Une créature visée par le pouvoir de cette carte devra faire un jet de volonté pour ne pas être instantanément détruite. C'est par ailleurs une carte très difficile à "recharger": il lui faut un meurtre.
Sa signification divinatoire implique le plus souvent l'apparition d'une force conservatrice, c'est-à-dire opposée au changement, ou de manière plus précise l'échec probable d'un bouleversement à venir.

La silhouette de l'ange déchu (Chevalier d'Épées) [Nergal]

Le nom de la carte est écrit dans la langue du peuple 和 (Wa), qui correspond à la réminiscence du Japon médiéval dans Terre Seconde (cf. l'article sur le peuple Wa). On dit que c'est un sorcier Kannushi qui aida les Paükà créer cette carte, et peut-être est-ce en son hommage que le vrai nom de cette carte est désigné par le kanji (nom des idéogrammes chinois utilisés dans la langue japonaise) suivant: 変, qui se dit "hen" et signifie "étrange". "Hen" est donc le nom originel de la carte, et celui qu'il faut prononcer pour activer son pouvoir, mais ce n'est pas le nom d'usage que lui ont donné les devins et qui est "La silhouette de l'ange déchu", en référence à la Dame d'Épées, qui est en effet un ange déchu et présente de nombreuses similarités avec cette carte, notamment la fameuse auréole qui vient ici compenser l'absence d'épée, quoiqu'une épée brisée apparaisse sur certaines versions du tarot, comme dans la main gauche de la Dame d'Épées
Le pouvoir de la carte s'applique aux êtres dotés d'une Xoa, qu'ils soient Titanides ou Anges. Elle introduit une sorte de perturbation chaotique dans l'exercice de leurs pouvoirs et les affaiblit considérablement (aucun jet de volonté n'est autorisé mais la résistance à la magie fonctionne). Le pouvoir de cette carte ne sera efficace qu'une unique fois contre une cible donnée. On dit que cette carte est une réminiscence de la fameuse "Frontière", ou le monde parallèle où les Chevaliers de l'Ordre de la Vie affrontaient jadis les Anges (cf. *la langue diabolique*, *la Chute du Royaume de Dieu*).
La signification divinatoire de cette carte est que le faible peut l'emporter sur le fort, ou plus généralement qu'un prochain combat aura une issue improbable.

Lilith (Dame d'Épées) [Nergal]

Cette carte ne porte pas son nom démoniaque car inscrire en démoniaque le nom d'un ange déchu servant Satan est sans doute une forme d'injure que Lilith n'eût jamais pardonnée aux Paük. Cette carte exploite le lien connu de Lilith avec le chaos et les Abysses. Son pouvoir est essentiellement destructeur: elle causera une hémorragie interne chez la personne ciblée par son pouvoir. Elle peut également déclencher une fausse couche ou une morte-naissance chez une femme enceinte.
Sa signification divinatoire est liée à une antique légende judaïque sur Lilith. Lilith est censée dévorer les enfants, ainsi son apparition fait référence à une grossesse, soit pour la révéler, soit pour avertir d'un danger menaçant la mère ou l'enfant, ou les deux, soit encore pour offrir une prédiction sur la nature de l'enfant à venir.

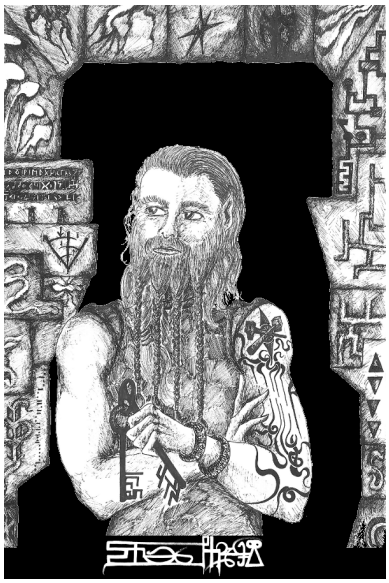
La chaomancienne (Roi d'Épées) [Tiamat]

Le Roi d'Épées incarne ici une forme de violence primaire et fondamentale : celle qui permit à Terre Seconde d'exister. S'il est un point sur lequel tous les cosmogonistes s'accordent c'est sur le fait que Terre Seconde est née d'un effroyable et violent cataclysme qui a emporté Prime Terre avec lui, et que le nouveau monde est né d'un chaos absolu. C'est cette violence du chaos que permet de contrôler le Roi d'Épées, représenté ici sous la forme d'une sorcière chaomancienne dénouant de ses mains les fils du possible pour les recomposer à son désir.
Le pouvoir du Roi d'Épées est en pratique lié non pas à Chaos l'Ancien ni à sa sorcellerie mais à Tiamat, version tardive et considérablement réduite du chaos générateur. Mais cette lame n'en possède pas moins un pouvoir considérable. L'invoquer engendre des effets magiques tout-à-fait imprévisibles, quoique vaguement liés au désir de l'invocateur. Aucune limite n'est connue à son pouvoir, sinon que Roi d'Épées ne se répète jamais d'une part, et d'autre part est l'une des cartes du tarot les plus difficiles à recharger.
En matière de divination sa signification est simple : elle indique que tout ce qui a été prédit jusqu'à présent sur le sujet en cours n'a plus aucune valeur et qu'il faut recommencer depuis le début. Certains devins choisissent de ce fait de l'écarter volontairement du jeu, mais on dit qu'elle se glisse d'elle-même à nouveau dans le paquet, car elle aurait à charge de garantir que nul ne s'attarde trop à questionner le tarot démoniaque.

La clef rouge (As de Silences) [Nergal]

Cette lame reproduit exactement l'emblème de la Légion des Médicastres de l'Ordre *SangDragon*. Ce n'est évidemment pas par hasard. Les Silences sont la couleur diabolique associée au secret, et chaque lame des Silences est une révélation ou une dissimulation.
Les secrets des Médicastres sont ceux de l'assimilation de la Xoa draconique par l'âme humaine. La clef rouge ouvre donc la porte de certains de ces secrets, essentiellement ceux de la Dracomachie des Médicastres. Elle permet donc d'affaiblir un Dragon en ayant connaissance des points vulnérable de son anatomie liés aux nœuds de sa xoa et en conférant momentanément aux armes de ceux qui invoquent le pouvoir de la carte les propriétés des Lettres de Sévérité.
Pour se recharger, cette carte doit impérativement passer entre les mains d'un Chevalier SangDragon de la Légion des Médicastres, ce qui explique que son pouvoir soit la plupart du temps absent.
La signification divinatoire de cette carte est particulièrement mystérieuse, mais elle est toujours en rapport avec les actions d'un ou de plusieurs Dragons.

Le Trésorier (Deux de Silences) [Bêlit-Séri]



Cette lame représente un Nibelung mais fait plutôt référence au symbolisme originel de la couleur des Silences : les secrets plutôt qu'aux légendaires trésors du Peuple des Épées. Cette lame est particulièrement utile pour un peuple aussi habitué au mensonge et aux moyens magiques de le détecter que sont les Mraka. Elle permet à l'invocateur de confier un secret quelconque, formulé oralement, à la lame, et par la vertu de celle-ci de l'oublier totalement. L'oubli étant complet, cela signifie qu'aucune forme de détection du mensonge ou de lecture des pensées ne permettra d'avoir accès à ce fait caché. L'invocateur retrouvera ce souvenir perdu en refaisant appel au pouvoir de la lame. Il peut même choisir d'oublier qu'il a fait appel à cette lame. Il se souviendra alors en la reprenant en main qu'il lui a confié quelque chose et pourra choisir de le réapprendre. Lorsque l'invocateur l'utilise, il la charge, ce qui la rend d'autant plus pratique. Mais la Malveillante des Silences a un léger défaut... En principe seul celui qui a confié le secret à la lame peut le retrouver. Mais la lame est avide de savoirs interdits et garde précieusement tout ce qu'on lui confie même après l'avoir restitué. Il arrive donc que le Trésorier révèle à qui la tient en main le secret de quelqu'un d'autre. Quoique peu bavard, le Trésorier est assez malveillant pour choisir à qui il dévoile ce qu'il sait, et ce rarement au bénéfice de ceux qui firent appel à lui.
Dans le contexte divinatoire, le Trésorier est une carte de particulièrement mauvais augure. Elle représente une connaissance interdite qui apportera mort et destruction à qui la détient.
Les personnes capables de lire le démoniaque pourront constater qu'il est écrit cette phrase énigmatique en petits caractères : "Ils sont avec nous à la frontière des Abysses". Cette phrase s'applique sans doute au Peuple des Épées, c'est-à-dire les Nibelungen, qui sont pourtant des

ennemis héréditaires des Mraka, tant par le fait qu'ils partagent le même lieu de vie : le Monde Souterrain, quoiqu'ils soient en général plus proches de la surface, mais par leurs valeurs et leur rapport à la magie. Cette phrase fait sans doute référence au fait que le Monde Souterrain comporte en effet de nombreux portaux vers les Abysses et de ce fait peut-être assimilé à une frontière avec ceux-ci. On dit que les Paük entretenaient de plus des relations étrangement cordiales avec un royaume Nibelung voisin et avaient noué une alliance avec eux dans un conflit avec des forces démoniaques étrangères à Lilyom.

Слава Богу ou Dieu Merci (Trois de Silences) [Bêlit-Séri]

Littéralement "Gloire à Dieu" (Slava Bogu), cette carte n'a rien à voir avec le Dieu Unique, car c'est le nom d'un démon lié à *l'Ombrageuse Enfant*. Comme tous les Trois c'est une carte mensongère. Censée faire appel au savoir des dieux, et plus précisément à leurs paroles (le mot "slava" (gloire) étant étymologiquement lié à "slovo" (parole)) cette carte est censée permettre d'interroger les dieux sur telle ou telle chose. Mais peu de gens connaissent le vrai pouvoir de cette lame: la réponse est souvent juste mais l'âme de qui l'utilise est maudite et liée à l'Ombrageuse Enfant par la suite, en ce sens qu'elle est ensuite "élue" par celle-ci (au sens nécromantique du terme) et attendue dans son domaine après sa mort.
Sa signification divinatoire est qu'une prière sera bientôt exaucée, pour le meilleur ou pour le pire.

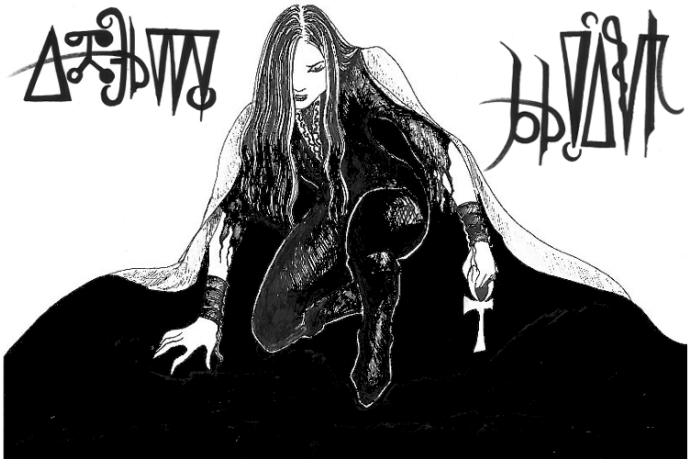
Le Pythonien (Quatre de Silences) [Tiamat]

Cette lame représente un Pythonien en conversation avec Python lui-même, l'un des sept enfants d'Echidna (cf. *Elfes des profondeurs*). Les Pythoniens se considèrent comme les protecteurs désignés du prochain Oracle, et le pouvoir de cette lame reflète cette tradition. L'avénement du premier Oracle fut ce qui déclencha le Déluge et la fin de l'Âge d'Or, et les Pythoniens croient qu'un second Oracle engendrera encore une nouvelle ère. Ils ignorent de quoi cette nouvelle ère sera faite, mais se considèrent prêts à franchir le pas coûte que coûte, sans le moindre regret ni la moindre appréhension. L'invocateur peut utiliser cette lame pour introduire une modification radicale dans sa condition présente... mais sans aucune idée de ce que sera la nature de ce bouleversement! Il fait appel à la Mère Suprême et au chaos pour se projeter dans un avenir incertain mais tout au moins différent. En pratique la lame se contente d'engendrer un bouleversement dans la vie de l'invocateur, qui en pratique changera radicalement celle-ci... en faisant appel au pouvoir de Tiamat en personne! C'est une lame en réalité extrêmement puissante et dangereuse d'utilisation. Seuls les gens désespérés ou vraiment très joueurs se risqueront à y faire appel.
Dans le contexte divinatoire le Pythonien est réputé ne **presque jamais** apparaître. Elle annonce que le souhait le plus cher de la personne visée par la divination se réalisera prochainement... mais d'une manière fort imprévue.

L'Ombre (Cinq de Silences) [Namtarou]

L'Ombre est la lame invisible: la carte est laissée blanche hormis l'écriture de son nom démoniaque (Тень). On dit que c'était jadis l'une des Passions. Elle permet tout simplement de rendre la cible invisible en se fondant dans sa propre ombre: l'ombre reste donc visible, et se comporte comme si la personne était encore visible, mais elle n'attirera pas facilement l'attention (seuil 35 sur un jet de vigilance par défaut). L'inconvénient de ce pouvoir est que c'est un envoûtement et non une évanescence. Par conséquent il faut un désenvoûtement réussi pour s'en tirer.
La signification divinatoire de l'Ombre est que quelqu'un tire les ficelles dans l'ombre, c'est-à-dire qu'une personne jusqu'à présent très discrète, a ou aura une influence décisive sur les événements à venir.

La Prêtresse de la Mort (Écuyer de Silences) [Bêlit-Séri]



Cette lame représente une prêtresse de la Mort de la tradition égyptienne (cf. *Nécromancie*) et la couleur des silences est sumbolisée ici par l'ankh qu'elle tient dans sa main gauche : l'ankh est la clef par laquelle les Dieux accèdent à l'âme du défunt. Le prêtre de la mort est l'adversaire déclaré du nécromant. Quoiqu'ami de la connaissance, il souhaite aussi en préserver le secret, car le savoir ne doit pas être mis entre toutes les mains. La couleur des silences prend ici toute sa signification : l'Écuyer est le gardien des secrets qui ne doivent pas être révélés.
Son pouvoir est cependant plus étendu encore : il permet d'effacer un événement ou une connaissance de la mémoire de la victime à vue, à condition que l'utilisateur de la carte ait été lui-même témoin de cet événement ou partage lui-même cette connaissance. Le seuil du jet de volonté dépendra alors de l'ampleur de l'oubli ainsi imposé : oublier une langue enchantée sera beaucoup plus difficile qu'oublier le fait qu'on a déjà payé son repas. L'effacement est définitif : c'est la mémoire profonde elle-même qui est affectée et aucune magie ne permet de rendre ce qui a été perdu. La victime saura qu'elle a oublié

quelque chose sans être capable de dire quoi.
L'Écuyer des Silences est une lame particulièrement redoutée des mages de tout poil. Heureusement pour eux le rechargement de l'écuyer des silences est particulièrement difficile : il faut mentir dans des circonstances ou le mensonge met celui qui le profère en danger de mort. De plus, à titre exceptionnel, la lame n'a de pouvoir qu'entre les mains de celui qui l'a rechargée.
La signification divinatoire de cette carte est évidemment liée au mensonge : elle signifie que la personne ciblée par la divination est victime d'un mensonge ou au contraire responsable d'un mensonge.

Le sourire de la naïade (Chevalier de Silences) [Ereshkigal]

Le Chevalier de Silences est une naïade souriante portant une clef minuscule autour du cou. C'est une allusion à une ancienne légende racontant l'histoire d'un aventurier hellène appelé Léandre qui se serait perdu en poursuivant une naïade pour cette clef. La légende raconte que Léandre était un aventurier solitaire qui au cours de son errance fit la rencontre d'une très belle jeune fille qui voulut l'employer à sa protection le temps d'un voyage. Lors de la première nuit, tandis que la jeune fille était profondément endormie à ses côtés Léandre ne put résister et défit son corsage. Il trouva une clef cachée entre les seins blancs de la jeune fille qui semblait d'or pur. Il la prit pour l'observer de plus près lorsqu'un oiseau s'en empara dans son bec. L'oiseau se posa à quelques pas de lui, comme s'il l'attendait. Léandre tenta de l'abattre d'une flèche, mais l'oiseau s'échappa et se posa un peu plus loin. Léandre le suivit sans cesser de déchocher flèche sur flèche, mais l'oiseau lui échappait toujours, tout en restant à portée de vue. Léandre s'enfonça ainsi peu à peu dans une forêt enchantée, et suivit l'oiseau jusqu'à un cours d'eau où il déposa la clef entre les mains d'une naïade assise sur un rocher au milieu du cours d'eau, qui disparut aussitôt dans les flots. Lorsque Léandre parvint enfin à quitter la forêt pour rejoindre l'endroit où il avait laissé la jeune fille, la pâle et morbide lumière de l'aube lui révéla un corps déchiré par les loups. Une femme vêtue de noir, au visage pâle, aux yeux couleur d'émeraude et aux cheveux d'un rouge de sang - une Kère Lycéenne - lui expliqua que la clef avait été jadis volée au Peuple-Fée par le père de la jeune fille, qu'elle était à présent revenue à qui de droit et lui dit de ne plus jamais chercher le sommeil à l'orée d'une forêt enchantée.
Ce conte relate la cruauté dont le Peuple-Fée peut parfois faire preuve envers ceux dont il considère qu'ils lui ont fait du tort, mais il propose surtout une symbolique assez classique de la transgression (ici sexuelle, avec la métaphore évidente de la clef) conduisant à l'horreur. L'histoire de la malheureuse jeune fille et l'importance de la clef sont des mystères que le conte ne prend pas la peine de dévoiler, car la morale sous-jacente est le véritable objet de l'histoire. Le désir de Léandre d'abuser physiquement de cette jeune fille qui s'était placée sous sa protection condamne celle-ci à mort.
Le sourire de la naïade qui s'amuse des efforts désespérés de Léandre et ne lui révélera jamais le mystère de cette fameuse clef est donc particulièrement cruel. Le pouvoir de cette carte est donc de garantir que la victime gardera un secret que l'invocateur de la carte lui a confié. Au moment où il confie le secret à sa victime, l'invocateur peut invoquer mentalement le pouvoir de la carte s'il la tient en main (il n'a nul besoin de faire appel à son nom démoniaque) pour que la victime (jet de volonté contre un seuil de 32 pour résister) soit sous l'effet d'un envoûtement qui fasse que si elle est en situation de révéler ce secret, volontairement ou non et de quelque manière que ce soit, elle l'oublie instantanément avant d'avoir pu le révéler. L'envoûtement est en pratique si léger que son enracinement (cf. *Envoûtement*) aura un impact négligeable sur les facultés magiques de la victime, et n'apparaîtra à une double-vue que si l'observateur fait au moins 30 sur un jet d'"identification de la magie".
Dans un contexte divinatoire, le Chevalier des Silences est très précis : il annonce qu'une terrible vengeance s'exercera prochainement, en rapport avec un crime commis par le passé.

La clef des songes (Dame des Silences) [Bêlit-Séri]

Le nom de cette lame est écrit en langue commune et son pouvoir peut être invoqué dans cette langue. La Dame des Silences représente une femme armée d'une épée et d'une clef face à l'entrée d'une grotte ressemblant à la gueule d'un dragon. Il arrive que certains dragons finissent leur existence en devenant montagne ou volcan, voire archipel comme c'est le cas de la bien-nommée Dorsale du Dragon. Ces lieux sont en général imbus de diverses propriétés magiques et attirent les aventuriers de tout poil. Cette lame illustre un passage d'un très ancien conte populaire particulièrement sinistre et cruel qu'on appelle le "Conte des Enfants du Dragon Mort". Ce conte raconte comment un couple de paysans qui ne parvenait pas à avoir d'enfants en vint à nourrir de son propre sang une terre réputée maudite, en fait dépouille pétrifiée d'un dragon noir, obéissant à un étrange rêve. L'enfant qui leur naquit ensuite était particulièrement beau et intelligent et fit la fierté de ses parents jusqu'à ce qu'un jour un étrange mendiant aveugle lui tînt des propos dans un langue inconnue, que pourtant l'enfant comprit. Terrifiés, les parents demandèrent conseil à un prêtre qui leur conseilla d'accueillir le mendiant et de le tuer durant la nuit, brûler son cadavre et répandre ses cendres au vent du matin. Mais surtout il leur recommanda de jeter toutes les possessions du mendiant. Évidemment les paysans ne purent s'y résoudre et gardèrent un magnifique poignard à poignée d'argent ainsi qu'une clef du même métal. Plus tard l'enfant, hanté par d'indicibles cauchemars, tua ses parents avec ce même poignard avant de s'enfuir avec la clef. Il erra longtemps jusqu'à rencontrer d'autres jeunes gens frappés comme lui de la même malédiction. Afin que l'âme de leurs parents pussent reposer en paix ils décidèrent d'affronter leur véritable géniteur : le dragon mort, qui vivait encore mais dans le Monde des Rêves. Chaque clef devait ouvrir une porte permettant d'accéder au Monde des Rêves afin d'affronter la Bête. Au terme de terribles et symboliques épreuves, ils triomphèrent de la malédiction, mais au prix de leur santé mentale, car ils finirent tous par se crever les yeux et mener une vie de mendiant comme Œdipe... jusqu'à croiser le chemin d'un autre enfant parlant ce langage mystérieux qui n'est évidemment autre que le parler-dragon... recréant ainsi la boucle éternelle!
Ce conte particulièrement pessimiste sur l'inéluctabilité du destin et la vanité des efforts humains pour vaincre les malédictions qui s'attachent à nous dès notre plus tendre enfance a naturellement plu assez aux Paük pour leur donner envie de le figer sous la forme de cette lame.
La Clef des Songes ici est avant tout la Dame des Silences, elle ne fournit aucun pouvoir sur le Monde des Rêves, mais permet de révéler un secret portant sur le passé de la personne qui l'invoque, à la demande de celui-ci... ce secret ayant une chance sur deux d'être en réalité un mensonge particulièrement retors. On dit qu'il ne faut pas céder à la tentation d'employer la Clef des Songes, sans quoi l'on risque de foncer tête baissée vers l'abîme qu'on souhaite fuir. La Dame des Silences est une folle qui ne dit vrai qu'une fois sur deux, et lorsqu'elle ment sait mettre assez de vérité dans son mensonge pour le rendre crédible et d'autant plus dévastateur. Certains croient contourner ce risque en affirmant être capables dans ce cas de figure de discerner la vérité du mensonge et d'utiliser ces bribes de vérité quand même. Mais le Sage ne dit-il point qu'une vérité mutilée n'est que la pire forme du mensonge? Mais un autre Sage ne répond-il point que l'entendement humain n'a jamais accès qu'à des vérités mutilées? Une remarque en passant : une personne donnée ne peut faire appel à la Dame des Silences et à son redoutable pouvoir qu'une fois dans sa vie.
Sa signification divinatoire est étonnamment précise : la personne concernée par la divination marche à grands pas vers le piège qu'elle tente désespérément d'éviter.

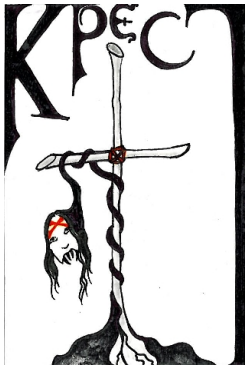
Walpurgis ou la Fin des Temps (Roi de Silences) [Tiamat]

Walpurgis est normalement une nuit d'épreuve pour les Runenmeister (cf. *La langue runique*) au cours de laquelle ils laissent un immortel les posséder entièrement pour savoir s'ils peuvent reprendre ensuite contrôle d'eux-mêmes et ainsi en apprendre plus sur l'immortel auquel ils sont liés. Mais Walpurgis est pour les démonistes une nuit où les portes des Abysses s'entrouvrent pour laisser entrer sur Terre un raz-de-marée de créatures démoniaques.
C'est une tradition qui date d'une antique alliance entre Niève, créatrice de la langue runique, et Baba Yaga, première démoniste, alors qu'elle était une disciple humaine d'Iermolaï, le créateur de la langue démoniaque. La nuit où les premiers Runenmeister testaient leurs forces, les premiers démonistes en faisaient autant.
Posséder cette carte permet de diviser par 10 le coût des sortilèges démoniaque pour un mage unique au cours d'une unique nuit, après quoi la vertu de la carte est épuisée, comme pour les autres.
Sa signification divinatoire est celle d'une épreuve extrêmement dangereuse, mais souvent révélatrice de la nature véritable de celui qui la subira.

La Nécromancienne (As de Bâtons) [Tiamat]

La Nécromancienne a un pouvoir fort simple: elle permet de prendre le contrôle d'un mort-vivant et ce de manière définitive (jet d'opposition entre 28 et le Ka du revenant). Le revenant obéira directement aux ordres que le possesseur de la carte lui transmettra par la pensée. Si pour une raison ou pour une autre la carte n'est plus en possession de celui qui a invoqué son pouvoir le contrôle est ausitôt rompu.
En divination elle annonce une promotion sociale.

La Croix (Deux de Bâtons) [Ereshkigal]



Contrairement à ce que son nom pourrait laisser supposer, cette lame n'a rien à voir avec la religion chrétienne. Le chiffre deux est celui d'Ereshkigal dans le pentacle, et de même qu'on appelle souvent les Trois les lames "mensongères", les Deux sont souvent appelées "malveillantes", car elles ont souvent une forme d'autonomie dangereuse qui peut influer sur le porteur du Tarot et l'inciter à utiliser le tarot de manière particulièrement dangereuse et maléfique.
La croix est la plus redoutée des malveillantes, car elle excelle à prendre le contrôle du porteur du tarot. Son pouvoir est particulièrement tentant: il est de réanimer instantanément le pouvoir d'une autre lame, lorsque celui-ci est épuisé. Mais celui qui utilise le tarot fait alors un dangereux pari (dont il ignore tout en général): il a une chance de passer sous le contrôle de la lame, qui est en fait lié à Ereshkigal elle-même, en tant que principe démoniaque, et ce jusqu'à désenvoûtement (seuil 27). Son comportement glissera peu à peu vers la folie de manière subtile et progressive, mais terrible pour lui et son entourage le moment venu. En général la croix conduit ses victimes jusqu'à une mort atroce, l'esprit rongé par une implacable démence.
Peu de gens connaissent cet aspect de la carte et la voient comme une simple recharge. Le pourcentage de chances d'être envoûté (sans tenir compte d'un quelconque jet de volonté) est tout simplement égal à (50-(somme des scores des affinités))%, ce qui signifie que les lanceurs de sorts ont plus de chance d'y échapper... car ils constituent une proie plus attrayante pour Ereshkigal. La Reine-Esclave du pays de Kur est joueuse. La résistance à la magie peut s'appliquer, mais elle a une fâcheuse tendance à être réduite de moitié face à la croix.
De manière assez ironique, la signification divinatoire de la carte indique qu'un important choix moral ou éthique sera bientôt soumis à la cible de la divination.

La Kère (Trois de Bâtons) [Bêlit-Séri]

La Mensongère de Bâtons est étrangement exacte dans ses résultats. C'est l'une des rares cartes associées au Scribe qui offre à qui l'utilise des renseignements exacts. Son illustration représente une Kère (cf. *Peuple-Fée*) tenant un arc et deux flèches (censés représenter les trois bâtons), et son nom est écrit en grec et non en démoniaque. Cette lame reproduit un pouvoir des anciennes Kères, c'est-à-dire des mortelles qui étaient jadis prêtresses des Nyktéra, peuple disparu de l'Âge d'Or, et dont les Kères féériques sont une forme de réminiscence immortelle. Il s'agit plus précisément d'une Kère des Persikonides, l'un des clans nyktéra les plus doués pour la magie.
Les Persikonides avaient la réputation de parvenir à se faire obéir des immortels pour leur faire avouer ce qu'ils savent, et c'est de ce fait le prodigieux pouvoir de cette carte. Elle n'est efficace qu'entre les mains d'un mortel cherchant à arracher un secret à un immortel précis, auquel le mortel ait déjà eu affaire d'une manière directe. Son efficacité est hautement aléatoire, à tel point qu'aucune règle ne peut être donnée à ce sujet. On a vu de puissants immortels mis en échec par cette lame, alors de beaucoup plus modestes parvenaient à y échapper. Lorsque le pouvoir réussit, celui ou ceux qui ont invoqué le pouvoir de la lame entrent en une transe et leurs paroles expriment la réponse à la question qu'ils ont posée.
Les devins considèrent que la Kère annonce qu'un secret va prochainement être dévoilé.

L'arpenteur (Quatre de Bâtons) [Nergal]

L'arpenteur est un démon-architecte inutile en combat mais très précieux dans le contexte de l'architecture démoniaque. Cette lame ne permet cependant pas de l'invoquer. La symbolique de la couleur des Bâtons est liée au commandement mais aussi à la notion de référence et d'étalonnage. C'est ce second aspect qui est ici représenté par l'arpenteur. L'Infâme des Bâtons est - toujours par ce goût du paradoxe qu'affectionnaient tant les Paük- une carte particulièrement redoutable et meurtrière. Certains l'appellent parfois "Procuste" car elle punit de manière très radicale ceux qui transgressent une norme particulière. L'invocateur envoûte (jet de volonté pour résister) sa cible en lui imposant de ne pas transgresser une règle issue **de la morale religieuse de celle-ci**. De fait cette lame est sans aucun effet sur les Athées ou les Agnostiques. Tant que l'envoûtement est en place, la victime subira des dégâts globaux par énergie négative égaux à max(1,son ego) à chaque transgression. L'invocateur doit informer sa victime de la règle qu'il a choisie et celle-ci doit être cohérente avec la morale religieuse de sa victime pour que le pouvoir soit efficace.
Dans le contexte divinatoire, l'arpenteur annonce un examen difficile pour la personne visée par la divination.

À l'orée de la forêt (Cinq de Bâtons) [Namtarou]

Carte voyageuse par excellence, le cinq de bâtons force les dimensions elles-mêmes à se soumettre à la volonté de celui qui l'utilise. On

l'appelle parfois la carte de l'arpenteur, en rapport avec le lien entre les Bâtons et les mesures en général, car elle trace une route vers... où? Tout est là. Le portail a une durée d'existence aléatoire et une destination censément déterminée par les circonstances de l'invocation du pouvoir de la carte. C'est toujours un Univers Matériel Imaginaire, mais lequel? Certains se placeront par exemple dans un champ de bataille pour ouvrir un portail vers la demeure de Valhall en Asgard et... parfois ça marche!
En divination la carte annonce tout simplement l'imminence d'un long voyage.

La cage (Écuyer de Bâtons) [Ereshkigal]

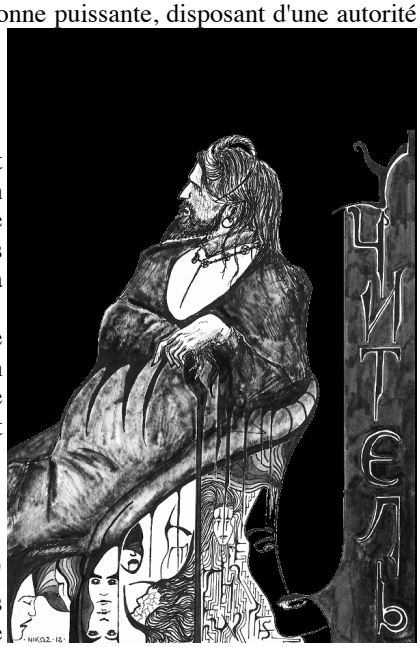
Les bâtons sont ici représentés par les barreaux de la cage. Cette carte est censée représenter la forme la plus sûre d'enfermement: celui de l'esprit. "*La prison la plus sûre est celle de l'esprit*" dit la Déesse Lilyom. Le pouvoir de cette carte est particulièrement pernicieux: il permet d'envoûter une victime de manière à ce qu'une de ses convictions, quelle qu'elle soit, devienne inébranlable, de manière à ce que ni le raisonnement ni les faits n'aient aucune prise sur celle-ci. L'utilisation la plus fréquente de ce pouvoir consiste à persuader une personne de quelque chose par le mensonge, et à verrouiller ensuite cette conviction par le pouvoir de cette carte. Seule une conviction déjà partagée par la victime peut être ainsi gravée dans le marbre, mais ce peut être une conviction fragile, garantie seulement par des ouï-dires. Comme tout envoûtement la cage agira jusqu'à désenvoûtement.
En divination cette carte annonce tout simplement une surprise: quelque chose que l'on croyait vrai et assuré se révélera prochainement erronné. Elle peut aussi révéler que la personne visée par la divination se trompe de voie.

Les racines (Chevalier de Bâtons) [Ereshkigal]

Cette lame représente une créature elfique enracinée à un arbre, et symbolise pour les Khthôniaï le lien des Elfes vivant en surface (ici manifestement les Hochalben sont visés plus particulièrement) aux arbres et aux forêts, lien que l'on peut interpréter ici de manière positive ou négative : est-ce un lien nutritif ou un asservissement, voire les deux à la fois. La couleur des Bâtons étant associée au commandement, le Chevalier des Bâtons agit sur l'ambiguïté intrinsèque à toute forme de lien : aide et asservissement à la fois. "*Les racines nourrissent l'arbre mais l'empêchent de marcher*" dit un vieux proverbe khthônia, quoique la plupart des Khthôniaï n'aient jamais vu d'arbre de leur vie. Son pouvoir est particulièrement délicat à employer. L'invocateur peut en quelque sorte détourner à son profit un lien social, familial, mystique etc... de sa victime pour s'en faire obéir, en lui suggérant que cette obéissance découle naturellement de ce lien. Par exemple, dans le cas d'une cible soumise à une hiérarchie politique ou religieuse, l'invocateur lui apparaîtra comme un supérieur de cette hiérarchie, même s'il ne l'est pas. La particularité de ce pouvoir est qu'il n'agit que sur la perception de la cible, et non sur sa propension à obéir. Si la cible échoue à son jet de volonté, elle croira en effet (pour une durée de 24h) que l'invocateur soit son supérieur hiérarchique, ou un membre important de sa famille etc... et se comportera normalement par ailleurs. Il est donc essentiel pour l'invocateur d'évaluer avec précision le degré de loyauté et d'obéissance de sa cible au lien concerné.
Dans le contexte divinatoire, cette lame annonce la révélation d'un secret concernant l'origine de la personne visée par la divination, ou plus généralement l'importance des racines de celle-ci dans la réponse à la question posée.

La Reine du Bois-Serpent (Dame de Bâtons) [Namtarou]

On peut s'étonner de trouver la représentation d'une Haute-Elfe portant le symbole de Daïn dans un tarot dessiné par une Mraka. Mais on peut aussi remarquer qu'elle est de dos et et qu'en lieu d'arc elle tient une épée, alors que son carquois est plein. En fait c'est une image de la vulnérabilité des Hauts-Elfes face aux attaques nocturnes des Mraka: c'est pour cela d'ailleurs que la jeune elfe se tient de dos, prête à succomber à une attaque en traître. Bois-Serpent était justement le nom d'une forêt de Hochalben, qui furent exterminés en l'espace d'une nuit par les Mraka.
Cette carte est extrêmement dangereuse car elle rend celui qui la tient et invoque son pouvoir parfaitement silencieux dans toutes ses actions. De plus elle lui permet d'ouvrir toutes les serrures et de rendre les glyphes de garde impuissants (comme par un détournement de la magie de 35). Certains disent qu'elle permettrait même de traverser les murs. On dit aussi qu'elle est doublement efficace lorsqu'il s'agit d'en faire usage contre une personne de pouvoir. C'est en cela que le lien à la couleur du commandement se fait.
En divination la Dame de Bâtons est d'ailleurs parfois appelée "le Bâton Brisé" (sans rapport avec l'illusion d'optique du même nom) car elle annonce une traîtrise contre une personne puissante, disposant d'une autorité quelconque, et dont le pouvoir sera peut-être ainsi anéanti.



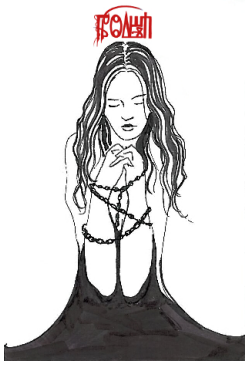
Le Maître d'École (Roi de Bâtons) [Ereshkigal]

La couleur des Bâtons est associée aux notions de référence, de commandement et d'enseignement, et cette lame unit ces trois idées puisqu'elle permet d'invoquer Barbacole, un démon puissant et particulièrement habile à la transmission du savoir tout autant qu'au formatage des esprits. En faisant usage du pouvoir de cette lame, l'invocateur invoque puis s'adjoint les services de Barbacole jusqu'à la prochaine aube comme s'il l'avait invoqué puis soumis à la manière d'un démoniste.
Dans le contexte divinatoire, le Maître d'École a une signification remarquablement précise : elle annonce la mort d'un enfant (et non d'un fœtus contrairement à la Dame d'Épées). La mort d'un enfant étant dans le monde cruel de Terre Seconde hélas un événement fréquent, le Maître d'École est en général considérée par les devins comme une carte inutile et tout simplement ignorée, même lorsque c'est un enfant qui est visé par la divination en cours.

L'Inextricable (As de Chaînes) [Tiamat]

L'inextricable, dont le nom démoniaque est tout simplement "la chaîne" représente ce qui ne peut être ni délié ni séparé, et est ainsi à la fois mystérieux et indestructible. Le pouvoir magique de cette carte est de rendre une promesse absolument sacrée de la part de ceux qui invoquent son pouvoir. La carte envoûte alors ceux qui prononcent ce serment et les rend incapables de le briser d'aucune manière tant que l'envoûtement est actif (seuil 28 pour désenvoûter).
Sa signification divinatoire est particulièrement obscure: elle est censée révéler la présence d'un nœud inextricable dans le présent de la personne concernée, qui doit être tranché pour permettre à la destinée de la personne de s'accomplir.

La prière (Deux de Chaînes) [Ereshkigal]



La symbolique des deux mains jointes pour prier était associée pour les Infidèles de l'Ordre de la Vie à l'image de deux mains enchaînées, et répondait donc à une idée de soumission. C'est ce qu'exprime cette lame, dont le pouvoir permet de soumettre une personne de manière analogue à un pouvoir draconique de Domination (cf. *Empathie*).
D'un point de vue divinatoire la carte signifie que la personne concernée bénéficiera d'une aide extérieure ou devra y faire appel.

La Force (Trois de Chaînes) [Nergal]

Le nom démoniaque de cette lame est : "La force apporte la liberté". Cette lame doit être replacée dans le contexte de la société des Mraka dont l'économie repose sur une population d'esclaves souvent majoritaire au sein de leurs cités souterraines. Ces esclaves sont cependant issus de lignées différentes et échouent en général à s'unir pour faire face à leurs impitoyables maîtres. De plus la société Mraka a l'intelligence de proposer des possibilités d'affranchissement, notamment au sein de leurs arènes, pour les combattants particulièrement valeureux. "La force apporte la liberté" est donc d'abord une sorte de devise à l'intention des gladiateurs, mais aussi une sorte d'avertissement à l'intention des Mraka : si les esclaves parviennent à s'unir en dépit de leurs différences, ils renverseront le pouvoir des Matriciennes. C'est pourquoi on voit une main rouge rompre les chaînes d'une main noire et d'une main blanche : cela symbolise l'improbable union des lignées "inférieures" qu'on retrouve le plus souvent parmi les esclaves des cités : blanc pour les autres Elfes (surtout des Hauts-Elfes), noir pour les Nibelungen et les Gnomes et rouge pour les Gobelins. C'est notamment ce qui explique que les Matriciennes traitent différemment les esclaves issus des différentes lignées, afin de

les diviser soigneusement. Évidemment les Gobelins sont les plus maltraités et les Elfes en revanche les plus privilégiés.
Le pouvoir de la Force est particulièrement élémentaire : il double la force de la cible, si celle-ci est volontaire. La particularité de ce pouvoir est qu'il permet de dépasser en pratique le maximum de 10 qui normalement ne peut pas être dépassé, même par magie. On dit que Nergal s'empare de la cible le temps d'une scène. C'est d'ailleurs ce qui incitera de nombreux guerriers à refuser de recourir à ce pouvoir.
La signification divinatoire de cette carte est également fort simple : elle annonce une prochaine révolte d'une population opprimée, mais sans préjuger aucunement de son succès.

La Faiblesse (Quatre de Chaînes) [Nergal]

L'Infâme des Chaînes symbolise le lien social dans tout son paradoxe. En un sens elle contient le même avertissement que la Mensongère : la plupart des sociétés de Terre Seconde, et particulièrement celle des Mraka, fonctionnent par la domination d'une minorité sur la majorité, rapport inégal représenté par les petites mains tenant enchaînées les grandes, suppliantes malgré leur force évidente. Mais parfois la base prend conscience de sa force, et le pouvoir de la classe dominante s'effondre aussitôt. Le nom démoniaque de la carte signifie très laconiquement "société", mais les devins ont pris l'habitude de l'appeler "la Faiblesse", en référence à la Mensongère de la même couleur, et parce qu'elle représente en quelque sorte la force insoupçonnée des "Faibles" c'est-à-dire de ceux qui sont écrasés par la hiérarchie sociale.
Le pouvoir de la carte est tout simplement d'affaiblir une cible à vue en faisant tomber sa force à -1 par envoûtement, et cette lame a été fort utiles aux Mraka dans leurs combats contre les horreurs chtoniennes qui les entourent. Elle se recharge tout simplement en la trempant dans le sang d'un ennemi tué au combat.
La signification divinatoire de la carte est qu'un piège est tendu à son intention, dont on n'a absolument pas conscience.

Le mal pour le mal (Cinq de Chaînes) [Ereshkigal]

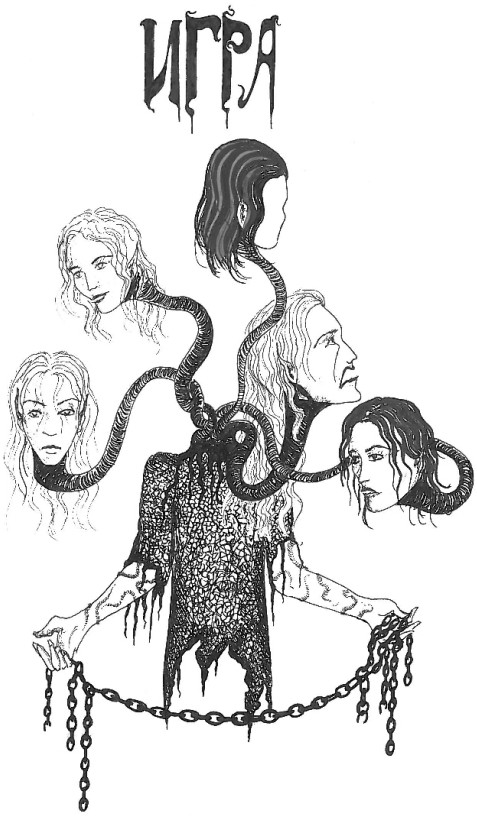
Cette lame reproduit le symbole d'Oyollohtetix, l'un des Achmad, ou Grands Anciens (cf. *Diables*), c'est-à-dire les plus puissants des Diables. La vagabonde des Chaînes est symbolisée par les cinq doigts de cette main plutôt que par cinq mains. Oyollohtetix se distingue des autres Grands Anciens par son goût du Mal pour le Mal. L'œil et la rose symbolisent son lien aux Larmes et aux Roses, soit à la souffrance et à la corruption. Le vagabonde des Chaînes permet d'infecter la victime d'une maladie magique, qui consume son esprit jusqu'à le rendre peu à peu fou, d'où son double lien à Namtarou et Ereshkigal. C'est un envoûtement (jet de volonté pour résister). Cette folie magique a des effets assez sournois et peu évidents à déceler de prime abord. À chaque fois que la victime est confrontée à un choix où elle doit agir de manière violente pour défendre une cause juste, et se trouve en quelque sorte dans une situation du type "la fin justifie les moyens", elle sera saisie d'une sorte de transe où elle ira particulièrement loin dans la violence et l'abjection, bien au-delà de ce qui est nécessaire, prenant plaisir à son ignominie, avec les conséquences naturelles sur son éventuelle Teinte Spirituelle. La transe elle-même durera 2d6 minutes avant que la victime puisse se reprendre.
Dans le contexte divinatoire, la vagabonde des Chaînes annonce un crime abominable, particulièrement ignoble et souvent de la main même de la personne visée par la divination.

La libération (Écuyer des Chaînes) [Tiamat]

L'Écuyer des Chaînes illustre en la métamorphose d'une femme renonçant à son humanité pour devenir un démon, et ce dans le but de se libérer de ses chaînes. Cette lame est liée à la nature fondamentalement chaotique et en principe indomptable des démons. Tout démoniste ou démonologue un tantinet sérieux affirmera qu'il s'agit là d'une erreur grossière au sujet des hôtes des Abysses: de par leur lien aux cinq principes abyssaux, les Démons sont intrinsèquement des machines fort peu douées de libre-arbitre. Même les Seygneurs des Abysses sont au final de simples outils en dépit de leur fabuleuse puissance. Mais cette lame fait en réalité référence aux premiers habitants des Abysses, les Ezuap (cf. *Abysses*), plus qu'aux démons eux-mêmes, même si le dessin évoque de fort classiques succubes.
Quoiqu'il en soit cette lame ne procure aucun pouvoir sur les Démons et encore moins sur les Ezuap. En revanche elle confère à qui l'utilise un pouvoir de métamorphose bien plus puissant que le pouvoir homonyme des mages draconistes. Il s'agit d'une métamorphose définitive, irréversible, et qui fait d'un mortel qui l'utilise une créature totalement différente: il peut ainsi devenir un démon, un diable, une créature féérique etc... à peu près n'importe quoi, quoique le démon soit évidemment plus fréquent. Cette lame ne sera efficace qu'entre les mains d'un être vivant. La métamorphose n'est pas choisie par l'utilisateur (ce serait trop facile) mais celui-ci peut indiquer la raison sous-jacente à l'utilisation de la lame. Il doit songer au but qu'il s'est fixé et pour lequel il joue le tout pour le tout en se livrant ainsi au pouvoir de Tiamat, laquelle dit-on décide elle-même de quelle métamorphose le mortel subira. La personnalité et les souvenirs de celui-ci seront préservés par la métamorphose dans la mesure du possible.
Sa signification divinatoire est l'imminence d'une métamorphose dans tous les sens que ce

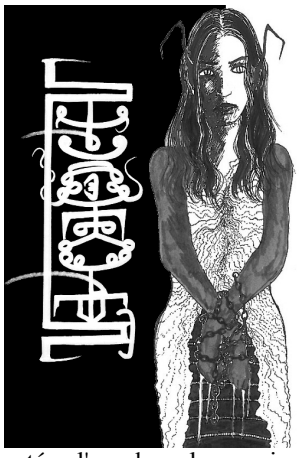
terme peut recouvrir dans son acception courante et mystique.

Igra (Chevalier des Chaînes) [Nergal]



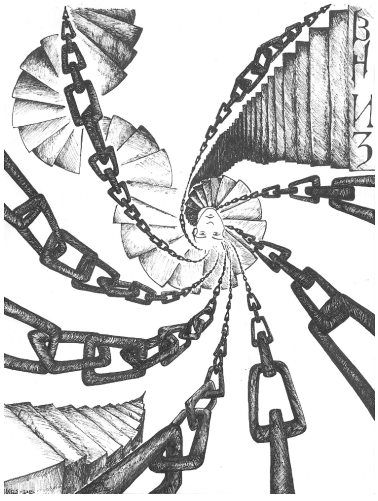
Le Chevalier des Chaînes représente tout simplement le démon Igra (cf. *Démons*), et permet d'invoquer celui-ci (ou plus exactement un exemplaire du modèle) et de le contrôler. Qu'il soit associé à la couleur des Chaînes plutôt que celle des Larmes ne laisse pas de surprendre. Une fois de plus en dessinant leur Tarot les Paük se sont amusés à prendre les choses à rebours. Car lorsque le possesseur de cette carte invoque Igra c'est pour forcer une harmonie entre différentes personnes et les lier ensemble par des chaînes invisibles, en utilisant la douleur pour créer l'entente. En effet, Igra n'utilisera ses pouvoirs que pour garantir que tous ceux qui sont présents aux côtés de l'invocateur ainsi que celui-ci œuvrent ensemble à la réalisation d'une tâche précise, définie par l'invocateur au moment de l'invocation. Igra ira aussi loin que possible sans tuer et disparaîtra une fois la tâche accomplie ou à la prochaine aube.
De par son pouvoir considérable, c'est une lame fort difficile à recharger. Elle exige tout simplement un meurtre dont le mode opératoire soit particulièrement ignoble et douloureux.
Dans le contexte divinatoire, Igra indique qu'une entreprise particulière nécessitera pour réussir le concours de personnes qu'en principe tout oppose. Le devin ou la devineresse officiant aura coutume de dire d'un ton sinistre et mystérieux : "Ravale ta fierté et cherche l'appui de vieux adversaires, car sans eux tu ne parviendras pas au bout de ce chemin..."

La Reine-Fourmi (Dame des Chaînes) [Nergal]



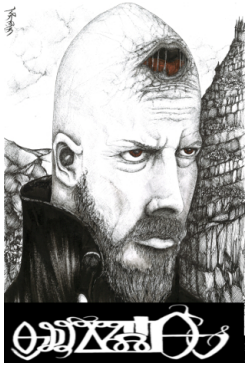
La Dame des Chaînes porte l'image et le nom de l'un des Seygneurs des Abysses (cf. *Démons*) les plus puissants qui soient, mais évidemment ne permet nullement de l'invoquer. Elle permet d'invoquer en revanche du miellat contenant 5d20 œufs démoniaques de Chatki (cf. *Démons*), et de les utiliser à la manière de la Reine Noire elle-même. Une moitié des Chatki seront contrôlés à leur éclosion par qui a invoqué le pouvoir de la lame, et l'autre moitié par la Reine-Fourmi évidemment.
C'est paradoxalement une carte de bon augure, qui annonce la prospérité d'une communauté grâce à la coopération entre ses membres ou de manière générale le succès d'une entreprise collective.

L'ultime recours ou le désespoir (Roi des Chaînes) [Ereshkigal]



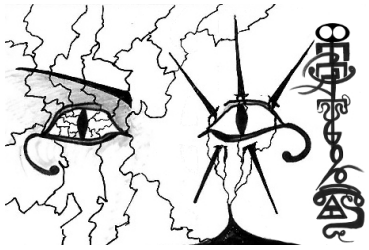
Les Chaînes représentent le lien social dans la symbolique infernale, mais le Roi des Chaînes représente au contraire la rupture de tous les liens sociaux par le suicide. En effet c'est Vniz qui y est représentée, l'un des plus anciens Seigneurs des Abysses (cf. *Démons*), qui ne reçoit que les âmes de ceux qui sont prêts à se suicider pour voir leur vœu exaucé. Vniz est l'utime recours des désespérés. Évidemment cette lame ne permet pas d'invoquer Vniz elle-même mais elle permet d'entrer en contact avec l'âme d'un suicidé du Labyrinthe Funéraire, le domaine de Vniz, soit le 753ème niveau des Abysses. Or Vniz est si ancienne que ces suicidés peuvent être eux-mêmes très anciens, et cette lame permet de forcer Vniz à faire entrer l'invocateur en contact avec l'âme la plus à même de les renseigner. En pratique le Roi des Chaînes offre des informations parfois exceptionnellement difficiles à obtenir, et représente à sa manière l'ultime recours de ceux qui cherchent en vain à éclaircir un mystère qui les dépasse. Pour la recharger il faut la placer dans la bouche d'un suicidé, à condition que son âme soit encore disponible dans la Douat, et ainsi laisser Vniz tenter de l'en arracher.
Dans le contexte divinatoire, le Roi des Chaînes est très vague, il révèle l'existence d'un sentiment de désespoir, sans rien préciser de plus. C'est une lame qui n'a d'intérêt qu'en relation à d'autres et n'apporte que rarement des éclaircissements, contrairement à ce que permet d'obtenir son pouvoir.

Le Mauvais Œil (As des Larmes) [Ereshkigal]



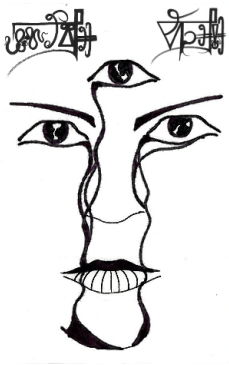
Cette lame est liée à Szem, le Dieu-Gobelin (cf. *Gobelins*) appelé souvent "le Mauvais Œil", ainsi qu'à Tlakoli, l'un des Rois Infernaux de la *Géhenne*. C'est l'une des cartes les plus redoutables du tarot. Elle représente une malédiction particulièrement retorse. Elle envoûte sa victime (sans jet de volonté! mais la résistance à la magie s'applique) de manière à perturber toute forme de pouvoir de double-vue ou de divination à son sujet et à renvoyer une image fausse et toujours la plus suceptible de déclencher l'ire de celui qui use de la divination ou double-vue (jet de volonté contre un seuil de 28 de sa part). Un désenvoûtement annulera automatiquement cette malédiction.
Les termes de cette malédiction sont censés correspondre au mépris à peu près universel que suscitent les Gobelins. Le Mauvais Œil devient en l'occurrence le mauvais regard, plus qu'une quelconque forme de malchance caractérisée. Les devins l'interprètent comme le signe d'une mauvais perception de l'entourage.

Le Regard de Pharaon (Deux de Larmes) [Namtarou]



Cette carte est l'une des rares qui se pose sur sa longueur plutôt que sur sa largeur. Comme son nom le suggère, le regard de Pharaon est lié aux morts. Elle permet très simplement d'acquérir une vision fugitive de la condition d'une âme morte, qu'elle soit dans la Douat ou dans un au-delà quelconque, revenante ou non, ou encore détruite. La vision qu'on en acquiert contient en général quelques images de son historique post-mortem. Elle serait un présent de Schattentanz aux Paük, mais n'a aucun lien avec la déesse, contrairement à "Dieu Merci" décrite plus haut. Étant une carte de la couleur des Larmes, elle est intrinsèquement liée à l'idée de souffrance mais aussi au lien obscur unissant mémoire et souffrance. Elle permet donc aussi de faire appel aux souvenirs d'une âme morte si ceux-ci sont liés à des souffrances, et selon l'idée sous-jacente à la couleur des Larmes, tout souvenir est lié à une douleur, même infime.
Sa signification divinatoire implique que le désir inassouvi ou plus généralement le passé d'une personne morte récemment a une importance fondamentale dans le cours des événements futurs concernés par la divination, ou encore qu'une personne va mourir.

La Double-Vue (Trois de Larmes) [Bêlit-Séri]



Cette lame est remarquablement simple: elle est désignée par la trame draconiste dont elle est censée reproduire le pouvoir, mais comme il s'agit d'une carte liée à Bêlit-Séri (puisque c'est un 3), elle est mensongère dans la mesure où elle permet d'invoquer le pouvoir du Regard Oblique, qui est quelque peu différent de la Double-Vue des draconistes.
Sa signification divinatoire est la nécessité d'ouvrir les yeux afin de se forcer à prendre conscience d'une réalité douloureuse et difficile à accepter.

La rencontre (Quatre de Larmes) [Nergal]

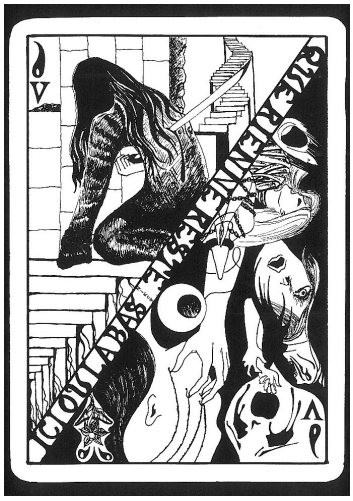
C'est la carte la plus liée à la souffrance toute pure, celle dont le Dogme de Méthyl dit qu'elle ne doit pas devenir une finalité en soi. Elle permet tout simplement d'induire chez celui contre qui le pouvoir de la carte est utilisé une intense souffrance physique le rendant incapable d'agir (hormis par la fuite si elle est possible) pour 5 rounds. On remarquera que c'est paradoxalement l'unique lame des Larmes sur laquelle aucune larme n'apparaît: les yeux sont secs, sans doute parce que la vraie souffrance est au-delà des pleurs.
Sa signification divinatoire est en revanche remarquablement innocente: elle annonce tout simplement l'apparition d'une personne nouvelle dans l'avenir examiné, et que cette personne aura une influence décisive sur le cours des événements à venir.

La Muette (Cinq de Larmes) [Ereshkigal]

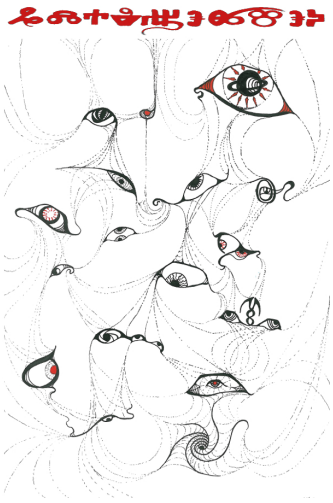
Cette carte permet d'envoûter une victime (jet de volonté seuil 25) de manière à la rendre incapable de parler et d'écrire.
Lorsqu'elle apparaît dans l'exercice de la taromancie, elle est interprétée comme une indication qu'il faut arrêter immédiatement toute forme de divination sur la personne visée. Les devins respectent presque toujours cet avertissement, car ceux qui ont commis l'imprudence de ne pas le faire ont dit-on vu les cartes retourner d'elles-mêmes leur pouvoir contre eux.
Le fait que la Muette propose une illustration du *Silence Complice* et même porte son nom dans la langue des ténèbres est un piège de plus du tarot. De même que les Larmes n'ont rien à voir avec les Silences, cette lame n'a aucun lien à ce Seigneur des Abysses... dit-on.

Que rien ne reste ici ou là-bas ou le Miroir (Écuyer de Larmes) [Ereshkigal]

"Les larmes n'ont pas d'écuyer" disent les devins qui appellent cette lame traditionnellement le Valet de Larmes, plutôt que l'Écuyer. L'unique Valet du tarot est exceptionnel à plus d'un titre: outre que non nom est inscrit en langue commune, la couleur des larmes y est figurée par une larme et non par un œil comme sur les autres armes associées à cette couleur, enfin c'est la seule qui puisse se tenir dans les deux sens tout en présentant une image différente, ce qui lui a valu le surnom de... Miroir, toujours selon le sens de l'humour si particulier des Paük, puisque le miroir inversant la gauche et la droite, il ne présente pas la même image des deux côtés.



Le Miroir représente deux aspects d'une même pulsion: le désir d'auto-anéantissement. La partie claire illustre l'auto-destruction physique, et la partie sombre l'auto-destruction mentale. Il s'agit précisément de la déviation du rôle positif de la souffrance contre laquelle le Dogme de *Méthyl* avertit ses disciples. Au lieu d'utiliser la souffrance comme un moteur de l'intelligence, on en devient dépendant et on la recherche pour elle-même, on en devient l'esclave, ou le... valet, justement.
Le Valet des Larmes est en pratique l'une des pires malveillantes qui soit, quoiqu'elle ne soit pas associée au chiffre deux. Son utilisation première permet à celui qui l'utilise d'ignorer pour la durée d'une scène une limitation quelconque, physique ou mentale, qui s'applique à lui en temps normal. C'est une carte aisément rechargée car elle se recharge à chaque fois que celui qui la porte s'inflige lui-même une blessure physique ou mentale, si bénigne soit-elle. Il n'y a en pratique aucun rapport entre la manière dont la carte a été rechargée et celle dont elle sera utilisée: on peut dépasser une limitation mentale après l'avoir rechargée par une blessure physique et inversement. Mais toute tentative de rechargement comporte une chance d'aller bien au-delà de la blessure que l'on souhaite s'infliger à soi-même. À chaque rechargement, le possesseur de la lame a autant de chances en pourcentage que de fois où il a déjà rechargé la carte d'être pris d'une fureur auto-destructrice, dans le domaine initialement choisi. La résistance à la magie peut s'appliquer, mais elle est divisée par 3. Aucun jet de volonté n'est en revanche autorisé.
De très mauvais augure, le Miroir annonce en divination un suicide ou toute forme de sabordage, au sens propre comme au sens figuré.



Les yeux sans paupières (Chevalier des Larmes) [Tiamat]

Le Chevalier des Larmes permet d'invoquer le démon Glaza (cf. *Démons*) et de lui confier une tâche quelconque. Glaza obéira jusqu'à être détruit ou jusqu'au crépuscule suivant, moment où il retournera aux Abysses sans demander son reste. C'est donc une lame particulièrement puissante dont le mode de rechargement est de plus très mystérieux, plus encore que pour les autres lames associées à Tiamat. Personne ne sait exactement comment pouvoir utiliser les Yeux sans Paupières.
Dans le contexte divinatoire, cette lame n'a aucune valeur seule, elle modifie le sens des cartes placées à son voisinage. Les devins disent que si elle est placée à gauche d'une autre lame, elle la "regarde" et en ce cas révèle un espionnage quelconque, si elle est placée à droite d'une autre lame, elle la "protège" et révèle la protection d'une puissance occulte, si elle est placée au-dessus d'une autre lame elle la "domine" et révèle un chantage ou toute forme de lien inavouable et enfin si elle est placée en-dessous d'une autre lame elle "l'attend"... ce qui est de très très mauvais augure mais n'a pas de signification précise.

La Grée (Dame des Larmes) [Bêlit-Séri]

Les Grées sont à l'origine trois femmes issues de la mythologie grecque (cf. *le Peuple-Fée > Grées*). Aveugles, elles se partageaient un unique œil à tour de rôle, et étaient réputées pour leur sagesse et l'étendue de leur savoir.
Mais cette lame propose une connaissance et une sagesse très particulière... liée à une interprétation du mythe des trois sorcières aveugles. L'idée d'une vision partagée, et dont chacune des trois Grées ne profite qu'à tour de rôle évoque les visions intermittentes procurées par l'usage de drogues ou plus simplement par la folie. Et le symbole de l'œil, qui dans le tarot démoniaque représente la couleur des larmes, est utilisé dans d'autres contextes comme symbole de la folie. Or la folie est intrinsèquement liée à la souffrance, car elle en est à la fois une possible conséquence et une possible cause.
Que voit donc l'œil des Grées?
Pour les Paük il confère une vision inspirée par la folie, à la fois éloignée de la réalité et pourtant révélatrice de certains de ses aspects cachés pour qui sait l'utiliser. On dit que cette carte fut créée par Liranéa Paük, qui était prêtresse de *Schattentanz*, la déesse Mraka de la mort pour qui la folie n'est qu'un outil permettant d'accéder à un niveau de conscience supérieur. Et de fait le pouvoir de cette carte est d'inspirer à sa cible (à vue, jet de volonté éventuel) des visions qui selon Liranéa "seraient celles qui harcèleraient ses sens et sa conscience si elle avait perdu la raison". Les visions dépendent donc étroitement de l'historique de la victime (consentante ou non) et de ses blessures intimes. L'effet en sera particulièrement aléatoire et imprévisible, entre autres dans la fréquence et la violence des visions, mais il est rarement instantané. Une fois le pouvoir invoqué les premières visions prennent en général au moins une heure pour se déclarer, jusqu'à une demi-journée, selon la proximité que la victime entretient avec la folie.
L'effet de la carte est similaire à un envoûtement, mais la victime a droit si elle n'est pas consentante à un jet de volonté pour le rompre toutes les 24h. Certains utilisent volontairement ce pouvoir pour bénéficier de ces visions, soit dans un but purement récréatif, soit parce qu'elles sont censées ouvrir l'âme à des vérités dissimulées.
Sa signification divinatoire est qu'une ou plusieurs personnes d'ordinaires saines d'esprit vont se comporter de manière démente, en rapport avec les traumatismes et souffrances passés qu'ils ont pu subir.

Ma Sœur la Mort (Roi des Larmes) [Nergal]

Une fois de plus le Tarot Démoniaque agit à rebours de l'intuition : la carte la plus directement susceptible d'entraîner la mort ne relève pas de la couleur des Épées mais de celle des Larmes. La logique en est très révélatrice de la mentalité des Mraka : les Épées sont la violence, et la mort est finalement une sorte d'aboutissement mais aussi d'achèvement de la violence. Et surtout si la violence est utilisée pour fonder un pouvoir quelconque, elle ne doit pas entraîner la mort de ceux sur qui elle s'applique, sans quoi le pouvoir en lui-même n'a plus de sens. "Au seuil de la mort tu déposeras tes armes" dit un cantique à Lilyom... dont la suite est "et uniquement là".
En revanche la souffrance commence avec la mort, celle de ceux qui restent et regrettent le défunt. Ainsi cette lame se recharge-t-elle au contact de ceux qui pleurent la mort d'un être cher, et se repaît de leur souffrance. Très longue à être rechargée, elle le sera d'autant plus vite que la douleur sera forte.
Quant au pouvoir de cette carte... il est tout simplement de tuer quelqu'un. En pratique celui qui invoque le pouvoir de la carte en connaissance de cause se suicide par ce fait (il doit être mortel pour cela) et laisse son âme être façonnée par Nergal de manière à devenir un démon tueur qui n'aura de cesse d'avoir tué la personne visée par l'invocateur. Le nom du démon ainsi créé sera "Mort à x", x étant le nom de la victime, et son pentacle sera créé par la répartition d'autant de points que le triple du Ka (cf. *l'Âme Immortelle*) de l'invocateur. L'invocateur choisit lui-même la répartition, mais Nergal doit contenir autant de points que les quatre autres branches réunies. Le démon aura l'apparence de l'invocateur et ses connaissances et souvenirs, mais il sera essentiellement motivé par le fait de supprimer sa cible. Une fois cette mission accomplie, ces tueurs pour la plupart se perdent dans les Abysses, n'ayant plus de raison d'être.
Sa signification divinatoire est que quelqu'un désire ardemment la mort de la personne à qui s'adresse la divination, assez pour se mettre soi-même en danger. C'est une carte de très mauvais augure.

La Lune Noire (As de Cauchemars) [Tiamat]

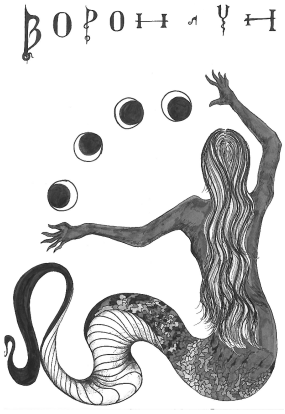
C'est l'une des rares cartes dont le nom ne soit pas issu de la langue des ténèbres. Il n'apparaît d'ailleurs pas sur la lame elle-même. Son pouvoir est donc particulièrement facile à invoquer, puisqu'il se déclenchera à l'invocation de son nom complet, prononcé en langue commune: "Et si demain la Lune était noire?". Le pouvoir de la carte est de donner une réalité concrète quoique très provisoire (la durée d'une scène) à l'une des peurs profondes de la victime. Cette carte est réputée faire appel aux pouvoirs des Princes des Rêves (cf. *le Monde des Rêves*).
La signification divinatoire de cette carte est particulièrement fumeuse: le devin doit poser à haute voix cette question à son client, lequel doit y répondre brièvement. Cette réponse est censée résumer la réaction que la personne aura prochainement lorsque sa plus grande peur se réalisera.

La Prêtresse Désarmée (Deux de Cauchemars) [Ereshkigal]

L'illustration de cette lame est le portrait d'une prêtresse de *Nör*, la déesse elfique ennemie de Lilyom, représentant tout ce qu'elle n'est pas. La prêtresse sert ici Nör Vollmond ("Pleine Lune"), c'est-à-dire l'aspect le plus pacifique de la déesse, la part d'elle qui pardonne aux Mraka leurs crimes et œuvre à la réconciliation du peuple elfe. La première Lune est le diadème en fer-de-Lune de la prêtresse et l'autre est sur la tête du cygne qui lui sert de flacon pour verser l'eau sacrée du culte de la Pleine Lune.
Le pardon et la réconciliation sont pour Lilyom une odieuse perspective, un cauchemar qui ôterait aux Mraka leur raison d'être et réduirait à néant la force de de leur culture. Les prêtresses de Nör Vollmond sont pour elles les plus sournoises de ses adversaires, car elles ne portent pas d'armes mais n'en sont que plus dangereuses. Le pouvoir de cette larme est censé tirer parti du "pacifisme" des prêtresses de Nör en les plaçant au pied du mur : il inhibe en la victime toute forme d'agressivité, même dans un but purement défensif. La victime n'hésitera pas à mettre sa propre vie en péril plutôt que d'exercer une quelconque forme de violence sur autrui, fût-ce de manière indirecte. Il s'agit d'un envoûtement qui a la particularité de se dissiper dès que la victime passe en disponibilité mineure ou moins sur une localisation quelconque. L'envoûtement est levé et permet à la victime de percevoir directement l'absurdité de son refus de la violence, mais un tantinet trop tard. C'est de l'humour Mraka.
La signification divinatoire de la lame est remarquablement précise pour une fois: elle signifie que l'hypocrisie d'une personne quelconque sera bientôt mise en évidence.

Trois-Lunes (Trois de Cauchemars) [Ereshkigal]

La Mensongère de Cauchemars ne porte aucune lune, à la fois parce qu'il s'agit de la Mensongère, comme pour la Mensongère de Roses, mais aussi parce que le nom même de cette lame est suffisamment évocateur : Trois-Lunes, qui est par ailleurs le nom de l'Elfe qui y apparaît (cf. *Elfes Blancs*). Trois-Lunes était en fait une esclave des Paük. Originaire de Severgorod en *Orgia*, elle était née d'une mère aptem et d'un père démoniaque. Son histoire compliquée ne s'arrête pas là : Trois-Lunes a rejoint des Chevaliers de la *Lune Noire*, le mystérieux ordre anarchiste né du culte des *Innommables*. On ne sait pas à la suite de quelles péripéties une Elfe Blanche (également enfant-démon) de la Lune Noire s'est retrouvée esclave d'une famille matricienne Mraka mais les devins considèrent en général qu'en réalité Trois-Lunes s'est délibérément laissée capturer pour infiltrer la société Mraka et fomenter une révolte des esclaves dans Schwarzegurgel, la cité où vivaient les Paük. Son origine abyssale ne la rendait sans doute que plus précieuse, aux yeux des Mraka. La légende affirme qu'elle fut bien près de réussir à soulever la population servile de la cité souterraine, mais échoua en raison des dissenssions entre les esclaves, séparés par leur lignage ou leur historique. Au moment fatidique où elle devait être suppliciée et sacrifiée à la déesse Lilyom pour sa rébellion, la Matriarche des Paük demanda qu'on fît un portrait d'elle pour fixer à jamais son regard insolent et sa beauté insoumise. Trois-Lunes était en fait la favorite de la Matriarche et avait réussi à acquérir sa confiance et de manière générale à tromper tout le monde sur ses véritables intentions, chose peu aisée au milieu de prêtresses fort habiles à lire les pensées.
Le pouvoir de cette lame est de masquer pour une durée de 24 h les pensées ainsi que la Teinte Spirituelle de manière à ce que toute personne usant d'un moyen magique pour les détecter reçoive une réponse choisie sur le moment par celui qui bénéficie du sortilège. En pratique la personne sera consciente qu'un sortilège est utilisé pour détecter ses pensées ou sa Teinte Spirituelle et il renverra la réponse de son choix. Celui ou celle qui essaie de lire ses pensées ou de détecter sa Teinte Spirituelle a droit à un jet de volonté : en cas de réussite il saura seulement que son sortilège a échoué mais ne sera pas trompé par la fausse réponse qu'il recevra.
Dans le contexte divinatoire, Trois-Lunes symbolise la dissimulation, la trahison et l'espionnage.



Le voleur de Lunes (Quatre de Cauchemars) [Namtarou]

Le voleur de Lunes est une lame permettant d'invoquer le démon éponyme et de le soumettre à l'invocateur jusqu'à l'aube suivante. Cette lame se recharge en la plaçant près sous l'oreiller d'une personne endormie, celle-ci sera alors tourmentée par des cauchemars abominables (pas de jet de résistance mais la résistance à la magie ou les protections contre les attaques mentales ou oniriques fonctionneront normalement), et se réveillera avec un mal de crâne carabiné, mais la lame sera rechargée.
Dans un contexte divinatoire cette lame indique que le prochain rêve de la personne concernée par la divination sera prémonitoire.

L'Oniromancienne (Cinq de Cauchemars) [Tiamat]

Le titre d'oniromancien peut se référer à un sorcier de l'affinité Nyx ou plus généralement à n'importe quelle personne disposant de pouvoirs sur le *Monde des Rêves*. Ici c'est une Guide du Labyrinthe des *Innommables* qui est représentée. Elle aurait jadis tenté de sauver Trois-Lunes (cf. l'Infâme de Cauchemars ci-dessus) de son terrible destin, utilisant pour cela le Monde des Rêves et les pouvoirs de la *langue aveugle* qui permettent de voyager d'un point à un autre du Monde Matériel en se fondant avec son double onirique. Elle fut capturée cependant et contrainte par la force de révéler suffisamment de choses sur le voyage onirique pour permettre aux Paük d'en reproduire l'effet par magie démoniaque, sous une forme cachée dans cette lame.
Le pouvoir de cette lame est donc de permettre à celui qui l'invoque de se fondre avec son double onirique lorsqu'il dort afin de se déplacer dans le Monde des Rêves pour réapparaître en un autre point du Monde Matériel. Ce faisant, le double onirique et sa contrepartie matérielle marchent de concert dans le Labyrinthe et c'est d'ailleurs tout ce dont ceux qui utilisent le pouvoir de cette lame se souviennent : le fait d'avoir arpenté les galeries souterraines d'un labyrinthe immense avec une autre incarnation de soi-même, en étant conscient de manière ubiquète de ces deux incarnations, et donc en se voyant soi-même deux fois, ce qui est paraît-il fort perturbant pour la santé mentale. Chacun des deux doubles voit d'autre et l'invocateur est présent dans chacun des deux doubles, il se voit se voyant se voyant etc... La particularité de ce pouvoir est que le point de sortie doit impérativement être auprès d'une personne connue de l'invocateur et en train de rêver elle-même de manière non-homogène (cf. *Monde des Rêves*). De plus cette personne doit vouloir être trouvée et rejointe par l'invocateur. L'avantage est que tous les sortilèges bloquant l'utilisation des dimensions démoniaques seront ici inutiles face à cette "téléportation onirique". Lorsqu'il traverse le Labyrinthe l'invocateur est protégé de ses dangers par Tiamat elle-même, dans une mesure qui dépendra de la manière dont il lui aura rendu hommage en rechargeant la lame. Là encore laissons à l'imagination fertile du MJ toute

licence d'interpréter ces lignes sybillines.
Dans le contexte divinatoire, l'Oniromancienne est aussi appelée le Labyrinthe. Elle peut indiquer qu'une personne deviendra folle prochainement, ou verra sa raison vaciller, confondant rêve et réalité, et s'y perdra jusqu'à ce qu'on vienne la sortir du labyrinthe où elle se sera perdue. Elle peut ausi indiquer une prochaine condamnation à mort ou encore un sauvetage in extremis. De manière générale le Labyrinthe offre maintes voies à l'interprétation du devin.

L'Esclavagiste (Écuyer des Cauchemars) [Nergal]

L'illustration de cette lame semble indiquer qu'il ne s'agit pas ici d'un véritable esclavagiste, mais de la *Guêpe Esclavagiste*, créature infernale appelée Etslatl dans la langue diabolique, qui peut transformer ceux qu'elle infecte de son venin en pantins de chair aux ordres d'un Vespiaire (cf. *Diables*). En réalité cette lame a un sens plus large, et se réfère bien à l'esclavage en tant qu'institution sociale.
L'esclavage est l'un des piliers de l'économie des Mraka. Leurs lois interdisent formellement de réduire en esclavage leur propre lignée, mais en revanche ils capturent régulièrement Humains, Gobelins, Nibelungen, Gnomes et Elfes issus d'autres lignées pour les réduire en esclavage. La moitié de chaque cité Mraka est composées d'esclaves. Pour surveiller cette masse susceptible de se révolter à tout moment, les Mraka utilisent en général certains esclaves comme espions.
Le pouvoir de la lame est un envoûtement particulièrement violent qui reproduit cette situation. Il s'invoque une première fois en présence d'une victime quelconque. La victime doit se trouver à la merci de celui qui invoque le pouvoir de la lame à cet instant et elle dispose d'un jet de volonté pour résister à l'envoûtement (en cas de réussite elle est définitivement protégée contre le pouvoir de cette lame). Si l'envoûtement l'emporte, la victime est placée en ubiquité permanente avec celui qui détient la lame (pas forcément celui qui a invoqué le pouvoir donc) : celui-ci peut voir et entendre par ses yeux, communiquer avec lui par la pensée et le tuer à tout instant.
Dans le contexte divinatoire, cette lame indique la présence d'un espion ou de toute forme de surveillance occulte.

L'absente (Chevalier de Cauchemars)

Cette carte est tout simplement absente du tarot: les Paükn'ont pas créé de Chevalier de Cauchemars. Certains devins "l'utilisent" quand même, décidant de sa présence ou de son absence sur le moment, de manière à réorienter la signification des lames posées. Sa signification divinatoire est donc très vague, c'est un peu le "joker" du tarot démoniaque pour la divination. La lame n'ayant jamais existé (quoique beaucoup croient qu'elle ait disparu mystérieusement de tous les tarots existants simultanément et que de nombreuses légendes circulent à ce sujet), elle n'a naturellement aucun pouvoir magique. Certains prétendent qu'elle réapparaît parfois dans leur main, avant de disparaître à nouveau, mais ce n'est jamais arrivé... du moins jusqu'à présent (ben quoi, il faut bien laisser un peu d'espace pour l'improvisation aux MJs, non?).

Le serpent (Dame de Cauchemars) [Namtarou]

C'est l'une des rares cartes ne portant pas mention de son nom. Certains l'appellent le Sept de Cauchemars car on observe en effet sept croissants de lune, le chiffre sept correspondant dans l'ordre des Honneurs au numéro de la Dame en l'absence du Chevalier. L'une des raisons pour laquelle son nom n'est pas écrit est que cette carte est liée au pouvoir du dieu égyptien Seth, l'un des neuf dieux hôtes de la Géhenne, et représenterait une sorte de double maléfique de la déesse Néphtys. Néphtys, sœur d'Isis et épouse de Seth, se dresse contre lui lorsque celui-ci tue son frère Osiris (ce meurtre est évoqué sur la carte par la présence d'une pomme entre les crocs du serpent, qui malgré les apparences n'a rien à voir avec un certain mythe biblique, à moins que les Paükaient délibérément souhaité induire les utilisateurs du tarot en erreur...), et quoiqu'associée à la nuit et aux ténèbres, rejoint Isis dans sa quête pour retrouver les morceaux du corps mutilé de son époux. On dit que depuis la trahison de son épouse Seth a créé une fausse Néphtys censée la remplacer à ses côtés, et qui serait la propre fille qu'il eut jadis avec celle-ci. On n'en attendait pas moins d'une divinité infernale, me direz-vous. À ceci près que si c'est exact, c'est un secret dont même les prêtres-mortifères qui servent Seth ignorent tout. Le vrai nom de la carte que voulait écrire les Paükest inconnu mais faisait référence à ce secret. Ceux qui tracèrent ce vrai nom n'y survécurent pas, d'où son absence aujourd'hui.
Passons aux choses sérieuses, me direz-vous: quel est le pouvoir de la carte? Tout simplement d'éveiller la conscience onirique de celui qui l'utilise. Invoquée avant de s'endormir elle donne accès à des pouvoirs (variables) sur le monde des rêves (cf. l'article éponyme) ainsi qu'à une conscience onirique égale à 10+(5*imagination de l'utilisateur).
Sa signification divinatoire est que les prochains rêves de la personne visée par la divination apporteront des éléments de réponse à la question posée.

Le Chaman (Roi de Cauchemars) [Tiamat]

Le Chaman représenté sur la lame est un Ember (cf. *Emberek*). L'aigle rouge est une représentation traditionnelle du totem infernal des Cauchemars que les Ékils (les chamans emberek) n'ont jamais cessé de vénérer. Cette lame permet donc de faire appel au Monde Spirituel et son pouvoir n'entretient pas de rapport particulier avec le Monde des Rêves ou la Peur en général. Celui qui invoque le pouvoir de cette lame devient medium du Monde Spirituel pour une durée indéterminée. Tel Florent Pagny il conserve sa liberté de penser et même d'agir, en revanche il est habité par les esprits les plus présents aux alentours, lesquels agissent sur sa perception, ses

émotions et lui confèrent divers pouvoirs magiques en rapport avec cette influence. L'utilisation de pouvoir ne se retourne jamais (il ne faut jamais dire jamais...) contre son utilisateur: il agira dans le sens de son intérêt mais parfois de manière radicale et inopportune.
La signification divinatoire de la lame peut être que le Monde Spirituel est impliqué d'une manière ou d'une autre dans la destinée que l'on cherche à déchiffrer, ou plus simplement qu'une personne agit sous influence d'une autre, que cette influence ait été obtenue des moyens magiques ou non.

TEMPS

Voir aussi Cosmogonie

Le temps sur l'Univers Matériel Réel (UMR) se comporte de manière identique au temps de la vraie vie. On parlera donc d'années, de mois, de jours et d'heures etc... Certains Univers Matériels Imaginaires (UMI) ont parfois un temps s'écoulant de manière irrégulière par rapport à l'échelle terrestre, particulièrement dans les Abysses, où la marque de Chaos l'Ancien se fait sentir. Les univers immatériels imaginaires (UII) quant à eux (Douat, Monde des Rêves et Monde Spirituel) n'ont pas de temps à proprement parler, tant les rapports de causalité y sont instables et fluctuants.
L'article *Cosmogonie* propose une chronologie de Terre Seconde de son origine inconnue jusqu'à l'an 633 de la Chute. Cette année est par défaut l'année de référence en ce qui concerne tout le monde de Terre Seconde décrit dans cette Encyclopédie. Entre autres, les articles décrivant un pays, comme le Norrenwelt, le Pays Maudit, Orgia etc... se rapportent par défaut à cette année 633. Une campagne commencera également par défaut cette année-là, à moins que le MJ en décide autrement évidemment.
Il est parfois mentionné dans l'Encyclopédie une unité de temps particulière appelée la **scène**, notamment dans les règles de magie. C'est en fait une unité de temps fluctuante correspondant à la continuité d'une action, à l'appréciation du MJ évidemment. Un combat est une scène par exemple. Si on se rend invisible pour entrer dans une échoppe, voler quelque chose et en ressortir inaperçu, la scène durera le temps du larcin, jusqu'à ce que le voleur soit en sécurité.