

# Terre Seconde

*La Planète Fantôme*

## Encyclopédie Physique et Métaphysique

### A

d'Abysses à Anges

חוּחוֹ - זה קוֹ יוֹק  
שְׁמָקִיף אֶחָד הַצּוֹלָם  
בּוּחוֹ - אַילּוּ אֲבָנִים מְפֻלְמֻומָה  
הַמְשׁוֹקָצָות בְּתַהֲוָם  
וּמְבִינָהָן הַמִּים יְוֹצָאִין



*Le Chaos (Tohu)  
c'est le fil doré  
qui entoure l'univers entier  
tandis que le vide (Bohu)  
ce sont les pierres invisibles  
enfoncées dans l'abîme  
d'entre lesquelles sort l'eau*

*Le Sefer Yesirah  
(Livre de la Création)*

### ABYSES (Les) (К БЕСКОНЧНОСТИ ou МГЛА)

Voir aussi Cosmogonie, Démons, Langue démoniaque

Les Abysses sont le lieu de villégiature des Démons de toutes sortes, et notamment des Princes démoniaques, appelés en général Seigneurs des Abysses, dont certains sont également des Dieux. Les Abysses sont un UMI (Univers Matériel Imaginaire, cf. *Cosmogonie*) intimement lié à Chaos l'Ancien (cf. article éponyme) et à l'idée du Mal associée aux teintes spirituelles zoroastriennes. C'est également le lieu où naissent les Démons, que ce soit par la volonté d'un Seigneur des Abysses ou par un processus 'naturel'. Selon l'opposition traditionnelle entre Chaos et Loi, les Abysses sont le pendant chaotique de la Géhenne, mais la symétrie s'arrête là. De même que les Démons sont infiniment plus nombreux que les Diables et plus puissants en force brute, les Abysses n'ont pas la belle ordonnance des neuf niveaux de la Géhenne. Les Abysses sont avant tout un gouffre infini composé d'un nombre infini (et même non-dénombrable mais c'est un secret que les plus grands Cosmogonistes ignorent) de niveaux, qui se succèdent sans la moindre logique apparente.

Certains de ces niveaux sont dominés par un Seigneur des Abysses, et, dans le cas où celui-ci est également une divinité, peuvent également servir de domaine divin pouvant recueillir les âmes supplantes ou élues liées à la religion correspondante.

Contrairement à la Géhenne, qui fut créée par les Rois Infernaux et aux Diables qui se développent grâce aux larves que deviennent les âmes mortes influencées par la Géhenne, les Abysses remontent à une époque beaucoup plus reculée, au moment de la fin de l'Âge d'Or.

Les Démons naissent la la cendre d'âmes, c'est un fait, mais les cinq principes abyssaux: Tiamat, Ereshkigal, Bêlit-Séri, Nergal et Namtarou, sont des entités mystérieuses, qui ont existé avant l'apparition de la magie permettant la création de cendre d'âmes. Les premiers Démons furent créés sans cendre d'âmes, et il reste encore quelques-uns de ces proto-démons, dont on parlera plus en détail plus bas.

Ainsi donc, tandis que la Géhenne ne doit son existence et sa prospérité qu'à la préservation du délicat équilibre entre Rois, Dieux et Diables, les Abysses existent depuis bien plus longtemps, et sont peut-être nés en même temps que Terre Seconde. Certains Cosmogonistes pensent même que les Abysses sont ce qui reste du lieu de naissance Titan primordial Chaos (ou Io etc...) et que les Abysses sont en fin de compte la source originelle de la vie, hélas corrompue par Tiamat et les siens. C'est notamment l'opinion des prêtres de Grendel. Et qu'en dit notre fameux cosmogoniste Ézékiel Ben Gaour dans sa *Cosmogonie générale*?

*Toute opinion sur la véritable nature des Abysses doit être évaluée en regard de l'intention de celui qui l'émet. Les Abysses sont par définition le domaine de la folie et de la passion, ainsi est-il extrêmement délicat de formuler un avis objectif à ce sujet. Les démonistes affirment souvent qu'on ne peut espérer comprendre les Abysses puis qu'on finit par en faire partie en cherchant à les comprendre. Iermolaï lui-même, créateur de la langue ténébreuse, pourtant démonologue et non démoniste, n'a-t-il pas dit que comprendre les Abysses était pour l'esprit humain un exercice aussi difficile que pour une main d'écrire sur elle-même? Je crois que seule une âme capable de visualiser l'infini serait à même d'apporter une réponse à cette question, et malheureusement nous ne serions certainement pas en mesure d'en conceptualiser la réponse. La langue ténébreuse elle-même a échoué à rendre les mystères des Abysses intelligibles à l'âme mortelle.*

*Ainsi prends garde, ô subtil et avisé lecteur, à ne pas enchaîner ta pensée aux mots qui vont suivre. À ce sujet plus encore que d'ordinaire prudence et scepticisme sont nécessaires.*

*Les Abysses ne sont pas l'origine de Terre Seconde, ni même de la vie telle que nous la connaissons. Lorsque les prêtres de Grendel proclament: 'Nous serons ceux qui feront de la mer une source intarissable, puis de cette source un puits. Aussi notre voie sera pavée de sel.', prétendant par là discipliner les Abysses et soumettre Tiamat à leur loi, ils ne font qu'exprimer un désir plus qu'une vérité.*

*Les Abysses sont en réalité une projection des Dimensions Non-Euclidiennes dans notre champ de perception. Ils sont en effet très anciens et datent des tous premiers temps de la création de Terre Seconde. Tiamat est plus jeune que les Abysses mais elle les a occupés, et dans une certaine mesure est parvenue à se les approprier. C'est également elle qui les a révélés à la connaissance des mortels, en apparaissant ainsi comme leur créatrice. Il existe une infinité de lieux des Abysses n'ayant jamais connu la marque de Tiamat ni même sa présence.*

*Certains croient que les cinq principes abyssaux sont des entités passives. C'est sans doute partiellement vrai à l'heure où j'écris ces lignes, mais il n'en fut pas toujours ainsi. En révélant les Abysses au monde, Tiamat a réduit notre perception de ceux-ci, et en cela elle et ses quatre enfants ont agi selon une volonté autonome, la sienne.*

*Ainsi les Abysses tels qu'ils sont vraiment ne sont pas intrinsèquement liés au Mal comme ils le sont au Chaos. C'est une vérité qui ne s'imposera cependant qu'à ceux qui sauront aller plus loin que nul n'a jamais été sans doute. C'est une vérité absolue qui a bien peu d'intérêt pour celui qui cherchera à survivre dans les Abysses. Dire que Tiamat est la mère des Abysses est en revanche une vérité relative.*



L'ange et la clef des Abysses (détail d'une gravure de Dürer)

## Préhistoire des Abysses

Les Abysses sont en effet liés à la création du Monde puisqu'ils sont nés d'Apsou, *l'abîme gorgé d'eau*. Dans la mythologie sumérienne, Apsou désigne l'eau primordiale dont tout procède. Apsou est en fait l'un des noms d'Io, le Titan originel, source de la création de Terre Seconde. Mais Apsou désigne aussi un lieu des Abysses: le dernier, le plus profond l'océan infini qui s'abîme au lieu précis où commença la Création de Terre Seconde. Le lieu Apsou est donc en quelque sorte le lieu de naissance de Terre Seconde, donc d'Io lui-même (cf. Titans et Titanides).

Les Abysses sont donc le prolongement de ce berceau de la création.

Les Abysses ont d'abord accueilli les enfants d'Apsou, c'est-à-dire les divinités primaires des Sumériens (de Prime Terre): An (ou Anou en babylonien) le ciel, Enlil (ou Ellil) l'air et la terre, Ninhursag la mère et Enki (ou Ea) la frontière entre les éléments (ciel et terre, terre et eau etc...), puis tous ceux qui sont apparus ensuite, comme Inanna, Tiamat... Appelés *Dingir*, les dieux des Sumériens de Prime Terre étaient innombrables.

On considère dans le contexte de Terre Seconde qu'ils ont été jadis, au commencement de Terre Seconde, non pas des dieux, mais des Titans parmi les Dieux-Dragons, et en tant que tels vénérés durant l'Âge d'Or par un peuple oublié, réminiscent des Sumériens de Prime Terre.

Ils se sont par la suite transformés et ont perdu leur Xoa suite à leur défaite face au dieu assyro-babylonien Mardouk (cf. *Shat-Ishtar*). Au lieu de s'épanouir par le *renversement des formes* (cf. *Titans et Titanides*), leur Xoa s'est dispersée pour devenir soit une divinité, soit ce que les Cosmogonistes appellent les *Principes Abyssaux* dont les plus connus et les plus puissants sont ceux qui ont fait des Abysses le monde des démons et lui ont donné sa forme actuelle: Tiamat, Ereshkigal, Bêlit-Séri, Nergal et Namtarou.

Ces Titans ont également enfanté leurs vainqueurs: les dieux de la mythologie assyro-babylonienne, dominés par Mardouk et Ishtar (cf. *Shat-Ishtar*) (toujours vénérés par les peuples réminiscents de cette culture comme les Ishtariens) et qui les supplantèrent comme les Ases supplantèrent les Géants de la Rosée, et les dieux de l'Olympe les Titans.

En réalité cette évolution correspond à l'invasion de Sumer par un peuplement sémitique, les Akkadiens puis les Assyro-Babylonien, qui a adopté et transformé les anciens cultes. De nombreuses divinités apparaissent donc à la fois en tant que divinités sumériennes et assyro-babylonien. Mais, dans le contexte de Terre Seconde, on distinguera toujours les seconds, considérés comme des Dieux, et les premiers considérés comme des Titans et des Titanides, devenus les principes abyssaux.

Ces principes abyssaux sont pour la plupart réduits à un souvenir régnant sur Apsou et les lieux inconnus des Abysses. Mais Tiamat et ses quatre enfants sont toujours là. Tiamat s'est peu à peu emparée des Abysses, au point de s'assimiler à Ninhursag, la déesse-mère, qui est censé avoir créé toutes les marches abyssales.

Les habitants des Abysses sont les démons créés par Tiamat et les siens, et les Abysses sont considérés comme une émanation des cinq doigts de cette main maudite qu'on appelait jadis la Senestre. Même les Cosmogonistes les plus pointus en sont réduits à supposer l'existence de créatures des Abysses non-démoniaques, ou plutôt procédant d'autres principes que Tiamat et ses rejetons, mais ils n'en ont jamais constaté eux-mêmes l'existence.

C'est en fait un secret bien gardé des démonistes et démonologues de haut niveau: ces démons pré-Tiamat sont mentionnés dans un poème anonyme, écrit par un démoniste devenu fou, appelé *La crue des ténèbres*:

*Lorsque l'eau de l'abîme inonde les marches inférieures des Abysses, elle laisse un sel écarlate sur le sable, la pierre et le verre. De ce sel naissent les Ezuap. Ezuap est la maison d'Ea, posée sur l'eau comme une fleur à l'ombre des branches du Kihkanou, l'arbre plus épais qu'une forêt, dont les feuilles ont l'éclat du lapis-lazuli. Ezuap est aussi leur ville et ils portent son nom, car ils sont ce qui reste d'Ea, le dieu de la frontière.*

*Ils ne naissent pas des âmes des morts, mais du sel qui est la chair de Ninhursag. Ils ne sont qu'ombre, mais ils peuvent se glisser entre les dimensions comme le font les démons.*

Créatures inclassables, les Ezuap sont tout de qui reste de "vivant" des enfants des Dingir. Leur nature peut être bienveillante comme malveillante. Certains ressemblent aux divinités tutélaires protectrices des cités sumériennes ou à leurs héros comme Gilgamesh ou Enmerkar, d'autres aux enfants de Kur. Kur est le nom sumérien de l'espace vide qui séparait Apsou de la Terre, et correspondait à leur vision de l'enfer. **Tiamat et ses enfants sont d'ailleurs des enfants de Kur à l'origine.** On ne peut d'ailleurs parler alors de nature "bonne" ou "mauvaise", ces notions étant alors beaucoup plus floues, et une divinité bienveillante pouvant se montrer tout aussi cruelle qu'un enfant de Kur si elle se considère comme trahie. Bienveillante et malveillante sont plutôt synonymes en l'occurrence de "protectrice" et "destructrice", sans qu'il y ait de malignité à l'action des entités destructrices. Les enfants de Kur sont par exemple Namtar, la mort, ou Asag, la maladie... ou Lilith, qui connaîtra une brillante carrière chez les Hébreux des siècles plus tard, et qui est - peut-être - devenue un ange déchu du Dieu Unique (cf. *Satan*).

Dans le monde des démonistes et démonologues, ou chez les Ishtariens, Kur est parfois utilisé pour décrire les Abysses actuels dans leur ensemble.

*Dans les Enfers ne pousse pas de cri  
N'embrasse pas ta femme bien-aimée  
Ne frappe pas ta femme détestée  
N'embrasse pas ton fils bien-aimé  
Ne frappe pas ton fils détestable  
Sinon la clamour du Kur te saisirait  
La clamour pour celle qui est couchée  
Pour la mère de Ninazu qui est couchée  
Dont le corps sacré n'est couvert d'aucun vêtement  
Dont la poitrine sainte n'est voilée par aucun tissu.*

*(conseils de Gilgamesh à son ami Enkidu)*

À l'origine donc les Abysses n'ont rien de maléfique, malgré le caractère sinistre que Tiamat et ses quatre enfants lui ont attribué aujourd'hui, car les Dingir sont des Titans bienveillants, produits par la mythologie des Sumériens de Prime Terre. Leur défaite face à Mardouk coïncide avec la fin de l'Âge d'Or, c'est-à-dire la fin du règne des Titans sur Terre Seconde. Ils sont parmi les Dieux-Dragons ceux qui ont perdu le plus lourd tribut à cette défaite, car ils sont presque oubliés, hormis des Ishtariens, qui les mentionnent toujours puisqu'ils appartiennent aux mythes fondateurs de leurs divinités. Mais leurs Xoas étant irrémédiablement perdues, ils ne sont plus que l'ombre d'eux-mêmes.

Seuls Tiamat et ses quatre enfants sont restés puissants, mais leur destinée est désormais irrémédiablement liée à celle des Abysses, des Démons et des divinités qui alimentent les Abysses en âmes nouvelles. Leur langue et celle des démons n'est pas le sumérien des Dingir, que seuls les Ezuap parlent encore, mais le démoniaque tel qu'il existe aujourd'hui, et qui est issu de la langue du peuple mortel des Kazaky (cf. article éponyme). *La crue des ténèbres* conclut par ces mots qui prennent tout leur sens une fois qu'on a compris ça:

*Tiamat est une mangrove sans racines.*

*Elle a fait d'Apsou un marais sur laquelle elle s'étend.*

Des voiles abandonnés d'Inanna des mains inconnues ont tressé les cordes qui la retiennent à jamais prisonnière.

### Angalta kigalshe (depuis le grand en-haut vers le grand en-bas): Inanna aux Enfers

**Des voiles abandonnés d'Inanna des mains inconnues ont tressé les cordes qui la retiennent à jamais prisonnière.** Cette phrase fait référence à un mythe essentiel à la création des Abysses d'aujourd'hui et à la métamorphose des Dingir. C'est un mythe sumérien relatant la descente de la déesse Inanna aux Enfers. Dans le contexte de Terre Seconde c'est une parabole de la fin des Dingir, et de leur future défaite face à Mardouk. Ereshkigal tue Inanna, qui finalement résuscite. Mais cette résurrection symbolise la transformation de la déesse: elle devient en fait Ishtar, qui annonce l'ère de Mardouk et des dieux assyro-babyloniens.

Le mythe lui-même raconte comment Inanna, la déesse de l'amour, appelée la Grande Reine, décide de soumettre les Enfers (appelés *Kur*) à sa loi. Se parant de tous ses atours royaux, et ayant donné quelques consignes à son vizir Ninshubur au cas où elle tarderait à revenir...

*Devant le Palais des Enfers elle parla hardiment:*

*"Ouvre la maison, portier, ouvre la maison!*

*Ouvre la maison, Neti, ouvre la maison, toute seule j'y entrerai!"*

*Neti, l'hussier des Enfers,*

*Répond à la divine Inanna:*

*"-Qui es-tu je te prie?*

*-Je suis la Reine du ciel, là où le Soleil se lève.*

*-Si tu es la Reine du ciel, là où le Soleil se lève,*

*Pourquoi donc, je te prie, es-tu venue au Pays sans retour?*

*Sur la route dont le voyageur ne retourne jamais pourquoi ton cœur t'a-t-il menée?"*

*La divine Inanna lui répondit:*

*"Ma sœur aînée Ereshkigal,*

*Parce que son époux, le seigneur Gugalanna, a été tué,*

*Pour assister aux rites funèbres..."*



Courroucée par l'arrogance de sa sœur, Ereshkigal ordonne qu'on la conduise jusqu'à sa demeure, le Palais Ganzir, le Visage dans l'Abîme. Pour cela Inanna franchit les sept portes de l'Enfer, et à chacune elle doit laisser une partie de ses atours, jusqu'à se retrouver nue devant Ereshkigal... Ce strip-tease progressif d'Inanna est resté dans la tradition moyen-orientale par la fameuse danse des sept voiles qui aurait permis à Salomé de séduire Hérode dans la Bible.

*La divine Ereshkigal prit place sur son trône.*

*Les Annunaki, les Sept Juges, prononcèrent leurs jugement devant elle.*

*Elle fixa son regard sur Inanna, un regard de mort,*

*Elle prononça une parole contre elle, une parole de colère*

*Elle poussa un cri contre elle, un cri de damnation :*

*La faible Femme fut transformée en cadavre,*

*Et le cadavre fut suspendu à un clou.*

Trois jours ayant passé, Ninshubur comprend que sa maîtresse est morte, et va demander de l'aide aux grands dieux. Seul Enki accepte :

*Il tira alors de la boue de son ongle et en forma le Kurgarru;*  
*Il tira de la boue de l'ongle peint en rouge et en façonna le Kalaturru.*

*Au Kurgarru il remit la nourriture de vie.*

*Au Kalaturru il remit le breuvage de vie.*

*Le Père Enki dit au Kalaturru et au Kurgarru:*

*"Les divinités infernales vous offriront l'eau de la rivière, ne l'acceptez pas.*

*Elles vous offriront le grain des champs, ne l'acceptez pas.*

*Mais dites à Ereshkigal:*

*Donne-nous le cadavre suspendu au clou.*

*Que l'un de vous l'asperge alors de nourriture de vie, l'autre de breuvage de vie.*

### *Alors Inanna surgira!*

Le Kurgarru et le Kalaturru sont des êtres asexués, sans doute symboliques des travestis qui officiaient dans les temples d'Inanna, ou ceux de Tanit chez les Carthaginois, souvent liés aux cultes féminins. Ninshubur et les deux travelos parviennent à sauver Inanna mais au moment de quitter les Enfers, les Annunaki exigent qu'elle ramène une âme aux Enfers en remplacement de la sienne. Afin de s'en assurer ils la font accompagner de démons (des proto-démons similaires aux Ezuap) lors de son retour sur terre:

*Ceux qui accompagnaient Inanna,  
Étaient des êtres ne connaissant pas la nourriture, ne connaissant pas l'eau,  
Ne mangeant pas la farine  
Ne buvant pas l'eau des libations,  
De ceux qui enlèvent l'épouse du giron de l'homme,  
Et arrachent l'enfant du sein de la nourrice.*

Cherchant une victime, Inanna traverse les cités d'Umma et Badtibira, dont les deux divinités tutélaires se prosternent à ses pieds, terrifiées par les démons. Elle choisit de les épargner de ce fait. À Kullab, cité de son époux le dieu-berger Dumuzi, celui-ci au contraire se pare de son mieux pour recevoir son épouse en pleine majesté...

*Elle poussa un cri contre lui, un cri de damnation:  
"C'est lui, emportez-le!"  
Ainsi la divine Inanna remit entre leurs mains le berger Dumuzi.*

Bien mal lui en prit. Pour échapper à son sort Dumuzi implore son beau-frère le dieu Utu:

*Fais de ma main la main d'un Dragon,  
Fais de mon pied le pied d'un Dragon,  
Laisse-moi échapper aux Démons, qu'ils ne s'emparent pas de ma personne.*

C'est ce cri de détresse de Dumuzi qui annonce la fin des Dingir et celle de l'Âge d'Or. Il demande à devenir Dragon, c'est-à-dire, pour un Titan, à devenir un Titanide, créature inférieure et pouvant être tuée. Il est prêt à troquer son rang pour la seule force physique. En termes cosmogonistes, il modifie sa propre Xoa et renonce à son rôle divin pour survivre.

Inanna, l'Orphée sumérienne, n'a pu revenir à la vie que par des prêtres, ce qui est symbolique de la transition entre Titans et Dieux: les Dieux ont besoin de la foi des hommes et de leur vénération pour exister, au contraire des Titans. C'est déjà Ishtar qui remonte des Enfers. Et son malheureux époux Dumuzi, renonçant à sa dignité divine, demande à devenir une créature qui peut être physiquement tuée.

Ainsi s'achève le temps des Titans et le mythe de la descente d'Inanna aux Enfers.

### ***De l'infinie nature des Abysses***

Infinité est le maître-mot des Abysses. On pourrait recouvrir plusieurs fois la Terre entière avec les pages qui ont été écrites pour tenter d'énumérer, cartographier et décrire les Abysses. Les démonologues et démonistes apprennent en général au début de leur apprentissage des listes de noms démoniaques, de niveaux des Abysses, de cités, de lignées mortelles ou immortelles... Cette connaissance est utile, dans la mesure où une majorité confortable des interactions entre l'UMR et les Abysses passent par un ensemble fini de plans qui sont relativement stables et bien connus. Hors de ce domaine connu tout est sans cesse à refaire. Toute la géographie et le peuplement d'un niveau des Abysses ordinaire sont susceptibles de changer du tout au tout en un laps de temps très court.

De nombreux démonistes et démonologues cosmogonistes ont essayé de dégager des constantes dans ces évolutions et d'en déduire des lois de comportement susceptibles de reproduire et d'anticiper les évolutions des Abysses. Malgré quelques résultats encourageants, cette voie semble destinée à l'échec. *Tiamat ne te donnera l'illusion de la comprendre que pour mieux t'abuser*, a dit le poète, ce qui est aussi valable pour les Abysses.

On peut cependant introduire quelques notions générales. Les Abysses sont séparés en niveaux appelés traditionnellement *marches*. Les marches sont similaires à des hyperplans dans la mesure où on ne peut passer de l'une à l'autre sans emprunter les DNE, mais en revanche s'en distinguent en raison du comportement particulier des DNE au voisinage des Abysses.

Si on reprend l'analogie proposée dans *Cosmogonie*, on peut dire que nous percevons la réalité de Terre Seconde comme des êtres quasiment à deux dimensions (c'est-à-dire 'très plats', comme des feuilles de papier) évoluant à la surface de sphères sans conscience des dimensions 'écrasées'. Les sphères correspondent aux univers matériels. Dès lors il n'est possible d'aller de l'une à l'autre qu'en empruntant les DNE, c'est-à-dire en quittant momentanément nos déplacements superficiels comme des feuilles volant de l'une à l'autre.

Pour poursuivre cette analogie, les Abysses seraient en fait non pas une ou plusieurs sphères mais une surface extrêmement complexe et en perpétuel mouvement, qui se déchire et se raccomode sans cesse, jamais entièrement connexe, comme un être vivant à la fois unique et multiple. Cette surface se replie parfois sur elle-même, créant ainsi des passages inattendus qui peuvent ensuite disparaître. Ainsi c'est un monde sans géographie stable, hormis ce qu'on appelle la **Corde de Lutomysl**. La Corde de Lutomysl est une courbe unidimensionnelle qui traverse les Abysses et coupe chaque marche en un point précis. Ces points sont appelés **les Points de Servitude**, car ils sont stables, dans la mesure où leur position n'évolue jamais. Lutomysl est le premier démonologue devenu démoniste. Il était d'ailleurs à l'origine mage-géomètre. C'est également lui qui a rédigé la première nomenclature des Abysses. On peut lire dans ses travaux qu'il a parcouru les Abysses en suivant sa fameuse Corde, et mesuré l'abscisse curviligne des Points de Servitude. Comme à chaque Point de Servitude peut être associé une marche, il a donc choisi une origine et une unité de mesure, et attribué aux Points de Servitude, et donc aux marches correspondante, un nombre réel égal à la distance à l'origine. Il a découvert que de nombreux Points de Servitude sont en fait situés à des distances entières une fois une unité judicieusement choisie.

Les travaux de Lutomysl, mort fou à lier, sont obscurs et souvent jugés d'aucune utilité pratique par les démonistes et démonologues. En effet les sortilèges lui ayant permis de suivre cette fameuse corde et de mesurer une abscisse curviligne par rapport à l'origine qu'il avait choisie sont extrêmement complexes à assimiler. En revanche sa nomenclature est toujours utilisée et c'est encore à ce jour la plus complète.

Deux marches proches auront tendance à se rejoindre fréquemment, soit par un déplacement dans les dimensions connues, soit par des portaux qui apparaîtront spontanément entre surfaces proches. Il y a donc une réelle proximité spatiale entre les marches dont les numéros sont proches.

Hormis cette relative stabilité des Points de Servitude, les Abysses et les DNE qui les entourent sont si instables que tout chemin aveugle (cf. *Cosmogonie*) ou toute trajectoire empruntée pour quitter des Abysses ou se rendre d'une marche à une autre devient caduque quelques secondes après avoir été utilisée. De ce fait la plupart des démons sont en fait cantonnés à leur marche d'origine, car s'ils décident de la quitter ils se perdront dans le chaos des DNE, et sans doute pour toujours. Cela peut sembler étonnant dans la mesure où les démons sont les créatures les plus habiles à se déplacer dans les DNE. On parle du **Paradoxe de Lutomysl** formulé ainsi par celui-ci : *"De même que nous ne percevons rien des mouvements de la planète sur laquelle nous vivons, hormis l'alternance du jour et de la nuit, les déplacements d'un univers matériel quelconque ne sont jamais perçus par les créatures qui y vivent, hormis par l'apparition éventuelle d'un portail résultant d'une intersection nouvelle avec un autre univers matériel. Cette fallacieuse impression de stabilité est dans notre cas renforcée d'autant par le fait que l'univers matériel réel ainsi que la plupart des univers matériels imaginaires sont situés dans une région où les dimensions démoniaques ont une structure presque immuable ou du moins dont les évolutions sont fort prévisibles, à l'image de la silencieuse et mathématique majesté des mouvements des corps célestes."*

C'est ainsi que les voyages en aveugle que les mages appellent *Affusions* sont possibles dans cette région. C'est également ainsi que les démons excellent à se déplacer d'un lieu à un autre de ces univers. Dans la mer brumeuse des dimensions démoniaques, les univers matériels stables sont comme des îles ou des navires ferment liés les uns aux autres par des chaînes. Ceux qui savent nager dans ces eaux dangereuses comme les démons peuvent suivre les chaînes.

Mais les Abysses sont comme des épaves qui sont la proie des remous et celui qui se jette à l'eau de l'une de ces nefs perdues n'a nulle certitude d'en rencontrer une autre, et encore moins un univers stable. La chose est vraie dans l'autre sens. Ainsi les Abysses sont-elles hors de portée des autres univers matériels, réel et imaginaires, par la simple affusion et même par les pouvoirs des démons permettant à ceux-ci de s'aventurer en aveugle dans les dimensions démoniaques. C'est pourquoi les démons ne quittent guère les Abysses, voire même la marche qui les vit naître, ce dont nous pouvons nous féliciter. Par un cocasse paradoxe de notre monde étrange, ceux-là même qui sont les plus à même de se jouer des barrières dimensionnelles sont confinés dans leur univers d'origine, victimes de la trop chaotique nature de celle-ci. Ainsi un démon s'engageant au hasard hors des Abysses n'a-t-il qu'une chance infime d'atteindre un autre univers matériel stable. Quitter les Abysses est facile pour lui, mais arriver quelque part est presque impossible, à moins qu'il soit guidé par la magie de l'invocation. Un mage draconiste quant à lui ne le pourra jamais par simple affusion. C'est aussi pour cela que les Abysses restent inaccessibles à la plupart des fous qui voudraient s'y rendre, ainsi qu'aux démons qui les ont quittées. Seuls les mages versés aux arcanes démoniaques ou géométriques peuvent circuler librement dans ce chaos et sauront toujours où aller.

Mais il existe parfois des ponts qui enjambent la brume et savent danser avec le chaos, créant ainsi des portaux durables entre les Abysses et les autres univers matériels, leur point d'arrivée devenant parfois un Temple consacré aux Abysses afin d'endiguer l'inévitable flot de créatures démoniaques attirées par cette porte enfin ouverte. "

Voilà pour la nature générale des Abysses. Il faut enfin distinguer les **terres libres** des **terres asservies**. Les terres asservies sont des marches liées à un démon ou un démoniste par un pentacle. Ce sont celles d'où naissent les Démons, car ce pentacle est surtout utilisé pour créer ceux-ci. Les terres libres sont toutes les autres. Les domaines des Dieux qui sont aussi des Seygneurs des Abysses sont typiquement des terres asservies.

## Les Temples des Abysses

Les Temples des Abysses ne sont pas à proprement parler des lieux de dévotion, car il n'accueillent aucun culte à aucune divinité. Il arrive que parfois s'ouvrent des portaux vers les Abysses, comme des failles créées par les Démons pour venir envahir le monde des vivants. Nul ne sait comment les refermer, mais mages démonologues et démonistes savent placer en quelque sorte une sorte de verrou dessus permettant d'en limiter considérablement l'usage. Cela prend toujours la forme d'une construction née des secrets de l'architecture démoniaque (cf. *la langue démoniaque*), qu'on appelle Temple les Abysses. Le premier du genre fut la Sophia-Arka, bâtie au cœur de la cité de Makra-Krov', du mythique et disparu empire des Kroviens (cf. *Kazaky, Démons > la Sublime Porte*).

*"Lorsque les navires approchaient de la cité par temps clair, ils pouvaient voir le scintillement de la coupole d'or qui reflétait les rayons du Soleil dans toutes les directions mieux que ne l'eussent fait les miroirs les plus polis. Les marins disaient qu'ils devaient*

baisser les yeux pour ne pas croiser l'étincelant regard de la Sophia-Arka. Ses portes étaient aussi faites d'or pur, enchanté pour contenir entre ses murs sacrés les hôtes du Monde Infini et les empêcher de se mêler aux mortels de manière chaotique et dangereuse, en laissant libre cours à leur nature maléfique.

Sur ces portes étaient calligraphiés de la plus exquise façon les termes de la loi de l'Impératrice : 'Sur ce gouffre sans fond j'érige des portes construites des mains de nos mages et je proclame ici la fin des anciennes peurs. Nous ne verserons plus notre sang pour détruire ceux que vomit cette odieuse blessure au flanc de notre Terre, mais nous la refermeront par les scellés de ce Temple que je voue aux Abysses et à ses innombrables habitants. Car telle sera désormais la loi : ne franchiront désormais ce passage que ceux qu'une volonté mortelle aura invoqués.'

À l'intérieur des murs de pierre noire qui restaient brûlants au toucher jusqu'au soir, tant ils semblaient avides de la lumière du Soleil, des autels avaient été dressés pour les Seygneurs des Abysses. Mais on ne venait pas prier devant ces autels. On venait seulement offrir son âme pour obtenir l'accomplissement d'un souhait quelconque. Les supplicants tranchaient leurs veines et oignaient de leur sang l'effigie du Seygneur de leur choix, puis ils attendaient la mort ou le salut. Parfois le prince-démon acceptait le don futur de leur âme et les récompensait en sauvant leur vie et en leur accordant l'objet de leur supplication. Parfois ils se vident lentement de leur sang, et mouraient au pied de leur dernier espoir, tandis que leur âme rejoignait les terres asservies des Abysses où régnait le Seygneur, sans que rien ne vînt payer cette offrande en retour. Ceux que le désespoir acculaient à ce terrible pari étaient si nombreux parfois que des rigoles d'or et de cuivre avaient été installées au sol pour recueillir leur sang. Elles confluait en un canal qui descendait les degrés de l'escalier blanc menant au seuil des portes maudites, et rejetait au fleuve ce vin écarlate qui parfois donnait à la baie toute entière des reflets de rubis. " (La Geste de l'Impératrice Varia)

Les Temples des Abysses sont donc des lieux où les gens viennent offrir leur âme pour une raison ou une autre à un Seygneur des Abysses susceptible de répondre favorablement à leur supplique. Le mode opératoire diffère selon le Temple mais l'idée est sensiblement la même. En général toute une population de devins gravite autour du Temple, proposant leurs services pour orienter le malheureux suppliant vers le Seygneur le plus à même de répondre favorablement à sa demande. Les Seygneurs des Abysses qui sont aussi les reflets démoniaques de divinités, comme *l'Araignée-Dragon*, le *Silence Complice* ou *l'Ombrageuse Enfant*, ne sont pas nécessairement les plus appréciés, et en pratique aucune règle ne permet de prévoir la réponse du Seygneur vers qui le suppliant choisira de se tourner.

Le rôle du Temple est donc de proposer une sorte d'interface entre les Abysses et la Terre. C'est pour les démons un passage protégé, mais qu'ils ne peuvent emprunter que si une volonté mortelle les y invite. Un Temple des Abysses est donc la matérialisation d'un marché, dont ses prêtres garantissent le respect. Les prêtres ne sont pas à proprement parler des prêtres, mais de puissants mages démonistes ou démonologues dont la charge est de s'assurer de la bonne marche du Temple, et d'être en quelque sorte les "huissiers" du portail qui recouvre et scelle le Temple. Un Temple tient aussi lieu souvent d'école de magie démoniaque, car c'est un lieu idéal pour un apprenti-mage démoniste ou démonologue. Les prêtres sont aussi les gardiens des secrets du Temple, car bien entendu le rôle d'un tel lieu ne se limite pas à accueillir tous les désespérés de Terre Seconde. Les sous-sols ténébreux d'un Temple offrent en général divers accès aux Abysses, tous contrôlés par les prêtres, mais pouvant être empruntés par des voyageurs avertis et prêts à payer cher ce passage. De plus de nombreux démons ayant transgressé la loi de Varia sont en général capturés par les prêtres et maintenus prisonniers par ceux-ci dans des prisons conçues à leur intention, ou asservis directement. Ces démons sont une force de frappe qui peut éventuellement être vendue au plus offrant. En Arseterre il est fréquent que les familles patriciennes se rendent à la Trémie, le Temple des Abysses d'Enclose, l'unique cité de ce pays inhospitalier, pour y faire l'acquisition de démons asservis.

Quoique ces lieux inspirent souvent haine et horreur aux mortels, leur existence est souvent vécue comme un pis-aller par rapport à l'alternative envisageable : le déchaînement aveugle et monstrueux des forces démoniaques. On ne compte que peu de lieux de cette sorte sur Terre Seconde, mais il n'est pas rare de voir des gens venant de contrées très lointaines pour franchir le seuil d'or surprenant, que ce soit pour s'y défaire de leur âme ou simplement admirer leur architecture, car ces Temples sont sans nulle doute les plus belles réalisations de cet art si particulier qu'est l'architecture démoniaque. Il arrive que le portail se referme aussi mystérieusement qu'il apparût, rendant ainsi le Temple inutile. C'est le cas notamment de la Sophia-Arka, qui cessa d'être un portail quelques mois avant la disparition de l'Empire Krovien, mais dont les prêtres affolés décidèrent d'entretenir l'illusion malgré tout, jusqu'à ce que ce fut révélé et que la colère populaire les vouât à une fin particulièrement atroce. Dans toute l'histoire de Terre Seconde, il semble que l'apparition d'un portail vers les Abysses n'ait jamais été que le fait du hasard, hormis celui qui s'ouvrit en Enclose, en matière de vengeance posthume de Tristan d'Orgel, mage démoniste ars décidé à détruire sa cité d'origine. Mais le secret qui permit à Tristan d'Orgel de réaliser semblable exploit est perdu.

Bibliographie: *L'histoire commence à Sumer* - Samuel Noah Kramer

**ADRIA**

Voir aussi la Milice du Christ Rédempteur, Orgia

Adria est un royaume de culture franque qui est une réminiscence de la France sous le règne de Philippe le Bel. Aujourd'hui Adria occupe une partie seulement de l'île qu'on appelait jadis la Grande Adria. Suite à la Révolution des Lecteurs en 393 la partie orientale de l'île a fait sécession sous la forme de la République des Principautés d'*Orgia*, et le royaume doit partager l'île avec la nation infidèle orgète, en attendant de la reconquérir avec l'aide de Dieu. C'est ce désir de reconquête qu'exprime le blason royal ci-contre : le champ d'azur semé de lys d'or sont les couleurs historiques du Royaume de France et le parti de sable à l'Agneau de Dieu d'argent symbolise la moitié perdue dont la dynastie royale adrienne porte le deuil. Pour plus de détails consulter la [carte de la République d'\*Orgia\* et Royaume d'\*Adria\*](#).

Autant *Orgia* est-elle la nation laïque et anticléricale par excellence, autant Adria est-elle l'image de la nation chrétienne de rite romain. L'Église y est très puissante et très influente, notamment à travers ses ordres monastiques. Parmi ceux-ci la *Milice du Christ Rédempteur* est un ordre militaire particulièrement riche et puissant, qui doit son prestige à ses victoires contre les armées orgètes et qui constitue un véritable état dans l'état au grand dam du Roi Renard le Sage, de la même manière que les Templiers furent une menace pour l'autorité royale française jusqu'à leur dissolution par Philippe le Bel. Mais Renard le Sage n'a pas la marge de manœuvre qu'avait Philippe le Bel et il doit souffrir l'arrogante indépendance des Miliciens, qui préservent les frontières de son royaume des ambitions orgètes d'en finir avec Adria.



### Peuplement et société

Comment *Orgia* trois cultures sont présentes depuis toujours en Adria : les Francs, les Imperali et les Istinniens, avec un fort déséquilibre démographique en faveur des premiers. Une population de transfuges provenant souvent d'autres nations chrétiennes, attirés par la puissance et l'intransigeance de la Milice du Christ Rédempteur, est également présente. Ethniquement, la population est européenne mais sans qu'un type particulier s'impose, comme en *Orgia*. La religion dominante est le christianisme (de rite romain). Le judaïsme est toléré avec plus ou moins de bonne volonté, et quelques Hassidim vivent en Adria.

Contrée féodale et conservatrice par essence, Adria est essentiellement composée de paysans, de prêtres et de nobles, la classe bourgeoise des artisans et marchands étant réduite et essentiellement présente dans les villes du royaume (les capitales ducales en pratique). Mais, même à Mauperthuis, la capitale royale, les guildes d'artisans et de marchands ont relativement peu de poids. Le pouvoir royal peine à s'affirmer, et l'alliance entre noblesse et bourgeoisie qui a prévalu en Angleterre ne s'étant pas faite en France, et ayant été remplacée par une alliance entre bourgeoisie et pouvoir royal, la bourgeoisie est donc peu développée. Les villes franches ont disparu d'Adria après la Révolution des Lecteurs et la sécession d'*Orgia*, car la relative autonomie qui leur était accordée est devenue suspecte, puisque c'est principalement la classe bourgeoisie qui a mené cette révolution. Adria paraîtra ainsi moins développée et moins prospère qu'*Orgia* ou les Vermili (cf. *Barons Mestiviers*), mais c'est un pays populeux et puissant, qui continue à damer le pion à *Orgia*, devenue entre-temps une puissance planétaire, sans faire appel aux Hauts-Arts des mages orgètes ni aux Dragons des Vermili.



Une erreur serait de croire qu'Adria ne doit sa stabilité qu'aux pouvoirs de sa caste religieuse et aux *Anges du Dieu Unique*. La foi des Adriens est forte et marquée d'une intolérance très forte, vis-à-vis des autres religions, de la sorcellerie et de la magie, mais les Adriens sont également très attachés à la dynastie régnante, mais pas seulement parce qu'ils sont convaincus qu'il gouverne de droit divin. Les rois adriens ont souvent tenté de rogner le pouvoir du clergé et du féodalisme, en s'appuyant sur le peuple pour ce faire. En Adria, le Roi est donc perçu comme un ultime recours, et cette figure monarchique bienveillante leur apparaît comme nettement préférable au panier de crabes que représente la politique orgète. Mais derrière une apparente simplicité, la politique adrienne est complexe, et les luttes de pouvoir opposant le pouvoir royal à la noblesse et au clergé, dans lesquelles la bourgeoisie est un allié mineur mais inconditionnel du pouvoir royal, ne sont pas moins prégnantes que les intrigues à trois joueurs entre Chancellerie, Patriciens et Guildiens en *Orgia*. Le soutien populaire à l'autorité royale est en réalité la véritable fondation d'Adria, et le gage de sa pérennité.

Ce lien fort entre le peuple et le Roi se manifeste notamment dans le domaine judiciaire. La justice adrienne est essentiellement

seigneuriale. La justice seigneuriale se fait essentiellement à travers des offices de **prévôt**, nommés par les grands féodaux ou un de leurs vassaux, qui a autorité sur la région. Les prévôts sont à la fois des officiers de police et des juges. Ils incarnent le pouvoir exécutif et judiciaire, et perçoivent les taxes. Au-dessus du prévôt se trouvent les **baillis itinérants**, qui sont chargés de contrôler les prévôts et éventuellement de condamner leurs abus. Les baillis itinérants peuvent être nommés par les ducs pour opérer sur un baillage précis, mais ils peuvent également appartenir au corps des **baillis royaux**, qui ont préséance sur toutes les autres autorités judiciaires, hormis la juridiction de l'Église, qui a ses propres lois. Le recours aux baillis royaux peut se faire sur simple adresse d'une **supplique au royaume**. Les paysans sont pour la plupart illettrés, mais il existe des écrivains publics capables de s'en charger. Chaque intervention royale est souvent le prétexte à une jurisprudence visant à remettre en cause un droit local, plus ou moins coutumier, pour lui substituer un droit plus uniforme et peu à peu imposer l'idée d'une loi unique sur l'ensemble du royaume.

Au quotidien, la société adrienne se distingue par son intolérance, face au surnaturel d'une part, mais de manière générale également face à toute expression susceptible d'aller à l'encontre de l'Église, voire même d'aborder des sujets trop profanes. La magie divine du dieu unique (christianisme et judaïsme uniquement) et l'alchimie sont les seules formes de pratique magique autorisées. Les lignées mortelles non-humaines sont considérées avec une méfiance extrême, voire chassés à vue selon les endroits, et les seuls immortels tolérés sont les *Anges*. L'Église adrienne est sans conteste la plus puissante église chrétienne qui soit. Riche, elle est également armée, par l'intermédiaire de la *Milice du Christ Rédempteur*, qui peut être considérée comme un organe autonome, mais est en principe soumis à l'autorité ecclésiastique. Celle-ci s'exprime à travers les **Évêques**. Le royaume compte dix diocèses, et autant d'Évêques, qui sont en quelque sorte les rivaux des dix ducs pairs du royaume, puisque le tracé des diocèses suit exactement celui des frontières ducales.

En chaque diocèse, l'Évêque incarne l'autorité ecclésiastique absolue sur le clergé séculier, soit l'ensemble des prêtres et diacres officiant dans les paroisses dudit diocèse-ducé, et une partie du clergé régulier, soit les ordres monastiques. En effet, une partie du clergé régulier (notamment et surtout la Milice) ne dépend pas de l'Évêque local, mais de l'**Archevêque**, qui est en général élu par les Évêques réunis en Conclave. Une particularité notable des lois adriennes est que la semonce d'un Conclave pour élire un nouvel Archevêque (donc éventuellement destituer l'ancien) ne peut être décidée que par le Roy. C'est l'un des rares exemples d'ingérence royale dans les affaires ecclésiastiques et provient du fait que le titre même d'Archevêque est lié au désir du Roy d'avoir un interlocuteur unique, ainsi qu'un responsable, lorsque la Milice devient incontrôlable. On peut dire que l'Église, exempte d'impôts et possédant des pouvoirs de justice et de police sitôt qu'il s'agit d'affaires estampillées "spirituelles", est un état dans l'état, et que la Milice est un état dans l'Église. Les Évêques perçoivent leur propre dîme et peuvent disposer de forces armées. Ils sont très autonomes, mais les lois ecclésiastiques, si elles peuvent varier sur des thèmes mineurs, sont assez uniformes dans tout le royaume.

Face à cela, le Roy ne peut guère compter sur la noblesse. Seul le Tiers-État - notamment la bourgeoisie urbaine, même si elle est limitée - est son véritable soutien. La noblesse adrienne est traditionnellement vue comme belliqueuse et arrogante, mais la réalité est plus complexe. Tout d'abord, nombre d'aristocrates entrent dans les ordres, ce qui signifie que la noblesse a un pied dans l'Église. De plus, les personnes de sang bleu occupent en général des positions de pouvoir au sein de l'Église, ce qui contribue à réduire l'autonomie de celle-ci. Cela ne renforce guère le pouvoir royal cependant, car la noblesse est une alliée turbulente et imprévisible de la couronne.

Les dix Ducs et Pairs du royaume ont chacun sous leur autorité des vassaux dont les titres s'échelonnent en Marquis, Comte, Vicomte, Baron, Vidame et Chevalier. De par les lois successoriales, il arrive qu'un noble soit vassal de plusieurs Ducs, à chaque fois pour des tenures différentes. En revanche, un Duc ne peut évidemment devenir le vassal d'un autre Duc pour un territoire quelconque. Les lois et coutumes varient d'un duché à un autre. Contrairement à l'Église, qui va présenter une fonctionnement relativement inchangé d'un diocèse à l'autre, la noblesse a établi avec sa population locale un ensemble complexe de droits et devoirs, étroitement lié à la condition sociale partagée par 90% de la population adrienne : **le servage**. Le servage est une forme de semi-esclavage, limité à la condition paysanne. Le serf ne peut être vendu, mais il doit rester dans la terre où il est né et, si celle-ci est vendue, passe sous l'autorité du nouveau propriétaire. S'il s'enfuit, il peut être poursuivi, en vertu du **droit de suite**, sauf s'il s'installe dans une **sauveté** (par exemple une ville), soit un lieu où l'autorité royale le protège du droit de suite.

En Adria, le serf doit en général les **deux tiers** de sa récolte à son seigneur. On appellera ça ici la **taille**, du nom de l'un des impôts féodal pratiqué en France sous l'Ancien Régime. À cela s'ajoute en général les **corvées**, soit du travail gratuit d'entretien pour le seigneur. Historiquement, la condition du serf était encadrée par un complexe écheveau de lois et coutumes, qu'on ne reproduira pas dans cet article. Mais un Meujeuh renseigné peut s'amuser à introduire des spécificités locales, inspirées de situations réelles.

Les serfs paysans constituant 90% de la population, l'on peut à juste titre s'étonner de ne les voir garder que le tiers de la production agricole. De fait, ils souffrent en général de malnutrition chronique. Traditionnellement cependant, les serfs placés sous l'autorité de l'église plutôt que sous celle d'un seigneur sont soumis à des lois et une taxation moins rigoureuse. Par ailleurs, il n'est pas rare que certains serfs soient partiellement exemptés de la taille, en échange de services rendus. Là où la noblesse est rusée et veille à ajuster tailles et corvées selon l'état de leurs serfs, un rééquilibrage partiel peut être observé. En revanche, là où elle est particulièrement âpre au gain, braconnage, brigandage et révoltes sont à attendre.

La répartition entre les trois ordres de la société : église, noblesse et "le reste", est essentielle à la société adrienne. D'un point de vue religieux, elle est considérée comme le reflet de la Sainte Trinité : la noblesse est le Père, le peuple le Fils, et le clergé le Saint-Esprit. Chaque sujet adrian a une très forte conscience de cette répartition et de l'inégalité de statut qu'elle implique. Le Roi étant oint par Dieu lui-même, il est le garant de cet ordre sacré, qui n'est pas censé jamais évoluer.

## Histoire

L'Histoire d'Adria est celle d'un deuil : suite à la Révolution des Lecteurs, en l'an 393 de la chute, le Royaume a perdu sa part la plus riche, qui est devenue la République d'*Orgia*. Pourtant, la fondation du Royaume en l'an 322 de la Chute, par le roi Lothaire Ier le

Grand, laissait augurer d'un destin grandiose pour cette nation qui se considérait alors comme l'élu de Dieu, pour incarner Son pouvoir et transmettre Son message.

L'histoire de la sécession orgète et de ses conséquences sur Adria est décrite en détail dans l'article *Orgia*. De manière générale, le royaume est resté très marqué par cet événement. L'ambition d'un retour des "provinces rebelles" dans le giron royal n'a jamais disparu, même si Renard le Sage, l'actuel roi, tente tant bien que mal de proposer une identité renouvelée pour le royaume.

La succession des rois adrians depuis la fondation du royaume est la suivante, selon des deux dynasties qui ont régné :

#### **Les Lothariens :**

Lothaire Ier le Grand (322-339)  
 Lothaire II l'Achancri (339-340)  
 Eudes Ier le Long (340-345)  
 Eudes II le Noir (345-368)  
 Lothaire III le Gai (368-383)  
 Lothaire IV le Scrofuleux (383)  
 Nortimer Ier le Pieux (383-391)

#### **Les Lupins :**

Loup Ier le Lettré (391-392)  
 Nortimer II le Calme (392-422)  
 Loup II le Matois (422-440)  
 Loup III le Rouge (440-467)  
 Loup IV le Bien-Aimé (467-480)  
 Loup V le Ragotin (480-504)  
 Loup VI le Vaillant (504-506)  
 Loup VII le Boiteux (506-521)  
 Henri Ier le Trompe-la-Mort (521-570)  
 Henri II le Pâle (570-580)  
 Nortimer III le Dragon (580-603)  
 Nortimer IV le Fou (603-615)  
 Renard le Sage (sacré en 615)

Les Lupins sont arrivés au pouvoir parce que la ligne directe des Lothariens s'est éteinte d'elle-même. Loup Ier était le neveu de Nortimer Ier, qu'on disait si pieux qu'il n'honorait même pas son épouse. Il a fondé la dynastie régnant actuellement, dans le difficile contexte de la sécession orgète. Pour plus de détails sur cette période de l'histoire adrienne, on peut se référer à l'article *Orgia*.

L'histoire adrienne, avant ou après la sécession orgète, est traversée par un conflit permanent entre quatre acteurs : l'autorité royale, l'autorité ecclésiastique séculière, la Milice et les grands féodaux. L'autorité royale, sous les rois qui ont voulu affirmer et renforcer celle-ci, a en général voulu imposer une centralisation du pouvoir, une harmonisation des lois et une laïcisation de la société. Face à elle, elle a trouvé en général les trois autres acteurs, la Milice et le clergé séculier étant évidemment opposés à la laïcisation de la société et les grands féodaux tirant à hue et à dia pour influencer le Roy et préserver leurs coutumes et priviléges locaux.

Bon an, mal an cependant, la nécessité d'offrir un front uni face à *Orgia* et la crainte de voir le peuple, soutien traditionnel du Roy, se retourner contre les institutions adriennes et passer du côté orgète, comme c'est arrivé lors de la conquête du duché d'Ycelle par les Quartanier, venus d'*Orgia*, ont permis à la couronne royale d'imposer peu à peu une monnaie unique, frappée uniquement par les orfèvres royaux, des lois encadrant le servage et la manumission (l'affranchissement d'un serf), des franchises pour certaines cités, échappant de fait à l'autorité féodale comme ecclésiastique, un réseau de justice royale sur l'ensemble du territoire... bref, un état de droit centralisé. Cependant, le Roy l'étant de droit divin, il ne saurait se passer de l'Église. La Milice, cependant, échappe complètement au contrôle royal, et est considérée par la dynastie lupine comme le plus grand obstacle à l'établissement de l'autorité royale.

#### **Les dix pairs du Royaume**

Il s'agit des dix ducs, régnant chacun sur l'un des duchés. Le duché de Mauperthuis est également le domaine royal, depuis que la monarchie adrienne est devenue héréditaire. Notez que les caractères des différentes familles présentés ici ne sont que des tendances, et qu'il est fréquent qu'un duc agisse selon son caractère personnel plus que selon la tradition familiale. On les énumère ici dans l'ordre alphabétique de leur capitale :

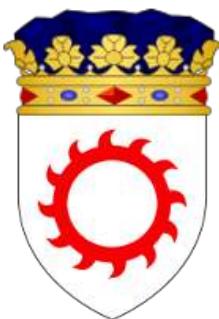


**Fablance (Duché de Velaut; Duc actuel : Tomehaut d'Ornemain)** : La région du Velaut est célèbre pour ses forêts giboyeuses et les batailles terribles menées contre les Orgètes, qui permirent de reconquérir une partie du territoire perdu, comme en témoigne la Commanderie de Sat-Dominique-de-la-Victoire, érigée sur le lieu d'une victoire décisive contre les armées républicaines du Prince Geoffroy de Blanchemarde (cf. *Orgia*). La famille d'Ornemain est restée l'un des fers de lance de la puissance adrianne contre les velléités expansionnistes d'*Orgia*, mais également l'une des rares familles ducales convaincues qu'une croisade permettra un jour de soumettre l'insolente république. La fameuse main d'or est issue d'une légende au sujet du "Duc Écarlate" Raymond d'Ornemain, dont le blason était uniformément rouge. Raymond d'Ornemain est le fondateur de cette lignée et fut annobli par le premier roi adrian : Lothaire le Grand. Ayant perdu la main droite lors d'une bataille, il la remplaça par une prothèse en or, et en tira le nom de sa famille. De même, il fit ajouter une main d'or à ses armes. Certains y voient aussi une manière de rappeler qu'il a arrêté et repoussé des Orgètes, mais cet emblème est plus ancien qu'*Orgia* elle-même.

Les d'Ornemain sont une famille renommée pour sa piété (elle compte de nombreux membres dans le clergé séculier) et pour ses liens étroits avec la Milice, dont elle est l'une des principales sources de financement. St-Dominique-de-la-Victoire, Notre-Dame-des-Anges et Ste-Jeanne-la-Myrophore gardent la frontière sud du duché contre les enclaves orgètes : les principautés de Leudes et Angeline. Les Ducs du Velaut se reposent traditionnellement sur la Milice pour garantir que ces enclaves ne s'étendent point.

La part adrianne de l'Île des Macrayes, partagée entre la Commanderie de Notre-Dame-des-Anges et la principauté de Leudes, est entièrement contrôlée par la Milice, le Commandeur agissant de fait comme un vassal du duc et prélevant les taxes féodales comme un seigneur. La Commanderie de Notre-Dame-des-Anges est réputée pour son efficacité guerrière contre les Franche-Vue, la famille princière orgète, et les escarmouches sont régulières entre les deux puissances. La situation est encore compliquée par l'intense trafic (illégal de part et d'autre) d'objets enchantés et ensorcelés entre la principauté et le duché, qui assure aux Franche-Vue une source de revenus leur permettant de maintenir leur situation précaire.

La principauté de Leudes est dans une situation encore plus problématique, surtout depuis que la famille princière a été destituée, et que des négociations secrètes entre cette famille et la couronne adrianne sont en cours pour un éventuel rattachement de la principauté au royaume. Le statut particulier exigé par cette famille (notamment sur la pratique des Hauts-Arts) rend en pratique ces négociations si ardues qu'elles ne sont pas près d'aboutir, et même la puissante *Garde Républicaine* orgète ne croit pas à la réalisation de cette menace. Cependant, les d'Ornemain aimeraient être ceux qui ont réussi à ramener ces deux territoires dans le giron adrian, et ils font usage à la fois de l'intrigue, la diplomatie, tout en entretenant des forces militaires conséquentes. Habitués à un rapport presque endémique avec l'Église et la Milice (où certains d'Ornemain ont eux-mêmes servi), ils ont la réputation d'être frondeurs et rebelles à l'autorité royale. Selon eux, la dynastie régnante est née de la défaite contre *Orgia* et n'a guère de légitimité. Ils se sont toujours opposé au renforcement de l'autorité royale, ainsi qu'à la laïcisation de la société.



**Kauclier (Duché de Turcie; Duc actuel : Bohémond de Flavel)** : La Turcie est la plus grande région du royaume et le duché des Flavel une région de plaines fertiles, irriguées par des cours d'eau soigneusement entretenus. Grenier à blé du royaume, la Turcie a toujours donné aux Flavel un certain ascendant sur la politique adrianne. Cette famille est connue pour son goût immodéré du luxe et de l'ostentation. Très vieille famille franque, ils ont fait de Kauclier une place-forte redoutable, réputée imprenable, entretiennent d'importantes troupes armées et sont même les créanciers de la couronne. Ils sont en général considérés comme très influents dans le clergé séculier, qu'ils financent généreusement (ils ont notamment fait bâtir la cathédrale Ste-Catherine-du-Feu à Kauclier, la plus monumentale du pays), mais peu amène vis-à-vis de la Milice. En revanche, ils ont des liens étroits avec un autre ordre monastique militaire : le *Sépulcre Inachevé* et ont joué un rôle dans la chute de la dynastie nécromancienne des Draco sur l'archipel des Vermili (cf. *Barons Mestiviers*).

L'épouse du roi Renard le Sage est née Ermeline de Flavel, ce qui n'a point manqué d'accroître l'influence de cette famille. Cependant, le roi Renard se méfie comme de la peste de sa belle-famille, et redoute leur ambition démesurée. D'importants conflits naissent régulièrement au sujet des priviléges commerciaux des Flavel, notamment d'une exemption de taxation sur les denrées, décidé à l'époque où le royaume craignait la disette. À présent que le port de Scepvaerts et le commerce fluvial sur le fleuve traversant Mauperthuis se fait plus important, le monopole des Flavel pourrait être battu en brèche. De ce fait, l'animosité entre les Flavel et les Saronide, ducs de Scepvaerts, est profonde et ancienne, et a plusieurs fois conduit à des guerres privées, auxquelles la couronne a dû plusieurs fois mettre bon ordre.



**Lescale (Duché d'Ubéreuse; Duc actuel : Maufrey de Bayle)** : Lescale est cité qui a peur. Jadis protégés par trois duchés, qui sont devenus aujourd'hui la principauté orgète d'Ycelle, les Ubéreusois se sont retrouvés en 579 frontaliers de la République, suite à la "Guerre Pâle", nommée ainsi car advenue sous le règne du roi Henri II le Pâle, homme malade et pacifique, fustigé depuis pour sa lâcheté et l'abandon de trois familles ducales, amenant les pairs du royaume à passer de treize à dix. L'Ubéreuse, petite région fertile et prospère, est d'un seul coup devenue l'une des marches du royaume, face à l'une des familles orgètes les plus belliqueuses. Les nobles et prêtres rescapés des trois duchés perdus sont tous à Lescale, et font pression sur les Bayle depuis pour se renforcer militairement et oeuvrer à une reconquête prochaine des terres perdues de manière si ignominieuse. La défaite face aux Quartanier a été vécue comme un châtiment divin. Une victoire serait la preuve d'un pardon.

Les Bayle, plutôt chasseurs et fermiers, ont fait appel à la Milice pour protéger leur frontière, d'autant plus que les trois ducs vaincus étaient des adversaires du pouvoir milicien, et que l'absence de commanderies sur leur sol a été vue comme la raison principale de leur défaite face à l'envahisseur. On peut entendre parfois, dans les partis opposés à la Milice,

que la victoire des Quartanier a peut-être été aidée par l'Ordre, désireux de prouver qu'il était indispensable, alors que le roi Henri II le Pâle tentait à sa manière d'affaiblir son influence. Aujourd'hui, les Bayle financent la Milice et semblent être son otage. Les rescapés des trois duchés perdus ont acquis une influence considérable sur l'Ubéreuse, à tel point qu'on peut se demander s'ils ne sont pas devenus les vrais maîtres de la région, malgré leur échec face aux Orgètes. L'idée la plus répandue est qu'ils firent les frais de l'impiété et la couardise du roi Henri II, et ne peuvent être tenus responsables. En tous cas, l'or de l'Ubéreuse leur permet d'entretenir des forces importantes, miliciennes et laïques.

L'Ubéreuse apparaîtra cependant toujours comme une région riche et foisonnante au voyageur, même si la forte présence militaire crée de nombreux troubles. La population locale est partagée entre un ressentiment contre les excès des hommes d'armes, miliciens ou non, et la peur de voir les Orgètes envahir le pays. Cependant, les Quartanier se sont toujours montrés très respectueux du traité signé avec Henri II, et jusqu'à présent ont négligé de répondre à des provocations venant des Adriens impatients de déclencher une nouvelle guerre, voire une croisade. De par leurs liens étroits avec la Milice, les de Bayle actuels sont devenus des adversaires du pouvoir royal, alors qu'ils en étaient jadis plutôt les alliés. Mais la trahison du roi Henri II les a fortement marqués.



**Mauperthuis (Domaine royal; Roy actuel : Renard Ier, dit le Sage)** : Le nom originaire de ce duché n'est plus utilisé, car il s'est étendu suite à la confiscation de deux autres duchés voisins par la couronne. On parle seulement de "domaine royal". Le Roy n'a même pas de titre de Duc depuis Loup II, qui jugeait qu'aucun titre ne se pouvait porter à côté du titre suprême. Monarque de droit divin, sinon absolu, le Roy d'Adria compense ainsi la fragilité de sa position. Région relativement riche et prospère, où l'Église séculière est la plus puissante, l'évêque de Mauperthuis étant aussi souvent l'Archevêque du royaume. La Milice y est présente, mais reste cantonnée à deux tâches : surveiller la frontière avec Orgia au nord et les Viles Jumelles, soit l'enclave orgète où se trouve la mythique école des hauts-arts de la Pericolosa.

Le Domaine royal est la région la plus peuplée du royaume, et Mauperthuis la plus grande cité. Cependant, la capitale royale pâlit en comparaison des grandes cités orgètes. La société adrienne étant essentiellement rurale, elle ne s'accommode guère de grande villes. Mauperthuis est cependant une grande ville, qui entretient un commerce fluvial important. Avec Scepvaerts, c'est l'une des rares villes ouvertes sur l'extérieur. Le port de St-Christophe, ville franche qui se trouve à l'embouchure du fleuve traversant Mauperthuis, est actif, même si c'est essentiellement un lieu de passage vers Mauperthuis. La Guilde des Nautes, qui se chargent d'acheminer les marchandises par voie fluviale jusqu'à Mauperthuis et même en amont encore, est puissante et traditionnellement protégée par la couronne.

La justice royale est évidemment plus présente ici qu'ailleurs, et il arrive que des gens viennent d'autres lieux du royaume pour se placer sous la protection royale. Les lois locales rognent le pouvoir des féodaux et la société civile bourgeoise y est plus développée qu'ailleurs, sauf peut-être dans les Aumailles. L'armée royale s'y trouve évidemment en nombre, même si elle est surtout concentrée vers le nord, au contact d'Orgia, et sur les rivages qui font face aux Viles Jumelles.

La tradition adrienne veut que la famille royale jouisse d'un certain faste, et c'est également ici qu'on trouvera d'imposants châteaux, bâtis pour la grandeur royale, mais conservant leur fonction militaire, au contraire des palais orgètes. Cependant, on peut trouver à l'occasion dans les duchés des grands féodaux frondeurs, tels qu'en Turcie, des place-fortes plus impressionnantes encore, comme pour rappeler au roi qu'il n'a que le pouvoir que lui concèdent ses pairs, quoiqu'en dise Dieu.



**Montjoie (Duché des Sartières; Duc actuel : Louis de Croix-d'Or)** : Les Sartières sont une région pauvre, dont la terre est salée et peu fertile. Les Croix-d'Or sont une famille dont la piété confine au fanatisme et qui a fourni nombre de ses Commandeurs à la Milice. Quoiqu'étendu, le duché des Sartières est peu peuplé, notamment au niveau de ses rivages, car la Mer Odieuse y rend la pêche bien trop dangereuse. Uniquement dans la Baie Ste-Geneviève, qui fait face aux deux commanderies installées sur le duché, la côte est habitée et la mer praticable pour la pêche.

Les Croix-d'Or ne se comportent évidemment pas tous comme des chrétiens dévoués, aspirant à la sainteté, mais la tradition familiale va en ce sens. Nombre d'entre eux se sont illustrés à l'étranger, dans de prestigieuses croisades menées au nom du Christ et le relatif dépouillement de leur cour est révélateur, de la modestie de leurs moyens pour les uns, ou de leur mépris des valeurs temporelles, au profit des valeurs spirituelles. Impitoyables sur leurs terres pour tout ce qui s'éloigne du droit chemin tracé par l'Église et la loi féodale, ils sont très frondeurs, et rendent de fait inapplicables les arrêtés royaux imposant la tolérance face aux Hassidim (cf. *Dieu Unique > Judaïsme*) et aux Alchimistes. Le prestige dont ils jouissent dans le monde chrétien fait d'eux une perpétuelle épine dans le pied royal, car ils sont les premiers à s'opposer au renforcement de l'autorité royale et ont, malgré leur peu de moyens, la réputation d'être d'excellents hommes de guerre, voire d'avoir le soutien de Dieu, en plus de celui de la Milice.

La croix d'or de leur blason, ainsi que de leur nom, est en fait une sorte de reliquaire. C'est une croix d'or massif, qui contiendrait des rouleaux de la toute première évangile selon St-Luc. Les Croix-d'Or ont été annoblis au moment de la sécession orgète, et descendant d'un certain Godard-la-Croix-d'Or, un guerrier roturier qui aurait recruté une armée de croisés désireuse de châtier les infidèles orgètes, et reçu cette croix miraculeuse de la main d'un ange, alors qu'il était seul en forêt. Ses succès militaires inciteront le roi Nortimer II le Calme à l'annoblir. Le noir du blason symbolise le deuil de la partie perdue du royaume, comme sur le blason royal.



**Nuitantre (Duché de Boulaie; Duc actuel : Loup de Laniaire)** : Quoique famille cousine de la dynastie des Lupins, les Ducs de Boulaie sont traditionnellement rivaux du pouvoir royal. On dit même que cette rivalité se retrouverait même dans leur blason, car on n'y voit point la fleur de lys royale en chef, comme chez les Bayle ou les Galgal, qui avaient des liens de parenté avec les Lothariens. Les Laniaire ont d'ailleurs la réputation de considérer le monde entier comme leurs rivaux. Farouchement indépendants, ils évitent paradoxalement de s'engager dans un parti ou un autre au sein des luttes de pouvoir du royaume, et jouent leurs adversaires les uns contre les autres. Ils excellent à jouer la Milice contre le Roy et inversement, tout en restant les maîtres du jeu.

La Boulaie, comme le Haut-Hiver, est un territoire montagnard et rude, qui fait face à la principauté orgète de Petite-Cime. Cependant, les Laniaire ont toujours favorisé une stratégie purement défensive, ce qui ne fait pas le bonheur de la Commanderie St-Huber-le-Veneur. Tous les passages entre la principauté et le duché sont piégés par des équipes de montagnards directement financées par le Duc, qu'on appelle les **Hauts-Courriers**, car ils sont également chargés de transmettre des missives ducales et sont connus pour être particulièrement grands, ce qui facilite leurs travaux d'escalade, car ce sont de véritables alpinistes. Hormis par les airs ou les souterrains, une invasion de la Boulaie se révélerait fort délicate, d'autant que les forêts de bouleaux qui se trouvent dans la plaine sont épaisse et elles aussi truffées de pièges. Nuitantre, la capitale ducale, est fort en retrait par rapport à toutes ces barrières successives. On murmure que c'est l'endroit où la frontière est la mieux gardée.

De fait, les Laniaire sont aussi connus pour établir un contrôle très étroit sur leurs vassaux et leur population. Ils ont de nombreux espions et on dit que même un simple cheminot n'entre pas dans le duché sans que le Duc le sache. Des espions à la solde des Laniaire sont présents dans le royaume, mais également à l'étranger, notamment dans la principauté de Petite-Cime, semblant donner corps à la devise des Laniaire : *Onc ne fus ébaubi*. On dit même que le Roy tolère que le Duc se comporte en roi sur ses terres, y exerçant paradoxalement un pouvoir centralisé et très étendu, parce qu'ils bénéficient des indiscretions de ses espions.

La Boulaie n'étant pas particulièrement riche, l'on peut se demander d'où vient aux Laniaire l'or qui leur permet d'entretenir un tel réseau, ainsi que les forces militaires qui sont les leurs, considérables en regard de la modestie de leurs tenures. Le secret de cette famille est qu'ils ont un lien très ancien avec les *Nibelungen*, car il existe dans leurs montagnes des passages vers le Monde Souterrain (cf. *Khthôn*). Un commerce secret mais florissant avec ces Nibelungen leur permet d'être payés en bon or pour des ressources relativement bon marché, notamment le bois. C'est une entorse aux lois adriennes, notamment parce que les Nibelungen sont jugés comme païens et surtout non-humains. Mais jusqu'à présent, les Ducs de Boulaie les ont toujours considérés comme des interlocuteurs honnêtes et fiables, et même monothéistes à leur manière, puisqu'ils ne vénèrent que leur Roi Immortel *Dawlin*. Une estime mutuelle s'est forgée avec les années, car cette alliance date même de la Grande-Adria.



**Oujas (Duché de Krovazemlia; Duc actuel : Anton Svetlanovitch Raskol)** : Comme c'est également expliqué dans l'article *Orgia*, la famille Raskol a la particularité d'être présente dans les deux pays. La Révolution des Lecteurs l'a scindée en deux branches en principe ennemis, dont chacune continue à arborer les mêmes couleurs et a gardé le nom. Lors de la Révolution, les terres des Raskol ont été le théâtre de très violents affrontements, mais aujourd'hui, c'est sans doute l'un des lieux où la frontière entre Adria et Orgia est la plus paisible. Certains disent en riant que les soldats de part et d'autre arborant les mêmes couleurs, les combats sont impossibles.

Le fait est que, si la famille ducale des Raskol, ou "les Raskol de l'Ouest", est chrétienne, contrairement aux "Raskol de l'Est", qui sont parfaitement athées, elle suit en revanche le rite byzantin et non romain, et se montre en pratique plus tolérante, vis-à-vis des pratiques profanes telles que l'alchimie ou certaines formes inférieures de sorcellerie, comme celle des Guides (cf. *Vie*), car le diocèse est traditionnellement très indépendant et même ennemi de la Milice. De culture majoritairement istinnienne, la population du petit duché est une exception du royaume. Les Raskol sont traditionnellement les alliés de la couronne contre le reste de l'Église ou la Milice.

Des liens officieux ont été tissés entre les Raskol des deux côtés de la frontière, qui est très poreuse à cet endroit. La protection royale a jusqu'à présent évité à ce petit duché relativement pauvre d'être avalé par ses voisins, en même temps qu'elle a limité le rapprochement est-ouest. La Krovazemlia est une terre assez pauvre, mais qui recèle des filons de cuivre, lesquels assurent aux Raskol une rente confortable. Un voyageur qui s'approchera d'Oujas aura sans doute l'impression d'avoir quitté Adria. Le dialecte local est très différent (même si les gens parlent aussi la langue commune), les tenues des prêtres, des chevaliers, et même la manière dont on se signe change de manière notable. La messe est dite en grec et non en latin.

Une certaine fierté est attachée à l'origine istinnienne des habitants du duché. Les Istiniens étaient présents à l'époque de la Grande-Adria, mais ils ont pour la plupart rejoint le camp républicain, sauf ceux-là. Si le sentiment chrétien est fort, il est également rattaché à la gloire passée de l'Empire Krovien (cf. *Maigora*), qui jadis combattit les premières incursions démoniaques sur Terre issues d'un portail vers les Abysses. Il n'est pas rare que des paysans parlent d'ancêtres héroïques, et des hauts faits d'armes d'un mythique **boïets-tchernykh** ou "tueur de démons" de leur lignage. De fait, il n'est pas rare de voir certains jeunes gens partir à l'aventure en Orgia ou ailleurs, afin de s'y mensurer à la présence démoniaque. Bien qu'ayant été symboliquement bénis par leur prêtres local avant cela, ils n'appartiennent pas à l'Église et échappent de ce fait aux lois orgètes. On dit également qu'à Oujas existerait une école secrète de démonologie (cf. *démoniaque (la langue)*), au sein de monastères très secrets, formant des démonologues, soit des praticiens de l'art des ténèbres, mais sans présence démoniaque en eux, prêts à lutter contre les démons. Parmi les personnes formées, il y aurait des laïcs, tels que les boïets-tchernykh.



**Port-Dail (Duché des Aumailles ; Duc actuel : Amaury Galgal)** : Petit duché enclavé, les Aumailles sont une succession de vallons de pâtures grasses, dont l'élevage est la principale richesse. Port-Dail est aussi un port fluvial qui permet d'acheminer les marchandises venant de Scepvaerts vers l'intérieur du pays. Comme son nom l'indique, on y vendait principalement de l'ail au début, car l'**ail bleu** des Aumailles est célèbre pour ses vertus médicinales (cf. *Simples*). On dit que même le lait des vaches et chèvres des Aumailles est légèrement aillé. Terres relativement pauvres, elles sont cependant relativement sûres et le brigandage y est peu présent, contrairement à d'autres lieux. Les lois locales du duché favorisent les guildes d'artisans et Port-Dail est elle-même une ville franche, bien que placée sous la protection honoraire du Duc. La justice ducale est assez présente sur tout le territoire et il est arrivé que le Duc donne raison à un roturier contre l'un de ses vassaux, Comte ou Baron. Les taxes y sont raisonnables et la proportion de serfs plus faible que dans le reste du royaume.

Les Galgal, en dépit de leur nom étrange (en fait d'origine gauloise), sont une famille prestigieuse du royaume. Fidèles défenseurs de l'Église, quoique méfiants vis-à-vis de la Milice, leur famille compte de nombreux preux chevaliers, qui ont combattu pour le royaume ou la foi, sans jamais s'associer cependant à la Milice. Vassaux fidèles de la couronne, ils n'hésitent pas cependant à hausser le ton, lorsqu'un roy se montre trop réformateur. Paradoxalement, leur modestie les rend inoffensifs aux yeux des autres pairs et leur confère un rôle informel d'arbitre. Assez conservateurs, ils se méfient tout autant d'un renforcement du pouvoir royal que de son affaiblissement, et n'apprécient pas l'intransigeance fanatique de la Milice, ni son impunité. Nostalgiques de l'ancien royaume, les Ducs des Aumailles ont souvent professé que si la monarchie adrianne avait su se montrer un peu plus tolérante, la Révolution des Lecteurs n'aurait pas eu lieu ou du moins aurait pu être écrasée. Ils conçoivent donc la nécessité d'une évolution, mais qui selon eux doit être très prudente.



**Scepvaerts (Duché de Laurée; Duc actuel : Celltill Saronide)** : Les Saronide sont une famille traditionnellement tournée vers l'extérieur, très indépendante de l'église et plutôt alliée du pouvoir royal, et surtout des guildes marchandes. Les ducs successifs ont considérablement oeuvré pour faire de Scepvaerts, petit port protégé de la violence de la Mer Odieuse par la Baie Ste-Geneviève, une cité florissante, qui gère la plus grande partie du commerce d'Adria avec l'extérieur.

D'un tempérament remarquablement ouvert, les Saronide ont souvent été soupçonnés d'accointances avec le Diable, en fait des cultes païens celtiques. Enguerrand Saronide, grand-père de l'actuel duc, a été excommunié et aurait sans doute été jugé pour sorcellerie s'il n'était mort juste avant. De fait, les Saronide sont des librepenseurs, et se préoccupent moins de leurs liens avec l'Église qu'avec les guildes commerçantes. Ils ont toujours milité pour une plus grande tolérance vis-à-vis des magies profanes ou des autres religions, et sont déjà les protecteurs des Hassidim (cf. *Dieu Unique > Judaïsme*) et des Alchimistes, car ils veillent à ce que les lois qui les protègent, seule marque de tolérance d'Adria, ne soient jamais révoquées.

Les Saronide ont en effet des liens inavouables avec certains cultes païens, essentiellement la religion qu'on appelait "le Culte du Dragon", et qui était concorrente de la religion des Thuata dé Danaan (cf. *Tir Nan Ogg*) dans les terres de culture celtique. Le "Culte du Dragon" est en fait l'ancienne religion des premiers sorciers dracomanciens, les Angiras (cf. *Arya, Io*), dont *Merlin* faisait partie et la sorcière *Keridwenn* se considère comme l'héritière. "Saronide" est en fait le nom que se donnaient les sorciers dracomanciens qui servaient de prêtres à ce culte en terre celtique. Les Saronide d'Adria descendent de cette caste disparue et ont toujours préservé la pratique du **Grand Art** (i.e. sorcellerie dracomancienne ou sorcellerie d'*Io*) au sein de leur duché, parfois en l'adoptant eux-mêmes, comme feu le duc Enguerrand. Ils ont des liens secrets avec la Fraternité de *Keridwenn*, et Scepvaerts sert de base-relais secrète (et insoupçonnable) à celle-ci.



**Xay (Duché de Haut-Hiver; Duc actuel : Philippe de Hiemal)** : La région de Haut-Hiver tient son nom des montagnes qui en composent la majeure partie, et des hivers rudes qu'elle connaît. Truffées de glaciers et de beffrois surveillant la frontière avec les principautés orgètes de Petite Cime et d'Éclipse, la chaîne des Monts Lyriens autour du Mont Pélia, qui sépare à présent le royaume d'avec Orgia, est à cet endroit particulièrement dangereuse, aussi bien à cause des avalanches, du froid et des brusques dégels à partir d'avril, que des combats incessants entre la Milice et les forces orgètes, composées du côté de Petite Cime de revenants. Jadis, le duché s'étendait sur toutes les montagnes et les Hiemal étaient surnommés les "Princes des Neiges". La famille ducale est aujourd'hui toujours animée par le souvenir nostalgique de ce passé glorieux, et l'une des plus décidées à reconquérir Orgia. Grande adversaire du pouvoir royal, elle a toujours tenu la dragée haute à la couronne.

Le duché est en quelque sorte d'un des lieux d'entraînement de la Milice, qui compte trois commanderies sur un territoire assez restreint, toutes placées face à Orgia, à la manière d'un défi. Les revenants de la principauté orgète de Petite-Cime sont un danger permanent et c'est l'un des lieux où une incursion orgète est la plus redoutée, d'autant plus depuis que le duché d'Ycelle a été perdu suite à la venue d'armées de revenants qui avaient traversé les Monts Lyriens. Les revenants ne craignent pas le froid et résistent évidemment mieux aux conditions extrêmes qui règnent dans les Monts Lyriens. Aussi, faire partie de la Milice et garder cette frontière est considéré comme le meilleur apprentissage, et forge un tempérament d'acier, prêt à affronter à la fois le naturel et le surnaturel. Nombre de novices y font leurs premières armes.

Les montagnards de Haut-Hiver sont un peuple rude et endurant au malheur, qui procure de nombreuses recrues pour la Milice chaque année, à tel point que le reste du royaume désigne la région comme "le fief milicien". De fait, les Hiemal sont le principal appui de la Milice. Les trois commandeurs sont en général issus de leur famille ou de familles vassales de la région, et il y a un lien endémique

profond entre la noblesse de Haut-Hiver et la Milice, qui se prolonge même dans la population. Les forces armées ou tribunaux laïques y sont peu présents. Les gens ont tendance à s'adresser à l'arbitrage de la Milice et le pouvoir royal peine particulièrement à s'implanter. Les nobles locaux ont donné une part de leurs terres à la Milice, qui agit en vrai seigneur féodal, et paient une dîme particulière. Cela n'est pas forcément vécu comme une perte d'influence, puisque la Milice locale est elle-même dirigée par la noblesse de la région. Les conflits intrafamiliaux peuvent cependant prendre la forme de conflits politiques entre pouvoir laïc et milicien. L'Église séculière y est elle-même assez peu indépendante, l'Évêque local étant en pratique désigné par la Milice.

Nobles et vilains de Haut-Hiver ont tendance à considérer qu'ils sont le rempart d'Adria contre les mécréants orgètes, et tiennent le reste du royaume en peu d'estime. Lorsqu'ils quittent le duché, il est fréquent qu'ils se comportent de manière très arrogante, et même irrespectueuse des lois et autorités locales. Ils ont une réputation de rustres intrépides, mais aussi fanatiques et dédaigneux des étrangers. Il est fréquent d'entendre dire dans le reste du royaume : "En Haut-Hiver, le Duc se croit Roy, le Comte se croit Duc, le Baron se croit Comte, et le Vilain se croit Baron."

## AFFUSION

Voir aussi la Langue Draconique, Merlin, Viviane

C'est l'une des Trames de la magie draconique. L'affusion correspond sous sa forme première à la création d'une force invisible qui déplace un objet dans une ou plusieurs directions données. L'objet peut être vivant ou non, volontaire ou non. Le déplacement peut être monodimensionnel, bi-dimensionnel, tri-dimensionnel ou multidimensionnel et utilisant les dimensions démoniaques.

Un corps matériel n'est pas capable d'effectuer un déplacement dans les dimensions démoniaques sans l'aide de la magie (cf. à ce sujet *Cosmogonie*). Par conséquent il est essentiel dans ce cas que le corps soit guidé en permanence jusqu'à retrouver un endroit où il puisse à nouveau se déplacer seul. Il faut donc une force particulière qui préserve la structure du corps ou une structure matérielle autorisant un déplacement en apparence 3D comme les portaux. Pour reprendre l'analogie des feuilles de papier sur une surface il faut imaginer un portail comme une sorte de rampe inclinée sur laquelle la feuille peut glisser pour quitter la table jusqu'à parvenir à une autre.

L'affusion est une force qui peut prendre un objet et le déplacer selon un chemin précis d'un point à un autre. L'affusion, sous sa forme première et sous ses formes envergées classiques, ne permet pas un déplacement en explorateur au sein des dimensions démoniaques comme le peuvent les démonistes ou les mages-géomètres. L'affusion déplace de manière quasi-instantanée l'objet d'un point à un autre de l'univers à condition que:

- le mage se soit déjà rendu à son point de sortie où qu'il lui soit donné une image précise de ce point par télépathie.
- que les points d'entrée et de sortie soient situés sur un univers matériel stable (réel ou imaginaire).

Enfin il existe une dernière limitation à ce pouvoir : de par leur nature chaotique, les *Abysses* échappent à l'affusion. L'affusion échouera systématiquement si le point d'entrée et/ou le point de sortie est situé dans les Abysses.

Sous cette forme l'affusion est ce qu'on appelle couramment la "téléportation", un déplacement instantané en apparence entre deux points de l'espace impossible par un mouvement 3D.

Lorsqu'il s'agit d'une "téléportation" l'affusion utilisée sous sa forme brute correspond à un pouvoir de niveau 7. Sa durée est instantanée et le sort ne permet de faire que ce déplacement. Pour un autre déplacement dans les dimensions démoniaques il faut relancer le sort. Ce sort peut également être lancé sur une autre personne en contact avec le mage **à condition qu'elle soit volontaire**. Le mage peut ainsi emmener jusqu'à  $E(n/5)$  personnes supplémentaires tant qu'elles sont toutes volontaires et en contact physique entre elles. Le mage peut également lancer simultanément plusieurs affusions à condition de payer pour toutes. Toute personne "téléportée" peut emmener avec elle ce qu'elle porte sur elle ou dans ses bras, comme si elle était suspendue à un fil qui la hissait quelque part.

L'affusion est un pouvoir fort convoité qui n'est maîtrisé sous cette forme que par trois formes de magie: la magie draconique, la magie démoniaque et la magie géométrique, dans l'ordre croissant de maîtrise. Démonistes et géomètres peuvent notamment s'affranchir de l'obligation d'avoir été au point d'arrivée ou d'en avoir une image télépathique détaillée. Les Mages-Géomètres sont les seuls à pouvoir créer et détruire des portaux à leur fantaisie.

Des formes dégénérées d'affusion sont parfois utilisées par d'autres formes de magie. La sorcellerie de la Vie permet par exemple d'aller d'un arbre à un autre de la même espèce, mais uniquement au sein de l'univers matériel réel. Certains mages faëristes parviennent à construire des portaux permanents en sacrifiant de la Transcendance vive, mais uniquement au sein de l'UMR également et à des distances faibles. Les mages diabolistes peuvent apparaître auprès d'une créature vassale. Les sorciers du chaos font l'expérience d'affusions particulièrement incontrôlables et... chaotiques. Les mages nécromants utilisent le Monde des Rêves pour disparaître et réapparaître dans le Monde Réel... Mais la véritable affusion est la propriété des draconistes, des démonistes et des géomètres.

Lorsqu'elle est utilisée pour un déplacement 3D dans le repère des perceptions humaines elle correspond à un sort de niveau 3 et dure n heures. Elle peut être lancée sur une personne **à vue volontaire**. En ce cas elle permet à la personne de se mouvoir dans toutes les directions de l'espace comme s'il était emmené par une main invisible, donnant l'impression qu'elle vole. On appelle communément cette trame un sortilège de "vol". Cette force est d'intensité suffisante pour porter la personne et un poids quelconque avec elle mais ne

modifie pas la force de la personne en question. Si plusieurs personnes s'accrochent à la jambe du mage tandis qu'il s'envole, il risque une fameuse entorse voir un démembrement. De même, en théorie une vitesse quelconque peut être atteinte mais aller au-delà de 50km/h devient dangereux pour la santé du mage à moins qu'il soit vêtu d'une cominaison de motard. Ce même pouvoir peut être utilisé de la même manière pour un déplacement 1D ou 2D, toujours dans le repère des dimensions perçues par l'homme, correspondant alors respectivement à un pouvoir de niveau 1 et 2 (n'en déduisez pas pour autant que les dimensions démoniaques sont de dimension 7).

Les envergures classiques pour ce sort sont les suivantes:

**Télékinésie fine [4, Géométrie, Marionette, Interférence mécanique, Analyse, Affusion 3]:** Déplacer un objet à distance, et d'utiliser cet objet aussi efficacement que si on le tenait en main (s'applique notamment au combat). Le mage peut considérer de plus qu'il a une force égale à  $E(n/4)$ . Si l'objet est magique il peut disposer d'un jet de volonté pour résister. Tant que le mage se concentre uniquement sur l'objet comme s'il le tenait lui-même, le sort peut durer indéfiniment, s'il cesse de se concentrer dessus, le sort se maintient pendant  $n$  rounds. Le mage reste conscient de ce qui se passe mais parvient à rester libre de ses actions. Il peut se raser et rédiger son courrier en même temps! ou encore faire combattre une dague à distance comme s'il la tenait et lancer des sorts de manière simultanée SANS MALUS, mais c'est beaucoup moins fièvre du samedi soir. Le mage doit être en vue de l'objet quand il l'utilise, éventuellement magiquement. Il peut par exemple utiliser ce pouvoir pour crocheter une serrure sans la toucher, à condition qu'il ait la compétence associée et que la serrure soit visible, ne serait-ce que partiellement.

**Télékinésie brutale [1, Géométrie, Affusion 5]:** Comme précédemment mais de manière beaucoup plus grossière (combat impossible hormis lancement grossier), avec une force équivalente à  $n$ . Dure  $n$  rounds après l'instant où le mage cesse de se concentrer exclusivement sur l'objet, comme plus haut. Jet de volonté éventuel. Contrairement à la télékinésie fine, la télékinésie brutale permet également de déplacer des matières non-solidaires, comme de l'eau, de la terre, des gaz voire du feu etc... Dans ce cas on considère que le mage peut déplacer jusqu'à  $n \text{ m}^3$  de matière. Mais attention: le sort opère alors avec une force de 2, mais répartie sur tout le volume concerné. Ce sort permettra donc par exemple de creuser des tranchées pourvu que la terre soit assez meuble ou de traverser un fleuve à pied sec façon Moïse, mais pas de creuser dans de la roche. De même ce sort permettra d'étoffer rapidement un feu.

## ÂGE d'OR (L')

Voir aussi Titans et Titanides, Lune, Cosmogonie, Khthôn, Nibelungen, Elfes des profondeurs, Le Peuple-Fée, La langue féérique

*Cette période de l'histoire de Terre Seconde est en partie inspirée du roman [Le visage dans l'abîme](#).*

L'Âge d'Or désigne à l'origine dans le mysticisme grec la période comprise entre la prise de pouvoir de Cronos sur son père Ouranos et la destitution de Cronos par Zeus et ses cinq frères et sœurs et de manière générale la défaite des Titans face aux Dieux. Ce passé mythique était censé avoir été une ère de bonheur et d'abondance pour les mortels, qui prendra fin par le Déluge, déclenché par Zeus pour régénérer l'humanité et recréer un monde qui soit véritablement le sien. On lui confère dans le cadre de Terre Seconde une signification élargie à la cosmogonie générale du jeu.

L'Âge d'Or correspond à la toute première ère de Terre Seconde. Il s'agit de l'époque où les Dieux n'existent pas encore et où les Titans règnent en maîtres sur la Terre. La seule magie pratiquée est l'Innommé (d'où la désignation de magie antique utilisée parfois). Certains aspects de Terre Seconde peuvent être vus comme des survivances de l'Âge d'Or, notamment dans le Peuple-Fée, ou les Branches des Euménides et d'Echidna des Drachenalben Khthônïaï qui correspondent aux anciens Khthônïaï de l'Âge d'Or.

Durant cette période, les Mortels et les Titans ainsi que les Immortels en général étaient bien plus étroitement liés que par la suite. Les hommes se séparaient en différentes lignées possédant chacune un lien de sang avec un Titan particulier. Nombre de ces Titans ont aujourd'hui perdu ce lien aux Mortels. Il y avait par exemple les Océanides, liés à Océan et Téthys, les Héliades, liés à Hypéron (le Soleil, dont les Sonnenalben sont une survivance), les Nyktéra, liés à Nyx, les Khthônïaï, liés à Khthôn. Dominés par Cronos (alias Bor pour les Germains) les Titans (à l'exception d'Io/Ymir/Chaos-Gaïa-Ouranos) seront plus ou moins condamnés à l'oubli lorsque celui-ci sera abattu par les Dieux (Zeus et ses cinq frères et sœurs : Hadès, Poséidon, Héra, Déméter et Hestia pour les Grecs, Odin et Thor pour les Germains). Khthôn survivra le mieux à la chute de Cronos, mais Nyx ne survivra guère que par le Peuple-Fée, l'affinité Lune et certaines entités filles comme Thanatos ou les Moires, de même qu'Hypéron n'existe plus que par l'affinité Soleil, fort éloignée des pouvoirs du peuple mystérieux des Héliades.

Cette transition entre un monde dominé par les Titans et un monde dominé par les Dieux se retrouve dans toutes les mythologies des peuples indo-européens et trouve sans doute sa source dans l'évolution du védisme vers l'hindouisme que connurent les Aryas en Inde. À mesure que l'homme apprend à maîtriser son environnement il évolue d'une vénération tournée vers les phénomènes naturels à l'élaboration d'une religion fondée sur des concepts et activités humaines, ce que les Dieux représentent : guerre, amour, foyer, justice etc...

## ALBENHEIM

Voir aussi Asgard, Lune, Cosmogonie, Lilyom, Khthôn, Nibelungen, Elfes Blancs, Elfes rouges, Elfes gris, Elfes des profondeurs, Nör, Daïn

Albenheim est depuis toujours le domaine mystérieux des dieux des Elfes, hormis Lilj qui a quitté Albenheim et engendré Schattentanz et Silberling, les deux seules divinités elfiques qui n'ont pas connu Albenheim et sont apparues après la *Verbannung*, c'est-à-dire la bannissement de Lilj faisant suite à la Guerre d'Albenheim ou Guerre du Royaume, et sa transformation en Lilyom après son assimilation de la déesse chthonienne que les premiers Drachenalben appelaient Geist, dont le double démoniaque se nommait déjà l'Araignée-Dragon.

Les Elfes sont des créatures d'apparence humaine, souvent marqués par des oreilles effilées et parfois pointues, des yeux en amande, plus fins et plus petits que les hommes. Leurs cheveux sont le plus souvent épais et raides, comme ceux des asiatiques. Les Elfes sont aujourd'hui séparés en sept lignées différentes: Mondalben (Elfes gris), Hochalben (Hauts-Elfes), Drachenalben (Elfes des Profondeurs), Sonnenalben (Elfes Blancs ou Elfes du Soleil), Feuerelben (Elfes Rouges ou Elfes du Feu), Waldalben (Elfes Sylvains), et enfin les Uralben (Elfes sauvages). L'apparence des individus de chacune de ces lignées est décrite à chaque fois dans l'article correspondant, hormis pour les Uralben, qui correspondent à la population elfique ayant refusé la Verbannung et ayant conservé des familles issues des différentes lignées. On ne décrira pas ici en détail les différentes lignées, mais on évoquera dans un premier temps l'origine commune des Elfes et ensuite Albenheim tel qu'il est à l'heure "actuelle".

Les Elfes sont issus de la mythologie germanique et y restent liés. Leurs dieux spécifiques sont issus pour la plupart de l'ancienne religion germanique, bien qu'ils ne soient pas adorés par les humains de cette culture. Lorsque les Elfes les représentent, ils leur donnent une apparence calquée sur la leur mais la vérité est que certains de ces dieux sont plus anciens que les Elfes eux-mêmes.

Les Elfes constituaient jadis un peuple unique, lié à la Lune et au Temps en général. Ce peuple est aujourd'hui séparé en différentes lignées mortelles. La seule lignée qui soit restée immortelle et qui préserve la mémoire du passé est celle des Mondalben, littéralement "Elfes de la Lune", appelés en général Elfes Gris. Les Mondalben comme leur nom l'indique étaient à l'origine sélénites, c'est-à-dire habitants de la Lune. Tous les Elfes des autres lignées descendent à l'origine de Mondalben ayant fait le choix de vivre sur Terre et dont certains mêlèrent leur sang à celui d'autres lignées. L'immortalité ayant été perdue dans ce métissage, les autres lignées elfiques sont mortelles, mais ont des espérances de vie toujours supérieures à celles des Humains.

Si les Elfes sont aujourd'hui des créatures pleinement terrestres, cette origine lunaire se manifeste encore fréquemment. Albenheim est par exemple un UMI particulièrement difficile à atteindre, car ses seules voies d'accès se trouvent sur la Lune. **Mondalben, Hochalben, Waldalben, Uralben et les Drachenalben nés à la surface de la Terre naissent avec une affinité Lune en plus de leur affinité Vie, tandis que les Drachenalben nés dans le monde souterrain naissent avec une affinité Khthôn à la place, Feuerelben avec une affinité élémentaire Feu et enfin Sonnenalben avec une affinité Soleil.**

Les communautés elfiques se reposent en général sur un droit coutumier oral, car l'écriture leur semble réservée à la transmission de la connaissance et non à la législation. Leurs lois ne sont jamais écrites, et leurs sociétés sont essentiellement organisées autour des cellules familiales ou de structures féodales. Les Elfes considéreront pour la plupart toujours l'individu comme plus important que le groupe. Selon la philosophie elfique traditionnelle, une fois écrite une loi s'éloigne de son principe, et l'on risque d'en respecter plus la lettre que l'esprit. La complexité de la vie humaine est telle qu'aucun jeu de lois ne prévoira tous les cas de figure imaginables. La société elfique valorise donc d'ineffables principes moraux, immuables mais devant sans cesse être redécouverts selon chaque situation.

La communauté n'existant qu'en tant que somme d'individus, les Elfes valorisent en général l'individualité par-dessus tout, quelle que soit leur teinte spirituelle. Cette culture se retrouve dans leurs choix économiques et politiques. Les Elfes s'organisent en général en communautés restreintes, ayant chacune leur mode de fonctionnement propre: ce sont les Clans des Hochalben ou les Maisons Patriciennes des Drachenalben Khthônïaï, respectivement cellules de démocratie participative et pouvoirs féodaux indépendants. Mais dans tous les cas les sociétés elfiques comportent relativement peu de membres et ne présentent pas de cohérence d'ensemble, même lorsqu'il y a un pouvoir unique à leur tête, comme un Roi.

Les Elfes sont des créatures naturellement liés à la magie. Ils naissent tous naturellement avec les facultés **infravision et sensibilité à la magie**, héritage de leur lointaine origine sélénique. Hormis les Mondalben, qui sont immortels, ils sont dotés d'une espérance de vie qui se chiffre en siècles, rémanence du présent de Delling aux Mondalben.

Les communautés elfiques sont plus ou moins éloignées du monde des humains, mais fonctionnent en général selon une économie de très faible croissance, fondée sur l'utilisation de l'environnement sans chercher à le transformer. Ils pratiquent la chasse, la cueillette, parfois l'élevage, mais presque jamais l'agriculture. Ils n'utilisent pas de monnaie sauf dans leurs échanges commerciaux avec le



monde extérieur. Seuls les Drachenalben vivant sous terre pratiquent l'agriculture et se rassemblent en orgueilleuses cités qui s'enrichissent aussi vite qu'elles sont détruites. Les Hochalben, étant les plus proches des humains, s'en rapprochent parfois et se mêlent parfois à des humains pour habiter dans une ville, passant d'un mode de vie en général forestier (ou désertique pour les Sonnenalben) à un quotidien urbain. Leur lien à la nature perdurera sous des formes plus discrètes cependant.

## Histoire

L'histoire du peuple elfique commence (et s'achèvera sans doute) sur les étendues désolées de la Lune, que les lignées sélénites ont peuplées à l'apparition de Terre Seconde. Parmi les Sélénites sont apparus les Mondalben, ou Elfes Gris, êtres immortels et capables de survivre à la surface d'une planète sans atmosphère. Même les rares Elfes gris vivant sur Terre ou en tout lieu pourvu d'une atmosphère respirable depuis plusieurs générations ne seront tués ni par l'absence de pression de l'air ambiant, ni par asphyxie ni par la violence des radiations solaires s'ils se trouvent brusquement projetés dans l'espace.

Leurs dieux se nommaient alors Delling et Nör, le Jour et la Nuit. Leur culte s'adressait au Temps, qu'ils mesuraient par l'alternance du jour et de la nuit lunaires (durant environ 15 jours terrestres). Ne connaissant pas la mort, ils avaient pourtant la sensation qu'elle les rattraperait tôt ou tard. Delling lui-même fit dire par ses prêtres l'oracle suivant:

*Tout peut naître ici-bas d'une attente infinie  
L'ombre même le cède à certaine agonie  
L'âme avare s'entrouvre et du monstre s'émeut  
Qui se tord sur le pas d'une porte de feu*

*(P. Valéry - la Jeune Parque)*

Paradoxalement cet oracle a été oublié de la plupart des Elfes, y compris des Mondalben eux-mêmes, car il n'y a plus aucun prêtre de Delling. Le culte du Temps est aujourd'hui éteint, et si on vénère encore les statues représentant le Dieu du Jour, on a oublié comment s'adresser à lui. Cet oracle réapparaît dans la liturgie de Lilyom, en référence à sa décision de quitter la surface de la Terre pour le monde Souterrain, comme un second exil après qu'ils avaient quitté la Lune pour la Terre.

Daïn, le Roi immortel des Mondalben, époux de sa soeur Lilj (sauf pour les Drachenalben qui la considèrent comme sa fille), aujourd'hui divinité principale des Elfes, décida alors d'interpréter cet oracle comme la nécessité pour les Elfes de se mêler aux Mortels, à ces monstres pathétiques qui se tordent au seuil de la mort... Mais pour devenir terriens il fallut que les Elfes se mêlissent au sang des mortels...

Ainsi apparaissent les différentes lignées elfiques. Les Hauts-Elfes ou Hochalben sont nés d'un croisement avec des humains. Les Elfes Sylvains ou Waldalben sont nés d'un croisement avec des créatures du peuple-fée. Les Drachenalben ou Elfes des profondeurs ont reçu le sang du Titan Khthôn, prenant ainsi la suite de l'antique lignée des hommes qu'on appelait jadis Khthôniaï, et plus précisément de l'Araignée-Dragon (qui était alors le double démoniaque de la déesse Geist, aujourd'hui disparue) pour ceux qui appartiennent à la branche démoniaque. L'origine des Elfes rouges ou Feuerelben est un mystère encore non-réolu pour les Elfes Rouges eux-mêmes. Les Sonnenalben se sont croisés avec le mystérieux peuple des Héliades, renonçant en quelque sorte à leur affiliation lunaire pour un lien au Soleil.

Devenu dieu, Daïn désigna alors un Haut-Roi devant avoir autorité sur l'ensemble des Elfes. Ce fut l'ère du Royaume, sous la domination de deux dynasties: celle des Brianne, puis celle des Lüln. Les deux dynasties qui se succédaient au pouvoir étaient l'une et l'autre composée de Hochalben, qui se considéraient alors comme les guides du peuple elfique, les élus de Daïn. Cette autorité n'était pas totalement symbolique. En effet bien que les Elfes fussent dispersés partout, les prêtres de Daïn, de Nör Vollmond, Nör Neumond et Lilj (cf. plus bas) conservaient le lien à Albenheim, le monde sacré commun, et par là même au Haut-Roi, tandis que les Mondalben, restés seuls sur la Lune, préservait les anciens domaines des Elfes et le secret de leur immortalité.

Mais il y eut une première offense... Une partie des Drachenalben se détournèrent des dieux elfiques, et en particulier de Nör Neumond, qui était la déesse la plus aimée des Drachenalben. Une autre déesse fit son apparition au panthéon elfique, mais elle ne venait pas d'Albenheim. Elle fut nommée par les Drachenalben Geist ("esprit"), et appartenait à la fois au monde souterrain et aux Abysses. Son nom de Seigneur des Abysses était l'Araignée-Dragon.

Étant à l'origine un Dragon, elle avait choisi de se rapprocher de la vie en devenant déesse, et son double démoniaque porte en son nom le paradoxe de son existence: l'araignée est sans nul doute une des plus fragiles créatures qui soit, et pourtant elle tisse sans cesse sa toile, il s'agit pour elle de survie. Elle doit créer pour survivre. Le Dragon à l'inverse est naturellement si puissant qu'il peut se laisser aller à l'indolence et au manque d'imagination. Unir l'infatigable créativité de l'araignée et la toute puissance du Dragon, tel était l'idée qui animait Geist. Souhaitant un peuple à la mesure de son ambition, elle s'adressa aux Drachenalben, qui avaient déjà mêlé leur sang à celui de Khthôn, d'où leur nom de Drachenalben, car le Titan Khthôn est vue par les peuples germaniques comme un Dragon.

Certains des Drachenalben renièrent leurs Dieux pour adorer le Geist. Ainsi naquit la première branche des Drachenalben: la branche démoniaque. Deux autres branches allaient ensuite naître, qui tourneraient le dos aux traditions elfiques pour adopter celles de l'antique peuple humain des Khthôniaï, allant ainsi jusqu'au bout de leur lien à Khthôn.

Ces Drachenalben furent la première offense: ils s'étaient détournés de la lumière, et avaient renoncé à leur affinité à la Lune. Les adorateurs de Geist furent donc chassés et vivèrent à l'écart, dans les profondeurs de la terre dont ils ne sortirent plus.

À cet instant l'histoire diverge. Si on ne sait aujourd'hui presque rien des adorateurs de Geist, et donc de la première offense, en revanche la seconde offense concerne encore au premier chef l'ensemble des peuples elfiques et l'histoire varie selon qu'elle est

transmise par les Drachenalben ou les Hochalben. Parmi les Hochalben ce sont essentiellement les prêtresses de Nör Vollmond qui entretiennent cette mémoire, et c'est leur version qu'on présentera ici. Les autres Elfes ont une vision en général assez parcellaire de ce passé, dérivée de celle-là. La version véhiculée par les Drachenalben est beaucoup plus précise et est décrite dans l'article les concernant. Elle est également radicalement différente: Lilj est la fille et non la soeur de Daïn, et Geist au lieu de provoquer la Guerre, essaie d'avertir les autres Elfes de la catastrophe qui se prépare.

### La seconde offense telle que la voient les prêtresses de Nör Vollmond:

Sous le règne du Haut-Roi Sequane Lùln, qui fut le dernier Haut-Roi des Elfes, Lilj, à la fois soeur et épouse de Daïn, et considérée comme alors comme déesse de la Justice et de l'équilibre entre les peuples elfiques, rejeta l'autorité de Daïn, mais également et surtout celle de Nör Vollmond, suite à une odieuse machination ourdie par les adorateurs de Geist. Ils contraignirent par l'utilisation d'un masque magique la déesse à ressentir toute la souffrance d'une simple mortelle, qui avait été violée par son père et en était enceinte: une certaine Demi-Lune. Ce criminel était un prêtre de Daïn puissant et respecté, et la malheureuse ne savait vers qui se tourner. Bouleversée, Lilj perdit alors la distance nécessaire à son rôle de déesse de la Justice, et conçut pour Daïn et Nör une irrémédiable et démoniaque haine, ainsi que pour l'équilibre qu'elle était censée incarner, et qui finalement ne pouvait protéger cette jeune fille. Elle s'assimila tant à cette douleur qu'elle fit de l'enfant maudit de cette jeune fille le sien, un enfant divin qui allait devenir un dieu sans nom éternellement maudit, qu'on appelerait plus tard le Dieu Sombre. Lilj se transforma, et devint Lilyom, une déesse démoniaque qui détruisit Geist tout en absorbant sa contrepartie démoniaque: l'Araignée-Dragon. Les adorateurs de cette dernière se suicidèrent massivement sur son ordre, car elle souhaitait disparaître avec son peuple plutôt que d'être dévorée par Lilj.

La Guerre du Royaume, ou Guerre d'Albenheim, éclata alors entre les Elfes et les Drachenalben, qui suivirent massivement Lilj, comme par l'effet d'une revanche posthume des sectaires de Geist, mais surtout sous l'influence d'un puissant prêtre de Lilj: Kéa, qui eut la vision de l'avènement de Lilyom et allait être le premier prêtre de Lilyom et le fondateur de son culte chthonien, en remplacement de celui du Geist.

Longue et meurtrière, cette guerre s'acheva par la Verbannung, c'est-à-dire par le bannissement des Drachenalben et leur retraite définitive dans le Monde Souterrain, à l'exception des derniers fidèles de Nör Neumond, qui allaient se trouver ainsi condamnés à une éternelle errance entre les Drachenalben Khthôniaï (c'est-à-dire vivant dans le monde souterrain) et les autres Elfes.

La Guerre du Royaume a bouleversé les peuples elfiques en profondeur. Outre le bannissement des Drachenalben condamnés (ou déterminés selon qui parle) à ne plus jamais revenir à la surface, si ce n'est pour venger l'ancien affront en versant le sang des autres Elfes, elle a fait des Feueralben et des Sonnenealben des peuples sans dieux, car les dieux dans leur ensemble leur paraissaient fous et meurtriers après la Guerre. De même elle a considérablement réduit l'influence des prêtres au sein des peuples elfiques autres que les Drachenalben (qui sont de loin les plus religieux des Elfes aujourd'hui encore), et par là-même mis fin à la fonction de Haut-Roi, ainsi qu'à la cohésion des peuples elfiques. Les différentes lignées se séparèrent définitivement, et ne se mélangeront plus.

Les Waldalben vénèrent toujours Daïn, Delling et Nör, mais ils n'ont plus le moindre prêtre parmi eux. Leur société suit maintenant ses propres règles, et est dominée par les mages faéristes. Les Elfes Sauvages issus des rares communautés trop isolées n'ayant pas participé à la Guerre, rendent un culte informel à la Lune, et se sont détournés des dieux eux aussi. Ils ont encore en eux le sang mêlé des anciens Elfes, et on trouvera parmi eux des spécimens proches de toutes les autres lignées, mais ils sont en fait aussi isolés que les autres, voire plus. Les Mondalben quittèrent définitivement la Terre. Seuls les Hochalben conservèrent la tradition des Rois, et l'appliquent encore aujourd'hui, quoique chez eux aussi le rôle des prêtres se soit considérablement amoindri. Ils vénèrent essentiellement Daïn et Nör Vollmond, Nör Neumond étant désormais une entité totalement différente de Vollmond, et vénérée uniquement par les Drachenalben de la branche de la Nouvelle-Lune qui vivent à la surface. Les Drachenalben des quatre branches partagent tous un fort attachement à la religion et leurs sociétés sont toutes dominées par leurs prêtres.

La haine entre Drachenalben Khthôniaï et Hochalben n'a fait que s'accroître. Si les Hochalben vont rarement dans le monde souterrain pour y affronter leurs cousins maléfiques, ceux-ci lancent parfois des expéditions meurtrières à la surface, lors des nuits sans Lune. Lilyom a entretemps engendré Schattentanz et Silberling, deux autres divinités démoniaques et a construit une culture autonome... Même les langues se sont éloignées (cf. plus bas).

### Les Dieux elfiques

Les premières divinités des Elfes sont Delling et Nör, qui représentent à l'origine respectivement le Jour et la Nuit. Nör représente aussi la Lune et la succession des mois. Delling est en général représenté sous forme masculine et Nör sous forme féminine, car son culte est traditionnellement matriarcal. Nör est adorée sous ses deux aspects différents: Vollmond et Neumond, la Pleine Lune et la Lune Noire. Les Drachenalben vivant en surface adorent en général Neumond, tandis que les Hochalben et les Waldalben ne rendent hommage qu'à Vollmond.

*Delling heißt er,  
von diesem stammt der Tag,  
doch Nör hat die Nacht gezeugt;  
Vollmond und Neumond,  
den Völkern zum Zeitmaß  
schufen gütige Götter einst*

*Delling est celui  
qui créa le Jour  
tandis que Nör tissa la Nuit;  
la pleine Lune et la Lune noire  
furent données aux hommes  
pour la mesure du temps  
par ces dieux bienveillants*

*die Edda - das Wafthrudnirlied  
die Edda - le chant de Wafthrudnir*

Ces dieux sont liés au temps, et donc à la décision des Mondalben de devenir mortels. Par la suite est apparu un nouveau couple divin: Daïn, image du Roi Immortel de tous les Elfes, et Lilj, celle qui deviendra plus tard Lilyom. Lilj est vue comme la soeur et l'épouse de Daïn par les tous Elfes, hormis les Drachenalben des 4 branches qui considèrent qu'elle était sa fille qu'il aurait eu de sa propre mère Nör. De ce fait elle serait également sa soeur me direz-vous... Mais le lien les unissant en serait fort différent.

Lilyom a par la suite engendré Schattentanz et Silberling, deux divinités étrangères à Albenheim, dont on en parlera donc pas ici. Lilyom, Daïn et Nör ont chacun un article qui leur est consacré, ainsi que Schattentanz et Silberling. Ces cinq divinités (si l'on considère Nör comme une divinité unique, rassemblant ses deux aspects) forment l'ensemble du panthéon elfique contemporain "en activité".

Delling est une divinité sans prêtres et sans culte. Son nom est honoré par les prêtres de Daïn et les prêtresses de Nör, mais de manière formelle. En pratique plus personne ne sait comment lui rendre hommage et les prières qui lui étaient jadis adressées ont été oubliées. Certains Sorciers de l'affinité Lune disent qu'il faut aller sur la Lune pour retrouver la cité originelle des Mondalben, celle que Delling construisit jadis pour son peuple, mais nul n'a jamais encore trouvé le chemin de cette cité mystérieuse, même pas les Mondalben eux-mêmes.

Les communautés de Hochalben ou Waldalben sculptent en général trois idoles de bois pour élever un autel, sous la forme de trois piliers verticaux dont l'un représente un guerrier elfe portant l'arc, et surmonté d'un croissant de Lune, l'autre une femme vêtue d'une longue robe et couronnée d'une Pleine Lune, et enfin le troisième sous la forme d'un homme tenant une coupe à la main: le fameux elixir d'éternité de Delling.

Les Waldalben et les Hochalben sont les seuls à vénérer Daïn et Nör Vollmond, les Drachenalben vivant en surface ne rendent hommage qu'à Nör Neumond. Feueralben et Sonnenalben sont athées, et les Uralben vénèrent la Lune d'une manière qui dépend étroitement du Sorcier en titre. Quant aux Khthoniaï, ils ont leurs propres dieux, que ce soit le trio Lilyom, Silberling et Schattentanz, les Euménides ou les Enfants d'Echidna (dans ces deux derniers cas il s'agit de titanides et non de dieux d'ailleurs). Le panthéon elfique est donc à l'image du peuple elfique: divisé.

Les Mondalben quant à eux vénèrent essentiellement Nör, sous une forme antique, c'est-à-dire ni en tant que Pleine Lune ou Nouvelle Lune. Leur culte est différent de celui que pratiquent les autres Elfes, et c'est un culte sans prêtre, donc sans magie. Des êtres immortels et de surcroît si peu nombreux que les Mondalben ont-ils vraiment besoin de Dieux? Cela vaut cependant pour les Mondalben qui soient encore sélénites, ceux qui vivent ailleurs épousent vivent en général parmi d'autres communautés elfiques, dont ils épousent les traditions. On dit qu'avant la Verbannung chaque communauté avait parmi ses membres quelques Elfes Gris, mais ce n'est plus le cas depuis longtemps et les Elfes Gris sont devenus très rares sur Terre.

### **Albenheim proprement dit**

Comme on l'a dit plus haut, Albenheim est l'UMI (univers matériel imaginaire) qu'occupent Daïn, Nör Vollmond et Nör Neumond, jadis Lilj, et sans doute ce qui reste de Delling. Albenheim est là où les âmes des elfes morts sont attendues, du moins de ceux qui vénèrent les dieux sus-cités. L'exceptionnelle longévité des Elfes de tout poil fait que le flux d'âmes entrantes est faible. Les Elfes n'ont pas de divinité funéraire (sauf Schattentanz pour les Mraka: cf. Elfes des profondeurs), car ils ne se sont toujours pas accoutumés à l'idée même de la mort. Les âmes des elfes sont donc laissées à elles-mêmes dans la Douat jusqu'à ce qu'intervienne une créature de la Douat affiliée à Nör ou Daïn. Il y en a peu comme on peut s'en douter.

Albenheim apparaîtra à celui qui trouve le moyen de s'y rendre (sans mourir forcément: il existe certains portaux dans le Vinnland, au sein d'Enclose en Arseterre, et dans certains temples...) comme une terre de forêts très denses, sur des montagnes se succédant à l'infini. Imaginez les Alpes avant toute intervention humaine. Les arbres y sont souvent gigantesques, comme dans la Vallée des Poisons (cf. le pays des Géants de la Rosée). Certains chênes (l'arbre sacré de Daïn) font plusieurs centaines de mètres de haut, et les habitants d'Albenheim y construisent leurs demeures. Un arbre surtout domine tous les autres: un chêne haut de plusieurs kilomètres, qui se voit de tout endroit d'Albenheim, et où demeure Daïn, le Roi Immortel. On l'appelle **Ureiche** ("vieux chêne") en elfique antique. Albenheim est un monde très proche de la Terre, dans la mesure où les saisons s'y alternent comme sur Terre, ainsi que les jours et les nuits. Le temps s'y écoule comme sur Terre. De même les Procurateurs qui s'y trouvent sont absolument indistincts des mortels qui peuvent s'y trouver: ils mangent, respirent, dorment etc... Ils se distinguent des vivants dans la mesure où ils ne peuvent mourir et ne peuvent se reproduire.

Albenheim est essentiellement peuplé des âmes des Elfes morts qui ont eu la chance d'échapper à la Douat, et sont devenus Procurateurs, car il n'y a pas de Suppliants en Albenheim. Daïn et Nör n'ont à leur service que ces Procurateurs (à qui ils confèrent des pouvoirs variés), ils n'ont aucune créature de type Diable, Ange etc... qui leur soit attachées. Dans la Douat ce sont les dieux eux-mêmes qui se déplacent sous la forme de créatures de la Douat très puissantes.

Il y a cependant également une minorité de vivants en Albenheim. Ce sont soit des personnes de passage, comme des prêtres venus y rencontrer leur divinité ou des vagabonds des dimensions non-euclidiennes ayant trouvé un accès quelconque, ou bien des familles vivant là depuis comme si elles étaient sur Terre. Il existe ainsi des personnes nées en Albenheim. Les Elfes les appellent les Ferngeboren ("nés loin d'ici" en elfique antique). Ils sont peu nombreux mais interviennent souvent sur Terre comme médiateurs à la manière de Procurateurs un peu particuliers, plus aptes à comprendre les vivants que les vrais Procurateurs.

Il existe des domaines particuliers qui ponctuent l'immensité infinie d'Albenheim:

**La Châtaigneraie** : C'est l'ancien domaine de la déesse Lilj avant sa métamorphose, avant qu'elle devînt Lilyom. C'est une forêt dense semblable au maquis corse qui abritait jadis une cour de justice où il était impossible de mentir. On disait que le moindre mensonge

était puni par la déesse par un mutisme permanent: elle venait en personne trancher les cordes vocales du menteur. Jadis haut-lieu de la justice des Elfes, la Châtaigneraie est depuis la Guerre du Royaume une forêt maudite, hantée par des démons aux formes aranéennes, en l'honneur de Lilyom. L'âme de la malheureuse Demi-Lune erre toujours en ces lieux perdus, attendant une justice qui ne viendra jamais, sauf - dit-on - si la haine qui sépare les Elfes s'éteint enfin un jour... ou une nuit bénie. La Châtaigneraie est un lieu où les Procureurs des dieux elfiques ne se rendent jamais, et de ce fait nul ne sait vraiment ce qui s'y trame.

**Les Collines Bleues** : Ce domaine n'est sous l'autorité d'aucune divinité en particulier. Il accueille les âmes des Elfes Sylvains vénérant Daïn et Nör Vollmond. Les Elfes Sylvains rendent à ces divinités un culte un peu désinvolte, mais un culte néanmoins. Ils reconnaissent l'autorité des Hauts-Elfes sur Albenheim mais préfèrent rester entre eux, en accord avec leurs propres traditions.

Comme leur nom l'indique les Collines Bleues sont un ensemble de vallons boisés recouverts d'arbres qu'on ne trouve que là, et dont les fleurs en été sont d'un magnifique bleu roi. Ces fleurs sont d'ailleurs apparues selon la légende à l'issue de la Guerre du Royaume et représentent la dignité perdue du Haut-Roi. Leur parfum évoque à celui qui le respire des images de ce passé glorieux où les lignées elfiques vivaient en paix, car chaque arbre représente un mort dû à cette guerre. Les âmes de nombreux guerriers de cette époque ne sont revenues pour beaucoup que sous cette forme purement végétale, comme par dégoût des instincts animaux qui les pousseraient au meurtre. Certains passent d'ailleurs leur printemps à écouter les contes du passé, s'enivrant du parfum capiteux des fleurs pour vivre à travers la mémoire des anciens une part de leur histoire.

Les différentes sous-lignées des Elfes Sylvains y sont présentes: Maîtres-Loups, Marcheurs et Scintillants, et comme sur Terre elles "vivent" séparément, ne se rencontrant qu'à l'occasion de fêtes qui rassemblent aussi des Procureurs et vivants venus d'autres domaines d'Albenheim.

Il y a très peu de vivants sur les Collines Bleues, car c'est un lieu très difficile à comprendre pour un vivant: outre les Elfes Sylvains il y a de nombreuses créatures du Peuple-Fée et les Collines Bleues ressemblent à une version particulièrement mystérieuse des Forêts Enchantées de la Terre (cf. *le Peuple-Fée*).

**Le Lac-de-Lune** : Domaine de Nör Vollmond, c'est un magnifique lac au cœur d'une vallée entourée de hautes montagnes dont les pics sont éternellement enneigés. Au centre du lac se trouve un magnifique temple bâti en pierre-de-Lune d'une blancheur éclatante, et qui semble posé sur la surface du lac, lisse comme un miroir. L'eau de ce lac est sacrée et a les mêmes propriétés que l'eau-de-Lune (cf. *Nör*). La déesse est elle-même présente dans le temple sous forme d'un avatar, et elle en sort souvent pour se mêler à la population qui vit sur les berges du lac dans des demeures de bois qui s'accordent admirablement bien avec la forêt. Le Lac-de-Lune est un havre de paix où sont bienvenues toutes les âmes recherchant le repos, qu'elles soient d'origine elfique ou non d'ailleurs.

Fidèle à sa philosophie généreuse, la déesse cherche toujours à désamorcer les conflits et à éviter toute forme de violence. Fidèle cependant à sa foi en le libre-arbitre elle ne s'oppose pas directement à la violence. Elle n'expulse pas non plus ceux qui par leurs actes perturbent la paix du lieu, mais les isole des autres jusqu'à ce qu'elle les juge prêts à rejoindre la communauté.

Il arrive que des vivants parviennent jusqu'au Lac-de-Lune, dès lors ils ne peuvent plus mourir et finissent souvent par devenir des Procureurs du lieu de manière naturelle, sans avoir à faire l'expérience de la mort.

Le Temple du Lac-de-Lune héberge les âmes des prêtresses mortes, mais accueille aussi les novices lors de leur "Himmelfahrt" (cf. *Nör*). Elles y rencontrent les anciennes prêtresses et y parfont leur enseignement jusqu'à rencontrer la déesse en personne.

**Ureiche** : Ureiche est en fait une véritable cité aérienne. Les branches de l'arbre sont si immenses que des maisons entières sont bâties dessus. D'autres sont creusées dans son tronc. Des escaliers sillonnent toute sa surface pour permettre aux habitants de se déplacer d'un point à un autre, ainsi que des échelles de corde se balançant au gré des vents. Ureiche représente la cité idéale selon Daïn. Ses habitants, des procureurs pour la plupart, y mènent une vie consacrée à la chasse dans les forêts giboyeuses à l'entour, à l'artisanat, au jeu, à la poésie et au chant... C'est le paradis du dieu Daïn, réservé à ceux qui ont mené la vie honorable d'un guerrier elfe. Daïn lui-même y est présent, sous la forme d'un jeune chasseur blond, et les procureurs l'appellent "Roi". Il réside au sommet du chêne-cité, dans une sorte de manoir de bois dominant tout Albenheim. Dans ce manoir se trouve également le trône qui jadis était réservé au Haut-Roi des Elfes, avant la Guerre du Royaume, lorsque celui-ci se rendait en Albenheim. Cette cité est aussi la mémoire de l'histoire et de la nation elfique. Ureiche ne cesse de croître et les procureurs gravent sur sa surface l'histoire de leur vie et celle de leur famille. Ainsi toutes les familles et tous les clans elfiques vénérant Daïn assez pieusement pour que des membres de leur famille soient régulièrement accueillis en Albenheim savent que leur histoire est consignée en détail sur l'écorce du vénérable géant.

**Stillenheim** : Domaine de Nör Neumond, c'est un sous-bois particulièrement obscur où il semble faire nuit en permanence. Stillenheim est un lieu très silencieux, comme l'est le culte de Nör Neumond. Durant la journée les frondaisons des arbres s'étendent et protègent le lieu des rayons du Soleil, durant la nuit elles s'écartent et laissent voir la Lune et les étoiles, à la manière d'une fleur de jasmin qui s'ouvre aux rayons lunaires. À moitié enterrées sous les racines de ces gigantesques arbres, les demeures des procureurs qui y vivent sont la réplique de celles que bâissent les Drachenalben de la Nouvelle-Lune à la surface de la Terre. Comme Ureiche pour les Hochalben, Stillenheim représente la cité idéale de Nör Neumond et préserve la mémoire de ce peuple si fragile et en perpétuel danger d'extinction. Des tunnels creusés dans la terre joignent les maisons entre elles et servent également à la culture des champignons, spécialité des Drachenalben en général. Nör Neumond y apparaît parfois, vêtue seulement de sa longue chevelure blanche, et se mêle très librement à ses procureurs. Elle n'a pas de résidence ni de temple en Albenheim, car c'est une éternelle voyageuse et on la rencontre paradoxalement plus aisément sur Terre. Les procureurs qui s'y trouvent sont en fait toutes les âmes mortes des Drachenalben élus par la déesse, qu'ils aient ou non appartenu de leur vivant à la branche de la Nouvelle-Lune. Nör Neumond est beaucoup plus imprévisible que Nör Vollmond, et ceux qu'elle accueille en son paradis ne s'attendent pas toujours à pouvoir y entrer. De nombreux Mraka renégats, ayant fui le Monde Souterrain, y trouvent asile après leur mort si leur âme échappe aux démons de Lilyom. On y rencontre même parfois des vivants, comme dans les Collines Bleues.

Stillenheim contient un lieu très étrange, appelé le Totenau ("pré aux morts"), et qui abrite des mausolées de pierre bâties avec de la roche du Monde Souterrain. Ces mausolées se succèdent dans une plaine marécageuse en mémoire des morts de la Guerre du

Royaume. Chacun d'entre eux porte le nom d'une famille drachenalbe et de ses morts. Ces mausolées sont vides, et servent seulement à illustrer le coût de la Verbannung pour la lignée drachenalbe. Jusqu'à aujourd'hui les noms des morts de ce conflit apparaissent sur la pierre, et on dit que c'est la déesse en personne qui vient les graver. Le Totenau abrite aussi un mausolée particulièrement étrange, appelé la Chambre de Marbre. Il s'agit en fait du tombeau de la déesse Geist. Sur les murs est écrite en démoniaque et en elfique antique l'histoire de cette déesse, de son avénement parmi les Drachenalben, de la vision qu'elle eut de son propre anéantissement par Lilyom, de la lettre qu'elle envoya au Haut-Roi pour le prévenir de la catastrophe imminente, et enfin de sa chute inexorable. Un gisant de marbre blanc représentant une forme féminine étendue, au visage sans traits mais sur lequel on a posé un masque d'obsidienne brisé, représente la déesse morte. Le masque brisé serait précisément celui qui permit à Lilj de devenir Lilyom. Il y a de fait un corps sous le gisant : celui de la dernière incarnation de Geist. Tout ce qui reste de son essence divine physique ou métaphysique est en effet présent dans ce mausolée. Mais ce n'est plus guère qu'un murmure sourd à l'oreille de qui veut l'entendre. Certains ont essayé de mettre le masque brisé... et sont devenus fous à lier, car ils ont revécu l'expérience que vécut Lilj lorsqu'elle acquit le Regard Oblique. On peut s'étonner de voir le tombeau d'une déesse démoniaque en un lieu aussi sacré qu'Albenheim, mais Nör Neumond est ainsi, et pour elle ce mausolée contient les ultimes secrets de la Guerre du Royaume, lesquels pourront enfin permettre de comprendre comment celle-ci a pu avoir lieu. De par son désir de conjurer le passé tragique de son peuple, Nör Neumond s'y intéresse tout particulièrement. L'existence de la Chambre de marbre est inconnue d'à peu près tout le monde hormis les grandes prêtresses de Nör Neumond.

### *Langues elfiques*

Bien que dispersés depuis la Guerre d'Albenheim, ou Guerre du Royaume, tous les Elfes parlent des langues issues de l'elfique antique, qui est en fait la langue originelle des peuples issu de la vieille culture germanique, y compris donc celle des Nibelungen. L'elfique antique est encore parlé couramment par les Elfes Sauvages et les Mondalben. Parmi les autres communautés, les langues ont évoluées séparément.

Pour transposer cette situation dans le contexte du jeu, on propose ici la convention suivante en jouant sur la variété des langues germaniques:

- elfique antique (Mondalben et Elfes sauvages) : allemand dans sa version Hochdeutsch
- Hochalben : anglais (celui de Shakespeare: les innombrables mots d'origine française peuvent être vus comme un effet des fortes interactions avec le monde des humains)
- Drachenalben : suédois
- Waldalben : islandais
- Sonnenalben : norvégien
- Feuerben : danois

## AL-CHAMS الشمس

Voir aussi Dieu Unique

*Article en cours de rédaction*

Al-Chams (nom qui signifie "soleil" en arabe) est une réminiscence du Proche-Orient sous le règne du Calife Hâroun ar-Rachîd. C'est une période d'expansion et de vitalité pour toute la péninsule arabique, et des villes comme Bagdad ou Damas. C'est le lieu des Contes des Mille et Une Nuits, et l'image immortelle de l'âge d'or du monde arabe.

[...]

## ALCHIMIE

Voir aussi Sangdragon, Enchantement et Ensorcellement, Épervenai, Sacralisation, Viviane

*L'alchimie est un don de Dieu,  
et Dieu l'accorde à qui bon lui semble;  
quelquefois cependant, un esprit supérieur,  
en s'aidant de lectures étendues et bien appropriées,  
peut, par un long travail, des recherches assidues  
et l'enseignement d'un maître dévoué,  
devenir un bon alchimiste.*

### Traité pour mon fils Abdali - Avicenne

L'alchimie définit toutes les pratiques relevant de la physique-chimie réelle ainsi que celles utilisant les propriétés magiques de matériaux, sans être en elles-mêmes des pratiques magiques. L'alchimie mêle donc des éléments scientifiques, mystiques et magiques, mais le dénominateur commun de toutes les pratiques alchimiques est que l'alchimiste ne fait qu'utiliser les propriétés de la matière, qu'elle soit naturelle, ou imprégnée de magie.

Certaines matières sont imprégnées de magie, elles contiennent donc un potentiel qui est presque toujours sous forme transcendante, et ce depuis la création de la Transcendance par *Épersonaï*. De manière générale, lorsqu'on prend une partie morte du corps d'une créature magique, qui sont en général des **sources animées de magie naturelle**, elle contient de la Transcendance vive. Ce phénomène encore incompris est appelé par certains Alchimistes la **conversion posthume**. C'est ce phénomène qui rend la chasse aux créatures magiques (voire aux herbes magiques) si profitable. Il existe bien entendu des sources inanimées non-transcendantes, créées par magie naturelle, antique ou divine (cf. *Sacralisation*), mais elles ne proviennent pas de l'utilisation d'un pouvoir brut de la matière, mais d'un sacrifice d'une source animée du même acabit.

Ces matières imprégnées de magie brute sont donc des **sources transcendante inanimées**, au sens de *Viviane*, et contiennent un potentiel de Transcendance vive. Ce potentiel peut être utilisé et éventuellement complété par un sacrifice de Transcendance vive de la part d'un mage pratiquant un enchantement sur cette matière, ou par un sorcier pour un ensorcellement. En revanche lorsqu'une arme est imprégnée de magie antique ou divine, la puissance magique ne vient jamais de l'objet. Un objet magique est donc lui-même une matière imprégnée de magie, qu'elle soit liée aux composants de l'objet ou à la puissance apportée par l'enchanteur, ou aux deux.

Un alchimiste peut donc se contenter d'accumuler la matière magique et de la vendre sous une forme facilement intégrable dans un objet, afin qu'un mage ou un sorcier l'utilise ensuite par *enchantement* ou *ensorcellement* pour alimenter les propriétés magiques qu'il souhaite conférer à l'objet. Les mages ou sorciers alchimistes se limitent souvent à cette utilisation dite "brute" de la matière transcendante.

Mais il est également possible pour un alchimiste de fabriquer un objet magique sans avoir recours à aucune magie! En effet les matériaux magiques ont souvent un **effet natif** en plus de leur potentiel de Transcendance vive. Cet effet natif peut être utilisé directement (comme dans le cas de la corde de cheveux d'Elfe) ou fixé par le métal saturnique (cf. ci-après) ou encore dilué dans des potions magiques. En général cet effet natif a l'avantage d'utiliser la transcendance vive qui l'alimente de manière optimale, ce qui fait qu'il est plus efficace à potentiel égal qu'un objet équivalent créé par un mage ou un sorcier utilisant la Transcendance de manière brute. Un alchimiste peut donc créer des objets magiques sans savoir faire de la magie lui-même, comme le font les Nibelungen par exemple.

Outre des objets magiques, l'alchimie permet - en se reposant toujours sur l'effet natif des ingrédients utilisés - de fabriquer des potions ou des poudres magiques, qui sont des matières imprégnées d'une magie évanescante, qui se transforme en sortilège dont l'effet sera unique. Une potion en général agit comme un sortilège: l'effet qu'elle produit est temporaire et elle ne peut être utilisée qu'une fois. L'alchimiste a en quelque sorte délité et dissous le potentiel de Transcendance vive initialement présent dans ses ingrédients pour créer plusieurs effets transcendants évanescents. Notons qu'en application de la onzième loi de Viviane: **lorsqu'une matière magique est façonnée par un sortilège donné pour obtenir un effet quelconque, elle ne peut jamais être réutilisée**. En revanche, si l'effet natif seul a été utilisé, un recyclage est alors possible, en utilisation brute. C'est ce qui incite parfois mages et sorciers à détruire et réutiliser des objets magiques purement alchimiques.



Sciences et Techniques de jadis, objets magiques, potions et poudres... Il existe donc de nombreux secrets alchimiques. Pour les maîtriser un certain niveau de compétence est exigé, mais il faut également avoir eu l'occasion d'apprendre ces secrets. La compétence alchimie est de plus considérée comme incluant la compétence "connaissance des poisons", au même score, MAIS limitée aux poisons minéraux. Certains secrets alchimiques relèvent partiellement de la réalité scientifique de la vraie vie. Nous ferons confiance à votre sagacité pour discerner les réalités des délires rôlistiques créés pour Terre Seconde.

L'alchimie nécessite souvent l'usage d'un matériel particulier: verrerie, base de réactifs, creusets, four, alambics, athanors, indicateurs colorés, colonnes de distillation etc... On utilise en général ce matériel au sein d'un laboratoire, qui doit être régulièrement entretenu et approvisionné en produits de base. Pour simplifier on associera à un laboratoire un niveau : 1, 2, 3 etc... qui correspondra au chiffre des dizaines du score minimal en alchimie nécessaire pour réaliser les manipulations alchimiques associées. Un labo de niveau 2 permettra par exemple de réaliser des manipulations alchimiques jusqu'au niveau 29 de la compétence alchimie. Le prix du matériel évoluera également: un labo de niveau 1 coûtera typiquement 50 sequins orgètes à Venere, tandis qu'un labo de niveau 2 100 et un labo de niveau 3 200 etc...

On note ci-dessous d'un astérisque les secrets alchimiques distincts de l'alchimie connue par défaut des personnages alchimistes. L'alchimie des Chevaliers de l'Ordre *Sangdragon* n'est pas explicitée ici. Entre parenthèses est indiqué le niveau minimum exigé de la

compétence alchimie pour savoir reconnaître et fabriquer la substance décrite ou l'utiliser en tant qu'ingrédient, au sein d'un laboratoire. En revanche, sauf exception, la simple utilisation de la substance alchimique pour ses effets ne nécessite pas la maîtrise de la compétence. Il faut cependant connaître son utilité, ce qu'on peut apprendre dans une échoppe d'alchimiste au moment de son achat, par exemple.

### **L'aimant (5)**

Outre ses propriétés évidentes, un aimant est dans Terre Seconde une pierre enchantée contenant en général entre 3 et 6 points de Transcendance vive. De plus si elle est réduite en poudre et placée aux quatre coins d'une maison elle incitera tous ceux qui y sont à la quitter et découragera les autres d'y entrer (jet de volonté seuil 18) hormis ceux qui ont touché la poudre. L'effet dure la nuit qui suit le moment où la poudre est posée. Une fois l'effet réalisé, la poudre a perdu toute propriété et la Transcendance vive brute est épuisée.

### **L'alectorius (5)**

Pierre transparente veinée de rouge tirée d'un chapon d'au moins quatre ans. Contient entre 2-3 points de Transcendance brute. Permet à celui qui la porte sous sa langue de survivre sans boire.

### **L'amadouvier (3)**

C'est un champignon poussant sur le bois mort dont on extrait l'amadou, qui permet d'allumer un feu à partir d'une simple étincelle ou d'un bois chauffé par frottement. L'herboristerie permet d'accéder également à cette connaissance.

### **L'ambre rouge (15)**

Elle se trouve, comme l'ambre, sur certaines plages des pays du nord, particulièrement en Hyrcéniaä. D'une couleur écarlate, c'est une matière magique (environ 1 point de Transcendance brute par morceau) dont l'effet natif est de permettre à tout lanceur de sort de pouvoir lancer des sortilèges à distance, là où il ne se trouve pas. Si un joaillier rassemble une certaine quantité d'ambre rouge et les sertit d'or ou d'argent, tous les bijoux fabriqués ainsi d'un crépuscule à un autre auront la propriété suivante: lorsque le lanceur de sorts est en contact avec l'une il est présent simultanément dans tous les lieux où se trouvent les autres bijoux de la série. C'est pourquoi on dit que les mages offrent des bijoux de ce type à leurs maîtresses. Cette propriété est assez peu connue et l'ambre écarlate fait par ailleurs de magnifiques bijoux.

### **L'améthyste (3)**

Quartz violet translucide, pierre enchantée sur Terre Seconde (4-6 points de Transcendance brute) permettant à celui qui la porte de n'être jamais soûl et conférant un +4 aux jets d'encaissement.

### **L'anachitidès (39)**

Comme le synochitidès, cette pierre est une création alchimique particulièrement difficile, à base de poudres d'émeraude, de saphir, de diamant... et d'un œuf de dragon. Au termes de longues semaines de travail, l'essence de la Xoa (cf. *Titans et Titanides*) présente dans l'œuf se trouve alors concentrée dans une petite pierre de la taille et la forme d'un œuf de caille, extrêmement dure et multicolore. L'anachitidès permet alors à un mage angéliste de diminuer de 10 le niveau d'exécution d'un sortilège d'invocation d'un Ange (cf. la langue *Angélique*).

### **L'aqua strega (9)**

L'aqua strega est un poison insinuatif à l'intention des morts-vivants sous forme matérielle. L'aqua strega contient un fragment de l'essence magique d'un thaumaturge, ou sorcier de l'énergie positive (cf. sorciers élémentalistes) obtenue lorsque celui-ci est sous forme d'homuncule. De ce fait, ce poison détruira tout mort-vivant touché sous forme matérielle par une arme qui en aura été enduite, s'il échoue à un jet d'encaissement contre un seuil de 25, il sera instantanément détruit.

### **L'aquilaire (9)**

Pierre enchantée de couleur pourpre qu'on trouve dans le nid des aigles (4 points de Transcendance brute). Lorsqu'elle est mêlée à une nourriture quelconque, elle la rend immangeable si elle est empoisonnée.

### **L'ashestus (1)**

Sans doute un synonyme du grec "asbestos", désignant la chaux vive, ce terme désigne une pierre qui, une fois allumée, ne s'éteint jamais. Sur Terre Seconde, c'est une petite pierre ressemblant à un banal morceau de calcaire (2 points de Transcendance brute), qu'on trouve en général dans les montagnes. Exposée à la flamme, elle diffusera une petite lumière pâle, pour ne plus jamais s'éteindre en effet, ce qui peut la rendre assez malaisée.

## L'asmundus (10)

Pierre enchantée de couleur variable (8-12 points de Transcendance brute). Elle confère à celui qui la porte une compétence d'empathie animale égale au quadruple de son score en empathie.

## Baume de Sainte Blandine (7)

Ce baume mêle de l'huile d'argan (huile végétale tirée de l'arganier), de la poudre d'os d'Ondine, et du sang de Basileüs. Ce baume, appliqué de manière répétée sur le moignon d'un membre perdu, le régénérera en trois semaines environ. Inventé par des Frères Essentialistes de l'Ordre du Sépulcre Inachevé en conflit avec des créatures du Peuple-Fée et des horreurs chthoniennes, il a gardé le nom de leur Sainte Patronne.

## Le béna (5)

Pierre enchantée semblable à la dent d'une bête (2 points de Transcendance brute). Elle confère un +15 à tout jet de divination.

## La bératide (3)

Pierre enchantée noire (1 points de Transcendance brute). Elle confère un +8 à tout jet de psychologie ou de comédie selon la volonté du porteur.

## Le bézard animal (5)

Antidote aux poisons ingestifs. Il s'agit d'une concrétion naturelle qu'on trouve dans l'estomac de certains animaux, parfois un calcul biliaire trouvé dans la vésicule de certains cerfs. On la frotte sur une pierre à aiguiser imprégnée d'huile et le résultat doit être léché tel quel par le malade. Cela permet au malade de retenter un jet de résistance contre le poison. Ne marche qu'une seule fois pour un poison donné sur une personne donnée.

## Bleu d'hiver (7)

Le bleu d'hiver est une sorte de baume de couleur bleue, fait à base d'ingrédients courants (dont de la graisse d'ours) et de poudre obtenue à partir de champignons séchés appelés justement "champignons bleus". Ces champignons magiques n'ont aucune propriété particulière, hormis leur magnifique teinte bleue, qui peut être utilisée pour le maquillage ou la peinture, mais surtout protège du froid sous forme de ce baume. Les parties du corps sur lesquelles ce baume aura été passé (en quantité très faible, point assez pour les rendre bleues) seront protégées du froid pendant une douzaine d'heures. L'on dit qu'on peut danser nu sur un glacier pourvu qu'on se soit auparavant entièrement enduit de bleu d'hiver, mais en général les gens les gardent pour le visage, voire les mains ou les pieds.

## Le bouge-derche (16)

Le bouge-derche est à l'origine une infâme concoction des Mraka (cf. *Elfes des profondeurs*) faite à partir d'entrailles hachées menu de dragon chthonien (cf. *Titans et titanides*) qu'on a laissé "cuire" dans des acides faibles à la manière d'un carpaccio cuit par du jus de citron. Divers champignons chthoniens y sont également ajoutés peu à peu et l'ensemble macère de manière anaérobie dans des fûts de cuivre hermétiquement clos et chauffés à intervalles réguliers. Peu à peu le mélange acquiert une consistance à peu près homogène qui en fait un liquide visqueux et noirâtre qui peut être bu. Les effets du bouge-derche dépendent du nombre de doses bues. Une simple dose d'1 cl permet de doubler la vitesse de récupération des blessures, de perdre 1 point de fatigue ou d'épuisement permanent, et confère un bonus de +1 en mouvement pendant 24 h. Les effets sont cumulatifs mais le bouge-derche peut engendrer une frénésie guerrière tout-à-fait incontrôlable. Si une personne est sous l'effet de k doses à la fois, elle doit faire un jet d'encaissement contre un seuil de  $10+k^2$ . En cas d'échec elle est prise d'une frénésie guerrière qui l'oblige à combattre en permanence jusqu'à ce que l'effet des doses avalées se dissipe jusqu'à la dernière, quitte à s'en prendre à ses alliés. Les Mraka donnaient en général cette substance à leurs esclaves combattants.

## Boule de cristal (8)

Le cristal est faiblement magique sur Terre Seconde. Les boules de cristal peuvent ainsi être utilisées en divination. Une boule de cristal contient une quantité de transcendance matérielle négligeable en elle-même mais qui permet avec un résultat minimal de 30 en divination d'avoir une image d'une personne connue du devin, comme si une caméra la suivait. La durée de cette vision sera d'autant de minutes que le résultat du jet de divination moins 30. Par ailleurs la victime dispose d'un jet de volonté contre un seuil de 23. En cas de réussite elle saura qu'elle est espionnée. Si elle réussit un second jet de volonté contre le même seuil la divination échouera. Il n'est possible de tester ce genre de divination qu'une seule fois contre une personne donnée par semaine.

## Calcédoine (13)

Minéral de silice proche du quartz de couleur variable. Pierre enchantée dans Terre Seconde (1-5 points de Transcendance brute). Unie à une autre pierre enchantée, appelée Seneribus (2-4 points de Transcendance brute), elle immunise son porteur contre toutes les illusions. Une variété de calcédoine ayant la couleur du saphir, est appelée saphirine. Enchâssée dans de l'argent et portée au doigt ou

au cou elle permet de dormir particulièrement bien en toutes circonstances, comme par l'effet d'une torpeur morphéique (cf. Règles de Simulation). Réduite en poudre, elle entre dans la composition du Venin elfique.

### **Le camphre (11)**

Issu du camphrier, le camphre, de formule C<sub>10</sub>H<sub>16</sub>O, est blanc, volatil, d'odeur vive. Il se sublime à l'air libre, est quasiment insoluble dans l'eau. Au Japon, on préparait le camphre en faisant passer de la vapeur d'eau sur des copeaux de camphrier (*Laurus camphora*); le camphre était alors entraîné par la vapeur et venait se condenser sur des chapiteaux de paille où on le recueillait. On obtenait ainsi le camphre brut, qui était exporté, et qu'il fallait encore purifier en le sublimant dans des ballons de verre après l'avoir mélangé à 3 à 5 % de chaux récemment éteinte. Les ballons étaient ensuite chauffés avec de grandes précautions, dans un bain de sable, tout en élévant progressivement la température jusqu'à 205°. Le camphre se sublimait alors et venait former, dans la partie supérieure du ballon un amas que l'on récupérait en brisant le verre. Il est soluble dans 840 parties d'eau, insoluble dans la glycérine, soluble dans 0,65 parties d'alcool à 95°, très soluble dans l'éther, la benzine, l'acide acétique, les huiles et les essences. L'acide nitrique le transforme en acide camphorique. Le camphre brûle à l'air avec une flamme fuligineuse.

Bien que le camphre puisse être utilisé dans la fabrication d'explosifs, il n'est pas explosif lui-même : comme tout produit combustible volatil ses vapeurs mélangées à l'air peuvent exploser. Son utilisation la plus fréquente est cependant médicale: c'est un antiseptique qui était utilisé notamment pour soigner les maladies de la peau. Le camphre étant rare, il se vend à prix d'or.

Le camphre est un aliment dont les dragons sont très friands, car il aide à la reconstitution de leur Xoa.

### **Cendre d'âmes (9)**

Créée en général par les démonistes ou les démons à partir d'âmes "sublimées", la cendre d'âmes a l'apparence d'une poudre grise très fine, d'où son nom. On l'appelle argile démoniaque car elle sert essentiellement à la fabrication des démons, mais on peut l'utiliser comme source brute de Transcendance vive. Utilisée ainsi, la cendre d'âmes aura un potentiel en Transcendance vive égal à cinq fois sa valeur en points d'âme (cf. *la Langue Démoniaque*).

### **Cervelle d'aigle (4)**

Réduite en poudre et mêlée à de la ciguë, elle a la vertu de créer des hallucinations très violentes chez celui qui l'ingère (encaissement 23). Sous forme brute elle ne contient que 1T par dose. Une cervelle entière permet de créer 3 doses. Elle est parfois utilisée comme une drogue (appelée "la jument noire" à cause de la tradition voulant qu'une jument apporte des cauchemars et de son aspect noirâtre) et peut provoquer la folie en cas d'utilisation régulière.

### **Chardon blanc (17)**

Pierre enchantée de la couleur du safran (1 point de Transcendance brute). Réduite en poudre, elle rend incombustible ce sur quoi elle est répandue.

### **Chélidoine (8)**

Pierre enchantée (2 points de Transcendance brute). Nom d'un simple également. Pierre noire et jaune se trouvant dans le ventre des hirondelles au mois d'août. La partie jaune pilée dans une peau de veau et attachée sous l'aisselle gauche immunise et guérit de toute forme de frénésie magique ou naturelle (comme l'épilepsie). La partie noire quant à elle une fois réduite en poudre permet de faire un onguent qui éloigne insectes, serpents, araignées... et autres bêtes venimeuses.

### **Les cheveux d'Elfe (4)**

Les cheveux d'Elfe (de toutes origines) contiennent un peu de magie transcendante (1 point Transcendance vive par chevelure) et peuvent être utilisés pour tisser des cordes particulièrement résistantes.

### **Les cheveux de sirène (1)**

Comme ci-dessus sauf que les cheveux de sirène n'ont pas d'effet natif, ils ne peuvent servir qu'en tant qu'apport d'énergie magique brute (1 point de Transcendance par chevelure).

### **La chrysolite (12)**

Pierre de couleur verte, enchantée sur Terre Seconde (6-9 points de Transcendance vive brute). Enchâssée dans l'or, elle rend immunisé à toute forme de folie, naturelle ou magique.

### **Cœur de Gaïa (8)**

C'est un philtre écarlate qui permet de bénéficier d'une empathie animale de 25 à qui en boit une gorgée pour une durée de 24h. Elle vient d'une fleur appelée de la même manière dont les pétales ont une forme de cœur et une magnifique couleur rouge. Par ailleurs cette fleur permet également de communiquer avec le Peuple-Fée comme s'ils étaient sensibles à l'empathie animale.

## Le corail (4)

Considéré comme enchanté sur Terre Seconde (4-7 points de Transcendance vive brute). Le corail rouge a la propriété d'empêcher ou d'arrêter toute hémorragie sur celui qui le porte et le corail blanc de réduire les chances de rencontrer une tempête à un navire en mer d'environ 50%.

## La cornaline (2)

C'est en fait le jaspe rouge, pierre lisse et opaque, issue de roche sédimentaires riches en silices. Considérée comme enchantée sur Terre Seconde, (6-9 points de Transcendance vive brute) a cornaline a, comme le corail rouge, a la propriété d'empêcher ou d'arrêter toute hémorragie sur celui qui le porte.

De plus, cette pierre a un effet particulier sur les *Démons* sous forme incarnée. Sous forme incarnée, les Démons perdent leur sensibilité à l'or, mais la cornaline, elle, inhibe leur pentacle comme de l'or d'aloï 15-20, de la même manière que s'ils étaient sous forme native. Cela réduit alors leur capacité à faire appel à la sorcellerie du pentacle. De ce fait, cela réduit également les pouvoirs d'un mage démoniste (cf. *la langue démoniaque > sorcellerie du pentacle*).

## La corne de licorne (2)

Elle a la propriété de changer de couleur lorsqu'elle est approchée d'un met empoisonné. Réduite en poudre et mélangée à du lait, elle fait un excellent contrepoison, même les poisons magiques. Une corne unique (10 points de Transcendance brute) permettra de faire assez de poudre pour 100 à 200 doses de contrepoison. Une fois mêlé à la poudre de corne de licorne, le lait devient magiquement impérissable, et le contrepoison peut se vendre dose par dose.

Une fleur blanche à 3 pétales naît parfois là où passe une licorne: on l'appelle le pas de licorne, elle pousse et meurt en quelques minutes. Elle indique la proximité d'une licorne et si elle est cueillie et mangée avant sa disparition elle peut agir comme le contrepoison formé de la corne d'une licorne.

## Couleurs de témérité (10)

Il s'agit de peintures de guerre faites avec des pigments relativement aisés à trouver auxquels on a mêlé du sang d'oréade (cf. *le Peuple-Fée*). Toute personne portant ces peintures de guerre sur le visage sera immunisé à toute forme de contrôle de l'esprit et de peur.

## Crapaudine (7)

Il s'agit d'une pierre censée se trouver dans la tête des vieux crapauds, petite et ressemblant à une gemme polie, de couleur variable (Transcendance brute = 5). Réduite en poudre, elle peut servir d'antidote à la plupart des poisons connus (1 pierre fournira 10 doses). Portée, elle protège celui qui la porte de l'épilepsie mais aussi des illusions.

## Cuivre du Diable (8)

Il s'agit en réalité du nickel ('kupfernickel'). Le nickel est un métal gris-argent, dur mais malléable. Il réagit avec les acides mais pas avec les bases. Il peut être rendu brillant par polissage. Les alliages de fer et de nickel (+ chrome...) constituent des métaux solides et peu oxydables, qui ont la particularité de pouvoir blesser les Diables et les Démons, souvent immunisés aux armes ordinaires. Lorsqu'elles sont en plus enchantées, les armes faites avec ces alliages acquièrent la particularité de faire des dégâts maximaux contre ces cibles. La fabrication de ces alliages nécessite la maîtrise de hauts-fourneaux alimentés par la combustion de charbon de grande pureté, technologie qui n'est en pratique maîtrisée que par les Nibelungen. C'est pourquoi les alliages de ce type sont appelés génériquement "acier nibelung", même s'il ne s'agit pas d'acier à proprement parler.

## La distillation (1)

Ce procédé permettant de séparer 'les corps légers des corps lourds' par évaporation puis condensation dans un alambic est l'un des procédés de base de l'alchimie. L'alchimie s'occupe principalement de séparer puis de recomposer, c'est le procédé de séparation le plus simple. Dans le contexte du monde de Terre Seconde, il est bon de souligner que la distillation permet notamment de récupérer de l'alcool pur, de l'eau potable à partir d'eau salée etc... mais également des substances magiques dissoutes dans un solvant quelconque. La distillation étant à la base de la fabrication de boisson alcoolisée, on peut ajouter ici que l'état d'ivresse provoque des malus évidents en matière de coordination mais également en ce qui concerne la pratique de la magie, surtout de la magie du Verbe. De plus une personne soûle aura des malus sur ses jets de volonté, à graduer entre -1 et -15 selon l'état d'ivresse, sachant qu'une personne inconsciente n'a pas droit à un jet de volonté. Les jets de rapidité auront le même malus. Seuls les jets d'encaissement ne seront pas affectés.

## La draconite (14)

Pierre enchantée tirée de la tête d'un dragon (18 points de Transcendance brute). Ses effets sont variables et dépendent de la nature du Dragon. À improviser selon le cas (immunité au poison par exemple...). Un effet commun à toutes cependant est qu'elle confère à

celui qui la porte accrochée à son bras gauche un bonus de +6 en combat, d'où les bracelets appelés "bracelets du Dragon" portés par certains guerriers.

### L'eau blanche (5)

Cette eau semblable à un lait délavé est un composé de pierre-de-Lune réduite en poudre et de lait d'une femme enceinte d'un enfant-dragon... ce qui la rend très difficile à trouver et hors de prix, quoique sa confection soit assez simple une fois les ingrédients réunis. C'est une sorte d'indicateur coloré de la magie: en contact avec une surface quelconque, elle change de couleur selon la nature de la magie concernée. Un alchimiste entraîné à l'œil vif et averti pourra ainsi identifier avec précision s'il s'agit de magie transcendance, naturelle, divine ou d'innommé, mais également s'il s'agit de magie nécromantique ou de sorcellerie pyromancienne ou encore de magie divine de Szem le Dieu-Gobelot etc...

### L'eau chthonienne (6)

C'est une décoction de Roses de Tisiphone (mollusques vivant dans le Monde Souterrain, cf. *Khthon*) séchés puis réduits en poudre et dissous dans une eau légèrement salée selon un dosage précis. La Rose de Tisiphone est difficile à obtenir mais la manipulation alchimique est en revanche très simple. L'eau chthonienne a une couleur rougeoyante à la lumière et elle permet de doubler provisoirement le souffle et l'endurance (maximum 10) de celui qui en boit pour une heure.

### L'eau-forte et l'eau régale (8)

Beaucoup utilisée dans la gravure, l'eau-forte, ou aqua fortis, est tout simplement de l'acide nitrique dilué dans de l'eau. L'eau régale est un mélange d'acide chlorhydrique et d'acide nitrique, ce mélange non-magique est particulièrement agressif et peut dissoudre même des métaux nobles comme l'or ou le platine, d'où son nom d'eau "royale". L'eau régale est utilisée par certains voleurs pour dissoudre des pièges ou des verrous ou encore des glyphes magiques, voire pour cacher l'or sous forme liquide et la récupérer par électrolyse ou précipitation d'un sel d'or. Contrairement à l'eau-forte, l'eau régale n'est pas très stable, elle se décompose rapidement par formation de chlorure de nitrosoyle et de chlore :  $\text{HNO}_3 \text{ (aq)} + 3 \text{ HCl (aq)} \rightarrow \text{NOCl (g)} + \text{Cl}_2 \text{ (g)} + 2 \text{ H}_2\text{O (l)}$  et le chlorure de nitrosoyle se décompose par la suite :  $2 \text{ NOCl (g)} \rightarrow 2 \text{ NO (g)} + \text{Cl}_2 \text{ (g)}$ . C'est pourquoi les alchimistes conservent l'eau-forte et fabriquent l'eau régale sur le moment, juste avant de l'utiliser.

L'eau régale se forme le plus souvent en versant de l'eau-forte sur du sel gemme dans une cornue, puis en distillant jusqu'à ce que ne reste plus que du sel sec au fond de la cornue et le liquide ainsi distillé et conservé dans une fiole hermétiquement close à la cire ou avec une membrane de vessie de porc est de l'eau régale.

### Eau gorgue (33)

Très complexe à réaliser, l'eau gorgue est faite à partir de "lambeaux gorgues", c'est-à-dire des mues des serpents qui sifflent sur les têtes des trois Gorgones (cf. *Peuple-Fée*). On pourrait la croire rare de ce fait, tant cette matière première est difficile à obtenir, mais un alchimiste habile peut délayer la vertu native d'un seul de ces lambeaux suffisamment pour créer une dizaine de litres d'eau gorgue. L'effet de l'eau gorgue (qui a une couleur dorée et un goût douçâtre) est de rendre celui qui en boit invisible à n'importe qui en situation de le voir, selon son désir, et par suggestion ou de manière passive : il s'agit en fait d'une illusion et la victime peut disposer d'un jet de volonté (seuil 30) ou de résistance à la magie pour y résister.

### Eau du Léthé ou Eau infernale (4)

Il s'agit ni plus ni moins de l'eau tirée du fleuve Léthé, qui irrigue le Monde Souterrain et l'*Hadès*, et constitue l'un des Chemins Sacrés permettant de voyager entre les UMI (Univers Matériels Imaginaires, cf. *Cosmogonie*). Cette eau provoque chez qui la boit l'oubli de son passé. Il s'agit d'une forme d'*Envoûtement* (seuil du jet de volonté pour résister : 22). L'alchimiste n'a en principe rien à faire, car l'eau pure est suffisante. En revanche, l'emploi par défaut de cette eau rendra inaccessible une partie de la mémoire de la victime, s'il échoue à son jet de volonté, de manière aléatoire. Il peut s'agir de souvenirs ou de compétences, et l'étendue des dégâts est à la discréption du Meujeuh. Si en revanche l'alchimiste, avant d'administrer l'eau infernale, prononce en grec une phrase particulière, il peut orienter les effets de celle-ci sur celui qui le boira dans les minutes qui suivront. Les alchimistes connaissent quelques phrases qu'ils prononcent en général phonétiquement, correspondant à des demandes figées, mais on dit qu'une personne capable de parler en grec peut orienter à sa guise l'effet de l'eau. Nul cependant ne peut prétendre contrôler l'eau infernale parfaitement, et son action sur la mémoire n'est jamais tout-à-fait prévisible. Les demandes figées récitées connues par les alchimistes sont assez simples ("Que les événements de la veille soient effacés de sa mémoire" ou "Que tout ce qui concerne Untel soit effacé de sa mémoire" etc...). On propose au Meujeuh de considérer que le résultat d'un jet d'alchimie permettra de disposer d'un éventail plus ou moins large de possibilités. L'eau infernale est d'une couleur blanchâtre et a une odeur souffrée. Elle se vend extrêmement cher et son usage est interdit dans la plupart des nations sophistiquées disposant d'une autorité régulant la magie (Orgia, Vermili, Arseterre, Al-Chams, Shat-Ishtar, Adria, Norrenwelt...).

### L'eau promise (8)

Sans rapport avec la Terre Promise, il s'agit en fait de l'eau du Styx (cf. l'article éponyme).

### L'écorce de saule (2)

Les infusions d'écorce de saule ont un effet antalgique et calmant proche de l'aspirine.

### L'électricité et l'électrolyse (21)

Il s'agit ici de l'électricité produite artificiellement par une pile de type voltaïque, c'est-à-dire utilisant une réaction chimique pour produire un courant de faible intensité. Ce genre de pile permet de réaliser l'électrolyse, qui peut être utilisée pour le plaquage or ou argent (ou cuivre etc...) d'un bijou par exemple, ou pour créer un grand miroir par plaquage argenté plutôt que polissage à la main, ou encore pour cacher un métal précieux comme de l'eau sous forme liquide (cf. l'eau régale). La pile électrique de Volta et le procédé de l'électrolyse datent du début du XIXème siècle mais l'existence de bijoux plaqués or ou argent provenant de civilisations antiques ainsi que la fameuse "pile électrique de Bagdad" découverte en Irak en 1936 amènent à supposer que la pile électrique et l'électrolyse sont connues depuis l'Antiquité et que ces connaissances auraient été perdues suite à la destruction du monde antique. Le plaquage pouvant cependant être obtenu par d'autres procédés que l'électrolyse, rien n'est sûr.

Dans le contexte de Terre Seconde, on décide que la pile électrique et l'électrolyse sont connues des alchimistes. En pratique, le matériel nécessaire est assez facile à obtenir (métaux comme du fer, du cuivre, du zinc, acides faibles (par exemple contenus dans du jus de fruit) ou saumure, et tissus comme du feutre). Il s'agit cependant d'une alchimie assez poussée, et les grands miroirs qu'on peut trouver dans certains pays comme *Orgia* ou *Arseterre* témoignent d'un niveau technique avancé. Ils coûtent très cher et sont considérés comme des objets de luxe. Notons également que les Nibelungen aiment à dissimuler certains métaux très précieux sous forme d'ions dans un solvant liquide, comme l'or, dans des citernes souterraines, ce qui floue les sortilèges utilisés par leurs ennemis pour réperer la présence de ces métaux sous forme solide. Enfin, la pile électrique ne peut délivrer que des courants de faible intensité. Jusqu'à la découverte de l'induction magnétique, qui permet de convertir un mouvement de rotation en un courant électrique de forte intensité, l'électricité produite artificiellement reste faible. Dans le contexte de Terre Seconde, l'emploi de magie reste donc le seul moyen d'électrocuter quelqu'un de manière létale. Certains mages alchimistes combinent leurs pouvoirs à l'électrolyse, afin par exemple de produire de grandes quantités d'hydrogène par électrolyse de l'eau, lequel hydrogène constitue ensuite un dangereux explosif.

### L'élixir corvide (20)

L'élixir corvide est identique à l'élixir morbide dans ses effets si ce n'est qu'il confère une double-vue normale, et non limitée aux cibles mortelles. Sa préparation est à la fois plus simple et plus compliquée : elle ne nécessite pas de liquide amnyotique ni de poudre de crapaud séché, mais en revanche l'alchimiste doit attendre qu'un corbeau vienne gober l'œil du pendu et tuer l'oiseau suffisamment vite juste après pour récupérer l'œil dans son estomac et pratiquer la dissolution non pas avec de l'acide sulfurique mais avec les sucs digestifs de l'animal ainsi que d'autres corbeaux, comme par une sorte de digestion artificielle. C'est un procédé particulièrement long et fastidieux. De plus il faut impérativement que l'œil ait été gobé avant de pouvoir travailler dessus.

### Élixir d'intuition (17)

Un élixir d'intuition est une potion magique relativement puissante, qui permet d'avoir une vision de l'avenir proche, de ce qui va arriver si j'abaisse ce levier à des événements pouvant avoir lieu jusqu'à six jours plus tard. Il suffit de penser à ce qu'on souhaite savoir, d'avaler l'élixir et la réponse se présentera sous la forme d'une vision.

En dissolvant cent fois le lait des champignons parleurs dans de l'eau très pure et en y mêlant de la poudre de bâna, on obtient ce que les alchimistes appellent **l'eau devineresse**. L'eau devineresse agit comme une version amoindrie de l'élixir d'intuition, moitié moins efficace à tous points de vue. L'élixir d'intuition s'obtient en mêlant l'eau devineresse l'œil d'une Ondine auparavant soigneusement réduit dans une cassolette de cuivre, séché puis réduit en poudre et en distillant le tout.

### Élixir gobelin (9)

On ne sait pas si ce sont réellement les Gobelins qui ont créé cette concoction infâme, mais elle est souveraine contre la gueule de bois et permet aussi d'effacer la fatigue d'une nuit de débauche... ou autre: elle supprime toute forme de fatigue et permet d'ignorer l'épuisement pour 24h, et accessoirement guérit du mal de tête consécutif à un usage immoderé de boissons alcoolisées. Même s'il est ingéré de manière cumulative, l'élixir gobelin ne permettra pas de se passer de dormir au-delà de 24h. Il perdra tout son effet sur une personne qui jouit déjà de son effet. Seule la Squale (cf. plus bas) permet de maintenir un état de veille plusieurs jours.

L'élixir gobelin est fait à partir de quelques simples courants (dont l'écorce de saule et la racine de ginseng) mélangés à du sang de Vodianoi (cf. *Peuple-Fée*).

### L'élixir morbide (16)

L'élixir morbide est appelé ainsi parce qu'il est fait à partir d'yeux de pendus dissous dans de l'acide sulfurique, lequel est ensuite dilué par de l'eau de pluie jusqu'à atteindre un pH suffisamment bas pour pouvoir être avalé sans plus de risque qu'un mal d'estomac carabiné. Il faut ensuite y mêler du liquide amnyotique et de la poudre de crapaud séché et laisser reposer ainsi trois jours à l'abri de la lumière, puis filtrer le résultat. L'élixir morbide confère à celui qui en boit une *Double-Vue* (seuil 26 au jet de volonté) qui dure une dizaine de minutes. On dit que les yeux d'un pendu voient la vérité juste avant sa mort. Le liquide amnyotique symbolise ici la naissance et le crapaud séché la mort. De plus certains crapauds sécrètent naturellement des substances hallucinatoires, qui en l'occurrence sont censées procurer des visions révélatrices. L'alchimiste prononce traditionnellement les paroles rituelles suivantes : "De ce qui est compris entre la naissance à la mort rien ne sera caché". En effet la double-vue particulière conférée par l'élixir morbide **n'est efficace que sur les cibles mortelles**.

### L'émeraude (3)

Pierre précieuse, et enchantée sur Terre Seconde. Une émeraude contient en général 5 points de Transcendance vive en utilisation brute. On la trouve souvent, on ne sait pourquoi, dans le nid des Griffons. Elle perd son éclat en présence d'un poison quelconque. Réduite en poudre et mélangée à du vin, elle sert d'antidote universelle à tous les poisons ingestifs ou insinuatifs à raison de neuf grains par dose. Une émeraude de taille moyenne réduite en poudre permettra ainsi de fabriquer une centaine de doses d'antidote. C'est incidemment la pierre sacrée de la déesse elfique Nör Neumond. Chacune de ses prêtresses en porte une qui lui sert de symbole sacré après sa consécration.

### L'encite (13)

Cette petite pierre noire (4 points de Transcendance brute), placée sur un dormeur, lui procurera des rêves prémonitoires, correspondant un score de divination de 30.

### L'esprit (4)

Ce terme proprement alchimique désigne en fait différents éléments tels qu'ils étaient identifiés par les alchimistes. Ainsi le chlore (Cl) est appelé "esprit de sel", l'azote (N) "esprit de nitre", etc... Ce terme peut aussi être utilisé pour désigner les acides correspondants. L'acide nitrique peut être appelé "esprit de nitre" en remplacement de "l'eau-forte", et l'acide chlorhydrique "esprit de sel" car il était obtenu en versant du vitriol sur du sel gemme.

### L'évaporation (1)

Procédé encore plus élémentaire que la distillation, l'évaporation est notamment utilisée dans la fabrication de pains de sels par cuissson de la saumure dans des fours.

### La fée corrosive (19)

Il s'agit d'un acide magique particulièrement puissant, qui a la particularité de ne s'attaquer qu'à la matière inanimée. Il est tiré de la dissolution d'ossements de Farfadet dans un complexe mélange d'acides faibles qui doit soigneusement être dosé. Sans danger pour celui qui le manipule, l'acide est redoutable: il même peut trouer les murs. Il est très apprécié des voleurs, notamment parce qu'il peut même détruire la matière inanimée magique (seuil 30 au jet de volonté), et de ce fait réduire à néant des pièges ou glyphes magiques.

### Le Feemordenaar (13)

Il s'agit d'un alliage métallique contenant de l'argent, servant à fabriquer des armes capables de tuer des créatures du *Peuple-Fée* liées au Titan Nyx (normalement immunisées à toute arme n'étant pas en argent pur). Cet alliage est assez coûteux et peu efficace d'un point de vue militaire, mais il reste moins coûteux qu'une arme en argent pur. "Feemordenaar" signifie littéralement "tueur de fée" dans la langue des Nibelungen, qui sont les créateurs de cet alliage.

### Le filet ondin (4)

C'est un filet magique qui permet d'attraper tous les poissons disponibles là où il est tendu (Transcendance brute : 8). Il est fait à partir de cheveux de vodanoï (cf. *Peuple-Fée*) tressés et soigneusement huilés.

### Les Flèches de Zénon\* (26)

Les flèches de Zénon sont le secret jalousement gardé de la puissante Guilde du Nombre d'Or, qui rassemble Alchimistes et Mages Géomètres, seule alliance entre des Mages et des Alchimistes. La Guilde est basée à Severgorod, dans les Principautés d'*Orgia*. Ces flèches se vendent à un prix parfaitement prohibitif. Elles se présentent sous une forme parfaitement banale, à ceci près que la pointe est en platine auquel a été mêlé un peu de pierre uranique. Cet alliage particulier a la propriété de se mêler au corps de la personne blessée par cette flèche. Même immatérielle, toute personne touchée par cette flèche ressent une violente déflagration interne. Sa Transcendance vive, morte et sa Grâce tombent brusquement à 0 et il ne peut plus utiliser de pouvoirs magiques, même de magie naturelle ou de l'*Innommé*, et est immunisée à tout forme d'effet magique. De plus, tout objet magique entrant en contact avec elle perd aussitôt ses propriétés magiques tant que le contact est maintenu.

Cet effet dure **jusqu'à ce que la blessure soit totalement guérie, ce qui ne peut se faire que par des soins non-magiques**. Un dragon touché par une telle flèche verra tous les pouvoirs de sa Xoa inhibés et sera bloqué sous la forme qu'il occupe, et ne bénéficiera que des avantages non-magiques liés à sa forme physique ou à ses caractéristiques exceptionnelles, comme une sorte de dinosaure. De même pour un démon, un diable, un ange, une créature du peuple-fée, un mort-vivant... Pour ces créatures magiques, l'effet ne dure pas jusqu'au soin de la blessure, mais la durée de la scène en cours.

La flèche est par ailleurs lourde et perçante, et fait 3d4 points de dégâts. Après avoir été utilisée une fois, sa vertu antimagique est perdue mais le platine de sa pointe peut être récupéré. De par sa nature même, la flèche ne peut être détruite ni déviée de son but par aucun moyen magique, de plus elle touchera même une créature immatérielle, la contrignant à se matérialiser sous sa forme naturelle. Pour une créature naturellement immatérielle, elle sera contrainte de prendre une forme matérielle, au hasard de l'inspiration du MJ.

Ce phénomène n'a rien de prévisible ni de reproductible.

Par rapport à la pierre uranique pure, l'alliage des Flèches de Zénon n'a pas d'effet irradiant: cela signifie qu'une personne portant une flèche de Zénon sur soi n'est pas empêchée d'utiliser de la magie ni protégée d'une quelconque manière contre la magie (la même remarque vaut pour les Malencontres, cf. ci-après), à moins d'être en contact physique avec la pointe de la flèche.

Les flèches elles-mêmes ne peuvent être affectées par aucune forme de magie. Cependant, une affusion est possible avec des flèches de Zénon, car elle se fait sur la personne qui les tient, et non directement sur la flèche, en revanche si un archer armé de flèches de Zénon est métamorphosé en animal, son équipement suivra la métamorphose à l'exception précisément des flèches.

La Garde Syndicale, qui veille sur le Syndic ou Grand Maître de la Guilde, est constituée d'archers Elfes tous armes d'un carquois de ces prodigieuses armes. Chacun de ces carquois valant bien entendu une fortune. Le Syndic, le Haut-Trésorier et le Géomètre de la Guilde sont les seuls à connaître le secret de ces armes redoutables, et le Haut-Trésorier les fabrique seul, dans le laboratoire secret de la Guilde.

### **Les Fleurs d'Hécate (12)**

Les fleurs d'Hécate ne poussent que sur la Voie Pavée, c'est-à-dire le domaine d'Hécate dans la Géhenne. Ces fleurs naissent des sorts et des cadavres des mages prisonniers de la Voie pavée. Elles ont en général des couleurs très vives et très variées, mais se reconnaissent au fait qu'elles ont toutes exactement neuf pétales et neuf feuilles de forme oblongue, qui ressemblent à des larmes. Elles ont d'ailleurs une odeur salée qui évoque justement celle des larmes. Leurs propriétés et la transcendance qu'elles contiennent sont très variables.

### **Le foie de caméléon (16)**

Correctement brûlé, le foie de caméléon donne des cendres (1 point de Transcendance brute par dose), dont une pincée jetée vers le ciel permet de déclencher la pluie et le tonnerre.

### **Les fourmis sanguines\* (6)**

Appelées ainsi en raison de leur couleur rouge rubis, ce sont des fourmis enchantées de la taille d'une fourmi noire commune. Extrêmement rares, elles apparaissent lorsqu'une créature puissante immortelle décide de devenir mortelle, comme une Hamadryade, ou comme certains Titanides devenant des entités mortelles privées de conscience, représentant les pulsions pures de la vie, que les Druides et certains Guides appellent des Vrais-Vivants.

Les sanguines sont en fait une incarnation de certaines pulsions de l'affinité Vie (cf. article éponyme). Chaque fourmi est liée à une pulsion en particulier: les ouvrières sont évidemment liées à Société ou Permanence, la Reine à Adaptation et Transformation et les guerrières à Accumulation et Violence. Les autres pulsions sont également parfois présentes, mais de manière beaucoup plus minoritaire. Parfois même certaines sont liées aux "pulsions interdites" ou plutôt au Secret de Prométhée. Tout dépend du Vrai-Vivant dont elles sont issues.

Si elles sont tuées par asphyxie et séchées, elles peuvent être réduites en une poudre rouge sombre qui contient de la Transcendance brute, environ 1T pour 30 fourmis. La reine elle-même contient 5T à elle seule. Mais si on prend la peine de les séparer selon leur pulsion prédominante (par identification de la magie, à condition d'avoir une connaissance même limitée des pulsions de l'affinité Vie), on peut obtenir des effets natifs en rapport avec les pulsions ainsi isolées.

### **Génie blanc (38)**

Il s'agit du phosphore blanc, qui au contact de l'air se vaporise sous la forme d'une épaisse fumée blanche. Produit très instable et inflammable par ailleurs, il doit être transporté sous de l'eau. À forte concentration, le gaz est irritant, attaque les muqueuses et peut provoquer des brûlures. Le phosphore est également un poison s'il est ingéré, par exemple suite à une exposition trop violente, car ses propriétés physiques le rendent inefficace en tant que poison ingestif ou insinuatif classique. Son utilisation est principalement fumigène, à faible dose, à des fins souvent spectaculaires dans des pays tels qu'Orgia... et beaucoup plus rarement guerrières. Les Nibelungen s'en servent parfois pour piéger des adversaires dans leurs galeries souterraines, voire les empoisonner ou les étouffer, mais il est très rare qu'il soit utilisé de manière générale, étant donné son prix très élevé d'une part, et la difficulté de son utilisation d'autre part.

### **Héliotropes (11) (à ne pas confondre avec la pierre héliotrope citée plus bas)**

Il s'agit d'un ensemble de plantes qui ont la faculté de se tourner vers le Soleil (cf. *Simples*). C'est aussi le nom d'une pierre, considérée comme enchantée sur Terre Seconde, ressemblant à l'émeraude mais comme bigarrée de gouttes de sang (2-3 points de Transcendance brute). Si on fait bouillir cette pierre dans de l'eau avec des plantes du même nom, on obtient une potion magique appelée la "potion de Babylone" et qui a la faculté de diminuer d'un tiers le coût en Transcendance ou en Grâce de tous les sortilèges de nécromancie ET de basse-nécromancie. Une pierre et un gros sac d'herbes permet de faire une trentaine de doses. Une dose permet de réduire le coup d'un sort unique, mais il peut être lancé bien après avoir consommé une dose de la potion.

### **Les homoncules\* (30)**

L'homoncule est un "petit homme", dont la création est censée être pour Paracelse l'un des buts mystiques de l'alchimie. Il est permis en pratique de préserver sous une forme matérielle l'essence magique d'une créature mortelle, extraite par la force: c'est-à-dire ses

affinités mortelles de l'âme nue et du verbe et une partie de ses pouvoirs magiques. On ne peut en revanche extraire une affinité de type métamorphose ni une affinité divine, ni un Daÿmonion, ni aucun pouvoir magique associé à ces affinités. Les pouvoirs de magie naturelle échappent également à cette manipulation.

Extraire cette essence magique tue la victime. On parle de *magotomie* ou plus fréquemment d'*exérèse*.

La base matérielle d'un homoncule est d'abord un fœtus conservé dans du formol ou tout autre conservant du même genre, résultant en général d'une fausse couche. Les villes disposant d'hospices où accouchent les femmes du peuple ont en général un accord avec la guilde locale des alchimistes, même si ce genre de trafic est interdit dans certains pays. Les alchimistes paient bien pour ce genre de "marchandise", aussi bien les accoucheuses que les parents. Le fœtus est conservé dans un bocal cylindrique hermétiquement fermé et devient homoncule une fois les manipulations alchimiques correctement réalisées.

L'homoncule a deux intérêts essentiels: il représente tout d'abord une source de Transcendance vive qui peut être utilisée comme son propre potentiel par celui qui le détient, et qui se régénère chaque jour. La valeur de ce potentiel est en général égal à (somme des affinités de l'âme nue et du verbe de la victime)\*7. De plus, cette transcendance peut être sacrifiée comme de la transcendance vive, et les points ainsi sacrifiés sont en quelque sorte marqués par les affinités dont ils sont issus et auront des propriétés natives particulières. C'est ainsi que l'aqua strega est fabriquée à partir d'un homoncule de sorcier thaumaturge. C'est ainsi que les pouvoirs magiques originaux de la victime peuvent continuer à s'exprimer.

Certaines personnes parviennent par la compétence "détournement de la magie" à utiliser un homoncule à la manière d'une "affinité portable", c'est-à-dire qu'ils parviennent à utiliser le potentiel de l'homoncule pour lancer des sortilèges issus des extensions des affinités contenues dans l'homoncule, et que la personne à l'origine de l'homoncule était capable de lancer. Mais cela nécessite un niveau minimum de 30 dans la compétence.

L'homoncule est une création fragile: si le bocal est ouvert ou brisé, la vertu magique de l'homoncule sera aussitôt dissipée. Manipuler l'homoncule pour sa transcendance se fait par contact avec le verre du bocal, et extraire des points de transcendance vive se fait par un étrange rituel alchimique utilisant de la lumière diffractée par des prismes.

Secret détenu par quelques guildes et quelques ordres (Guilde du Nombre d'Or et Ordre du Sépulcre Inachevé notamment), l'exérèse répond indirectement à une question que de nombreux mages se posent: où réside matériellement l'affinité dans le corps?

L'exérèse extrait les affinités mortelles à partir des organes suivants de la victime: son cerveau, son cœur et son foie. Ces trois organes sont réduits en sept étapes, impliquant chacune l'un des sept métaux alchimiques fondamentaux:

\* l'or associé au Soleil ☽

\* l'argent associé à la Lune ☽

\* le cuivre associé à Vénus ♀

\* le fer associé à Mars ♂

\* l'étain associé à Jupiter ♀

\* le mercure (vif argent) associé à... Mercure ♀

\* le plomb associé à Saturne ♀

On fait chauffer les organes dans un chaudron de fer, directement avec du plomb, juste après la mort. Il est d'usage d'invoquer la puissance de Saturne et Mars. Une fois l'eau contenue dans les organes totalement évaporée, on verse le mélange goutte à goutte dans de l'eau glacée contenue dans un vase de cuivre en invoquant Vénus. Il se forme des filaments de plomb qui sont ensuite réduits en copeaux. Ces copeaux sont ensuite dissous dans l'eau régale avec de l'or, de l'argent et de l'étain, en invoquant Jupiter, le Soleil et la Lune, qu'on évapore jusqu'à cristallisation. Le cristal ainsi formé est ensuite amalgamé par du mercure. Ce mercure est ensuite injecté dans le cerveau, le cœur et le foie du foetus en invoquant la pouvoir de Mercure. Plongez le foetus dans du formol, fermez bien hermétiquement: votre homoncule est prêt!

## L'hydromel noir (23)

Contrairement à son nom, cet hydromel a une sorte de couleur grise et trouble. On l'appelle ainsi car son ingrédient essentiel est le miel de *Frelons noirs*. Le miel est savamment dissous dans une eau à laquelle on ajoute de la valériane, du poivre gris et des langues de sirène réduites en poudre, puis fermenté et enfin trois fois distillé dans des alambics de cuivre en contrôlant le degré avec précision. Le goût est celui d'un hydromel poivré, et l'effet rend invisible la personne qui le boit, au sens d'une invisibilité active par détournement des rayons lumineux, ce qui implique en pratique qu'aucun jet de résistance n'est autorisé. L'effet sera de 12 heures pour l'équivalent d'une gorgée.

## Ichor (21)

Ichor (ἰχώρ) est un terme grec désignant le sang des immortels, censé être différent du sang des mortels parce que ceux-ci vivent de nourritures matérielles. Dans le contexte de Terre Seconde l'ichor - selon son acceptation première - est un terme alchimique générique recouvrant toute forme de sang provenant d'une entité immortelle "charnelle": Titanides, Dieux incarnés, Procurateurs, Anges,

Démons et Diables. Le sang de ces créatures intervient dans la composition alchimique de nombreux composés, et apportent des effets natifs très variés.

Cependant la seconde acception du terme ichor désigne un composant commun à tous ces immortels dont l'incarnation est dite "charnelle", c'est-à-dire matérielle et à bien des égards simulacre d'une incarnation mortelle. Les morts-vivants, si réussis soient-ils, n'entrent pas dans cette catégorie, étant faits d'énergie négative. L'ichor serait donc un ingrédient alchimique indispensable à la création d'un immortel "charnel". Les alchimistes ont donc mis au point de complexes méthodes de séparation de cet élément fondamental dont l'existence n'est toujours pas avérée.

Ces méthodes de séparation, associant des procédés chimiques classiques (distillation etc...) à des éléments mystiques, ont permis en effet d'isoler non point un élément unique mais quelques éléments communs à des incarnations charnelles pourtant fort différentes. Certains alchimistes poursuivent ces recherches pour aller jusqu'à l'ichor absolu, dont les différents ichor mentionnés ci-dessous ne sont que des formes différemment impures. Elles n'ont pour l'instant pas abouti, amenant certains à réfuter le prédicat original.

**L'ichor prométhéen** est tiré du sang des Diables et des Procurateurs, c'est-à-dire de créatures immortelles nées d'une âme unique, dont l'intégrité a été préservée. Une fois isolé, il a une couleur transparente et une saveur salée et légèrement acide. C'est le plus aisément à obtenir, et son effet natif porte sur la connaissance, d'où le nom qu'il a reçu. De manière générale l'ichor prométhéen apporte à qui sait l'utiliser des révélations contenues dans la mémoire profonde des mondes imaginaires. L'ichor prométhéen contient donc en lui-même la relation trouble qui existe entre la foi des hommes et l'existence des dieux, entre le monde réel et les univers imaginaires. Cette relation est connue, ou supputée, mais n'est jamais perceptible de manière évidente. L'ichor prométhéen en donne un aperçu.

Il est particulièrement recherché par les prêtres possédant une affinité divine, car la simple absorption d'ichor prométhéen leur permet d'acquérir définitivement un point supplémentaire d'affinité divine. Même une gorgée suffit pour cela au début, mais si le prêtre réitère l'expérience, il se verra obligé d'avaler des quantités de plus en plus grandes pour continuer à bénéficier de ce bonus. Certains prêtres qui en ont abusé finissent par devenir dépendants de l'ichor prométhéen et se trouvent obligés d'en consommer régulièrement pour ne pas perdre tous leurs pouvoirs de magie divine.

On notera que certaines religions, notamment celles du Dieu Unique, interdisent formellement l'usage de l'ichor prométhéen.

L'utilisation plus courante de l'ichor prométhéen consiste à le faire entrer en contact avec une autre substance avant de l'avaler. Si la substance est intrinsèquement liée à une question que se pose la personne lavalant, que cette question soit liée à une divinité ou de manière générale aux liens entre le réel et l'imaginaire, aux sens cosmogoniques de ces termes, l'esprit de la personne sera traversée d'une fulgurance vertigineuse qui contiendra la réponse à sa question, et qu'il pourra comprendre si son esprit est préparé à cela. C'est une expérience si extraordinaire que certains la recherchent uniquement pour le vertige grandiose qu'elle procure.

Par exemple, Maria est entrée en possession d'une puissante épée ayant appartenu jadis au Frère Commandeur de la forteresse de Valrouge, bâtie par l'Ordre du Sépulcre Inachevé. Par simple identification de la magie, elle a pu percevoir que l'épée est manifestement gorgée de magie divine chrétienne, mais porte aussi les marques d'une magie plus ancienne, d'une magie antique... Désireuse d'en apprendre plus, elle laissera couler une goutte d'ichor prométhéen sur la lame de l'épée pour ensuite la lécher sensuellement en évitant de se couper la langue, quoique... un peu de sang offert parfois accentue les visions offertes par l'ichor. Peu après Maria sombera dans une somnolence qui deviendra bientôt une transe. Son esprit fragile sera alors submergé de visions représentant Sabaoth, le plus puissant Archange du Dieu Unique, recevant cette arme d'un simple être humain, appelé alors le Démurge, mais qui depuis s'est élevé à la dignité divine et est la conscience qui se cache derrière ce que les adorateurs du Dieu Unique appellent le Créateur. Conçue à l'époque de la fondation du Royaume de Dieu, l'arme sera ensuite confiée à l'Ordre du Sépulcre Inachevé lors de la Croisade Oubliée... Voilà trop d'informations à la fois pour l'esprit de la malheureuse aventurière, qui découvre que le mystère de cette arme s'ouvre sur un passé dont elle ne soupçonnait pas le premier mot.

Notez que le sang d'un Diable ou d'un Procurateur ne donnera après séparation que quelques gouttes d'ichor prométhéen en moyenne. C'est d'ailleurs ce qui freine également sans doute les recherches de l'ichor absolu: il faut disposer d'une quantité appréciable d'ichor des trois catégories pour pouvoir mener ces recherches.

**L'ichor cronien** est tiré du sang des Anges ou des Démons. Anges et Démons ayant en commun une nature fondée sur des âmes mortes dissoutes et réduites à l'état de matière indifférenciée, les alchimistes ont baptisé cet ichor "cronien" en référence à Cronos dévorant ses enfants.

Il a une magnifique couleur écarlate, plus vive que celle du sang humain, et une saveur sucrée proche du miel et la consistance d'un sirop. Il est également toujours chaud. L'ichor cronien peut être utilisé pour animer un corps mort comme par le pouvoir d'*Animation* simple. Contrairement à ce dernier pouvoir, l'ichor cronien ne fonctionne cependant que sur des cadavres, et qui plus est récents (pas plus de 3h). Il suffit d'en déposer une goutte dans la bouche du cadavre, et celui-ci s'animera pour obéir à celui qui l'a réanimé. Par ailleurs, contrairement à l'animation pure, le "golem" ainsi créé (ou "dibbouk" qui signifie "fantôme" en hébreu) est permanent, et obéira à son créateur jusqu'à sa destruction ou jusqu'à la mort de celui-ci, qui entraînera la fin du sortilège. La putréfaction du cadavre est même suspendue par la vertu de l'ichor.

Certaines sorcières de village ont jadis utilisé de l'ichor cronien pour créer ainsi des serviteurs animaux ou humanoïdes, et le terme "dibbouk" s'est répandu pour désigner ces créations, même au sein des cultures non-hébraïques. Il est de ce fait fréquent d'entendre parler de "sirop de Salomon" ou "sang de dibbouk" ou encore "sang-fantôme" pour désigner l'ichor cronien. Bien qu'il s'agisse d'une substance hautement prisée par les Alchimistes et particulièrement rare, il est vrai qu'on en trouve parfois dans les chaumières de misérables rebouteuses de village, qui se transmettent de maître à disciple depuis des générations une fiole de sang-fantôme qu'elles ne vendront sous aucun prétexte. Ces rebouteuses sont en général de fausses faëristes (cf. *la langue faérique*) et cette fiole est en quelque sorte un trésor inestimable qui fonde la légitimité de leur rôle, comme une sorte de couronne qui représente l'autorité de la sorcière sur la nature. Certaines portent la fiole sur elles en permanence et la touchent à chaque fois qu'elles font usage de leurs talents, comme un charme. Souvent une règle est associée à la fiole, imposant par exemple de ne l'utiliser qu'un nombre limité de fois, afin de n'en pas épuiser le contenu.

De fait l'ichor cronien a une autre propriété s'il est gardé en permanence par une créature mortelle: il s'imprègne peu à peu de ses

connaissances, et peut ensuite les retransmettre à ceux qui le portent à leur tour par la suite. Ainsi certaines très vieilles fioles portent la trace des connaissances accumulées de plusieurs générations de sorcières en matière d'alchimie, de charmes féériques, d'herboristerie, d'identification et de poison. On dit cependant que le sirop de Salomon porté ainsi ne fera que renforcer une connaissance déjà présente, mais ne fera pas un alchimiste de quelqu'un qui n'en connaît point le premier mot. Il arrive que des alchimistes envoient leurs fameux Vagants, ces baroudeurs qui vont chercher pour eux des ingrédients difficiles ou dangereux à obtenir, tuer une sorcière de village pour la débouiller de ce trésor, mais c'est très rare, notamment à cause d'une superstition qui affirme que "qui vole le sang de dibbouk en deviendra un". De manière générale seuls les plus audacieux des Vagants s'y risquent, et parfois au péril de leur vie car les sorcières de village se connaissent entre elles et ne laisseront jamais un tel crime impuni.

**L'ichor rhéide** est tiré du sang des Dieux incarnés et des Titanides, en référence au Titan Rhéa, mère des Dieux de l'Olympe. L'ichor rhéide est le plus difficile à obtenir. Il ressemble à de l'encre de Chine et a une odeur indéfinissable. Les alchimistes disent que c'est "le parfum des premières heures du monde", car l'ichor rhéide est censé représenter l'héritage de Chaos l'Ancien, et c'est pour ça qu'il porte sa couleur: le noir, couleur de l'infini, de l'ensemble des possibles. Le noir de l'ichor rhéide est d'ailleurs plus parfait et plus indélébile encore que l'encre de Chine. Il imprègne toutes les surfaces instantanément. Même le verre qui le contient devient parfaitement opaque. Et la peau s'en trouve marquée comme si un tatouage venait d'être fait.

Cette propriété native le rend particulièrement utile pour qui veut s'en servir pour écrire des runes sur un objet quelconque et profiter du potentiel de Transcendance brute de l'ichor afin d'enchanter ces runes. On peut ainsi se passer des facultés exigées pour la pratique de ce genre d'inscription. L'ichor est de plus particulièrement puissant: un centilitre contient 1 point de Transcendance vive matérielle. La Transcendance brute de l'ichor est étrangement plus importante (+50%) lorsqu'il est utilisé pour écrire des runes féériques. Par ailleurs, l'ichor peut être utilisé sans faire appel à des runes, pour être incorporé à un objet quelconque, permettant ainsi de se passer du métal saturnique. Dans ce cas on a remarqué que la sorcellerie du Chaos a la propriété d'éveiller l'ichor de la même manière que la langue féérique.

Mais là ne s'arrêtent pas les propriétés de l'ichor rhéide. De semblables propriétés n'intéressent que sorciers et mages, mais les alchimistes en font un usage bien plus complexe et étendu. Selon eux l'ichor rhéide est à l'alchimie ce que la Quintessence est à la magie: un lien direct entre pensée et réalité. L'ichor rhéide contiendrait en effet le secret même de la création, et ses effets sont potentiellement tout ce que la magie peut réaliser, c'est-à-dire à peu près tout si l'on en croit certains cosmogonistes.

Le principe est séduisant, certes, mais qu'en est-il de son application concrète? Et bien justement personne ne sait. Autant l'ichor rhéide a en effet permis de créer des substances ou objets alchimiques très variés dans leurs effets (ce qui participa à fonder cette idée de "Quintessence de l'Alchimie"), autant chaque succès est-il entouré d'un secret tel que seules les sociétés alchimiques les plus anciennes disposent de ces secrets. Elles en les enseignent qu'à leurs plus éminents membres et sont ainsi en principe hors de portée des PJ's, du moins au début. Même si un personnage est initié aux secrets de l'utilisation de l'ichor rhéide, il n'aura accès qu'à quelques recettes toutes faites, toutes d'une complexité extrême, qui ne lui permettront en aucun cas de déduire des règles d'utilisation lui permettant d'en créer aisément de nouvelles. L'extrême rareté de l'ichor rhéide réduisant considérablement les possibilités d'expérimentation, c'est un matériau alchimique qui a gardé tout son mystère. Il vaut mieux que l'ichor rhéide soit pour un personnage alchimiste une sorte de Saint-Graal. Parvenir à éveiller ses propriétés doit être un exploit alchimique aussi important que la création d'un nouveau sortilège pour un mage. Aussi laissera-t-on ici toute latitude au MJ et aux joueurs pour repousser cette ultime frontière parmi d'autres et transcender les limites habituelles du jeu. Donner des règles pour un tel exercice serait d'une intolérable flagornerie et nous ne céderons point à cette cuistresque tentation.

Les recettes existantes reposent quant à elles sur l'utilisation conjointe de l'ichor rhéide avec d'autres matériaux alchimiques, l'ichor rhéide pouvant étendre et combiner les propriétés natives de ceux-ci pour déboucher sur de nouvelles propriétés, nettement plus complexes et plus puissantes. La nature des manipulations alchimiques permettant de créer cet amalgame ainsi que leur ordre d'exécution, voire même les désirs et pensées de l'opérateur, tout influence le résultat. *"Le sang des Dieux, ou ichor rhéide, lit les vertus de la matière enchantée et les réécrit dans un sens différent selon le désir du manipulateur. Il contient le secret du pouvoir des dieux"* dit le Codex Alchemiae (cf. Bouquins). En ce sens l'ichor rhéide se rapproche beaucoup des pouvoirs d'Analyse et de Catalyse des Sorciers Nommeurs (cf. Dame Voilée), sans la rigueur de ceux-ci toutefois.

## La kenne (5)

C'est une pierre enchantée (5-8 points de Transcendance brute), qui apparaît parfois dans l'œil d'un cerf après sa mort. Elle doit être soigneusement polie, après quoi elle confère à son porteur un bonus de +20 aux jets d'encaissement contre les venins et poisons insinuatifs.

## Le lait des champignons-parleurs (15)

Appelés aussi les lactaires des profondeurs, ce sont des champignons blancs qui lorsqu'on entaille leur chair saignent un liquide blanc ressemblant à du lait, comme un lactaire normal. Il pousse sous terre, et son lait plonge ceux qui le boivent dans une transe mystique leur permettant de percevoir plusieurs univers à la fois: en général le monde spirituel, le monde des rêves et le monde réel. Certains nécromants disent avoir perçu la Douat en même temps. Les prêtres sentent leur lien sacré devenir beaucoup plus intense. Les prêtresses khthônïaï les utilisent souvent pour leurs cérémonies.

Cela confère également une vision de l'avenir. On considère de plus que toute personne buvant de ce lait voit également toutes ses caractéristiques actives mentales provisoirement portées à 12, et que ce changement agit sur les compétences et surtout sur les affinités, comme un bonus temporaire en grâce ou transcendance. Cet effet peut durer jusqu'à 24h. Il est parfois utilisé de manière récréative par les grandes prêtresses de Lilyom, mais c'est un champignon rare et très cher, surtout en surface.

## **Langue de sirène (5)**

Les sirènes sont des créatures aquatiques du Peuple-Fée, dont la voix a la particularité d'envoûter les marins jusqu'à les faire se jeter à l'eau pour les rejoindre, entraînant leur mort assurée. Ulysse avait donné à son équipage des bouchons de cire pour se prémunir contre leur pouvoir mais, déterminé à les entendre malgré tout, il ordonna qu'on le ligotât au mât sans jamais l'en détacher avant d'être hors de portée, même s'il le demandait. Ainsi l'ingénieux roi d'Ithaque fut le seul mortel à avoir entendu leur chant.

On ne perçoit d'elles que leur voix, mais certains les décrivent comme des créatures ailées à tête de femme et corps d'aigle, comme des harpies, d'autres comme des femmes dont la partie inférieure est celle d'un poisson... Le fait est qu'elles peuvent prendre plusieurs formes mais leur dangereux pouvoir de séduction reste le même. Elles se nourrissent du corps des malheureux qu'elles entraînent vers leur mort. L'unique manière de les vaincre sans danger est de les combattre sous l'eau, où elles ne peuvent chanter, ou du moins plus de manière si envoûtante.

La langue de sirène, une fois desséchée et réduite en poudre, permet donc de faire des philtres de persuasion (en mélangeant cette poudre à un alcool fort comme du whisky) qui donnent à celui qui les boit le pouvoir de convaincre très aisément ceux qui l'écoutent (jet de volonté contre un seuil égal à 20). La durée est variable: elle dure autant d'heures que le score en imagination de celui qui l'utilise. Un langue permet de faire une dizaine de doses. En puissance magique brute, une langue contient en général 2 points de Transcendance vive.

## **La larme de fantôme (5)**

Incroyablement complexe à réaliser, la larme de fantôme est un objet alchimique très cher et très recherché. Il faut pour la fabriquer contraindre un fantôme à prendre une forme matérielle, par exemple par de la pierre uranique (ce qui peut conduire à sa destruction, d'ailleurs). Il suffit ensuite de faire pleurer le fantôme, à supposer que sa matérialisation lui en donne la possibilité... Certains types de fantômes très rares ont cette faculté, une fois contraints à la matérialité. La larme de fantôme ainsi récupérée est en générale emprisonnée dans un petit globe de verre et portée en pendentif. Son effet est de rendre impossible toute forme d'action magique sur l'esprit de la personne qui le porte: lecture des pensées, détection de la position géographique, télépathie, suggestion etc...

## **La larme royale (13)**

Il s'agit d'une fleur très rare, aux pétales jaunes et violets, qui pousse, dit-on, là où le sang royal a coulé, d'où son nom. Cette fleur a le pouvoir de guérir des blessures, lorsqu'elle est dissoute progressivement dans des acides faibles, comme du jus de citron. Par dissolutions successives on peut ainsi obtenir une base servant à la création de potions de guérison globale ou des baumes locaux. On désigne classiquement ces baumes sous le nom de "baume royal" (1d8 points de vie en guérison locale), en référence aussi à la légende selon laquelle les rois sont doués de pouvoirs magiques de guérison par imposition des mains. Les potions de guérison globale sont en revanche appelées traditionnellement "eaux principales" pour les distinguer de l'eau royale.

En mêlant une fleur entière à du métal saturnique qui soit ensuite allié à de l'or pour en faire un calice, toute personne buvant de l'eau dans ce calice bénéficiera d'un soin global de 1d8 points de vie (pour l'équivalent de 0,25 jours d'eau). Une personne donnée ne peut profiter du "calice du roi triste" une seule fois par jour, mais on peut soigner ainsi une armée entière. On dit que le premier fut fait sur le lieu d'une bataille, où un roi, bien que vainqueur, avait perdu son fils et mêlé ses larmes au sang de son fils recueilli dans un calice et que depuis le calice avait gardé cette merveilleuse vertu de guérison, "afin que le sacrifice du prince profitât à tous les guerriers du roy" conclut le conte.

## **Les larmes d'enfants (3)**

Les larmes des enfants des lignées mortnelles sont une source fort aisée de transcendance morte. Un flacon de larmes d'un enfant d'âge k contient 10-k points de Transcendance morte. Il suffit en général d'ajouter ces larmes à la décoction en train de cuire et de laisser l'eau s'en évaporer pour que le sel en imprègne le mélange sur lequel on travaille. Il n'y a pas d'effet natif connu. Les mères seront très réticentes en général à se prêter à ce genre de commerce, mais c'est une source de revenus pour les gosses des rues.

## **La lazulite (6)**

Phosphate de magnésium et l'aluminium  $[MgAl_2(PO_4)_2(OH)_2]$ . Pierre enchantée sur Terre Seconde (2 points de Transcendance brute), elle se présente sous la forme de cristaux pyramidaux de couleur bleue foncée et constellé de points dorés comme des étoiles. La lazulite fait tomber la fièvre lorsqu'elle entre en contact avec un malade.

## **La licanie (3)**

Pierre enchantée qu'on trouve dans la tête d'une créature appelée Licanie (3 points de Transcendance brute). Mais plus personne ne sait ce qu'est une Licanie. Elle guérit de la strangurite ceux qu'elle touche et toute femme enceinte en portant une sur elle est assurée de ne point se blesser dans ses travaux quotidiens et de ne pas faire de fausse couche.

## **Le lippare (3)**

Cette pierre enchantée passe souvent pour un objet taillé, car elle a naturellement la forme d'un animal. S'il le souhaite, le porteur d'un lippare (8 points de Transcendance brute) peut attirer à lui les animaux correspondants à cette forme, pourvu qu'il y en ait à l'entour. Mais cela ne les rend pas particulièrement amicaux à son égard.

## La liqueur féérique (16)

Cette liqueur plonge le buveur dans une douce somnolence qui se transforme rapidement en un sommeil parcouru de rêves extraordinaires. Lors du roupillon qui suit une cuite à la liqueur féérique le rêveur se retrouve dotée de la faculté conscience onirique s'il en est normalement dépourvu, ainsi que d'un bonus de +15 en conscience onirique.

La liqueur est composée d'une eau-de-vie de pommes, dans laquelle on a dissous des ossements de Nymphes réduits en poudre, et fait macérer des frelons noirs, de la valériane et de l'ail violet.

## La lyophilisation des aliments (5)

Si extraordinaire que cela paraisse, les Mongols de Gengis Khan connaissaient le lait en poudre. Ils faisaient chauffer le lait, en retiraient la crème pour en faire du beurre et laissaient sécher le substrat au Soleil, qui devient une pâte solide qu'on peut ensuite réduire en poudre pour la remélanger avec de l'eau. Ce procédé peut s'appliquer à d'autres denrées et permet de transporter ainsi des rations périssables plus longtemps.

## Les Malencontres\* (35)

Les Malencontres sont de fabuleuses dagues faites d'un alliage dont le secret a été oublié des hommes. On sait que les familles patriciennes de l'Empire Hyrcan en avaient parfois et se les transmettaient de génération en génération, mais certains assurent qu'elles remontent à l'Âge d'Or. Ce sont des dagues légèrement plus longues et plus effilées que la moyenne, dont la poignée est en général de platine, et porte souvent le sceau d'une famille patricienne hyrcane.

L'alliage mystérieux dont elles sont faites est à base de platine et des minéraux de pierre uranique, comme les flèches de Zénon, et leur effet est le même. La différence réside dans le fait qu'une Malencontre peut être indéfiniment réutilisée. Ses propriétés ne s'estompent apparemment jamais. Cette vertu permanente est liée à l'utilisation d'une pierre d'éternité (cf. *le Peuple-Fée*) dont la vertu magique est associée à celle de la pierre uranique et pourtant préservée, ce qui exige un savoir-faire exceptionnel. On les appelle Malencontres parce qu'elles représentaient pour les patriciens hyrcans, habitués à régner par la magie, une très mauvaise rencontre, qui les privait de tous leurs pouvoirs. Outre le platine, elles sont également composées souvent d'or, ce qui peut sembler une précaution inutile au premier abord, puisque l'effet de la pierre uranique surpassé en général celui de l'or.

Mais ces dagues ont la faculté d'atteindre par le biais de cette étrange alliance le pentacle d'un démon incarné, normalement insensible à l'or, et de le contraindre à quitter le corps qu'il possède, et ce même s'il s'agit d'un démon-reflet. S'il n'y avait que la pierre uranique, le démon se contenterait de se replier à l'intérieur de son hôte, comme en narcose.

De plus, si un coup de Malencontre prive en effet le démon de ses pouvoirs par la pierre uranique, l'or lui permet d'avoir un effet par la simple proximité de l'arme, que la pierre uranique ne peut conférer. L'or n'est pas surpuissant (cf. la langue démoniaque) puisque la pierre uranique supprimerait son effet mais l'alliage lui-même confère à l'or un effet identique à une teneur de 30/24 carats, par résonnance entre les deux effets sur la nature démoniaque.

## La Magnétite (7)

Elle se trouve dans les minéraux de fer ( $Fe_3O_4$ ) et a des propriétés magnétiques très bien connues des anciens Vikings. Utilisée pour fabriquer les fameux 'marteaux de Thor' commandant au tonnerre. En pratique la magnétite peut être considérée comme un paratonnerre rudimentaire, permettant de transmettre des décharges électriques après avoir été au préalable chargée lors d'un orage. Il y a presque autant de chances qu'elle transmette la décharge à celui qui l'utilise qu'à un adversaire, si la décharge est trop forte par rapport à sa capacité.

## Memphite (9)

Réduite en poudre et diluée dans de l'eau, elle agit comme un puissant anesthésique pour celui qui en boit. Contient en général entre 1 et 2 point de Transcendance vive en utilisation brute.

## Le mercure ou vif-argent (4)

C'est un métal de couleur argent brillant dont la particularité est de se présenter sous forme liquide à température ambiante. Son symbole Hg provient du latin, lui-même emprunté au grec, hydrargyrum qui signifie « argent liquide » ( Ὅδος, l'eau et Ἀργυρος, l'argent). Le mercure se trouve principalement sous forme naturelle comme sulfure de mercure (HgS) de couleur rouge vermillon appelé aussi cinabre, qui est un poison minéral (cf. *Poison*). Le mercure s'obtient par pyrométhallurgie : à pression atmosphérique, le cinabre se sublime à 583 °C (856 K) et se décompose en mercure liquide et vapeur de soufre.

Le mercure est utilisé dans l'orpaillage sous forme liquide mais était également utilisé dans de nombreux produits pharmaceutiques, malgré sa toxicité (il intervient dans la confection de nombreux poisons), comme l'explique l'Encyclopédie de Diderot et d'Alembert : *mercure courant, coulant ou crud; le mercure uni plus ou moins intimement au soufre; savoir, le cinnabre & l'éthiops minéral, plusieurs sels neutres ou liqueurs salines, dont le mercure est la base; savoir, le sublimé corrosif, le sublimé doux & mercure doux, ou aquila alba; le calomelas des Anglois, la panacée mercurielle, le précipité blanc & l'eau phagédenique, la dissolution de mercure & le précipité rouge, le turbith mineral ou précipité jaune, & le précipité verd. Toutes ces substances doivent être regardées comme simples en Pharmacie, voyez Simple, Pharmacie. Les compositions pharmaceutiques mercurielles les plus usitées, dont les remèdes mercuriels sont l'ingredient principal ou la base, sont les pillules mercurielles de [p. 375] la pharmacopée de Paris; les pillules de*

*Belloste, les dragées de Keyser, le sucre vermifuge & l'oprate mésenterique de la pharmacopée de Paris, la pommade mercurielle, onguent néapolitain ou onguent à frictions, l'onguent gris, l'onguent mercuriel pour la gale, les trochisques escharotiques, les trochisques de minium, l'emplâtre de vigo, &c .*

### Le meshain\* (25)

Le meshain (en vieux françois mutilation rendant un homme incapable d'aller à la guerre) alchimique est une opération complexe à base de pierre uranique privant une personne de tous ses pouvoirs magiques, sans la rendre immunisée à la magie cependant. C'est une manipulation pratiquée notamment par la Guilde du Nombre d'Or sur ses ennemis et par certains ordres religieux comme l'Ordre du Sépulcre Inachevé. C'est même un châtiment légal dans certains pays comme Orgia. Le meshain consiste à enfoncer sous le menton une très fine aiguille, comme une aiguille d'acupuncture, contenant un alliage de platine et de pierre uranique selon un dosage précis, sans doute proche de l'alliage perdu qui permit jadis de fabriquer des malencontres. Une fois mise en place, l'aiguille est maintenue jusqu'à sa dissolution totale au contact des capacités magiques de la victime (ce qui prend en moyenne 24h), au terme de quoi la personne est définitivement incapable de pratiquer une magie quelconque. Il n'existe aucun moyen de guérir quelqu'un du meshain.

### Métal saturnique (10)

Le métal saturnique permet de créer des objets magiques à partir de matériaux contenant de la Transcendance. Il fixe leurs propriétés magiques natives par simple manipulation métallurgique. Il permet également de réparer un objet **enchanté** (et non **ensorcelé** cf. Runes et Glyphes et Sorcellerie) dont les runes sont intactes, sans dépense supplémentaire de Transcendance vive. Le métal saturnique n'est en revanche pas nécessaire pour utiliser le potentiel transcendant brut d'un matériau magique.

### Miel et hydromel féérique\* (6)

Il s'agit en fait du miel et de l'hydromel fabriqués par les Scintillants (cf. *Eles Sylvains*). Outre leur goût particulièrement fin ce miel et l'hydromel qu'on en tire sont connus pour procurer un sommeil particulièrement réparateur à ceux qui en ingèrent. La récupération de la transcendance sera maximale, celle des blessures le double de la récupération en conditions optimales, et ce **même si les blessures n'ont pas été traitées ni désinfectées**. Ils agissent également à la manière d'antibiotiques. Enfin les rêves induits par le miel ou l'hydromel féérique sont réputés fort plaisants et surtout sont parfaitement homogènes (cf. *Monde des Rêves*), protégeant ainsi le dormeur contre toute forme de magie onirique. Malheureusement seuls les Scintillants connaissent le secret de la fabrication de ce miel magique, ce qui le rend très rare.

### Miroir d'Hécate (23)

Il s'agit d'un miroir en apparence quelconque, mais qui renvoie une image légèrement moins vive des cibles teintées d'une magie quelconque, d'autant moins vive que la magie est puissante. Cet obscurcissement ne procure aucune autre information sur la nature de cette magie et ne distinguera même pas si la présence magique provient d'une source ou d'une évanescence, aussi le Miroir d'Hécate est-il principalement utilisé par ceux qui sont privés de sensibilité à la magie. Puisqu'il procure du moins une indication grossière de sa puissance, il peut aider des aventuriers à ne pas trop se faire rouler dans la farine lors de la revente d'objets magiques glanés au cours de leurs périlleuses aventures.

Cependant le Miroir d'Hécate n'en est pas moins un objet précieux et relativement peu courant. Sa surface doit en être parfaitement régulière et polie, ce qui exige en général de procéder par électrolyse de solutions de sels d'argent auxquels on a mêlé de la poudre d'héliotrope et de bolets satan séchés (cf. *Simples*).

### Naphte et feux grégeois (8)

Citons Pline l'ancien : « on appelle ainsi une substance qui coule comme du bitume liquide, dans les environs de Babylone et dans l'Astacène, province de la Parthie. Le feu a une grande affinité pour elle, et il s'y jette dès qu'il est à portée. C'est ainsi qu'on rapporte que Médée brûla sa rivale: celle-ci, au moment où elle s'approchait de l'autel pour y faire un sacrifice, eut sa couronne aussitôt envahie par le feu. »

Le naphte est un carburé d'hydrogène, sorte de bitume transparent, léger, volatil, d'une odeur très pénétrante et très inflammable. Sous cette forme c'est l'un des produits de la distillation du pétrole brut. Plus généralement, le terme désigne du pétrole brut ou raffiné, ou encore tout mélange de liquides inflammables résultant de la décomposition pyrogénée des matières organiques.

Les alchimistes distinguent ainsi le naphte brut, qui est le plus souvent du pétrole (ou tout liquide fortement inflammable) et le naphte subtil, qui est le produit de la distillation du pétrole brut. Le naphte, produit essentiellement à Khôme et dans le califat d'Al-Chams, est surtout utilisé dans les combats navals sous la forme de feu grégeois. La flotte de la Guilde du Nombre d'Or et la flotte impériale alphonse en font un usage immoderé.

Dans la vraie vie l'invention du feu grégeois (du latin græcus, grec) et le secret gardé sur sa composition furent capitaux pour la survie de l'empire byzantin. C'était un peu l'ancêtre du napalm moderne. C'est un mélange particulièrement inflammable de naphte (subtil), de salpêtre, de soufre et de bitume qui brûle même au contact de l'eau, et peut transformer aisément un navire ennemi en torche... de manière bien plus efficace d'ailleurs qu'une bouldeuf de mage.

### Noctofère (15)

Il s'agit d'une poudre noire faite à partir de cendres de farfadet (cf. *Peuple-Fée*) très finement taminées et mélangées à de la poussière

de charbon très pure. Le mélange est ensuite mis en contact avec de l'ichor cronien en très faible quantité, pour obtenir une sorte de pâte noirâtre, qui est chauffée jusqu'à être parfaitement sèche. Ce chauffage doit être surveillé très précisément car aussitôt que le noctofère se forme, il se vaporise spontanément au contact de l'air. L'alchimiste doit donc surveiller la couleur du mélange, lorsqu'il "noircit jusqu'à ressembler à un pan arraché du manteau nocturne" il faut immédiatement le soustraire au contact avec l'air. En effet sous ce contact il se vaporise spontanément pour former une épaisse fumée noire très dense, qui à dose conséquente peut plonger plusieurs personnes dans l'obscurité totale (annulant même l'infravision évidemment). Le gaz noctofère, uniquement utilisé pour cette propriété fumigène, est très léger et de fait se dissipera rapidement en milieu ouvert. Il est souvent vendu en petites fioles de verre qui une fois cassées peuvent produire un écran de fumée pendant quelques secondes.

### Ophtalme (14)

Il s'agit d'une pierre enchantée qui peut avoir plusieurs couleurs mais qui contient en général entre 6 et 10 points de Transcendance vive et par ailleurs rend invisible celui qui la porte au creux de sa main, et ce par suggestion sur l'esprit des autres, en les influençant pour qu'ils ne remarquent pas sa présence. Pour savoir si la personne est invisible aux yeux d'une personne susceptible de la voir il faut que celle-ci fasse un jet de volonté contre un seuil compris entre 15 et 25 selon l'attitude du porteur de la pierre: si le porteur se fait le plus discret possible et évite toute interaction avec elle, le seuil sera de 25 si à l'inverse il l'attaque d'une manière ou d'une autre, le seuil sera de 15. L'ophtalme se reconnaît non pas à sa couleur, car elle en a plusieurs, mais à son toucher particulier.

### L'orpailage (9)

Il s'agit d'un procédé d'amalgame, c'est-à-dire de dissolution à froid dans le mercure liquide de métaux précieux tels que l'or, l'argent et le platine. L'orpailage permet ainsi d'agglutiner entre elles des paillettes minuscules de ces métaux, telles que celles qu'on trouve dans les alluvions des rivières aurifères. La solution métallique liquide dans le mercure est distillée (400-500 °C), et le produit de la distillation forme des pépites de métal utilisables.

### Les papillons-lumière (6)

Ce sont de petits papillons dont les ailes diffusent de la lumière, et qui vivent en général au cœur des forêts les plus sombres ou sous terre. On peut les utiliser pour faire des lanternes ou pour faire des potions de vision nocturne. Les vers des papillons-lumière peuvent aussi être utilisés pour en tirer de la soie, ce qui produit la fameuse **soie chthonienne** fort appréciée pour ses couleurs chatoyantes, et qui a de plus la propriété d'émettre elle aussi faiblement de la lumière.

### Parfums\* (40)

L'art de la parfumerie est une subdivision de l'alchimie. Cependant les parfumeurs ne vivent en général que de cette activité et constituent souvent des ordres d'artisans séparés, indépendants des ordres alchimiques traditionnels, et ils conservent leurs secrets soigneusement pour eux. La parfumerie antique utilise des huiles auxquelles diverses essences d'origine végétale ou animale sont ajoutées. Par la suite, et c'est là que l'alchimie intervient véritablement, les Arabes vont utiliser l'alcool plutôt que l'huile comme solvant de base, en faisant usage de l'alambic et des procédés de distillation. C'est la naissance de la parfumerie moderne et dans le contexte de Terre Seconde c'est ce qui permet d'associer la parfumerie à l'alchimie plutôt qu'à l'herboristerie. On utilise en pratique de nombreuses matières premières végétales, issues des fleurs, des fruits, des graines de l'écorce, des racines ou de la sève des arbres, et des matières animales telles que le musc, le castoréum, la civette, l'ambre gris, la cire d'abeille et l'hyraceutum... C'est finalement la connaissance de ces matières premières puis des procédés permettant de doser leur mélange ainsi que d'une longue expérience qui fonde la compétence du parfumeur. Il s'agit d'un produit de luxe, qui ne sera disponible que dans les sociétés les plus sophistiquées. Dans le contexte de Terre Seconde, il est également possible d'utiliser des parfums pour véhiculer des propriétés magiques (cf. *Poisons*). C'est une forme d'alchimie très délicate et subtile, et en pratique très peu usitée pour autre chose que pour l'empoisonnement.

### Peau et écailles de Dragon (8)

Utilisée telle quelle, la peau de Dragon permet de faire d'excellentes armures magiques dont la fabrication relève aussi du travail du cuir. Un niveau équivalent en travail du cuir est nécessaire. Une armure faite à partir de peau de Dragon correctement écorché (càd par un alchimiste compétent) procurera une protection comprise entre 5 et 10 selon le Dragon, une robustesse entre 500 et 1000, et ne gênera pas les mouvements. De plus il se peut que l'armure confère quelques pouvoirs spécifiques liés au Dragon, comme l'immunité au feu...

Lorsqu'il s'agit de simples écailles arrachées au Dragon, elles peuvent être utilisées comme des plaques sur une armure de cuir normale. Le travail est délicat mais permet d'obtenir une armure d'efficacité de moitié par rapport à celle de la peau complète. La gêne de ce genre d'armure dites de "demi-dragon" est celle d'une armure de cuir normale.

Enfin, en utilisation brute, la peau de Dragon contient en général 1 point de Transcendance vive par écaille.

La peau de basileüs, sorte de serpent géant chthonien, a les mêmes propriétés, bien qu'il ne s'agisse pas d'un dragon.

### Philtre d'Imhotep (18)

Appelés ainsi parce qu'ils furent créés par des nécromanciens. Il s'agit de potions donnant à qui le boit une quantité de Transcendance morte variable. Leur procédé de fabrication est assez complexe, mais n'exige qu'un seul ingrédient rare et magique: la poussière de

sylphe. La poussière de sylphe se présente sous la forme d'une poudre argentée extrêmement légère. Lorsqu'un Sylphe (cf. *peuple-Fée*) est tué il disparaît dans un bref éclair lumineux, mais si on le capture pour ensuite l'assécher progressivement dans une atmosphère très désaturée en eau, le sylphe se désséchera lentement comme une fleur et sera finalement réduit en poussière de fée. La désaturation doit être réalisée très progressivement par un contrôle rigoureux de la température. La poussière de sylphe peut ainsi être dissoute dans plusieurs acides faibles comme l'acide citrique et l'acide acétique pour former finalement un philtre d'Imhotep pouvant contenir entre 10 et 40 points de Transcendance morte. Les philtres d'Imhotep sont souvent relevés du sel contenu dans les larmes d'enfants pour en accroître la valeur en Transcendance morte.

## Philtre Kéride (32)

Quoique très complexe à fabriquer, le Philtre Kéride ne contient qu'un seul ingrédient difficile à trouver : un mèche de cheveux d'une Kère (cf. *Peuple-Fée*). Ce philtre utilise l'antique pouvoir des Kères sur le *Monde des Rêves* d'une manière qui en pratique équivaut à l'usage d'un pouvoir d'*Empathie*. Pris avant de dormir, il permet de contacter une autre personne qui soit également en train de dormir à ce moment et ne soit pas coupée du Monde des Rêves pour créer un rêve commun avec cette personne et discuter avec elle, ainsi que de reconstituer dans le rêve des images issues de souvenirs ou de son imagination. Elle peut par exemple faire revivre sous les yeux de la cible une scène qu'elle ait vue... ou purement imaginée d'ailleurs. La cible doit être connue du rêveur et peut refuser ce rêve si elle le souhaite. Le décor initial de ce rêve est cependant toujours le même : un sol lunaire sous un ciel noir et une lumière très intense.

## Philtres vénériens (22)

Appelés plus joliment "philtres d'amour", ils ne sont pourtant pas réellement censés susciter un vrai sentiment amoureux selon l'opinion communément admise des alchimistes, qui considèrent que le sentiment amoureux réel échappe à la magie. Le philtre vénérien est censé engendrer chez celui qui le prend un sentiment d'obsession similaire à l'amour vis-à-vis d'une personne quelconque, et se maintenir à la manière d'un envoûtement (volonté contre un seuil de 22). Cependant, le classique *Très Horrifique opuscule des ustensiles maléfiques* développe une thèse assez originale au sujet de ce qu'il désigne sous le terme évocateur de "Philtre de Tristan et Yseult": "Ceux qui affirment que ce phyltre ne suscite nul vrai sentiment d'amour chez qui en boit ne connaissent point la vraye nature de l'amour ou se bercent d'illusions. Car les douze passions décrites par l'ignoble tarot-sorcier (cf. à ce sujet le *Tarot démoniaque*) peuvent en effet être engendrées par ce philtre infâme. S'il est vrai que l'amour en lui-même naît dans le cœur battant de la victime, son sentiment au sens de sa perception de l'autre s'en trouvant modifiée, l'amour peut naître, en accord avec son caractère et ses raisons mystérieuses de son âme. Car si ces raisons sont incompréhensibles à l'entendement humain, elles sont limpydes aux yeux froids du philtre qui créa jadis entre Tristan et Yseult si violente et destructrice passion. Ainsi lorsque Tristan et Yseult furent désenvoûtés sur la demande du roi Marc de Cornouailles l'amour ne faiblit point pour autant, et l'on peut aysément dire qu'au contraire il s'en trouva renforcé, car purifié de son origine sorceresse. Tristan vit Yseult telle qu'elle était et Yseult vit Tristant tel qu'il était, mais l'amour avait trop profondément planté ses racines en leur cœur pourqu'ils pussent s'en défaire sans périr aussitôt. Et l'on constatera que si le désenvoûtement est trop tardivement fait, la victime du philtre restera prisonnière de son sentiment amoureux, car si son origine fut factice, sa nature n'en est pas moins vraye. Maladie d'amour ignore le poison qui l'engendra.".

En pratique le philtre agit à la manière d'un envoûtement sur celui qui le subit. La victime sera amoureuse ou croira l'être (selon le point de vue du MJ sur le sujet), en accord avec sa propre manière d'aimer, de la personne dont le nom aura été murmuré au moment où le philtre aura été versé, ainsi qu'une traditionnelle invocation à la déesse Vénus.

Le philtre vénérien est fait à partir d'un "jouet de Pan", pierre qu'on trouve dans le cœur des Nymphes (cf. *le Peuple-Fée*) soigneusement réduite en poudre puis mêlée à la poudre de plusieurs champignons hallucinogènes, et ensuite dissoute dans un mélange chaud de lait et d'hydromel. La difficulté de la concoction d'un philtre vénérien réside dans le subtil dosage des poudres mais aussi la manière dont elles sont obtenues, car une réduction trop brutale en corrompra définitivement la vertu. Que ce soit le jouet de Pan ou les champignons, le geste doit être très précautionneux, fait à des températures précisément mesurées, et le mélange doit être dosé au goût, avec infiniment de précautions pour ne pas succomber soi-même à l'effet des substances hallucinogènes et une acuité gustative entraînée.

## La pierre héliotope (1) (à ne pas confondre avec les Héliotropes cités plus haut)

Cette petite pierre enchantée a la forme d'un long cristal transparent qui s'illumine, lorsqu'il est placé dans la direction du Soleil. Outre qu'elle peut être employée pour s'orienter de par cette faculté, la pierre héliotope (30 points de Transcendance brute) est un trésor fort rare, qui rend invisible celui qui la porte à même la peau. Il s'agit d'une invisibilité dite "passive": tant que le porteur évitera de faire remarquer sa présence (attaquer quelqu'un ou voler un objet de manière flagrante sera une manière de se faire remarquer), il ne sera pas vu. Aucune jet de volonté n'est autorisé, mais la résistance à la magie s'applique.

## La pierre infernale (15)

Il s'agit en fait de nitrate d'argent (AgNO<sub>3</sub>) qui se présente sous la forme de cristaux inodores, incolores transparents ou blancs, réagissant facilement à l'eau. En solution elle précipite de l'argent métallique au contact de la lumière. On l'appelle pierre infernale en raison de son fort effet caustique. Elle est utilisée comme astringent et antiseptique lorsqu'on la passe sur une blessure. Ces cristaux ne se trouveront pas dans la nature de par leur forte réactivité avec l'eau et devront être précipités en laboratoire à partir de sels d'argent et d'esprit de nitre (ou acide nitrique).

Dans le contexte de Terre Seconde elle tire également son nom du fait que si elle est passée sur la lame d'une arme tranchante elle agira comme un poison ingestif à l'intention du Peuple-Fée : l'arme pourra alors les toucher comme si elle était en argent pendant la durée d'un combat. Elle aurait été utilisée par un Diable alchimiste pour la première fois de cette manière. Cette utilisation comme la

précédente consomme à chaque fois un peu de la pierre.

### Pierre lutine (19)

Assez peu utilisée par les alchimistes purs, la pierre lutine est particulièrement appréciée des mages. C'est une pierre très dense de couleur noire, la taille d'une goutte d'eau, et se forme dans le cœur d'un lutin à l'instant de sa mort. Contenant 2 points de Transcendance brute, elle est surtout appréciée pour son effet natif: montée sur un anneau d'or ou d'argent, elle fait de cet anneau un anneau de "seconde chance", c'est-à-dire qu'elle permet au porteur de relancer une fois un sort qui normalement ne pourrait être lancé qu'une fois (comme le désenvoûtement etc...) dans des circonstances données. Les propriétés de ces anneaux sont cumulatives.

### La pierre Uranique (25)

Née selon la légende du sang d'Ouranos versé par son fils Cronos, la Pierre uranique a la propriété d'absorber la Transcendance, la Grâce, la magie naturelle et même l'Innommé, toute magie en définitive, par sa seule présence. *Sans détruire les sources magiques, elle les inhibe jusqu'à les empêcher d'émettre autrement que de manière à exister encore, de la manière la plus ténue qui soit. (Codex Alchemiae)*. En contact avec la pierre uranique ou en présence d'un lieu comportant une forte concentration de pierre uranique - de manière générale à proximité de pierre uranique - une créature magique continue d'exister, mais ses pouvoirs se réduisent à la seule faculté d'exister, de penser et d'agir comme s'il s'agissait d'un simple mortel. Les créatures immatérielles se matérialiseront, même si elles n'ont pas en temps normal de forme matérielle, ce qui peut conduire à des effets fort cocasses. Il arrive même parfois qu'une créature magique soit détruite par l'effet des radiations de la pierre uranique. Placer un petit échantillon de pierre uranique en pendentif sur une personne l'empêche de pratiquer toute forme de magie mais la rend également immunisée à toute forme d'effet magique.

En toute logique donc, les teintes spirituelles disparaissent momentanément au contact de la pierre uranique, et une personne uranisée n'a plus de teinte spirituelle. Ce n'est en fait que partiellement vrai. La présence de la teinte spirituelle résiste à la pierre uranique ainsi qu'à toute inhibition de la magie, divine ou non, bien que toute autre forme de magie divine soit affectée.

Les créatures dites "magiques" sont celles dont l'existence n'est possible que par la magie et qui sont des sources animées de magie particulièrement puissantes. Une affinité fait également de son possesseur une source animée de magie.

L'accès à cette compétence permet d'utiliser la pierre uranique dans l'architecture, pour empêcher toute utilisation de magie dans un lieu, dans la forge d'armes ou d'objets, mais aussi de procéder à l'*Uranisation* d'un être vivant.

L'uranisation consiste à réduire de la pierre uranique sous la forme d'une très fine poudre qui peut être ensuite mêlée au sang de la personne qui souhaite être uranisée et à de l'encre pour la fixer sous la forme de tatouages qui couvrent en général presque tout le corps. Ce procédé est cependant extrêmement coûteux et comporte toujours au moins 10 % de chances d'entraîner la mort du candidat.

L'uranisation confère à la personne une immunité totale et définitive à toute forme de magie, permanente, qui ne peut être abaissée, et l'empêche naturellement de manipuler lui-même toute forme de magie, y compris naturelle. Il reste cependant possible d'utiliser des facultés surnaturelles qui ne sont que l'extension de facultés naturelles, comme l'esquive automatique.

L'uranisation empêche l'utilisation de tout objet magique qui nécessite un contact magique entre lui et son utilisateur pour fonctionner : par exemple une restriction d'usage liée à l'identité ou la nature de celui qui l'utilise ou encore quelconque une commande mentale. En revanche si l'effet est permanent, comme c'est le plus souvent le cas sur une arme magique ou activé par des mots ou des gestes, une personne uranisée peut alors l'utiliser. Mais toute forme de contrôle de l'effet magique par l'esprit devient impossible pour un uranisé. Par exemple si un uranisé essaie de se servir un bâton-foudre s'activant par une commande vocale, il échouera s'il est nécessaire de désigner mentalement une cible, en revanche si la foudre s'applique à la personne touchée sans qu'aucun ordre mental soit nécessaire, il pourra l'utiliser.

On pourrait dire que l'uranisation, par l'effet destructeur qu'elle a sur les pouvoirs magiques de la personne, est inférieure au fait de porter un éclat de pierre uranique en médaillon, ce qui aura le même effet que l'uranisation, mais uniquement tant que le médaillon est porté. Cependant l'uranisation délaye le pouvoir de la poudre de pierre uranique suffisamment pour que l'effet soit obtenu avec beaucoup moins de matière. Un seul éclat de pierre uranique permet de réaliser jusqu'à 5 uranisations, selon le talent de l'alchimiste à l'œuvre. L'uranisation est très pratiquée chez certaines sociétés guerrières comme les Danseurs de Guerre.

### Poivre des Morts (7) :

Si on laisse du sang de vampire (au sens de la légion des Strigoï, cf. *Maléfices*) sécher au soleil puis qu'on réduit le reliquat solide en une poudre noirâtre, on peut en tirer par tamisage très fin et fastidieux une poudre très sombre, dont la saveur est poivrée et permet à



celui qui en place sur le bout de sa langue de lire les pensées (seuil 24 au jet de volonté pour résister) d'une cible à vue pendant l'équivalent d'un round de combat.

### **Poudre cosaque (20)**

Appelée ainsi parce qu'elle fut jadis inventée par les Kazaky, c'est une poudre blanche, faite à partir d'ossements de démons, de poudre d'or et de poudre de pierre-de-Lune. Ces poudres sont mélangées dans une résine à base de cire d'abeilles de divers minéraux et sulfate utilisés notamment par les verriers. Refroidie progressivement selon un mode opératoire précis, la résine est ensuite réduite en poudre. Les étapes de fabrication sont complexes et nécessitent un travail assez long en laboratoire, mais les ingrédients rares sont les os de démons et la poudre de pierre-de-Lune. Jetée en l'air, la poudre cosaque crée une brève lumière argentée et empêche tout déplacement dans les DNE pour la durée de la scène dans un rayon assez aléatoire autour de la personne qui a jeté la poudre, correspondant souvent à la portée de son regard.

### **Poudre d'escampette (20)**

Cette poudre est en quelque sorte le pendant de la précédente. Elle est de couleur rouge sombre et est faite à partir du sang mêlés d'un démon et d'un mage démoniste, séchés au soleil et mélangés à des résines végétales soigneusement choisies et des paroles rituelles doivent être prononcées. Comme son nom l'indique la poudre d'escampette permet à celui qui en jette une pincée en l'air de bénéficier d'un sortilège d'affusion de niveau 7 (cf. l'article éponyme) comme s'il le lançait lui-même (sans pouvoir emmener quelqu'un avec lui). Une version amoindrie de cette poudre, où le sang de mage démoniste est remplacé par du sang elfique, permet à celui qui lance la poudre de bénéficier d'une affusion de niveau 3. On appelle parfois cette version "poudre aviaire", car elle permet tout simplement de voler. En général l'effet de la poudre dure autant d'heures que le rang de la branche Namtarou du démon concerné.

### **Poudre d'os de démon (2)**

Cette poudre est utilisée dans divers composés, mais seule elle n'est intéressante qu'en tant que source de Transcendance vive matérielle (1 point pour 10 doses).

### **Poudre noire\* (21)**

Il s'agit de la poudre à canon, faite à partir de charbon de bois, de soufre et de salpêtre (KNO<sub>3</sub>, résidu blanchâtre se formant sur les murs des vieilles caves, pouvant être formé par attaque d'une source de potassium par de l'ammoniac NH<sub>3</sub>, lequel peut être obtenu sous forme solide en distillant du fumier ou du purin, voire de l'urine). La composition varie suivant l'usage:

-30 % de charbon, 30 % de soufre, 40 % de salpêtre pour la poudre de mine (lente), utilisée pour fractionner des roches compactes,  
-12 % de charbon, 10 % de soufre, 78 % de salpêtre pour la poudre de chasse,  
-12,5 % de charbon, 12,5 % de soufre, 75 % de salpêtre pour la poudre de guerre.

La qualité de la poudre est due en grande partie au charbon utilisé. Il provient du bois d'arbres tels que le peuplier, l'aulne ou le tilleul et, par distillation à 3 500°C, on obtient du charbon noir (poudre de guerre), tandis que la distillation à 300°C donne du charbon roux (poudre de chasse). Pour que la combustion se déroule efficacement, les trois composants doivent être moulus en poudres fines et mélangés de façon très homogène. La poudre noire craint beaucoup l'humidité.

D'un point de vue militaire, la poudre noire est utilisée sur Terre Seconde dans les canons et les arquebuses. Les armes légères peuvent se contenter de poudre de chasse, mais les débâts seront divisés par deux par rapport aux dégâts normaux de l'arquebuse.

### **Le quirim ou pierre des traîtres (14)**

Pierre enchantée (20 points de Transcendance brute). Posée sur la tête d'une personne pendant son sommeil elle peut lui faire répondre aux questions qu'on lui pose à voix très basse en toute sincérité, par oui ou par non uniquement. À chaque question la personne interrogée à droit à un jet de volonté. Le premier seuil est de 30+imagination de celui qui pose la question, la seconde de 25+imagination etc... À la première réussite la victime se réveille en sursaut, ayant rêvé ce qui s'est passé. Si la victime n'est pas réveillée pendant l'interrogatoire, elle oubliera ce rêve.

### **La rajane (12)**

Pierre enchantée noire et luisante, qu'on trouve dans la tête d'un coq après qu'elle a été mangée par des fourmis (k<10 points de Transcendance brute). Elle oblige toute personne à qui le porteur demande un service ou une faveur raisonnable à faire un jet de volonté contre un seuil de 10+k pour ne pas accepter.

### **Le ragoût de Cendrillon (13)**

Préparation à faire longuement mijoter, le ragoût se consomme en fait sous une forme séchée qui ressemble à de la viande boucanée. Avant cela il faut faire cuire pendant trois jours sans interruption à feu très doux un mélange de cervelle de renard, les dix doigts d'une oréade, de la jusquiam, de la mandragore et du pain moisi, tout cela dans le sang d'une personne particulièrement portée sur le mensonge. Le résultat est une sorte de bouillie qui est ensuite agglomérée avec de la farine de noisettes, mêlée à du sel, du poivre noir et de la cannelle (essentiellement pour masquer le goût infâme de la mixture) puis séchée à un feu dans lequel on aura jeté des feuilles de laurier. Un petit morceau de la pâte finale permet alors à celui qui le mange de changer de forme comme par l'effet d'une

Métamorphose animale (cf. *Métamorphose*) pendant un nombre d'heures dépendant de la quantité avalée. La forme devra être celle d'un animal que l'utilisateur ait déjà vu. Tant que l'effet du ragoût est actif l'utilisateur pourra à volonté revenir à sa forme initiale ou adopter une autre forme animale. Un alchimiste habile pourra tirer des dix doigts d'une oréade pas moins de mille heures de métamorphose. D'ailleurs les alchimistes vendent le ragoût de Cendrillon par "heures".

### Le sable sélénite (13)

Il s'agit d'une poudre blanchâtre ressemblant à de la farine, qui a la propriété de dissiper les enchantements en agissant comme une dissipation (seuil 20 pour le jet de résistance à la dissipation) ou un désenvoûtement (de niveau 4) sur l'objet aspergé par la poudre. Comme pour un désenvoûtement ou une dissipation, la personne utilisant cette poudre doit cibler un enchantement particulier, qui seul sera concerné.

Le sable sélénite est appelé ainsi parce qu'il est formé à partir de pierre-de-Lune réduite en poudre mêlée à du sang de nymphe. Un complexe processus de séparations successives dans une colonne de distillation permet d'en tirer le sable sélénite proprement dit. Bien qu'une poignée de ce sable contienne à peine 1T brut, une pincée suffit pour être efficace. Un avantage considérable de cette poudre sur la dissipation est qu'elle peut être retentée plusieurs fois sur un sortilège donné. Enfin, si on fait le choix de lancer en une fois k doses au lieu d'une seule le seuil du jet de volonté contre la dissipation passe à 20+5(k-1).

### La Salamandre (9)

C'est le nom que les alchimistes ont donné à l'amiante, en raison de ses propriétés par rapport au feu. Citons encore Marco Polo: *Quand on a extrait des montagnes un peu de cette veine, qu'on l'a rompue et broyée, elle se tient ensemble et forme des fils comme la laine. On la fait sécher au soleil, et une fois sèche on la pile dans un grand mortier de cuivre, puis on la lave à l'eau, seuls surnagent des filaments dont je vous ai dit, semblables à la laine, alors que la terre, qui ne vaut rien, tombe au fond de l'eau. Puis ce fil semblable à la laine est facilement filé, puis tissé, et l'ont en fait ces toiles que l'on appelle Salamandre. Chaque fois que ces toiles sont souillées, on les met au feu où elles ne sont ni brûlées ni abîmées, mais deviennent blanches comme neige.* L'amiante permet donc de fabriquer des vêtements protégeant du feu, même du feu magique, très prisés par ceux qui souhaitent affronter les dragons de feu.

### Sang de démon (2)

Le sang de démon permet de distiller de l'ichor cronien, mais il peut également servir de source de transcendance vive matérielle (1 point par dose). Le sang d'un démon en particulier a parfois des propriétés natives liées à la branche dominante du pentacle du démon (cf. *Démons*).

### Sang de Griffon (12)

Il s'agit en fait d'un poison fait à partir de sang de griffon, qui a pour particularité de détruire les Xoas, pures ou créées. Conçu à l'origine par les Chevaliers de l'Ordre du Griffon, qui ont voulu éradiquer leur pays d'un groupe de dragons de feu, ce poison est en fait un secret bien gardé des Alchimistes, et se vend très cher pour toute personne souhaitant se débarrasser d'un Dragon ou d'un Ange. En pratique l'utilisation de ces poisons ne provoquent jamais la mort des Dragons (ou Titanides en général) contre lesquels ils sont utilisés, mais incapacitent des nœuds de leur xoa (cf. *Titans et Titanides*) de manière aléatoire. De plus la victime dispose d'un jet d'encaissement pour y résister contre un seuil variant entre 25 et 35 selon la qualité du poison.

### Le saphir (8)

Pierre précieuse le plus souvent bleue, considérée comme enchantée sur Terre Seconde (4 points de Transcendance brute). Les saphirs sont constitués de cristaux d'oxyde d'aluminium ( $Al_2O_3$ ) contenant des impuretés (oxydes) en traces qui leur donnent leur couleur (titane et fer pour le bleu, vanadium pour le violet, chrome pour le rose, fer pour le jaune et le vert. Elle confère à celui qui le porte un bonus de +3 sur ses jets de volonté.

### Sel chtonien (15)

Il s'agit d'une poudre semblable au sel alimentaire, et au goût très fort. En mettre sur sa langue provoque une sorte de choc gustatif qui a pour effet de rendre la personne immunisée à toute forme d'illusion pour une durée d'une heure. L'ingrédient essentiel du sel chtonien est la poudre de crocs de Basileüs (cf. *le Peuple-Fée*). Les crocs doivent être réduits en poudre très fines par l'usure de limes d'acier particulières. La poudre blanche ainsi obtenue doit ensuite être mélangée à du sel raffiné. Des courants électriques de faible intensité imposés au mélange permettent de solidariser les grains de poudre et les cristaux de sel entre eux afin d'obtenir un sel homogène, appelé le sel chtonien.

### Le sel gemme (3)

C'est le sel alimentaire, cristal essentiellement composé de chlorure de sodium ( $NaCl$ ). Essentiel à la conservation des aliments, notamment les viandes et les poissons, c'est une véritable richesse. Dans l'antiquité romaine les légionnaires étaient parfois payés avec du sel, d'où le terme "salaire". Longtemps les africains des royaumes subsahariens achetèrent aux maghrébins leur sel en échange d'or. Tiré des mines de sel ou des marais salants par évaporation de l'eau dans des fours à sel ou saulnieres, le sel gemme se présente le plus

souvent de pains de sel de forme conique.

### **Sel raffiné (25)**

Il s'agit d'une forme raffinée du sel gemme. Le sel gemme contient majoritairement du chlorure de sodium NaCl mais également de nombreuses impuretés. Le sel raffiné lui est à 99% composé de NaCl. Le sel raffiné est considéré comme un condiment de luxe. Cela tient à la complexité du procédé pour l'obtenir: une solution de saumure est traitée avec des sels de magnésium et de calcium qui précipitent les impuretés, puis on isole par évaporations successives les cristaux purs de chlorure de sodium, qui sont enfin séchés au four

### **Sels de Lumière\* (20)**

Il s'agit en fait de sels de radium, légèrement luminescents, et surtout radioactifs. On les trouve tels quels dans les minerais de pechblende par exemple. La radioactivité est à l'origine la propriété exclusive des alchimistes égyptiens, qui n'en ont qu'une approche très empirique. Maîtriser les Sels de lumière cependant signifie que l'on maîtrise la manière de les séparer de minerais grossiers, comment s'en protéger (iode, plomb...) et comment s'assurer qu'ils provoquent des affections plus ou moins graves sur ceux contre qui ils sont dirigés. Ils sont notamment utilisés dans les pyramides et les lieux sacrés, pour s'assurer que certains lieux ne seront pas profanés. Dans ma mesure où il n'y a rien de magique en cela, les détections habituelles ne fonctionnent pas. Ils sont également utilisés par la Guilde du Nombre d'Or qui fait usage de ce secret précieusement gardé pour assassiner ses ennemis (c'est l'origine de la fameuse mystérieuse et incurable maladie appelée "guildienne"), par irradiation quotidienne, en plaçant des substances radioactives, à base de radium ou d'uranium (qu'on trouve également dans les minerais de pechblende), dans leurs appartements ou leur nourriture pour une meilleure efficacité.

### **Silonite (8)**

Pierre enchantée blanche et rouge, contenant en général entre 10 et 12 points de Transcendance vive. En utilisation brute elle confère à qui la porte un +4 sur les jets de volonté.

### **Sodium métallique (7)**

Métal mou et argenté (Na), excellent conducteur, s'oxydant très facilement au contact de l'air humide et réagissant violemment au contact avec l'eau. Le sodium est léger, flotte sur l'eau et la décompose en libérant du dihydrogène et en formant de la soude, l'hydroxyde de sodium. La chaleur dégagée par la réaction exothermique de décomposition de l'eau suffit généralement, en présence d'oxygène, à faire détoner l'hydrogène produit. Le sodium est présent dans le natron (sel naturel) sous forme de NaCl. On obtient le sodium métallique par électrolyse du natron (ou sodium) fondu. Porté à ignition (ce qui peut se faire avec une allumette car son point de fusion est autour de 100°C), le sodium émet une flamme jaune très vive. *Cette lumière est aussi dangereuse que celle du Soleil pour les créatures qui craignent celle-ci, comme les vampires.*

### **La Soie des Nibelungen\* (30)**

Il s'agit des liens de soie qui retiennent prisonnière la Xoa de Fenrir, cette région appelée la Vallée des Poisons, à mi-chemin entre deux des trois racines du chêne Yggdrasil: Le Monde des Géants de la Rosée et le Monde du Peuple des Épées, appelés aussi Nibelungen.

Les Nibelungen conservent jalousement le secret de cette soie réputée incassable, même par le pouvoir des immortels. De la pierre uranique entre sans doute dans sa composition, mais nul n'en sait beaucoup plus, hormis quelques alchimistes nibelungen qui se font appeler les Géliers de Fenrir, et préservent ce secret, afin de rendre plus difficile la découverte d'une parade. On dit que tant que ce secret est préservé le Ragnarok est impossible.

### **La Squale (12)**

La Squale est une substance blanche qui s'absorbe en la mélangeant avec de l'eau bouillante. L'absorber pure est considéré comme très dangereux. Elle tire son nom du fait qu'elle provient d'œufs de requin séchés et réduits en poudre, puis plongés dans un bain de soude, elle-même tirée de varech. Quoique chimiquement analogue à une autre soude, celle-là seule permet d'obtenir ensuite - par mélange avec la poudre d'œufs de requin puis évaporations successives - la Squale. La Squale se trouve surtout dans les ports, car elle est grandement appréciée des marins. En effet, prendre une dose de Squale diluée dans de l'eau bouillante permet de diviser par deux les besoins en vivres et surtout en sommeil pour 24h. Prendre la dose pure permet de les supprimer totalement. Une partie de la vertu de la Squale est en effet dégagée par les vapeurs de l'eau bouillante, ainsi que les substances considérées comme dangereuses. En effet, il arrive que des aventuriers décidés à traverser une zone dangereuse sans jamais relâcher leur vigilance en consomment telle quelle pendant plusieurs jours. Cela crée en général chez eux une forte accoutumance qui peut les conduire à la folie ou à la mort. La Squale a des effets très variables sur ceux qui tombent sous sa dépendance : hallucinations, délire paranoïaque, accès de démence violente, auto-mutilation... On la trouve particulièrement facilement dans le port vermilien de Culebras, sur l'Île Maudite ou l'Île Impériale. On y surnomme d'ailleurs ceux qui deviennent dépendants de la Squale les "Loxos" (du terme de marine "loxodromie" ou "course oblique"). S'arrêter même quelques heures dans la cité hantée de Douaït ou les forêts qui recouvrent maintenant l'ancienne île des Draco peut en effet être fatal... mais il faut au moins plusieurs jours de voyage pour espérer atteindre la pyramide des Draco et ses fabuleux trésors.

## Le synochitidès (39)

Comme l'anachitidès, cette pierre est une création alchimique particulièrement difficile, nécessitant de nombreux ingrédients, parmi lesquels du soufre, du mercure, du platine... et une dizaine de cœurs arrachés à la poitrine de nourrissons potelés. La fabrication d'un synochitidès prend plusieurs semaines, car les métaux et les matières organiques doivent être associés selon un protocole très précis et délicat. Une fois réalisé, le synochitidès accorde un bonus de +20 à tout jet d'invocation *démoniaque*. Le synochidès a la forme d'un petit cœur écarlate et est toujours chaud au toucher.

## Tabac bleu ou tabac des vagants (9)

De son nom scientifique : *nicotania glauca*, le tabac bleu est originaire d'Argentine et était utilisé par les Amérindiens à des fins chamaniques. Ce que les alchimistes de Terre Seconde appellent tabac bleu ou tabac des vagants est une préparation à base de ce tabac mariné dans des composés liquides sulfatés dont la fabrication est longue mais aisée dans n'importe quel laboratoire d'alchimie. Les feuilles doivent rester humides pour être efficaces, et fumées en pipe, confèrent un bonus de +10 en volonté contre toutes les formes de magie naturelle pendant six heures environ.

## Tabrice (6)

Pierre enchantée semblable au cristal (1 points de Transcendance brute). Elle guérit de l'hydropsie une fois réduite en poudre et diluée avec de l'eau.

## Talisman du chat-huant (6)

Ce talisman est formé d'un cœur et de la patte droite d'une chouette hulotte placés dans un sachet en cuir. Placé sur la poitrine d'une personne endormie, il force celle-ci à répondre sincèrement aux questions qu'on lui posera pendant son sommeil. À chaque question la victime a droit à un jet de volonté contre un seuil de 22, à la première réussite le talisman n'aura plus d'effet sur lui pour le reste de la nuit. La victime doit rester endormie durant toute l'opération. Elle n'aura aucun souvenir de ce qui s'est passé à son réveil.

## Tilapia nilotica (11)

Il s'agit du poisson que les Égyptiens appelaient *In*. Ce poisson contient dans ses entrailles une substance particulière qui a le pouvoir de conférer à celui qui l'absorbe une immunité à toute forme de dégât à base d'énergie négative.

De plus, cette personne aura le pouvoir de faire reculer les morts-vivants, eux-mêmes constitués d'énergie négative (le Khabit); Tout mort-vivant en présence de cette personne devra réussir un jet d'encaissement contre un seuil de 20 pour ne pas fuir.

Pour être efficace, le poisson doit être cuit, sa tête étant farcie d'encens. Il semblerait que le fait de le manger crée une transformation passagère dans le sang, liée à l'énergie positive, mais ni nécromants ni alchimistes ne savent pourquoi. Cet effet ne dure que trois heures.

## La Tutie (6)

De l'arabe **tutya**, oxyde de zinc utilisé comme médicament. Citons Marco Polo: 'Ils prennent une terre qu'ils creusent dans une veine d'une montagne de ce pays, et qu'ils savent bonne pour se faire, et la mettent dans un grand fourneau de feu ardent; au-dessus de la voûte du feu est placée une grille de fer très fine. La fumée et la vapeur qui sortent de l'eau et de cette terre par la vertu du feu, et que retient cette grille de fer, durcit en se refroidissant, et c'est la tutie; le demeurant de cette terre dans le feu, le mâchefer qui reste au fond du four, est appelé spodium ou spodium-roseau, et cela parce que ledit spodium ou terre brûlée reste léger comme un roseau.' La tutie, donc, sert dans la fabrication de médicaments pour soigner les affections aux yeux.

## Testicules de Satyre (5)

Connues pour leur effet radical sur la virilité masculine, les testicules de satyres doivent être marinées dans de l'hydromel relevé de gelée royale et de racine de mandragore.

## Urice (10)

Pierre enchantée (3 points de Transcendance brute). Elle est en permanence brûlante au toucher, mais uniquement de la chair vivante.

## Venin elfique (15)

Décoction faite à partir de valériane, de poudre de pierre de calcédoine et de frelons noirs séchés, le tout mêlé à du sirop d'érable très visqueux pour faire liant, c'est un poison insinuatif dont l'effet est uniquement soporifique : il plonge immédiatement la victime dans un profond sommeil (seuil 24 au jet d'encaissement) dont elle ne peut sortir qu'après avoir dormi autant d'heures que la marge d'échec

de son jet d'encaissement. Avoir une compétence de 10 en poisons et en alchimie au minimum permet d'affaiblir la dose (suivant la masse corporelle de la victime) de manière à ce que le seuil soit inférieur à 24 et la torpeur plus courte. On parle de venin elfique parce que la récolte du sirop d'érable est traditionnellement une spécialité elfique et parce que les Hauts-Elfes ou Hochalben utilisent souvent ce poison dans leurs conflits avec les populations humaines, lorsqu'ils veulent éviter de tuer. En général ils font bénir le venin par un prêtre de *Dain*, lequel utilise alors le pouvoir "Dains Aufschub", lorsqu'ils l'utilisent eux-mêmes. Mais la rumeur affirme que lorsqu'on achète du venin elfique il a certainement été volé à un guerrier elfe, et donc porte toujours la marque de *Dain*, ainsi les utilisateurs du venin elfique éviteront toujours de tuer dans son sommeil leur victime, de peur de s'attirer la vindicte du mystérieux Dieu-Roi des Elfes. Les PJs peuvent choisir de croire ou non à ce mythe mais de fait il y a 50% de chances qu'une dose de venin elfique quelconque soit marquée par ce pouvoir, ce qu'un jet d'identification de la magie réussi contre un seuil de 20 ou une *Double-Vue* révèlera. La simple sensibilité à la magie ne sera pas concluante puisque le venin elfique est de toutes manières déjà magique et que cette faculté seule ne peut distinguer la magie divine de la magie naturelle. Il est fréquent d'entendre un alchimiste vantant du venin elfique vanter sa qualité "laïque", c'est-à-dire vierge de toute consécration au nom de *Dain*.

### **Vers de Casso (3)**

Si l'on enveloppe l'œil droit d'une alouette dans une peau de loup et que l'on place ce composé dans du fumier, il s'en formera des vers si venimeux qui ceux qui en mangeront dormiront sans que rien ne puisse les réveiller, pendant autant d'heures que leur marge d'échec sur un jet d'encaissement contre un seuil de 20.

### **Vin de Satyre (13)**

C'est une potion faite à base de vin et de sang de satyre trois fois distillé avec du poivre noir et des piments. Elle communique un bonus de +4 en force à celui qui en ingère pendant environ trois heures.

### **Vin furieux (22)**

Il s'agit d'un philtre alchimique alcoolisé extrêmement complexe issu de la distillation d'un liquide composé de divers simples et ingrédients alchimiques courants et de sang de Furie (cf. *Diables*), ingrédient moins courant s'il en est. Pur, le sang de Furie est un poison dont l'effet varie selon l'intention de la Furie au moment où le sang est drainé. Si l'alchimiste a eu la possibilité de demander à la Furie un effet en particulier et que celle-ci s'est exécutée de bonne grâce, alors le poison pur peut être directement mélangé avec de l'alcool et des acides faibles pour le conserver (sans quoi il perd ses propriétés ainsi que sa nature magique en quelques jours) et l'effet voulu sera obtenu.

Las! La bonne volonté d'une Furie est chose encore plus rare que son sang. En général le sang est donc drainé contre la volonté de la Furie ou après sa mort. Si on lui applique rapidement le traitement simple qu'on vient de décrire, on obtiendra seulement un poison relativement médiocre (enc 20) provoquant une mort foudroyante par paralysie musculaire. Cette forme brute de vin furieux est souvent appelée "vinaigre infernal".

En revanche, si on lui applique (avant que la vertu magique s'en soit dissipée) tout un protocole complexe on peut évoquer chez le sang furieux toutes ses propriétés natives. Le protocole sera globalement le même mais les ingrédients varieront selon l'effet voulu, et on créera ainsi diverses variétés du vin furieux qui se distinguent par la teinte de leur robe: globalement d'un joli bordeaux, elle aura des reflets différents que seul un alchimiste chevronné remarquera (min 22). Le jet d'encaissement pour résister aux effets du vin sera alors à chaque fois le même que celui du sang furieux pur: 26.

On peut ainsi obtenir les cinq variétés suivantes:

-Le vin furieux "vert" est un poison foudroyant, qui a la particularité de noircir puis racornir instantanément la peau. C'est une mort atrocement douloureuse et spectaculaire.

-Le vin furieux "rouge" est une sorte de sérum de vérité qui place la victime pendant une heure environ dans une sorte de transe le rendant incapable de mentir, et dont il aura un souvenir vague, comme d'un rêve. Il reste capable de se défendre s'il est attaqué et maître de ses facultés par ailleurs, quoique le vin furieux induise alors 5 points de fatigue.

-Le vin furieux "noir" induit de dangereuses hallucinations qui durent environ 24h et sont particulièrement vivantes. La victime sera comme un somnambule, mais disposera de toutes ses facultés mentales et physiques, hormis le fait qu'elle croira dur comme fer à la réalité de ces hallucinations et interprétera ce qui se passe autour d'elle en accord avec le thème de ces hallucinations. En général les hallucinations révèlent les angoisses ou les espérances de la victime ou lui font revivre des événements traumatisques ou non de son passé. L'effet est imprévisible.

-Le vin furieux "blanc" crée une paralysie nerveuse complète, qui ne tue pas et dure en général autant d'heures que la marge d'échec de la victime sur son jet d'encaissement.

-Le vin furieux "jaune" contient de surcroît un sang autre que celui de la Furie. Il soumet la victime pour environ trois heures à la volonté de la personne à qui appartient ce sang, de manière analogue à la Domination draconique (cf. *Empathie*). Par conséquent une flasque de vin furieux jaune ne peut servir qu'à une unique personne. Si celle-ci meurt, le vin tourne et devient du vinaigre infernal. Si une personne boit le vin furieux jaune qui lui est associé il s'ensuit une forme étrange de résonnance, où la personne se retrouve sous l'emprise d'une forme simplifiée et caricaturale de sa personnalité, exprimant un aspect unique de son être (le plus souvent caché sinon ce n'est pas drôle). Il devient donc monomaniaque et méconnaissable pendant 3 heures environ. Cet usage est parfois fait volontairement, par exemple pour s'obliger à dépasser un obstacle mental ou éthique.

### **Vinaigre du Diable (4)**

C'est du vinaigre bouilli et mêlé à du sang de bouc. Si l'on s'en barbouille le visage, on sera pris d'hallucinations abominables (volonté

18). Comme la cervelle d'aigle, le vinaigre du Diable est une drogue dont l'usage répété peut provoquer la folie.

### Vitriol (5)

C'est le nom alchimique de l'acide sulfurique (H<sub>2</sub>SO<sub>4</sub>), en acronyme de la phrase mystique: "Visita Interiora Terrae Rectificandoque Invenies Occultum Lapidem" qui signifie "Visite l'intérieur de la terre et en rectifiant tu trouveras la pierre cachée". L'acide sulfurique pur est un liquide visqueux, incolore et inodore. Diverses impuretés le colorent souvent en jaune brun. On peut l'obtenir en chauffant des sulfates à haute température et en dissolvant dans l'eau le trioxyde de soufre ainsi formé, ou en distillant du sulfate ferreux hydraté, ou vitriol de fer, avec du sable.

### Yeux de sirène (5)

Les sirènes sont des créatures du peuple-fée et leurs yeux permettent de faire des potions de vision nocturne, une fois bouillis dans du sang de chouette. Il est indispensable d'utiliser une paire d'yeux appartenant à la même sirène. Chaque paire permet de faire une dizaine de doses de potion de vision nocturne, et renferme 1 point de Transcendance vive en utilisation brute.

### Tableau récapitulatif des vertus alchimiques

Ce tableau non-exhaustif recense les effets magiques les plus recherchés en alchimie (sous leur appellation traditionnelle "vertu...") et les composés les plus courants utilisés à cet effet.

amnésique	eau du Léthé
d'amourache (corde incassable)	cheveux d'elfes
angélique (toucher ou affaiblir diables et/ou démons)	cuivre du diable, cornaline
antalgique	écorce de saule
anti-féérique (toucher le Peuple-Fée)	Feemordenaar
apaisante (calme en mer)	corail
d'astringence (vivre sans boire)	alectorius
autognomique (renforce la volonté)	calcédoine, tabac bleu
de Babylone (nécromancie plus facile)	héliotrope
batracienne (respirer sous l'eau)	coeur de vodianoi
changeforme	ragout de Cendrillon
cicatrisante	bouge-derche, larme royale
de coalescence (anti-hémorragie)	corail, cornaline
contractuelle (respect de la parole donnée)	eau promise
de contrepoison	corne de licorne, aquilaire, bézoard animal, émeraude, crapaudine, kenne
corrosive	acides, Fée corrosive
défibrilatoire	lazulite
détonante	poudre noire
dissipative	sable sélénite
divinatoire	béna, lait des champignons-parleurs, boule de cristal, encite
dracicide (empoisonner un dragon)	sang de griffon
empathique (empathie ou lecture des pensées)	bératide, poivre des Morts, philtre kéride
d'endurance (encaissement)	améthyste
d'escampette (affusion)	poudre d'escampette
euclidienne (fermer les DNE)	poudre cosaque
fortifiante	vin de satyre
frigorifuge (contre le froid)	bleu d'hiver
fumigène	génie blanc, noctofère
hallucinatoire	cervelle d'aigle, vinaigre du Diable, vin furieux
hécatophile (identification et détection de la magie)	eau blanche, miroir d'Hécate
ichtyophile	filet ondin
d'Imhotep (Transcendance morte)	poussière de sylphe
d'incandescence	amadou, napthe
invocatrice	synochitidès, anachitidès
d'insensibilité (anesthésie)	memphite
jupitérienne (commander au tonnerre)	magnétite, foie de caméléon

luminescente	papillons-lumière, ashestus
martiale (bonus en combat)	draconite, bouge-derche
morticide	aqua strega, sodium métallique
nyctalope	yeux de sirène ou papillons-lumières
des Nymphes (empathie ou sympathie animale)	asmundus, cœur de Gaïa, lippare
onirique	liqueur féérique
perséenne (invisibilité)	hydromel noir, eau gorgue, pierre héliotrope
persuasive	langue de sirène, vin furieux
protectrice (armure)	peau et écailles de dragon, basileüs ou vodianoï, soie de certaines araignées
rationnelle (immunité à la folie)	chrysolite
révélatrice	talisman du chat-huant, vin furieux, quirim
revigorante	bouge-derche, eau chthonienne, élixir gobelin
de Sainte-Blandine (immunité à l'énergie négative)	tilapia nilotica
solitaire (immunité aux sorts affectant l'esprit)	larme de fantôme, couleurs de témérité
soporifique	calcédoine, venin elfique, vers de Casso
d'ubiquité	ambre rouge
visionnaire (voir à travers les illusions ou double-vue)	calcédoine, sel chthonien, élixir morbide, élixir corvide
de Vulcain (protection contre le feu)	salamandre ou chardon blanc
ysoldienne (amour)	philtre vénérien
de Zénon (antimagie)	pierre uranique

Bibliographie: *Le Grand et le Petit Albert (traité de sorcellerie)*

## ÂME IMMORTELLE (L')

Voir aussi Nécromancie, Langue démoniaque, Procureurs et Suppliants, Maléfices

Tout être vivant muni d'une conscience est pourvu d'une âme. Cette âme n'est pas immortelle dans le sens où on peut parfaitement la détruire, la brûler, mais elle l'est dans la mesure où elle peut traverser les âges et survit à la mort physique. **Bien qu'immortelle, l'âme est le privilège de la mortalité:** les immortels en sont tous dépourvus.

Voici donc les différents états principaux de l'âme. Les rituels démoniaques s'appliquent en général avant la mort, les rituels nécromantiques après. Avant la mort, l'âme est en principe indissociable de l'existence physique, tant que celle-ci a un sens. Cependant certaines âmes peuvent être enfermées ou possédées, comme par les rituels démoniaques. On présente ci-dessous les différents états possibles d'une âme vivante :

### 1. L'âme libre

C'est l'âme d'une créature mortelle vivante, et libre. Elle peut être promise à un démon ou au reflet démoniaque d'un démoniste, par le rituel du prêtre et être enfermée par la suite, par le rituel de l'enfermement ou dévorée puis brûlée par le rituel de l'écorcharage, ou encore élue par le rituel de la métamorphose, ou finalement possédée. Vivante et libre, l'âme n'appartient qu'à celui qui la possède, et rien ne peut l'atteindre sans sa complicité propre ou quelque sinistre enchantement démoniaque.

### 2. L'âme possédée

C'est une âme encore vivante, mais en état de narcose, subjuguée par un démon ou une autre âme (par exemple celle d'un démoniste), qui a pris possession de son enveloppe physique.

### 3. L'âme enfermée

C'est ce que devient l'âme vivante lorsqu'elle est soumise au rituel démoniaque de l'enfermement de l'être. L'enveloppe physique est souvent détruite ou si elle ne l'est pas, elle pourrit à la manière d'un cadavre et au bout de quelque minutes il devient impossible de rendre son corps à l'âme concernée, mais elle n'est pas considérée comme morte cependant.

L'âme vivante ne peut être quantifiée, mais ce qui reste d'elle lorsqu'elle est morte peut l'être. L'âme morte se trouve dans la Douat, le Monde Inférieur, indépendamment de toute notion géographique (cf. plus bas) et de son état. Certains états cependant arrachent l'âme morte à la Douat. L'âme morte est composée de six parties:

- le corps
- l'ombre (Khabit)
- le nom véritable (ren)
- l'Ankh (la vie éternelle)
- le Ba (l'esprit) —→ cœur Hati et cœur Ib
- le Ka (le double qui aide le mort à renaître en Osiris)

L'Affinité Mort permet de quantifier la Ka, ou la quantité d'énergie qu'elle représente, elle est égale au Ka. Le Ba représente notamment le degré de conscience (que les nécromants appellent degré d'obéissance) qui permet d'évaluer le souvenir que l'âme possède de sa vie passée. Outre ces différentes parties de l'âme, on considérera les deux coeurs du Ba :

- le cœur Hati qui représente d'une part le Passé du mort, mais d'autre part toute la partie subconsciente et instinctive de son être
- le cœur Ib qui représente l'avenir, les destinées possibles, mais aussi la pensée consciente et morale

Ainsi l'âme, le Ka, est sans cesse entravée par son passé, son enfance, qui crée ses angoisses, ses peurs, les mille irrationalités qui laissent en nous une trace indélébile, et nous façonne un destin malgré nous, et la pensée consciente, le libre-arbitre, qui nous permet de rester maîtres de notre destinée en dépit de tout. Les nécromants dévorent souvent l'Ib pour enfermer le mort dans son cœur Hati, et le priver de son individualité.



*Je suis Horus demeurant dans les coeurs,  
au centre des corps.  
Je vis par ma Parole de Puissance.  
Que mon cœur Ib ne me soit pas ravi !  
Que mon cœur Hati ne subisse aucun changement !  
Car je demeure dans le corps de Kêb, mon père,  
Et dans celui de Nout, ma mère divine ! (inv. 29)*

Le degré de conscience est symbolisé par un chiffre de 1 à 5 pour chacune des deux parties.

1. Hati : aucun souvenir  
Ib : aucune individualité
2. Hati : aucun souvenir  
Ib : une individualité foetale qui peut se développer avec le temps
3. Hati : bribes de souvenir  
Ib : individualité faible
4. Hati : souvenirs tronqués  
Ib : individualité forte
5. Hati : mémoire complète  
Ib : individualité équivalente à celle de son vivant

Suivant les niveaux de l'Ib et du Hati le mort est plus ou moins puissant et plus ou moins apte à agir par lui-même. Il existe une dynamique intrinsèque du Mort, le Hati peut ranimer l'Ib et inversement. Lorsque le Hati et l'Ib sont inégaux, le plus faible a une chance d'avancer d'un cran en cas d'événement exceptionnel, propre à susciter l'indépendance du Ba. Le Mort fait alors un jet de d20 en prenant comme bonus : (coeur le plus élevé)\*(différence en v.a. entre les 2) sur un seuil égal à 15-(coeur le plus faible). En cas d'échec, rien ne se passe, en cas de réussite le cœur le plus faible progresse d'un cran.

Au corps on attribue un mot désignant son état :

- gisant : en parfait état après la mort
- putréfié : les chairs commencent à se décomposer, et les mouches à pondre leurs oeufs
- squelette : clair non ?
- en cendres : il vient d'être brûlé
- en poussière : inexistant
- momifié : passé au bitume et au natron ou toute autre méthode de conservation du corps qui assure une possible renaissance

L'ombre représente la possibilité pour le mort de retrouver une autre forme physique, indépendante de l'état de son cadavre. L'ombre est aussi la forme que prend le Mort dans l'au-delà. Le khabit est en fait une expression de ce qu'était le vivant, un mélange de son ancien aspect physique et de son ancien esprit. Le khabit peut se transformer, prendre plusieurs visages, on lui associe un chiffre dépendant de son état :

0. le khabit est inexistant, détruit ou simplement pas créé lors de la mort

1. le khabit existe, mais il a une forme unique, en général étroitement liée aux circonstances de la mort

2. le khabit existe et peut prendre une forme quelconque, matérielle ou non, que ce soit du fait du nécromant ou du mort lui-même

Lorsque l'âme morte est devenue un Mort-Vivant, on note son khabit 1+ ou 2+, selon que le chiffre associé était 1 ou 2 précédemment, pour marquer le fait que le khabit est à présent éveillé et a réincarné l'âme morte dans le monde matériel.

Il y a le Ren, le nom véritable du mort. En général le mort ne connaît pas son nom véritable, mais il peut l'apprendre des créatures de la Douat (cf. plus bas) ou d'un nécromant ou d'un prêtre. Une âme morte connaissant son ren et faisant le choix de renoncer à son Ankh (càd la faisant passer lui-même à 0) acquiert automatiquement les pouvoirs de l'extension Maléfices de l'Affinité Mort, dont la puissance est égale à son Ka, ces pouvoirs lui permettent de se transformer en Mort-Vivant et d'acquérir un Second Ren, ou Ren corrompu.

Le nécromant doit connaître le ren du mort pour pouvoir agir sur lui. Mais il peut se contenter de le révéler au mort, afin d'en faire un mort-vivant sans avoir à dépenser d'énergie magique lui-même. Le Ren est unique et ne change jamais, sauf justement si le Mort devient Mort-Vivant, ou s'il devient Protégé d'Hathor ou Divinité Stellaire (cf. plus bas). Dans ces trois cas il acquiert un Second Ren, ce qui est la définition même d'un Mort-Vivant. Les Protégés d'Hathor et les Divinités Stellaires sont des statuts particuliers de Morts-Vivants.

Enfin il y a l'Ankh, la vie éternelle, qui permet à l'âme élue ou consacrée, de renaître en la divinité à laquelle elle a été consacrée. L'Ankh symbolise également pour le Mort la possibilité de revenir à la vie, même s'il n'est jamais capable lui-même de revenir à la vie : car aucun Mort ne saurait revenir à la vie de son propre fait. Il n'existe aucune loi à l'heure acutelle permettant de déterminer comment l'Ankh se perd. Une seule chose est certaine : elle ne se reconstitue jamais. On lui associe le chiffre 0 ou 1 suivant son absence ou non.

On lui associe aussi éventuellement deux termes : *consacrée* ou *élue*. On parlera donc d'une âme consacrée ou élue selon l'état de son Ankh. Une âme consacrée a bénéficié d'une cérémonie religieuse funéraire attirant sur elle l'attention des Dieux, une âme élue est effectivement sous la protection d'une divinité.

Ankh, Ka et Khabit représentent les parties 'utiles' de l'âme morte, celles qui lui assurent encore une forme d'existence. Le Ba et le Ren n'ont de sens que si l'une de ces trois composantes est non-nulle. Enfin le corps est nécessaire pour certains rituels, mais en soi ne joue pas sur l'existence de l'âme morte.

On présente ci-dessous les différents états possibles de l'âme morte.

## 1. L'âme errante (Douat)

C'est une âme morte qui n'a subit aucune manipulation, et n'a pas non plus été consacrée ou élue par une divinité. Elle peut être retrouvée nécromancie où qu'elle se trouve. Elle a perdu tout de l'âme vivante, et ne possède que ses souvenirs et l'affinité Mort, à laquelle aucune extension n'est associée.

Une âme errante n'a aucun pouvoir en elle-même. Elle possède les 6 attributs de l'âme morte sans dégradation, sauf éventuellement l'Ankh.

## 2. L'âme consacrée (Douat)

C'est une âme morte qui a bénéficié d'un rituel religieux de consécration à un panthéon ou à une divinité. La plupart des prêtres peuvent procéder à la consécration d'une âme, mais seuls les prêtres de la Mort et certains autres prêtres ont la faculté de conférer à une âme le statut d'âme 'élue' (cf. ci-dessous).

Une âme consacrée est en général censée être ensuite assimilée par le domaine de cette divinité, pour le meilleur et pour le pire. Le Dieu peut choisir ensuite de la brûler ou pas selon son bon plaisir. Ces âmes attendent donc dans la Douat avant de retrouver une incarnation réelle sous la forme de Procureurs ou de Suppliants. Ces incarnations ne changent cependant pas forcément de statut de l'âme et ne lui font pas quitter la Douat, sauf éventuellement si l'âme devient élue. Elles sont également souvent déplacées par les rituels de consécration dans une région spécifique de la Douat, au voisinage du havre de la religion correspondante.

La consécration d'une âme correspond à l'offre de l'Ankh à une divinité. Le sujet ne pourra être ressuscité sans l'accord du dieu, car son Ankh est entre les mains de celui-ci. Par ailleurs, les attributs de l'âme morte ne sont pas atteints. Une Ankh consacrée rend l'âme plus difficile à trouver pour un nécromant. Certains rituels lui confèrent des protections supplémentaires, selon les religions.

### Ankh consacrée

## 3. L'âme élue (variable)

Ce sont les âmes mortes qu'un dieu a choisies pour servir sa cause ou souffrir dans ses Enfers, ou qu'un Seygneur des Abysses ou un Ancien a capturées... Certains rituels permettent d'élire une âme, comme les pactes, les sacrifices etc... C'est en principe le privilège des prêtres de la Mort et des prêtres en général disposant de rites funéraires. Mais l'élection peut se faire par la seule volonté de la divinité concernée, qu'elle dispose ou non d'un havre dans la Douat, par l'intervention d'une créature de la Douat qui lui soit affiliée. La consécration de cette âme facilitera son éventuelle 'élection', mais certaines âmes sont élues sans avoir été consacrées. L'âme d'un prêtre est souvent élue d'office par sa divinité à sa mort.

Certaines de ces âmes peuvent, comme certaines des âmes consacrées, acquérir un statut matériel de 'Procureurs' ou de 'Suppliants', ce qui peut les arracher ou non à la Douat. Mais contrairement aux pouvoirs démoniaques de type argile démoniaque, l'Ankh n'est pas détruite et l'âme conserve son intégrité. Si elles sont encore présentes dans la Douat, ces âmes sont encore sensibles aux pouvoirs nécromantiques, mais leur localisation est beaucoup plus délicate.

Lorsqu'il procède à l'élection d'une âme morte, un prêtre de la Mort dévore en général également par ce processus le Ka (partiellement ou non) et le Khabit, rendant ainsi l'âme inintéressante pour n'importe quel nécromant aux dents longues et rendant sa transformation en Mort-Vivant impossible, mais en préserve l'Ankh. Pour les autres prêtres, tout dépend de la sophistication du rite funéraire auquel il est fait appel.

### **Ankh élue**

**Ka variable (souvent 0)**

**Khabit 0**

#### **4. L'âme dévorée (Douat)**

C'est l'état le plus basique de l'âme après son exploitation par le nécromant. L'Ankh est détruite, et le Ka consommé (parfois en partie seulement), le Khabit est cependant conservé, afin de pouvoir en faire ensuite un Mort-Vivant, auquel cas l'âme devient Revenante.

**Ankh 0**

**Ka 0 (ou seulement diminué)**

#### **5. L'âme écorchée (Douat)**

C'est l'état d'une âme soumise au rituel démoniaque de l'écorchage mortuaire, qui n'affecte que le Ka de l'âme et non son Ankh.

**Ka 0**

#### **6. L'âme brûlée**

C'est l'état d'une âme morte définitivement perdue, que plus rien ne peut atteindre. Une âme enfermée dans un objet est morte et brûlée, si l'objet est détruit, une âme revenante l'est également si le support physique qui la contient est détruit, selon certaines conditions (pieux dans le cœur et autres billes vésées..). Un dieu peut ainsi brûler une âme consacrée pour alimenter sa puissance. Une âme brûlée est arrachée à la Douat.

**Ankh 0**

**Khabit 0**

**Ka 0**

#### **7. L'âme revenante (Douat)**

C'est l'âme d'un mort-vivant créé par magie ou non, elle a un statut particulier. Elle peut avoir été ou non dévorée auparavant. Cette âme n'a plus de Ren, mais un Second Ren ou Ren corrompu, c'est cette transformation qui fait d'une âme morte un Mort-Vivant. **Le Second Ren est équivalent au Ren en toutes choses sauf en ce qui concerne les pouvoirs permettant de trouver le Ren d'une âme morte.**

Comme toute âme morte, le Mort-Vivant est entièrement livré à un nécromant connaissant son nouveau Ren, mais n'est pas connu a priori du mage qui a créé le Mort-Vivant. Il n'est pas connu non plus du Mort-Vivant, à moins que celui-ci ne dispose du pouvoir *Ren corrompu* de l'extension *Maléfices*, extension qu'il acquiert en apprenant son Ren initial.

De nombreux pouvoirs exigent de connaître le Ren d'une âme morte pour être utilisés. Si le mage connaît le Second Ren d'un mort-vivant, **il peut lui appliquer ces pouvoirs comme à une âme morte, et dans ce cas le mort-vivant sera considéré comme une simple âme morte**, même s'il possède des pouvoirs nécromantiques faisant de lui un reflet mort-vivant.

Si son Khabit n'est pas égal à 0, elle peut acquérir le don d'ubiquité entre la Douat et le Monde Matériel. Le Khabit sert alors de matrice pour créer un vaisseau corporel permettant au mort-vivant de se déplacer dans le Monde Matériel.

Le Khabit est en principe constitué d'énergie négative, ce qui fait des morts-vivants des créatures d'énergie négative, hormis celles ayant une Ankh égale à 1 (comme les protégés d'Hathor ou les Divinités Stellaires). Pour celles-là, la présence de l'Ankh régénère le Khabit pour en faire le vaisseau de l'immortalité de l'âme, comme un second corps, constitué d'énergie positive au lieu d'énergie négative, c'est-à-dire en quelque sorte *plus vivant que les vivants*.

Si le khabit est détruit, l'âme est brûlée. Ils n'ont en général pas de 'points de vie' à proprement parler, mais un khabit plus ou moins élaboré, qui en général peut être détruit d'une manière spécifique. On note ce khabit 1+ ou 2+, comme expliqué précédemment, pour exprimer son 'éveil' ou sa 'dégradation' selon que l'on est nécromant ou prêtre de la Mort. Lorsque l'âme morte n'est qu'une âme morte, le khabit est ce qui lui donne une apparence dans la Douat.



Un Mort-Vivant est aussi présent dans la *Douat*, sous une forme a priori indifférenciable d'une autre âme morte ou créature de la Douat, mais forcément au seuil de l'Amenti, dont il ne peut sortir car c'est là qu'il a été créé, à moins de posséder lui-même des pouvoirs nécromantiques ou ceux de l'Affinité Mort. **La plupart des Morts-Vivants sont donc confinés au Seuil de l'Amenti** et soumis aux pouvoirs de la Première Heure, hormis ceux qui disposent de pouvoirs nécromantiques ou qui ont été déplacés par des pouvoirs nécromantiques. Les morts-vivants dits 'errants' et ceux qui ont été créés par la basse nécromancie (i.e. la nécromancie non-issue de la langue nécromantique) s'y trouvent par défaut. Contrairement aux reflets des nécromants vivants, les Morts-Vivants sont parfaitement ubiquètes.

En termes de jeu, un Mort-Vivant n'est considéré comme ayant une volonté, càd étant éventuellement vulnérable à la magie agissant sur l'esprit, que si le cœur Ib est au moins à 3. En ce qui concerne la magie non-nécromantique, ils sont toujours immunisés aux sortilèges de peur, d'enchantement, de suggestion... Seuls les sorts de domination pure peuvent avoir, le cas échéant, un pouvoir sur eux, à condition qu'ils aient une volonté. En l'absence de pouvoirs particuliers, on applique un jet à +0 en encaissement et aucun jet de volonté ou de réflexes.

### **Les Morts-Vivants sont soumis à la même règle de stabilité du Hati et du Ib que les âmes mortes, décrite plus haut.**

Les *Protégés d'Hathor* sont une forme particulière de Morts-Vivants, originaires du Sekht-Ialu. Ils peuvent voyager à leur guise dans la Douat, et s'incarner dans le Monde Matériel. Contrairement aux Morts-Vivants ne maîtrisant pas la nécromancie, ils peuvent quitter le Seuil de l'Amenti, la région de la Première Heure. Les Morts-Vivants nécromants peuvent voyager dans la Douat tout en restant matériels, comme des nécromants. Les *Divinités stellaires* sont des versions améliorées des *Protégés d'Hathor*, ce sont les élus d'Osiris Neberdjér, et sont les prêtres immortels du dieu, toujours présents comme les étoiles, même s'ils interviennent très rarement. Ces deux catégories de Morts-Vivants jouent auprès du panthéon égyptien le rôle que les Procureurs ou les Suppliants jouent auprès des autres panthéons.

Comme tous Morts-Vivants, les Protégés d'Hathor et les Divinités Stellaires ont Second Ren. **Le Second Ren ne peut jamais être trouvé, par aucun des pouvoir d'arcanes nécromantiques qui permettent de trouver le Ren d'une âme morte** (sauf exception très très notable). Cependant ils diffèrent des autres âmes revenantes dans la mesure où ils ont une Ankh intacte, ce sont les uniques cas possible de mort-vivant n'ayant pas renoncé à la Vie éternelle. Lorsqu'un nécromant crée un Mort-Vivant cependant, il peut essayer de lui imposer un Second ren de son choix.

*Moi, défunt Osiris, je pénètre à mon gré  
soit dans la région des Morts  
Soit dans celle des Vivants sur la Terre  
Partout où me conduit mon désir (inv 2).*

Un mort-vivant est en général le fait d'un nécromant ou d'un prêtre de la Mort, voire d'une divinité de la Mort. Il arrive cependant que des morts-vivants se créent seuls, sur la base des pouvoirs de l'affinité Mort, qui est en fait équivalente au Ka (cf. Maléfices). Il suffit pour cela que l'âme morte ait eu connaissance de son Ren et soit en mesure de faire un choix (ce qui suppose un cœur Ib encore > 0). Il est arrivé que des nécromants se contentent de dire à des âmes mortes leur Ren, afin de les voir se transformer d'elles-mêmes en morts-vivants, sans aucun effort supplémentaire de leur part.

### **Ankh 0 (sauf Protégés d'Hathor et Divinités Stellaires)**

#### **Second Ren**

## 8. L'âme morte enfermée (hors de la Douat)

Une âme morte peut elle aussi être enfermée, par exemple par le rituel démoniaque d'enfermement de l'âme, si le démoniste tue lui-même la victime. Une âme enfermée n'est pas dégradée en principe par le rituel en soi. Les âmes des créatures enchantées immortelles comme les Dragons, les Fées sont comme celles des humanoïdes de ce point de vue. Cependant, une âme enfermée est arrachée à la Douat.

Une âme morte transformée en larve ou homoncule est aussi considérée comme âme morte enfermée, de même une âme transformée ensuite en Diable après avoir été Larve. Remarque concernant les Larves : Elles se présentent sous la forme de larves blanchâtres, présentes dans le Monde Matériel uniquement, tenant dans la paume de la main, qui se nourrissent d'un peu de sang, et peuvent être détruites à tout moment en les écrasant, l'âme étant alors brûlée.

*Les âmes mortes présentes dans la Douat ont une liberté d'action très variable suivant leur Ba, leur Ka et le fait qu'elles connaissent ou non leur Ren. La mort en elle-même les conduit par défaut dans la région zéro de la Douat, celle de la Première Heure : le seuil de la Belle Amenti. Mais il y a des exceptions.*

## ANGÉLIQUE (La langue) (השפה השמיים)

Voir aussi Anges, Titans et Titanides, Cosmogonie, Kabbale, Dieu Unique, Satan, la Chute du Royaume de Dieu

*Angélique: Sortilèges*



1	Évocation
2	Prescience
3	מץוה Mitsvah
4	האגליה Haglayah
5	Malheur aux immortels
6	Dissipation
7	Double-Vue
8	Désenvoûtement

*Angélique: Crédit*

1	Réécriture du Sefer
2	Transmigration des âmes
3	Écriture du Sefer
4	קְרִיאָה Kèriyah (appel)
5	Réécriture de la sefirah
6	Les anges immobiles
7	Écriture de la sefirah
8	כָּלֹב Kelouv (cage)

### Angélique: Arcanes

1	תְּפִלָּה Tefilah (invocation)
2	נִכְנָעוֹת Nivna'ut (soumission)
3	Lecture du Sefer
4	נְאֵמָנוֹת Neaemanut (loyauté)
5	Lecture des Séfirot
6	קָתָב Kâtav
7	Le regard du prophète

*Hasafah hashamaïm* ("la langue du ciel"): la langue angélique est née de la Langue Sacrée créée par le Dieu Unique (cf. *la Chute du Royaume de Dieu*) afin de conférer le don de la parole à ses anges. Crée par le Prophète en opposition avec la langue diabolique - créée elle aussi à partir de la Langue Sacrée - la langue angélique est devenue aujourd'hui la langue des anges, même des plus anciens, et la Langue Sacrée a disparu avec le Royaume de Dieu. L'hébreu constituera la référence linguistique de l'angélique.

La magie angélique se définit d'abord par *l'évocation, l'invocation, la transformation et la création des Xoas créées*. On explicitera ces manipulations plus bas.

La nature des xoas créées est longuement décrite dans l'article *Anges*, lesquels correspondent à un type particulier de xoa créée, appelée séfer. Lisez cet article avant de poursuivre plus avant la lecture de celui-ci.

De quoi est faite une xoa créée? On sait que les démons et les diables sont faits à partir d'âmes mortes. Une xoa créée peut en effet être créée à partir d'âmes mortes, mais ce n'est pas obligatoire. Un angéliste peut créer une xoa en sacrifiant une partie de sa transcendance, comme pour la création d'un objet magique. Mais c'est une source animée au lieu d'être inanimée comme l'est un objet magique. Les sources animées créées par les autres magies du verbe sont obtenues par transformation d'une source animée pré-existante, qui sert de "matière première" (souvent des âmes mortes, comme pour les démons et les morts-vivants). Mais la langue angélique a le privilège de **créer** ses sources animées.

Reposant sur la manipulation et l'écriture des séfer et des séfirot, la magie angélique considère qu'elle agit sur la destinée en général. Le but initial du Dieu Unique ayant été de recréer la Vie par le Verbe, cette volonté se retrouve dans la langue angélique dans la mesure où elle voit tout être vivant comme investi d'un destin particulier, ou plutôt voué à servir un dessein qui le dépasse. Pour un mage angélique l'existence a un sens précis, et qui doit être révélé pour donner à l'être sa pleine mesure.

Un mage angélique est souvent un être passionné, se considérant voué à une mission particulière, ce qui s'accorde assez avec le contexte presque exclusivement religieux dans lequel cette langue est enseignée.

En effet, comme la langue diabolique, la langue angélique est monopolisée par quelques clergés qui s'attachent à supprimer tous les enseignements laïcs de cette langue. La plupart des mages angélistes sont donc des prêtres mages. C'est encore plus vrai de la langue angélique que de la langue diabolique, puisque les Rois Infernaux forment des mages diabolistes laïcs à leur service. De fait, la plupart des rares mages angélistes laïcs existants sont en fait des apostats, c'est-à-dire d'anciens prêtres ayant rejeté leur statut religieux.

Il existe donc deux pans de la langue angélique: *l'invocation, la transformation et la création des Xoas créées* mais aussi l'extension de cette approche à toute forme d'existence, comme si la nature de chaque être pouvait se ramener à un sefer. Les angélistes appellent cette démarche *la Voie Totalitaire*. Si chaque être a une destinée, il est possible de la contrôler par celle-ci.

Mais si tous n'ont pas une destinée, autant en façonne une. La magie angélique repose sur une pensée profondément idéaliste au sens philosophique du terme: la pensée mène le monde, ou à défaut le devrait. En cela elle est un prolongement de la volonté du Démurge (cf. *La chute du Royaume de Dieu*) de recréer la vie afin qu'elle soit véritablement issue du Verbe. Ainsi la vie créée par le Verbe est supérieure à toute autre forme de vie. La Xoa est pour un angélique l'image de la perfection car elle confère un sens à l'existence, une finalité à l'être. De ce fait la Voie totalitaire n'est que l'expression de la volonté d'étendre cette perfection de la Xoa créée immortelle à l'existence mortelle.

Cela comprend également une vision de la magie, comme toutes les magies du Verbe: toute forme de magie est orientée, a une finalité, un sens. Aux yeux des cosmogonistes angélistes la transition de Prime Terre à Terre Seconde fut une bénédiction car elle permit de donner une âme à la matière, un sens à l'existence, justement par l'introduction de la magie. Le fait par exemple que la plupart des composants alchimiques aient un effet natif (cf. *Alchimie*) est pour les théoriciens angélistes une preuve de cette orientation de la magie en général, d'un but caché derrière toute manifestation métaphysique.

Cette destinée, ou orientation, qui donne sens à l'existence, est révélée (ou créée selon le point de vue) par le mage angélique dans les

affinité mortelles de l'Âme Nue. Similaire à un sefer, elle est appelée "destinée": *mazal* מַזָּל. Elle prend racine dans une ou plusieurs affinités de l'Âme Nue de la créature mortelle concernée et s'en nourrit à la manière d'un envoûtement, à ceci près qu'elle constitue une mutation irréversible et est en elle-même une affinité de type Métamorphose.

### Caractéristiques par défaut

Comme toutes les magies du verbe, la magie angélique exige toujours par défaut des composantes verbales et somatiques. Les jets de résistance se font par défaut contre un seuil égal à 10 + niveau du pouvoir + analyse du mage. Lorsqu'il s'agit d'un sort ni instantané ni permanent (réversible ou non) sa durée par défaut est de n rounds, où n est le niveau du mage. La portée par défaut est à vue, à condition que le mage ait une bonne vision de sa cible, ou sinon la perception de la cible par un autre sens. Un mage peut envoyer un sort sur une personne dont il entend la voix ou avec lequel il est en contact physique. Certains mages s'étant magiquement dotés d'un flair animal affirment avoir pu utiliser ce sens pour atteindre leur cible, mais cela n'est guère confirmé par la pratique.

### Sortilèges

**Désenvoûtement** : Hormis son niveau, ce pouvoir est identique au pouvoir draconique du même nom. Cf. l'article éponyme.

**Dissipation** : Hormis son niveau, ce pouvoir est identique au pouvoir draconique du même nom. Cf. l'article éponyme.

**Double-Vue** : Hormis son niveau, ce pouvoir est identique au pouvoir draconique du même nom. Cf. l'article éponyme.

**Évocation** : Ce pouvoir permet au mage de faire appel au pouvoir d'un ange dont il connaît le séfer sans que l'ange concerné soit présent. Le pouvoir de l'ange doit être issu de l'un des versets hermétiques du séfer de l'ange (cf. *Anges*) et devient alors celui du mage: l'effet du sortilège est celui du pouvoir concerné. Le niveau d'utilisation de l'évocation est choisi par le mage (ne peut être supérieur au rang de son extension sortilèges), et permettra de moduler l'effet du pouvoir en même temps que de calculer son coût en Transcendance. L'Ange concerné n'est pas affaibli par l'utilisation de son pouvoir puisque la source en est alimentée par la transcendance du mage, mais il sait qu'on utilise sa xoa et a droit de résister à l'utilisation de son pouvoir, en réussissant un jet de volonté dont le seuil est celui de l'invocation. Si l'Ange résiste, le mage peut recommencer, mais à chaque fois il perd la transcendance correspondant au coût du sortilège.

**הגליה Haglayah ("bannissement")** : Ce pouvoir permet de bannir la manifestation physique d'une créature issue d'un monde imaginaire (esprit, mort-vivant, démon, diable... mais pas les anges) en la renvoyant d'où elle provient (jet de volonté). Une fois le bannissement réussi la créature ne peut plus se rendre sur Terre pour au moins n jours terrestres. Dans le cas d'un mort-vivant le khabit est définitivement détruit. En cas d'échec ce pouvoir ne peut être relancé par le mage sur la même cible avant la prochaine aube.

**Malheur aux immortels** : Ce pouvoir fut pris aux mages-géomètres, qui pourtant ne partagent guère la philosophie des angélistes. Ce pouvoir s'applique à vue à toute forme de créature purement magique: Peuple-Fée, Mort-Vivant, Ténébride, Titanide, Démon, Ange, Diable, Procureur... Reposant sur l'idée que ces créatures sont fondamentalement magiques, et que cette magie peut être détruite (comme dans l'*Inhibition draconique*), ce pouvoir permet de priver momentanément toute créature magique de ses pouvoirs pour n rounds, comme si elle était sous l'influence de la pierre uranique ou d'une zone anti-magique. L'intérêt fondamental de ce pouvoir est que ses chances de réussite ne correspondent pas à un jet de volonté de la victime ni à sa résistance à la magie, qui ne s'appliquent pas ici, mais à un pourcentage toujours égal au triple du niveau du mage qui le lance. Il est paradoxal que les angélistes soient ceux-là même qui fassent usage d'un pouvoir si craint des immortels, mais ils sont les premiers à vouloir se prémunir des actions des Anges, qui sont parmi les plus puissants des immortels. C'est pour eux une sorte de soupape de sécurité. Ce pouvoir peut être relancé plusieurs fois par le mage s'il échoue, mais tout immortel saura qu'il est la cible de ce pouvoir qu'ils craignent tant et identifiera tout de suite la source du sortilège.

**מצוּת Maztah** **Mitsvah (commandement)** : C'est le commandement au sens biblique du terme. Cet envoûtement est comme la Prescience un pouvoir étroitement lié à la notion de Voie Totalitaire. Son utilisation est de ce fait assez imprévisible dans ses effets car elle sera d'autant plus efficace que le commandement sera en accord avec la destinée de la personne, à supposer qu'elle en ait une. Dans le cas où la cible porte un Mazal en elle, ce pouvoir fonctionnera de manière optimale à condition d'aller dans le sens de la destinée décrite par le Mazal, de même s'il s'agit d'une créature déterminée par essence, comme un diable, un démon, un ange ou la plupart des morts-vivants. Le commandement correspond à un ordre rédigé en n mots auquel la cible se trouve soumis si elle échoue à son jet de volonté. Le jet de volonté sera modifié selon la nature de l'ordre et son lien avec une éventuelle destinée de la cible. La durée du sort est précisée dans le texte du commandement: à défaut elle est égale à n rounds. Plus la durée du commandement sera longue, plus il sera naturellement aisé d'y résister: au MJ d'évaluer tout ça.

**Prescience** : Hormis son niveau, ce pouvoir est presque identique au pouvoir draconique du même nom. Cf. l'article éponyme. Sa version angélique repose cependant sur l'idée d'une destinée inhérente au personnage. Elle est donc souvent plus claire, plus précise, mais aussi moins exhaustive, car elle peut se révéler entièrement fausse lorsque le déterminisme est pris en défaut. Par ailleurs la limite de niveau d'utilisation de la version draconique ne s'applique pas ici si l'affinité sortilèges de l'angéliste lui permet d'aller plus loin.

### Création

**Les anges immobiles :** Le coût de création d'un ange étant prohibitif, certains angélistes ont créé ce pouvoir qui offre une alternative "économique". Ce pouvoir permet d'écrire un verset hermétique destiné normalement au séfer d'un ange sur un objet et de l'enchanter pour une dépense équivalente au coût individuel du verset concerné s'il était écrit dans le séfer d'un ange. Les pouvoirs du verset deviennent définitifs et peuvent être activé selon des conditions quelconques dictées par le mage. De plus l'objet devient indestructible par des moyens normaux. Comme pour la magie draconique, la transcendance vive alimentant l'objet doit être au moins à moitié d'origine charnelle.

**Écriture du sefer :** Ce pouvoir permet de créer un séfer, c'est-à-dire une Xoa créée angélique. L'utilisation basique de ce pouvoir est simple: l'ange est créé en échange d'un sacrifice de Transcendance vive du mage et/ou d'autres personnes volontaires. Il n'y a pas de durée précise pour l'écriture d'un séfer, mais cela prend en général plusieurs jours. Le coût de création de base d'un ange correspond à sa puissance globale: cf. *Anges* à ce sujet. Il est évident que ce coût est abominablement prohibitif, ce qui amène les angélistes à utiliser les parzufim et les symétries gématriques pour réduire ce coût.

Une première règle à ce sujet est que **le coût d'un verset hermétique est en pratique divisé par le nombre d'occurrences de la racine trilitère qui lui est associée dans le texte du verset.**

Les symétries gématriques ne s'appliquent qu'au nom de l'Ange. Chaque symétrie gématrique permettra également de diviser par deux le coût de la puissance brute de l'Ange. Une symétrie gématrique peut par exemple être la suivante: la somme les valeurs gématriques de la première moitié des lettres du nom est égale à celle de la seconde moitié. On laisse aux angélistes le soin d'inventer d'autres formes de symétries gématriques, en respectant l'esprit de l'ésotérisme cabalistique sous-jacent, qui éprouve pour les chiffres une sorte de fascination supersitieuse.

L'utilisation des parzufim, c'est-à-dire des images des sefirot, dans la création d'un sefer permet tout d'abord d'en réduire le coût général, mais également d'en assurer la viabilité. En effet, créer un Ange hors de toute référence à des sefirot a une forte probabilité d'échouer. La créature sera la plupart du temps sans cohérence interne, inutilisable et dangereuse, et le sacrifice de transcendance aura été fait en pure perte. Des angélistes très doués ou très chanceux parviennent à se passer des sefirot, mais c'est un exercice auquel peu d'entre eux s'adonnent.

Pour les sefirot de l'arbre de vie chaque parzuf réduit le coût final de la création de l'ange d'un nombre de points de transcendance qui varie avec sa position dans l'arbre: 8 pour Malkuth, 7 pour Yesod, 6 pour Hod et Nezah, 5 pour Tiferet, 4 pour Gevurah et Hesed, 3 pour Da'at, 2 pour Binah et Hokhmah, et 1 pour Keter.

**Écriture de la sefirah :** C'est le pouvoir qui permet à un mage de créer une sefirah... Le terme d'écriture ici est à prendre en un sens différent de celui qui s'applique à l'écriture d'un sefer. En effet, si un sefer est en pratique en bijection parfaite avec un texte angélique, il n'en va pas de même pour les sefirot. Da'at, la sefirah créée par les angélistes au service du Dieu Unique, est le sujet de mille textes différents gardés précieusement au sein de la citadelle de Sainte-Volonté, mais aucun angéliste n'est en mesure d'exhiber un texte qui la définirait, même de manière hermétique, hormis son nom.

Ce pouvoir permet donc au mage de créer un sefirah mais on n'en dira pas plus. La création d'une sefirah est en quelque sorte le Saint-Graal des angélistes, l'inaccessible idéal que tous poursuivent plus ou moins. Proposer une règle pour une telle quête serait dérisoire. Il va de soi cependant que la création d'une sefirah représente une dépense d'énergie magique considérablement plus importante que celle qui est nécessaire à l'écriture d'un sefer.

**כְּלֹעַ Kelouv** (la cage) : Ce pouvoir est lié à "Malheur aux Immortels". Lorsque le mage parvient à priver une créature de ses pouvoirs magiques sous la forme d'une rémanence absurde (cf. *Coercition*) par ce dernier pouvoir, il peut alors tenter de figer définitivement la créature sous cette forme. Kelouv permet au mage de marquer la créature de son sceau d'angéliste, qui apparaîtra comme une source magique sur la créature, sans attache matérielle, et donc indestructible par des moyens purement matériels. La victime est donc privée de ses pouvoirs tant que le sceau est présent.

La créature à droit à un jet de volonté pour échapper à la cage (la résistance à la magie ici ne fonctionne pas). En cas d'échec le sceau est appliqué, et son application coûte alors au mage un sacrifice de Transcendance vive égal à  $\max(1,81-8m)$ , où m est la marge d'échec de la cible. En cas de réussite le mage dépense seulement la transcendance d'un sortilège de niveau 8. La citadelle de Sainte-Volonté tient dans ses geôles de nombreuses créatures immortelles ainsi réduites à l'impuissance, et dont elle se sert comme d'une base de composants alchimiques.

**קְרִיאַה Kèriyah** (l'appel) : Lorsqu'elles sont enchantées, les runes angéliques de ce pouvoir confèrent à l'objet sur lequel elles ont été gravées un pouvoir d'un ange dont le séfer est connu de l'angéliste. Ce pouvoir devient définitif et peut être activé selon des conditions quelconques dictées par le mage. De plus l'objet devient indestructible par des moyens normaux. Lorsqu'il enchantera les runes, le mage choisit un niveau k associé au pouvoir ainsi reproduit, comme s'il utilisait le sortilège "Évocation", mais ce niveau ne peut être supérieur au rang de son extension création.

Le coût en Transcendance vive de l'enchantement est alors  $(k+1)^2$ , exactement comme si le sort était lancé par évocation. Comme pour la magie draconique, la transcendance vive alimentant l'objet doit être au moins à moitié d'origine charnelle.

**Réécriture du sefer :** Ce pouvoir permet de transformer un sefer existant en réécrivant ses versets. Pour cela le mage doit avoir l'accord de l'ange concerné ou l'avoir réduit à l'impuissance par **כְּלֹעַ Kelouv** auparavant. La règle est ensuite très simple: il doit payer en Transcendance vive comme pour l'écriture du sefer le coût de chaque verset qu'il efface et celui de chaque verset qu'il réécrit ou ajoute.

**Réécriture de la sefirah :** Comme pour l'écriture de la séfirah (cf. ci-avant) on laisse ce pouvoir dans un flou artistique assumé. Il

permet de modifier une sefirah existante et est donc moins coûteux et moins ardu d'utilisation que l'écriture de la sefirah mais reste d'une complexité divinement élevée.

**Transmigration des âmes** : Ce pouvoir permet à l'angéliste d'utiliser la source d'énergie que constituent des âmes mortes pour aider à la création d'un ange. La personne doit être volontaire: ce pouvoir la tue et "transmigre" son âme dans un réceptacle matériel quelconque sous la forme d'un potentiel de transcendance vive égal à son Ka. Mais attention: ce potentiel ne peut être utilisé que par le mage qui l'a créé et uniquement pour créer un ange particulier dont le nom futur est inscrit magiquement dans la source magique que représente l'objet. Ce potentiel peut ensuite être utilisé lors de la création de l'ange concerné. Le fait que la plupart des angélistes soient aussi des prêtres les aide considérablement dans cette entreprise de "collecte". Dans le cas d'un angéliste qui soit aussi prêtre, la capture de l'âme se fera dans le cadre d'un service funéraire particulier. C'est ainsi que s'organisent parfois des pèlerinages de croyants moribonds vers des monastères abritant des angélistes comme celui de Sainte-Volonté, qui viennent en quelque sorte y mourir et offrir leur âme pour créer un nouvel ange, considérant ce sacrifice comme le salut absolu. Par ailleurs il est également fréquent que le Dieu Unique intervienne lors de la création d'un Ange par ses prêtres pour fournir lui-même la Transcendance nécessaire d'une manière ou d'une autre, utilisant en quelque sorte une version divine de ce pouvoir à partir des âmes supplantes qui lui sont vouées.

### Arcanes

**כתב קָתָב** **Kâtav** ("il a écrit") : C'est ce pouvoir qui permet d'agir sur une ou plusieurs affinités mortelles de l'âme nue d'une cible VOLONTAIRE pour créer ou révéler son mazal, c'âd sa destinée. L'écriture ne nécessite aucune forme d'action matérielle mais elle est longue et prend plusieurs heures, et exige de plus du mage une longue période de recueillement préalable. Le joueur interprétant le mage doit rédiger les versets du texte décrivant le mazal, et ce texte pourra être lu comme un sefer, par le même pouvoir et selon les mêmes modalités, par un autre angéliste. Du point de vue d'une double-vue profane, le mazal apparaîtra comme une sorte de mutation de tout ou partie des affinités de l'âme nue affectées, liée à la langue angélique.

En pratique on considère que le texte décrit la destinée de la personne, et que le nombre de points d'affinité consacrés au mazal représente son pouvoir. Ces points sont soustraits de ceux de l'affinité ou des affinités choisies. Même réduite à zéro, une affinité affaiblie pour créer un mazal ne disparaît pas pour autant: elle est seulement à 0.

Le mazal est une sorte d'affinité mortelle, de type métamorphose, qui n'apporte aucune transcendance ou grâce mais confère à la personne un ou plusieurs pouvoirs de magie naturelle. Chacun de ces pouvoirs a un coût en points d'affinité sacrifiés et le mage choisit ceux qu'il associera au mazal pourvu qu'il puisse sacrifier leur coût en points d'affinité détournés ou "orientés". Les bonus sont cumulatifs.

Ces pouvoirs ne seront utilisables par la personne portant le mazal que lorsqu'il va dans le sens de sa destinée. Un pouvoir classique du mazal est d'autoriser de relancer tout jet de dé, cela ne s'applique que pour les actions allant dans le sens du mazal, et ce de manière évidente et directe (avis aux amateurs de casuistique rôlistique). Voici les pouvoirs possibles du mazal en fonction de leur coût:

- 1: +5 en combat (à répartir entre armes, esquive et mouvement) et +10 sur les autres compétences, OU +4 sur tous les jets de résistance
- 2: Relancer tout jet de dé une fois (le second jet seul compte, même s'il est plus mauvais)
- 3: Dépenser  $n^2$  points de Transcendance au lieu de  $(n+1)^2$  pour lancer un sort transcendant à un niveau d'utilisation n
- 4: Faire deux jets de dés au lieu d'un et choisir le meilleur des 2
- 5: Immunité à une forme de magie opposée (par exemple le nécromantique OU l'énergie négative pour une destinée de combat contre les morts-vivants)

**Lecture du sefer** : Ce pouvoir permet de lire le sefer d'un ange si on se trouve en sa présence. La lecture d'un sefer est presque instantanée. L'ange cible a droit à un jet de volonté pour chacun de ses versets. À la première réussite de sa part le mage doit recommencer du début. Un ange sait toujours qu'on essaie de lire son sefer.

**Lecture des Séfirot** : Les Séfirot sont présentes de manière diffuse dans tout l'Univers (cf. *Anges*), et ne peuvent donc en principe être la cible d'aucun pouvoir magique. Mais ce pouvoir permet au Mage de ressentir leur présence et de focaliser son pouvoir sur l'une d'entre elles pour mieux la comprendre, même sans être capable de la nommer ni rien savoir d'elle. L'exercice de ce pouvoir prend alors la forme d'une sorte de méditation qui peut durer des jours, au cours de laquelle le corps du mage n'aura plus aucun besoin matériel, comme s'il se nourrissait directement de magie, et ne pourra être tiré de cet état par aucun moyen naturel.

La durée du sortilège dépend en fait du potentiel magique du mage au moment où il lance ce sort. Ce pouvoir consomme en effet peu à peu la transcendance disponible du mage qui ne se réveille que lorsque son potentiel atteint 0. Plus le sortilège est long plus le mage aura une compréhension fine de la séfirah qu'il observe. Ce genre de recherche est entreprise avant la création d'un nouvel ange, afin de pouvoir utiliser les séfirot à bon escient.

**loyauté נְאֵמָנָה Neaemanut** : Ce pouvoir permet au mage d'établir un lien permanent entre lui et un ange, rendant celui-ci incapable de résister à ses sortilèges et modifiant sa capacité à résister aux sortilèges des autres mages angélistes. Pour que ce sort

réussisse, il faut que l'Ange soit en présence du mage et soumis à lui. L'utilisation de ce pouvoir ne coûte qu'un sacrifice de Transcendance vive dont le montant k (au moins égal à 1 évidemment) est choisi par le mage. Le lien de loyauté est visible, mais comme celui d'invocation il est très difficile de remonter jusqu'à sa source. En revanche la quantité de Transcendance sacrifiée pour créer ce lien, appelée **bekhonah** : *bekhonah*, c'est-à-dire prééminence, est visible par lecture du sefer.

Dès lors l'Ange dispose d'un bonus de +k pour résister à tout sortilège venant d'un autre angéliste et ne peut plus résister aux sortilèges du mage auquel il est lié. **Mais un ange peut être lié à plusieurs mages** par Neaemanut. Les bonus de résistance sont alors cumulatifs pour les mages n'étant pas liés par Neaemanut à l'ange, ce qui rend l'accession de nouveaux mages au lien de loyauté avec un ange donné de plus en plus difficile. En cas de conflit entre deux mages liés à un même Ange c'est le mage ayant la plus haute bekhonah qui l'emporte systématiquement. La bekhonah peut être augmentée à n'importe quel moment sans avoir besoin d'être en présence de l'ange. De ce fait il arrive qu'un mage perde brusquement le contrôle d'un ange si un autre mage décide de dépasser sa bekhonah.

Afin d'éviter des surenchères stériles, les angélistes s'entendent traditionnellement pour partager le contrôle d'un Ange dans ce genre de cas. Le paradoxe de ce pouvoir est qu'il devient impossible à un angéliste ayant ce lien à un Ange de soumettre celui-ci tant que sa bekhonah est dépassée par une autre alors qu'un autre angéliste n'étant pas lié à cet Ange conserve une chance de le détourner.

**Nivna'ut (soumission)** : Soumettre un Ange n'est possible que si l'on connaît son sefer et après l'avoir invoqué. C'est ce que ce sort permet de faire. Son coût est le double de celui de l'invocation et le seuil du jet de volonté est le même que pour l'invocation. Un Ange ne peut être soumis à deux mages à la fois, ni invoqué par un mage lorsqu'il est soumis à un autre. Un Ange peut se soumettre volontairement à un mage, par exemple si celui-ci est prêtre et en droit de le commander, de manière à ne pas être intempestivement invoqué et soumis par un autre mage au beau milieu de sa tâche.

Nivna'ut se voit dans la mesure où toute forme de double-vue ou de lecture du sefer montrera que l'Ange est soumis, en revanche le lien au mage commandeur est très difficile à remonter, les angélistes ne laissant pas de sceau comme le font les démonistes ou les diabolistes. Nivna'ut dure tant que l'Ange échoue à ses jets de volonté ou tant que le mage le maintient sous son contrôle. L'Ange a droit à un jet de volonté par jour et reste sous contrôle jusqu'à réussir.

**Le regard du Prophète** : Il s'agit du pouvoir qui permit jadis au Prophète de créer les premières Séfirot, c'est-à-dire de créer une Xoa. C'est un pouvoir qui permet de voir les Xoas pures, épanouies ou non, diffuses ou non et de percevoir les forces qu'elle abrite, de manière similaire au pouvoir "La Mort de Vortigern" des Sorciers d'*Io*. Ce pouvoir a permis au Prophète de comprendre la structure des Xoas pures pour la répliquer et peut être utilisé par le mage pour conférer à un ange de sa création des pouvoirs proches de ceux d'une Xoa pure dont il ait compris la logique. A minima il permet au mage de percevoir la présence d'une Xoa (aucun jet de volonté autorisé mais la résistance à la magie s'applique).

**Tefilah (invocation)** : Ce pouvoir permet d'invoquer un ange dont le mage connaît le sefer par cœur. S'il n'est pas lié par un autre pouvoir, l'ange ne peut résister à l'invocation, sinon le lanceur de sorts à l'origine du pouvoir liant l'ange doit réussir un jet de volonté contre ce sort (en prenant comme seuil 10+le score de l'affinité angélique du mage), sans quoi les pouvoirs liant l'ange sont rompus et l'ange est invoqué. Le niveau d'exécution de l'invocation ne correspond pas à son niveau de maîtrise et est égal au nombre de versets composant le sefer de l'ange. L'invocation amène l'ange en présence physique du mage mais ne le soumet pas à la volonté de celui-ci. Lorsque le mage est également prêtre et en quelque sorte dans son droit en invoquant l'Ange, alors le jet de volonté ne sera pas nécessaire, l'Ange viendra de son propre gré, mais la dépense en Transcendance sera maintenue.

## ANGES (מלְאָכִים)

Voir aussi Langue angélique, Titans et Titanides, la Chute du Royaume de Dieu, Cosmogonie, Kabbale

Les Anges (*Maleakh, Maleakhim au pluriel*), contrairement aux Diables et aux Démons, ne sont pas indépendants des Dieux qui leur correspondent. Ils ne se créent pas eux-mêmes comme les Diables ou les Démons, et ne peuvent dévorer des âmes comme les Anciens par les larves et les Démons par l'écorfrage. Certains Anges ont eu accès à un rang divin ou quasi-divin en apparence, comme Satan et ses trois complices, mais ce n'est qu'une illusion, si le Dieu Unique venait à disparaître Satan disparaîtrait, comme la première et la plus belle de ses créations, car Lucifer n'est autre que l'Ange préféré de Yahvé Sabaoth. Hormis les Anges déchus, les Anges sont en principe liés à la teinte spirituelle vertueuse zoroastrienne, car ils représentent la contrepartie dialectique des Diables et des Démons, dans le combat entre le Bien et le Mal qu'a imaginé le Zoroastrisme, pour être ensuite repris par la religion hébraïque, puis le christianisme et l'islam. "Ange" lui-même est une terme issu du grec ancien qui signifie tout bonnement "messager".

Certains Anges sont conçus à partir d'âmes humaines à qui une nature angélique est conférée, en cela ils sont proches des Démons et des Diables. Ils ne sont cependant pas constitués comme les Démons d'un pentacle portant un peu de l'essence des Cinq Principes ni du Verbe diabolique fait Chair comme pour les Diables.

Un Diable ne peut jamais être reconstitué s'il est détruit, car l'âme à partir de laquelle il a été construit est définitivement brûlée. Un démon ne peut se reconstituer que si son pentacle a pu rejoindre son plan d'origine ou un plan asservi. Mais les Anges sont éternels, ou du moins conçus comme tels.

Un ange n'est en fait qu'une Xoa créée (cf. *Titans et Titanides*), certes, mais une Xoa néanmoins, et c'est ce qui fait d'eux les plus belles créations des Dieux qui ont appris à maîtriser l'art de la création des Xoas. L'existence même de la Xoa pour les Anges explique que les Angélistes ne puissent par exemple pas créer d'Anges comme les Démonistes créent des Démons ou comme les Diabolistes en achètent, ou disons que la création d'une Xoa est le stade ultime de l'art angélique. C'est également ce qui distingue les Anges Déchus de Lucifer des Diables.

### **Qu'est-ce qu'une xoa créée?**

Contrairement aux Xoas des Titanides - appelés **Nephilim** par les angélistes - les Xoas créées ne sont pas conçues pour évoluer d'elles-mêmes. Ce sont des créations figées, incapable de changer autrement que par une action extérieure. Les régions en sont fixées dès le début et ne sont pas censées évoluer. Ce n'est d'ailleurs pas spécifique à la magie angélique: c'est le cas de toutes les xoas créées, y compris celles qui naissent de la magie antique. C'est d'ailleurs ce caractère immuable qui garantit leur immortalité, puisqu'elles peuvent être reconstruites à l'identique tant qu'on en connaît la structure.

Si une xoa pure est un monde en évolution, une xoa créée est une histoire achevée, qui ne peut évoluer que par action d'un mage angéliste ou d'une divinité, et qui se déroule dans le monde intérieur de la xoa créée. Si un sorcier d'Io entre en une xoa créée, il verra dans les régions qui la composent des scènes qui se répèteront à l'infini. On retrouve cette idée d'une histoire se situant dans une Xoa dans le Conte de la Drache chez les Chevaliers Sangdragons (cf. article éponyme).

Les xoas créées sont de deux types: les xoas créées supérieures, ou de première génération et les xoas créées inférieures, ou de seconde génération ou encore xoas angéliques.

Le second type est ce qui constitue la nature fondamentale des anges, et on les appelle également **סֵפֶר**, séfer (Sfarim au pluriel), ce qui signifie "livre" en angélique. Le séfer d'un Ange le définit de manière unique. Deux Anges partageant le même Sefer sont identiques et ne se distinguent plus que par leur historique.

Le premier type, beaucoup plus rare, est appelé sefirah (Séfiroth au pluriel). Ce terme au sens complexe, mais étymologiquement proche de Séfer, est issu de la Kabbale (cf. l'article éponyme) qui a servi de base à la magie angélique. Une sefirah, au contraire d'un Séfer, n'a pas d'incarnation physique. Les séfiroth sont diffuses dans l'univers à la manière des xoas des Kamis (cf. *Titans et Titanides*). De ce fait une sefirah ne peut être invoquée comme peut l'être un ange, mais elle peut être évoquée, transformée et même créée, comme le fut Daath par les premiers kabbalistes angélistes (cf. *la Kabbale*).

Il n'y a pas de transition possible entre un type de xoa et un autre, le Renversement des Formes (cf. *Titans et Titanides*) ne s'appliquant pas aux xoas créées (du moins jusqu'à présent). Une xoa est sefirah ou Séfer dès sa création et jusqu'à sa destruction.

Outre le fait qu'elles soient présentes partout dans l'Univers - contrairement aux xoas angéliques qui n'existent que par leur incarnation matérielle - les séfiroth servent le plus souvent de matrice pour la création des sferim. C'est notamment le cas pour les anges du Dieu unique, qui sont associés aux sentiers qui joignent les séfiroth de l'Arbre de Vie entre elles pour les anges de la lumière, et les séphiroth de l'Arbre de la Connaissance (appelées dans ce cas kēlippoth) pour les anges déchus (cf. *Satan > la Kabbale noire*). Il est possible de créer un Séfer sans utiliser la matrice d'une sefirah, mais c'est beaucoup plus difficile et c'est très rare.

L'idée du séfer exprime son caractère immuable et figé: c'est un livre qui raconte une histoire achevée. Le terme même de sefer vient également de ce que, lorsqu'il crée un ange, un angéliste rédige un véritable livre en angélique, correspondant exactement au sefer de l'ange en question, et permettant à un autre angéliste de recréer exactement le même ange. La bibliothèque de Sainte-Volonté (cf. article éponyme) renferme les livres racontant les xoas de tous les anges créés à partir des Séphiroth, lesquelles ayant été créées par la magie antique, n'ont pas de contrepartie écrite à leur sefer.

Comme n'importe quelle xoa celle d'un ange peut être physiquement détruite et on attribue à chaque ange un total de points de vie. Si un ange se trouve à un total qui signifierait sa mort s'il était mortel, il est considéré comme détruit et sa xoa ne lui survit pas. Elle doit être recréée à l'identique pour qu'il puisse "ressusciter".

En effet, de par la nature même du séfer, les angélistes peuvent refabriquer une Xoa angélique détruite à l'identique, et de ce fait l'ange qui existait précédemment, alors que la Xoa pure d'un titanide est unique et disparaît avec lui s'il est tué. Un ange ne disparaît



véritablement que si la transcription des versets de son *Séfer* est perdue.

Pour revenir au formalisme général des xoas (cf. *Titans et Titanides*), une sefirah est en fait une xoa de dimension zéro: c'est-à-dire qu'elle est limitée à un unique nœud, et ne possède pas de région, ce qui explique qu'elle ne puisse jamais s'incarner, alors que les xoas diffuses des Kami le peuvent. De ce fait, la sefirah n'a pas à proprement parler de pouvoirs autonomes, ni même de conscience. Elle représente un concept mystérieux, et pour les croyants une émanation de la Loi Divine. La sefirah n'est donc qu'un pur outil, mais particulièrement puissant.

Les noms des Sefiroth sont particulièrement généraux (cf. *Kabbale*) et peu révélateur de leur fonction précise. Mais c'est justement ce caractère vague qui permet aux Séphiroth d'être interprétées de manières très variées par les angélistes. Comprendre le sens profond d'une Séfirah peut être le travail de toute une vie pour un angéliste. Les Sefiroth, que ce soient les originelles ou les Kelippoth ou encore les Séfiroth profanes, doivent rester un mystère, et c'est une partie de la langue angélique que nous ne décrirons pas dans le détail ici car cela doit rester un espace libre pour l'imagination des joueurs et du MJ. Les Sefiroth sont après tout dans la Kabbale traditionnelle rien moins que les clefs de l'univers. En termes d'utilité pratique immédiate, les sefiroth rendent la création d'anges plus aisée en étant associées aux nœuds de leur xoa, et de nombreux angélistes se contentent d'utiliser cette propriété sans percer leur secret, apportant ainsi une composante qu'ils ne maîtrisent pas dans les Anges qu'ils créent (cf. *la Langue angélique > Écriture du Séfer*).

Un ensemble de séfiroth comme l'Arbre de Vie ou Adam Kadmon, ou l'Arbre de la Connaissance peut constituer une matrice pour les Sfarim. Les nœuds d'une xoa angélique née d'une matrice seront alors des parzufim (de parzuf, "visage" ou "image") de séfiroth de la matrice.

Les nœuds d'une xoa pure ne sont que des positions permettant d'accéder aux pouvoirs des régions adjacentes. Une xoa angélique étant une histoire, ses régions sont en fait comme des épisodes de cette histoire (on parle des "versets" du séfer), qui se suivent selon un ordre déterminé et immuable. Les nœuds donnent alors à histoire son sens de lecture, comme des transitions d'un épisode à un autre. De ce fait, contrairement à une xoa pure, les nœuds d'une xoa créée sont fondamentalement de la même nature que ses régions: ce sont des versets particuliers, limités à un unique mot, qui est son nom, et englobe un concept très général. Ainsi les séfiroth, qui sont en fait les points de base des sfarim, peuvent exister en tant que xoa limitée à un unique nœud, ce qui est impossible pour une xoa pure.

C'est ce qui explique également que les xoas créées soient le plus souvent mono-dimensionnelles: une histoire obéit en général à une structure linéaire. L'histoire se parcourt du premier parzuf au dernier et chaque segment entre deux parzufim est un verset du séfer. Une xoa angélique bi-dimensionnelle aura elle aussi un ordre associé à ses versets-régions, mais la position des nœuds, ou parzufim, ne sera pas celle de simples transitions d'une région à une autre, mais des intersections entre plusieurs régions, indépendantes du cours de l'histoire globale que forme la succession des versets-régions. Pour résumer, une xoa créée de type secondaire, c'est-à-dire séfer, se présente comme une xoa normale dont les régions sont éternellement figées, et ses nœuds sont en général les parzufim de séfiroth. Chaque région est un verset hermétique du séfer (cf. *Anges* pour la définition d'un verset hermétique). Enfin, contrairement aux xoas pures, elles ne peuvent jamais s'épanouir et de plus ne sont pas nécessairement connexes. Un séfer peut contenir de ce fait plusieurs sous-histoires parallèles.

## Les pouvoirs des anges

*L'Homme a des Anges attachés à ses pas (...)  
 qui l'observent sur ordre de Dieu.  
 Dieu ne modifie pas ce qui est en un peuple,  
 avant que celui-ci ait modifié ce qui est en lui-même.  
 Quand Dieu veut du mal à un peuple,  
 il est impossible de repousser ce mal...*

(Le Coran - Sourate du Tonnerre)

Les pouvoirs et la fonction d'un ange sont contenus dans son sefer, sous la forme des versets qui composent le texte du sefer. Le premier verset est le nom de l'ange. Ce nom l'identifie de manière unique (même si un même ange peut exister en plusieurs exemplaires, comme c'est le cas dans certaines légions). Rappelons ici que la référence linguistique de la langue angélique est l'hébreu. On considère donc que les versets du Sefer de l'ange sont rédigés en hébreu.

La succession des lettres formant le nom de l'ange peut être associée à un nombre en faisant la somme des nombres associés à chacune des 22 lettres hébraïques selon la gématrice. La gématrice établit une correspondance entre les lettres de l'alphabet hébreu et des nombres, comme le faisaient également les Grecs et les Romains, avant l'apport des symboles dédiés exclusivement à la numérotation comme les chiffres arabes. *Je mets à ta disposition 22 ouvriers, c'est-à-dire les 22 lettres de la Torah. Attribue une tâche à chacune.* (*Midrash Tanhuma*). Voici le tableau de la gématrice classique:

1	'alèf : א	2	bèit : ב ou vèit : ב	3	gimèl : ג	4	dalèt : ד	5	hè : ה	6	vav : ו
7	zayin : ז	8	hèt : ח	9	tèt : ט	10	yod : י	20	kaf : כ	30	lamèd : ל
40	mèm : מ	50	noun : נ	60	samèkh : ס	70	ayin : ע	80	pèh : פ	90	tsadè : צ
100	qof : ק	200	rèsh : ר	300	shin : ש	400	tav : ת				

Selon ce principe, l'Archange Ashlaïah, dont le nom s'écrit אַשְׁלָאֵהָא, est composé des lettres (on ne compte pas les voyelles) aleph, shin, lamèd, yod et hè, ce qui nous donne  $1+300+30+10+5=346$ . Ce chiffre est considéré comme indiquant la **puissance brute de l'ange**. En effet, lorsque l'ange entre en action toutes ses caractéristiques techniques (points de vie, compétences, caractéristiques de résistance etc...) sont considérées comme étant par défaut à 0. La puissance brute constitue alors un potentiel que l'ange peut répartir entre ces différents aspects selon son désir et pour la durée de la scène. Naturellement il y a quelques limites: aucune caractéristique active ne peut dépasser 12, aucune caractéristique de résistance ne peut dépasser 30. On considérera qu'un ange peut avoir accès à n'importe quelle compétence mortelle commune. De plus, ces points peuvent être utilisés pour "acheter" sur le moment des facultés courantes, qu'elles soient ou non réservées à une discipline en particulier et sans avoir à remplir les prérequis, en considérant que l'ange "achète" 1 point de faculté avec 5 points de puissance brute.

Par exemple si Ashlaïah décide de se préparer pour un combat, il pourra choisir d'avoir:

- une force et une endurance de 12 : 24
- des compétences armes, esquive et mouvement chacune à 20 : 60
- une volonté à 30
- les facultés vif-argent (3) et anticipation (6): 45

ce qui nous fait 159, et lui laisse 187 pour les points de vie. Ashlaïah aura donc 187 points de vie sur chaque localisation.

Outre la puissance brute, chaque verset contient un pouvoir particulier de l'ange. Le second verset concerne toujours la ou les formes physiques que peut prendre l'ange, comme l'Antre pour le Dragon. À partir du troisième verset on applique la règle dite "des portes". L'hébreu, comme les autres langues sémitiques, possède plusieurs familles de mots correspondant chacune à une *racine trilitère*, c'est-à-dire à une combinaison de trois des 22 lettres (sans répétition). Le nombre de ces combinaisons est égal à 1540 et à chaque combinaison on peut associer un chiffre par la géométrie, comme pour les noms des anges. Ces 1540 racines trilitères sont appelées les "portes" de la langue angélique. À chacune de ces portes correspond un ensemble de mots qui partagent une signification commune, parfois assez hermétique.

À partir du troisième verset d'un Séfer, chaque verset est placé sous l'auspice d'une "porte", c'est-à-dire de l'une de ces racines trilitères. Cette racine apparaît nécessairement dans le verset à une ou plusieurs reprises et de plus confère au verset un sens général. On appelle ces versets ultérieurs au nom et à l'apparence les **versets hermétiques**, car leur sens est souvent complexe à déchiffrer.

Par exemple les lettres dalèt, bêt et rès formant le trilitère d-[b ou v pour vèit, lettre dérivée de bêt]-r qui se retrouve dans les mots midbar ("désert"), davar ("chose") et dibèr ("il a parlé"). "Il a parlé dans le désert" prend donc une résonnance particulière qui lui conférera un sens secondaire, d'ordre magique. De même le trilitère sh-l-m (shin, lamèd et mèm) se retrouve dans les mots shalom ("paix"), moushlam ("parfait"), mishtalèm ("rentable") et shilèm ("il a payé"). On voit que la notion de paix est étroitement liée à celle de paiement.

Le verset en lui-même décrira de manière hermétique un ensemble cohérent de pouvoirs du séfer, dont la finalité sera représentée par le champ sémantique de la "porte" correspondant au verset. Au moment où il rédige le sefer, l'angéliste choisit lui-même la porte associée à chaque verset et ce choix apparaîtra de manière évidente à un autre angéliste lisant le sefer de cet ange.

Chaque verset hermétique étant associé à une porte, on peut l'associer à un nombre géométrique, comme le nombre associé à son nom. **La somme des valeurs géométriques des portes des différents versets à partir du troisième est appelée la puissance secondaire de l'ange. La somme des puissances brute et secondaire représente la puissance globale de l'ange, et sert de référence pour le coût de sa création.** Les pouvoirs d'un ange sont donc divisés entre la puissance guerrière que représente sa puissance brute et ses pouvoirs magiques que représentent les versets hermétiques. **Ceux-ci seront d'autant plus puissants que le coût de la racine trilitère associée sera élevé.**

Du point de vue du formalisme général des xoas, les versets hermétiques constituent les régions de la xoa créée qu'exprime le séfer. Les noeuds unissant ces régions sont appelés des parzufim, c'est-à-dire des reflets séfirot utilisées comme matrice pour créer cet ange. La plupart des sfarim sont en effet liés à une ou plusieurs séfirot par le biais des parzufim.

Par ailleurs, tout Ange dispose du pouvoir permanent suivant : il est **invulnérable à toute arme qui ne soit pas magiquement douée du pouvoir spécifique de blesser les anges en général ou cet ange en particulier, hormis les armes en acier à base de nickel** (cf. *Alchimie : Cuivre du Diable*).

## **Les premiers anges**

Les premiers Anges furent créés par le Dieu Unique, lors de l'ère du Royaume de Dieu, par la magie antique. Il inventa également la Langue Sacrée, dont découlent le diabolique et l'angélique. Plus tard intervint le Prophète, créateur de la magie angélique, en correspondance avec Méthyl, créateur de la magie diabolique. Bien que compagnons au sein de la Transcendante Ennéade, ils s'opposèrent dans le but qu'ils donnèrent à leur magie. Face au danger que représentait Méthyl et son détournement de la Langue Sacrée contre le Dieu Unique, le Prophète donna aux prêtres du Dieu Unique une arme nouvelle et puissante, qui devait leur permettre de multiplier les armées du Seigneur en créant de nouveaux Anges: la langue angélique, qui vint compléter efficacement la Kabbale des prêtres, qui ne permet que d'invoquer et utiliser des anges, et non de les créer.

Aujourd'hui le culte du Dieu Unique s'est scindé en différentes églises concurrentes, et chacune dispose en son sein d'une élite de prêtres-mages angélistes, qui créent de nouveaux Anges. La plupart des Anges sont donc créés au bénéfice du Dieu Unique et rare sont les autres divinités qui en usent. Ils sont organisés traditionnellement en Légions, chacune dirigée par un Archange.

## **Les Anges du Dieu Unique: Ceux qui parcourent les Sentiers de la Kabbale**

Lorsque le Dieu Unique, qui n'était alors qu'un puissant Démiurge, d'origine mortelle, permit à son Prophète de créer la Langue Angélique, les Anges existaient déjà mais ils étaient muets. Crées par le Dieu Unique, donc par la magie antique, ils étaient nés des dix Séphiroth de l'Arbre de Vie (cf. *Kabbale*), lesquelles étaient les premières xoas créées par le Dieu Unique. Plus tard apparurent les Séphiroth de l'Arbre de la Connaissance (cf. *Satan > la Kabbale noire*) qui servit de matrice à Samael, le premier des anges déchus. Les dix Séphiroth de l'Arbre de Vie sont des Xoas créées d'une puissance immense, censée être équivalente à celle d'un Dieu-Dragon comme Grendel ou Khthôn (cf. *Titans et Titanides*).

La langue angélique (cf. article éponyme) allait permettre au Prophète et à ses disciples de créer de nouveaux anges à partir de la Foi des Fidèles. Tous les Anges et Archanges créés ensuite pour le Dieu Unique le furent donc par les prêtres-mages angélistes formés par le Prophète, à partir de ces dix Séphiroth de l'Arbre de Vie (la onzième sefirah, Daath, ne compte pas car aucun sentier ne conduit à Daath), par la magie de la langue angélique.

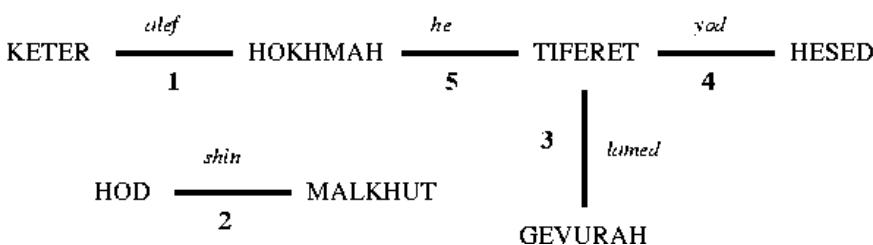
Par ailleurs la magie divine des prêtres leur permettraient d'utiliser les Clefs de l'Arbre de Vie formé par les Séphiroth, c'est-à-dire d'évoquer le pouvoir des anges du Dieu Unique sans avoir à les invoquer, et même directement celui des Séphiroth. Les Séphiroth ont donc plusieurs sens et constituent la matérialisation du pouvoir du Dieu Unique.

Qu'ils fussent créés par le Dieu Unique lui-même ou ses prêtres-angélistes, les versets hermétiques du séfer d'un Ange du Dieu Unique sont donc tous issus de la matrice des séphiroth de l'Arbre de Vie (sauf les anges déchus). Étant reliés entre eux et bornés par des séphiroth, leur succession forme une sorte d'itinéraire entre les Séphiroth. C'est donc une xoa mono-dimensionnelle dont chaque noeud est associé à une sefirah. Ces 22 sentiers sont naturellement associés aux 22 lettres de l'alphabet hébreu (aux 22 lames du tarot divinatoire par ailleurs). Par conséquent cet itinéraire correspond également à la succession des lettres qui forment le nom de l'ange, ce qui signifie qu'un ange du dieu unique aura un séfer composé d'autant de versets hermétiques que les lettres de son nom. Chaque ange du Dieu Unique constitue donc une parabole d'un parcours initiatique de la conscience entre les Séphiroth, selon l'ordre des lettres du nom.

La correspondance entre les sentiers de la kabbale et les lettres hébraïques est visible sur l'Arbre de Vie présenté dans l'article *Kabbale*: les sentiers sont numérotés et le numéro associé (-10) est celui de la lettre correspondante dans l'ordre alphabétique hébreu. Voici cette correspondance détaillée avec les noms des séphirot qui influent sur les parzufim correspondants:

'alèf א : Kéter-Hokhmah \*\*\* bêt ב : Kéter-Binah \*\*\* gimèl ג : Kéter-Tiféret  
dalèt ד : Binah-Hokhmah \*\*\* hè ה : Hokhmah-Tiféret \*\*\* vav ו : Hokhmah-Hesed  
zayin ז : Binah-Tiféret \*\*\* hèt ה : Binah-Gevurah \*\*\* tèt ו : Gevurah-Hesed  
yod י : Hesed-Tiféret \*\*\* kaf כ : Hesed-Nezah \*\*\* lamèd ל : Gevurah-Tiféret  
mèm מ : Gevurah-Hod \*\*\* noun נ : Tiféret-Nezah \*\*\* samèkh ס : Tiféret-Yesod  
ayin ע : Tiféret-Hod \*\*\* pèh פ : Hod-Nezah \*\*\* tsadè צ : Nezah-Yesod  
qof ר : Nezah-Malkhut \*\*\* rèsh ר : Hod-Yesod \*\*\* shin ש : Hod-Malkhut \*\*\* tav ט : Yesod-Makhut

Reprendons l'exemple de Mirage [אַשְׁלֵיהָ, *Ashlaïah*]. Son nom s'écrit avec les lettres alef, shin, lamèd, yod, hè, ce qui donne l'itinéraire suivant pour les parzufim versets hermétiques: Kéter-Hokhmah, Hod-Malkhut, Gevurah-Tiferet, Tiferet-Hesed et Tiferet-Hokhmah, ce qui donne le schéma suivant pour sa xoa et pour la succession des versets hermétiques:



On remarque que le parcours n'est pas connexe, et la xoa non plus, mais ce n'est pas un problème. Les deux premiers versets, celui du nom et de l'apparence, ne sont pas représentés car ils sont présents comme en filigrane sur toute la xoa, du moins c'est ainsi qu'un angéliste ou toute personne capable de voir les xoas les percevra.

Le sefer de Mirage s'écrit donc:

1. אַשְׁלֵיהָ *Ashlaïah*

2. *Jadis le Démiurge conçut Mirage, le Prince de l'Horreur, afin de frapper de terreur ceux qui s'élèveraient contre Lui. À cette époque Il n'aimait pas voir couler le sang, et préférait obtenir la soumission sans avoir à faire preuve de sa force. Mirage est né de Ses cauchemars, car s'Il ne dormait pas, Il rêvait tout de même.*

*Mirage était un vertige qui entraînait l'âme des mortels dans une spirale infinie, et ne la quittait plus. Il se nourrissait et s'enrichissait de ses peurs. Ainsi il se multipliait, tout en restant un, comme son créateur.*

*Seule la peur donne à Mirage sa forme et sa cohérence.*

Cette description de l'ange indique en l'occurrence que Mirage est un ange déchu par l'utilisation du passé. La déchéance de l'Ange a donc modifié son sefer. L'apparence de Mirage n'est pas décrite, et en ce cas cela signifie que l'ange prend la forme la plus adaptée à sa nature en fonction des circonstances. Pour Mirage, il prend en général la forme la plus susceptible d'inspirer de la peur à ceux qui l'entourent, hormis ceux qui lui sont acquis. De manière générale, lorsqu'aucune description précise de l'ange n'est donnée, cela signifie que celui-ci est métamorphe.

Versets hermétiques:

3. Kéter-Hokhmah : *Il broira tes entrailles entre ses mains, celles de la chair et celles de l'âme. Tu seras la victime de ton propre sacrifice sur l'autel qu'il aura dressé pour toi. Tu ne peux rien contre lui car il est au centre de ton être.*

Ce verset utilise les mots "entrailles" et "centre", qui se traduisent tous deux par קֶרֶב (kêrèv) et "victime" et "sacrifice" qui se traduisent tous deux par קָרְבָּן (korban). Ces 4 mots partagent la racine trilitère qof - rès - bêt, ce qui correspond à une valeur de 302, ce qui est la valeur brute de ce verset hermétique. Son coût (cf. *La langue angélique*) serait donc de 302/4 arrondi à l'entier supérieur, à savoir 76.

Ce verset exprime le fait que le pouvoir de l'Ange repose sur la peur présente en chacun. Mirage dispose donc de pouvoirs agissant jouant sur les peurs profondes de chacun. Le sentier Kéter-Hokhmah suppose que ce pouvoir agit du centre de l'âme elle-même sur la sagesse, ce qui peut s'interpréter comme le fait que l'intelligence peut être bridée par nos peurs les plus viscérales.

4. Hod - Malkhut : *Il ne suffit pas de frapper jusqu'au sang les enfants innocents du doute pour Lui donner satisfaction. Chaque verset de Ses jugements est comme une boîte renfermant tempêtes et cataclysmes, dont Mirage avait les clefs. Soumis à Sa volonté nous devons toujours en aimer les conséquences.*

Là encore l'imparfait indique que cette fonction de Mirage s'est perdue avec sa déchéance. Ce verset est donc inactif aujourd'hui, mais il indiquait que Mirage avait le pouvoir de déclencher la colère du Seigneur sous la forme de catastrophes naturelles, afin d'éprouver la foi des mortels. Le lien Hod-Malkhut symbolise cette action de la Majesté Divine, i.e. de son pouvoir absolu, sur le Royaume ou le monde des mortels, que représente Malkhut.

Ce verset est sous la porte qof - samèkh - pèh qui apparaît 7 fois dans le verset: dans les mots "boîte" (קּוֹפֶּשֶׁת, koufsa), "verset" (קּוֹסֶךְ, passouk), "jugement" (קּוֹסֶךְ, passak), "doute" (קּוֹסֶךְ, safèk), "satisfaction" (קּוֹסֶךְ, sipouk), "frapper" (קּוֹפֶּקֶת, safok), "suffire" (קּוֹסֶךְ, lèhaspik). La puissance brute de ce verset est donc de 240, son coût de création serait donc de 240/7 arrondi à l'entier supérieur, c'est-à-dire 35.

5. Gevurah - Tiféret : *Tu féconderas leurs femmes afin d'engendrer un puissant mélange entre les forces du passé à leur vigueur présente, qu'ils savent d'ordinaire si bien consacrer au péché. Celles qui seront atteintes n'en reviendront pas et resteront monstrueuses à jamais aux yeux des mortels.*

Gevurah - Tiféret signifie de la puissance à la beauté, la beauté étant en l'occurrence des êtres hybrides nés de femmes vivantes et de Mirage lui-même. Ces femmes étaient appelées les Vouivres (cf. la Chute du Royaume de Dieu) et ont enfanté jadis les Elfes de la Pluie (cf. l'article éponyme). Ainsi Mirage disposait-il d'une catégorie de serviteurs immortels originaux qui l'ont suivi jusque dans sa déchéance et existent toujours, bien que leur lien à Mirage soit aujourd'hui perdu.

La porte de ce verset est ayin - rès - bêt, de valeur 273. Elle apparaît 5 fois dans le verset: "passé" (עָבֵר, avar), "péché" (עָבֵרָה, avérah), "afin de" (עָבֵרָה, avour), "féconder" (לְעָבֵרָה, léabèr), "mélange" (עָרָובָה, aérouv). Son coût de création serait donc de 55.

6. Tiféret - Hesed : *Tes questions croissent sur ma vigne en lourdes grappes que je cueille de la main gauche. Car c'est celle de l'Enfer. Et c'est l'Enfer que tu demandes.*

De la beauté à l'amour... Étrange chemin pour un verset si lourd de menaces. La beauté est celle du Seigneur et c'est aussi sa compassion, qui doit inspirer chez les mortels un amour qui ne souffre aucune forme de questionnement. Ce pouvoir repose aussi sur la peur, il permet d'anéhiler chez un être conscient toute forme d'esprit critique vis-à-vis de Mirage lui-même, ou (jadis) du Seigneur, en lui instillant la conviction que toute remise en cause le condamne irrémédiablement.

La porte est shin - 'alèf - lamèd, de valeur brute 331, et apparaissant 5 fois dans le verset: "enfer" (שָׁאֹול, cheol), "demander" (שָׁאֹול, chaol), "question" (שָׁאָלָה, cheéla), "gauche" (שְׁמַאלָה, smali), "grappe" (אֲשֶׁרְכֹּלָה, èchkol), ramène son coût de création à 67.

7. Tiféret - Hokhmah : *L'ère du Chaos est finie. Désormais les mortels auront des chefs qui lèveront les paroles des coutumes autour de leurs âmes comme autant de boucliers contre le désordre. Ils porteront en eux une étincelle du feu qui brûle en toi, et inspireront à leur tour cette crainte sacrée qui incite à l'obéissance. Ils seront tes yeux, tes oreilles et ta bouche.*

Enfin de la beauté à la sagesse, c'est-à-dire en l'occurrence la soumission. Ce pouvoir permet à Mirage de transmettre à des créatures volontaires de son choix un peu de sa propre puissance afin de leur donner un ascendant sur les autres. Mirage voit alors à travers eux et peut également agir à travers eux.

La porte est mèm - noun - gimèl, de valeur brute 104, et apparaissant 4 fois dans le verset: "bouclier/protection" (מָגָן, maguèn), "coutume" (מִנְחָה, minhag) [j'adore ce lien sémantique entre le bouclier et la coutume, pas vous?], "chef" (מָנָחָה, manhig), "être fini" (נִגְמָר, nigmar), ramène son coût de création à 26.

## Les Légions

Elles furent créées avant la *Chute du Royaume de Dieu* et sont partiellement démantelées depuis, mais le Dieu Unique ne renonce jamais. Tant que son désir de domination universelle ne sera pas assouvi il continuera à reconstituer patiemment ses Légions, souvenir d'un temps où il fut proche d'accomplir son dessein. Chaque Légion obéit directement à un Archange, lequel est en contact avec les mages angéliques chargés de créer ses troupes. L'Archange lui-même obéit aux ordres directs du Dieu Unique.

Les noms de certaines de ces légions, comme celles des Séraphims ou des Chérubim, sont explicitement cités dans les ouvrages bibliques et sont donc des réminiscences de Prime Terre, mais la plupart sont des créations de Terre Seconde. Certaines de ces légions sont connues de tous les angéologues du Dieu Unique, d'autres ne sont connus que d'une branche particulière de son culte, soit chrétienne (X), judaïque (J) ou islamique (I).

### La Légion première (Archange: Sandalfon [סנְדָלְפּוֹן])

Cette légion est celle qui rassemble les tous premiers anges créés par le Dieu Unique, non point à partir d'âmes mortes comme les autres, mais de la puissance du Dieu Unique lui-même, alors qu'il n'était encore qu'un Démurge mortel. Ils ne sont pas liés aux Séfirot de l'Arbre de Vie et sont d'une certaine manière des épures maladroites de ce qui va suivre, mais ils sont d'une puissance considérable.

### Les Chérubim (Archange: Gabriel le messager et le gardien du jardin d'Éden)

C'est Gabriel (Djibril pour le Coran) qui annonce à Marie la venue de Jésus mais aussi celui qui inspire le Prophète Mahomet. Gabriel, gardien de l'innocence perdue, œuvre également au salut des mortels en leur donnant les moyens de retrouver la grâce divine.

Les Cherubim sont des anges dont le rôle n'est pas guerrier, mais uniquement de transmettre le message divin auprès des mortels. Ce sont eux qui apparaîtront aux Saints et qui surveilleront et protégeront les monastères ou les madrasas, et les lieux sacrés en général. On dit que la citadelle de *Sainte-Volonté* est leur lieu terrestre de prédilection. Ce sont des êtres érudits et pacifiques, mais qui disposent néanmoins de pouvoirs considérables pour se défendre si les lieux ou personnes qu'ils protègent sont attaqués. Les Cherubim ont - comme les Séraphim (cf. plus bas) - la forme qu'on attribue traditionnellement aux anges : des êtres androgynes pourvus d'ailes. On les distinguera des Séraphim dans le cadre de Terre Seconde en ne leur accordant que deux ailes au lieu de six.

### Les Akudim (Archange: Raphaël le maître des esprits [רָפָאֵל])

On appelle Akudim ("liens") les mortels inspirés par l'esprit saint et chargés d'une mission divine. Cette légion est composé d'anges créés chacun à partir de l'une des âmes de ces élus. Contrairement à la plupart des anges donc, les Akudim ne sont issus que d'une unique âme dont l'intégrité est préservée et qui vit en quelque sorte à travers cette nouvelle incarnation, à la manière d'un *Procureur* ou d'un *Revenant*. Les Akudim sont considérés comme des fous de Dieu, des élus fanatiques et dangereux qui sont de par leur lien au Dieu Unique au-dessus des règles s'appliquant aux autres mortels, et destinés à commettre des crimes nécessaires, car les voies du Seigneur sont impénétrables. Si les Saints sont la plus haute expression mortelle de la vertu, les Akudim sont au-delà de la vertu elle-même. "Si Dieu avait besoin d'assassins ou d'hommes de main chargés de besognes terribles et inavouables" - écrit Ézéchiel Ben Gaour dans le Conte de la divinité - "alors c'est ce que seraient les Akudim. Si Dieu avait besoin de messagers portant les mots les plus obscurs de Sa sagesse sous la forme d'actions au-delà de la trop faible compréhension humaine, alors c'est que seraient les Akudim. Si Dieu avait besoin de fous et de fanatiques pour poser les premières pierres de son royaume dans le sang des incroyants, alors c'est ce que seraient les Akudim."

Cette légion est fort discrète quoique plus nombreuse que ce à quoi l'on pourrait s'attendre, car les Akudim sont plus nombreux qu'il n'y paraît, tous n'ayant pas été reconnus par les diverses autorités religieuses. Raphaël est le maître des esprits, et les Akudim sont pour lui le moyen de ramener les divers théologiens et docteurs de la foi dans le droit chemin lorsque leurs spéculations intellectuelles les éloignent du Seigneur, car chaque Akud passé et à venir est une énigme pour se rapprocher de Sa volonté. Les Akudim eux-mêmes, en tant qu'anges, ont en général l'aspect qu'ils avaient de leur vivant.

## La Garde de Fer (Archange: Adiriron [אָדִירִירֹן])

Alors elle s'approcha à pas comptés. D'abord elle vit que le personnage était grand, et même dégingandé, puis elle vit quelque chose bouger. Elle crut qu'il s'agissait de ses bras, mais leur forme était inhabituelle. Lorsqu'elle fut assez près pour commencer à distinguer un peu plus qu'une silhouette, elle les vit.

Du dos de l'impavide personnage se déployaient deux ailes majestueuses, semblables par leur forme à celles d'un oiseau. Hormis leur ossature, noire et lisse comme de longs filaments d'obsidienne, elles étaient presque translucides, comme celles d'une libellule, et divisaient la lumière en longs arc-en-ciel qui se succédaient en reflets bariolés sur toute leur surface.

Lina resta fascinée un instant par le mouvement lent et silencieux de ces ailes se dépliant sous ses yeux. Puis elle avança d'un pas encore et put voir la créature. Elle avait des bras, quatre exactement. Deux tenaient une longue épée droite devant lui. Deux autres étaient croisés sur sa poitrine. Sa peau était noirâtre et parcourue de veines saillantes, qui semblaient charrier un sang lourd et sombre. Il se tenait debout mais n'avait pas de jambes, car la partie inférieure ressemblait à l'abdomen de quelque insecte, à ceci près qu'il se terminait par un enchevêtrement de tentacules annelés qui semblaient le maintenir droit et immobile, comme les racines tortueuses d'un arbre millénaire.

Et son visage... Non, il n'avait pas de visage. Il avait des yeux, blancs et purs comme le néant, mais il n'avait pas de visage. La chair qui environnait ces yeux ne reproduisait même pas une caricature hideuse de traits humains.  
(N. Leterrier - Nos enfers multicolores)



MK2E 14

La Garde de Fer est composée d'anges particulièrement hideux et terrifiants. On dit que c'est en référence à cette légion particulière que le roi Raluc Scarabaë du Pays Maudit baptisa du même nom son effrayante armée de revenants. La Garde de Fer est en effet une légion angélique particulièrement terrifiante et renommée pour ses actions très violentes, quoique le plus souvent défensives plutôt qu'offensives. Très liée aux prêtres du Dieu Unique, elle se considère comme la protectrice des ordres religieux et les défend lorsque l'ennemi se fait trop puissant. Très présente auprès de l'église d'Adria, notamment la Milice du Christ Rédempteur, elle fait partie des éléments qui garantissent la survie d'Adria et de son église face à la puissance d'Orgia, sa voisine et rivale.

## Les Guerriers-Silhouettes (Archange: Sabaot (Zeva'ot) le chef des armées)

C'est l'une des anciennes légions, créées avant la Chute du Royaume de Dieu (cf. article éponyme), alors que le culte du Dieu Unique était... unique, lorsque les infidèles l'appelaient encore le Démurge. Les Guerriers-Silhouettes étaient la force de frappe du Démurge, ce sont eux qui ont attaqué la forteresse de Sainte-Volonté pour s'emparer de Bethmen et Maÿn.

Tous semblables, les Guerriers-Silhouettes n'étaient que dix, mais ils avaient la puissance de dix armées:

On les appelait ainsi parce que leur visage ne présentait presque aucun trait. On voyait seulement l'arcade sourcilière, et un nez droit. Mais une surface blanche et lisse était là où l'on eût voulu voir les yeux, la bouche, ou les plis du front. Leur longue chevelure rouge semblait composée de lourds fils de lin tressé. Leur habit sombre et ample laissait deviner une forme humanoïde. Hormis leur visage, ils semblaient faits uniquement de tissu et de métal.

Ils avaient la taille de deux hommes, et leurs six ailes déployées, transparentes comme celles d'un insecte, fines et pointues comme celles d'un faucon des falaises, les rendaient plus imposants encore. (N. Leterrier - Le Bestiaire des Anges)

Bien que la légion ait été exterminée lors de la Chute du Royaume de Dieu, Sabaot (Yahvé Sabaot est l'un des noms de Dieu) existe encore, et attend que des angélistes ressuscitent ses Anges.

### Les mille esprits de Sa colère (Archange: Mirage [אַשְׁלָאָה, *Ashlaăah*, "illusion"] le prince de l'horreur)

Cette légion fut créée dans le but d'épargner les vies humaines en instillant dans le cœur de l'ennemi une peur si forte qu'il renoncerait à combattre. Ces anges sévissent donc principalement dans les cauchemars et les peurs de leurs victimes. Mais cette légion, bien que créée par le Dieu Unique lui-même, fut abandonnée par son créateur. Mirage est devenu un ange déchu.

Bien que réduit à n'être plus que l'ombre de lui-même, Mirage survit à travers les Elfes de la Pluie (cf. l'article éponyme, créatures monstrueuses nées de mortelles par son entremise). Les autres anges issus de cette légion ont pour la plupart disparu mais on dit que certains angélistes apostats (c'est-à-dire n'étant plus liés à un clergé ou ne l'ayant jamais été) ont retrouvé trace de leur séfer et peuvent ainsi les invoquer.

### Les Morts-Chimères (Archange: Azraël l'exterminateur)

*Si grand qu'il devait se tenir courbé, il la fixait de ses six yeux couleur d'acier, faits de mille facettes brillantes, comme ceux d'une mouche, tout en allongeant vers elle un long cou filiforme. Sa peau était d'un gris de plomb. Il n'avait pas de bras, mais deux longues jambes grêles terminées par des crochets. Sa gueule ouverte était hérissée d'une myriade de dards tous semblables à ceux qui étaient enfouis dans les yeux de la malheureuse sentinelle, comme une vision cauchemardesque d'un brochet monstrueux. Sa langue fendait l'air en sifflant: elle était aussi tranchante que le fil d'un rasoir et aussi souple qu'un fouet. C'était sans doute avec ça qu'il avait décapité la jeune fille. Maÿn reconnut la légion à laquelle il appartenait: les Morts-Chimères. Ces Anges comptaient parmi les mieux connus de l'Ordre. Leur légion était l'une de celles qui se lançaient régulièrement à l'assaut des colonies. Maÿn parvint à dominer sa peur: elle avait une chance de l'emporter.*

*Le corps qui correspondait sans doute à la tête qu'ils avaient croisée gisait aux pieds de son adversaire. Les mains tenaient encore une lourde arbalète, destinée sans doute à son meurtrier, mais elle n'avait pas pu tirer à temps. Maÿn savait qu'il ne fallait pas chercher à être plus vif qu'un Mort-Chimère.*

*Comme la plupart des Anges, ils étaient faits d'âmes mortes, corrompues de leur vivant. Seule la pensée d'une âme vivante était plus rapide que l'amertume d'une âme morte. Alors Maÿn rassembla dans son esprit le plus vite qu'elle put les mots qui la sauveraient, tandis que la langue de l'Ange dirigeait une pointe avide vers son cœur.*

*Les Anges ne se nourrissaient pas. En revanche, certains d'entre eux, comme les Morts-Chimères, aimaient à feindre une faim dévorante de chair humaine, et tuaient avec des raffinements de cruauté, comme s'ils voulaient donner à leurs victimes l'apparence indifférenciée de morceaux de viandes sur un étal de boucher.*

### (Le Bestiaire des Anges)

Les Morts-Chimères sont une légion très ancienne, aujourd'hui très discrète, destinée jadis aux travaux militaires du Royaume de Dieu, en dessous-des Guerriers-Silhouettes. Les Morts-Chimères n'ont pas disparu et attendent patiemment leur tour, car ils savent que la guerre sainte rependra sur Terre pour réablier le Royaume de Dieu, tôt ou tard.

Leur particularité en tant qu'anges est de laisser vivre en eux la tristesse et l'amertume des âmes mortes utilisées pour les créer. Ils s'en nourrissent même pour créer en eux un semblant de colère propre à les rendre plus efficaces en combat.

### Les Séraphim (Archange: Michaël le vainqueur de Samaël [מִיכָּאֵל])

Alors il y eut une bataille dans le ciel: Michel et ses Anges combattirent le Dragon. Et le Dragon riposta, avec ses Anges, mais ils eurent le dessous et furent chassés du ciel. On le jeta donc, l'énorme Dragon, l'antique Serpent, le Diable ou le Satan, comme on l'appelle, le séducteur du monde entier, on le jeta sur la terre et ses Anges furent jetés avec lui. (Apocalypse, 12,7-8)

On appelle cette légion parfois la Milice Céleste. Après la quasi-destruction de celle des Guerriers-Silhouettes, celle-ci vint fut créée en remplacement pour mener les combats les plus dangereux du Dieu Unique, notamment contre lui-même, c'est-à-dire contre Satan, mais aussi contre les Titanides, assimilés en une seule entité comme l'illustre le verset de l'Apocalypse ci-dessus. Les Séraphim ressemblent d'ailleurs beaucoup aux Guerriers-Silhouettes: ils ont une forme humaine, portent un glaive et ont six ailes.

C'est la légion la plus nombreuse. Elle comprend 72 anges tous différents (contrairement aux Guerriers-Silhouettes), dont les noms sont formés à partir des lettres des trois versets suivants de l'Exode (14-19 à 21) qui ont chacun exactement 72 lettres en hébreu:

**L'ange de Dieu qui marchait en avant du camp d'Israël se déplaça et marcha derrière eux et la colonne de nuée se déplaça de devant eux et se tint derrière eux. Elle vint entre le camp des Égyptiens et le camp d'Israël. La nuée était ténèbreuse et la nuit s'écoula sans que l'un puisse s'approcher de l'autre de toute la nuit. Moïse étendit la main sur la mer et Yahvé refoula la mer toute la nuit par un fort vent d'est; il la mit à sec et toutes les eaux se fendirent.**

En associant les lettres de ces trois versets 3 par 3 comme montré sur le cercle ci-contre (et en rajoutant la terminaison -el pour les anges "masculins" et -iah pour les anges "féminins"), on obtient les 72 noms angéliques suivants:

1.Vehuiah 2.Jeliel 3.Sitael 4.Elemiah 5.Mahasiah 6.Lelahel  
 7.Achaiah 8.Cahetel 9.Haziel 10.Aladiah 11.Lauviah 12.Hahaiah  
 13.Iezalel 14.Mebahel 15.Hariel 16.Hekamiah 17.Lauviah 18.Caliel  
 19.Leuviah 20.Pahaliah 21.Nelkhael 22.Yeiayel 23.Melahel 24.Haheuiah  
 25.Nith-Haiah 26.Haaiah 27.Yerathel 28.Seheiah 29.Reiyel 30.Orael 31.Lecabel  
 32.Vasariah 33.Yehuiah 34.Lehahiah 35.Chavakhiah 36.Menadel  
 37.Aniel 38.Haamiah 39.Rehael 40.Ieiazel 41.Hahahel 42.Mikaely  
 43.Veuliah 44.Yelahiah 45.Sealiah 46.Ariel 47.Asaliah 48.Mihael  
 49.Vehuel 50.Daniel 51.Hahasiah 52.Imamiah 53.Nanael 54.Nithael  
 55.Mebahiah 56.Poyel 57.Nemamiah 58.Yeialel 59.Harahel 60.Mitzrael  
 61.Umabel 62.Iahhel 63.Anauel 64.Mehiel 65.Damabiah 66.Manakel  
 67.Eyael 68.Habuiah 69.Rochel 70.Jabamiah 71.Haiaiel 72.Mumiah

Les Séraphim sont véritablement le bras armé du Seigneur. Leur puissance destructrice est incomparable et ils constituent sans doute l'une des forces les plus impressionnantes du Dieu Unique face aux Abysses ou aux autres entités divines.

### **Les Anges profanes**

Appelés ainsi à l'origine par les prêtres du Dieu Unique, ce sont en fait les rares Anges issus d'autres religions que le Dieu Unique. Hormis les différents clergés du Dieu Unique, quelques autres clergés, voire même des laïcs ou des défrôqués, ont accès à la langue angélique et l'appliquent hors du contexte des Séphiroth de l'Arbre de Vie.

Le principe reste presque toujours le même: une autre ou plusieurs autres Xoas créées servent de référence, d'"arbre de vie", c'est-à-dire de matrice de création. Parfois créées par une main mortelle, ces matrices donnent naissance à des Anges beaucoup moins puissants que ceux qui viennent des Séphiroth de l'Arbre de Vie, qui sont nées de la magie antique, et sont donc librés des restrictions inhérentes à la magie transcendantale. Certains anges sont créés hors de toute matrice, sans utilisation des parfums de Sefirot quelconques, mais c'est extrêmement rare.

### **Les Anges déchus**





Un Ange déchu est un ange qui s'est écarté de la voie pour laquelle il a été créée. Si la personnalité d'un Ange est infiniment plus complexe que celle d'un Diable ou d'un Démon, elle reste limitée et prévisible, si on la compare aux insondables mystères de l'âme humaine. Elle reste 'dénombrable', pour employer une comparaison mathématique d'un goût douteux mais néanmoins parlante, alors que l'âme d'un être vivant est 'indénombrable'. Certains anges cependant acquièrent une personnalité plus complexe, ou seulement différente de ce qu'elle aurait dû être, lorsque les événements ont prise sur lui et parviennent à le transformer. Ces anges sont appelés déchus, car ils en oublient d'obéir à leurs maîtres et se détournent souvent totalement de leur rôle passé.

Les plus célèbres Anges Déchus sont Satan et ceux qui choisirent de Le suivre dans Sa chute. Ils sont relativement peu nombreux, fort anciens et très puissants. Dans la mesure où ils servent toujours le Dieu Unique, par son double obscur qu'Il a séparé de lui-même, ce ne sont pas de véritables Anges Déchus, car ils sont restés fidèles à leur Seigneur de même que Judas a servi la volonté de Jésus en le dénonçant.

Les véritables Anges déchus sont le plus souvent des vagabonds, des créatures errantes qui s'affaiblissent peu à peu, et perdent le plus souvent leur immortalité ainsi que leurs pouvoirs. Ils finissent par mourir, ayant payé cher leur désir libre-arbitre. Certains disparaissent comme s'ils devenaient peu à peu immatériels. Persécutés par Diables et Démons, incapables de s'accoutumer véritablement à la vie, leur déchéance est souvent considérée comme une punition suffisante par le Dieu Unique.

Il arrive certain de ces anges déchus continuent à exister après leur disparition à travers d'autres créatures, comme c'est le cas des *Elfes de la Pluie*. En effet de nombreux anges déchus très anciens, qui s'étaient détournés du Dieu Unique avant même la *Chute du Royaume de Dieu*, sont revenus à l'existence grâce aux Elfes de la Pluie. Parmi ces anges déchus disparus en tant qu'anges mais survivant à travers les Elfes de la Pluie, le cas de *Mirage* (cf. plus haut) est le plus célèbre, mais il en existe d'autres.