

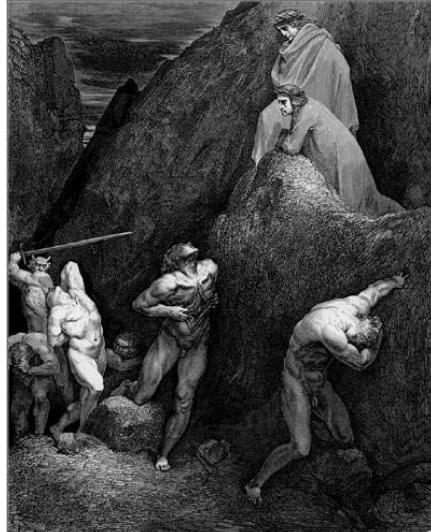
Terre Seconde

La Planète Fantôme

Encyclopédie Physique et Métaphysique de G à H

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

Dante - *La Divina Commedia*



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

Dante - *La Divine Comédie*

GAMLABLIND

Voir aussi Khthôn, Elfes des Profondeurs

Il s'agit d'une araignée géante vivant dans le Monde Souterrain (cf. *Khthôn*). Son nom lui vient des Mraka (cf. *Elfes des Profondeurs*) et signifie dans leur dialecte : "vieille aveugle". Comme la plupart des araignées, elle est en effet aveugle, mais le terme "vieille" vient du fait que son venin a une caractéristique particulière: il suscite un vieillissement accéléré de la victime, ce qui peut amener celle-ci à mourir ou la laisser vieillie de manière irréversible. Noire et luisante, la glamlblind est reconnaissable à ses pattes armées de crochets particulièrement longs et acérés. Les femelles ont la taille approximative d'un gros chien.

Certaines, particulièrement vieilles, peuvent atteindre la taille d'un cheval. Les mâles sont en général plus petits. Il s'agit en fait d'une créature relativement intelligente, avec laquelle il est possible de discuter et de négocier, à condition par exemple d'employer un sortilège permettant de communiquer avec les arachnides ou de disposer de la compétence "empathie animale". Il est même possible de les apprivoiser. Les Guides du Monde Souterrain les adoptent fréquemment comme animaux familiers et les Mraka les utilisent parfois comme assassins. On peut en trouver dans les temples voués à la déesse *Lilyom*.



PV	End	Chélicères : DA	Chélicères: DG	Esq	MV	Enc	Rap	Vol	Facultés
45	9	5	2d12+6+venin	12	10	15	12	18	Anticipation, Esquive totale Initiative améliorée, supérieure

La venin d'une glamlblind a une virulence de 25. En cas de réussite au jet d'encaissement on subit néanmoins un point de fatigue supplémentaire, en cas d'échec on vieillit de kd4 années, où k est la marge d'échec du jet d'encaissement. Si la personne excède son espérance de vie, elle décède immédiatement. De plus, la glamlblind dispose des facultés magiques suivantes :

- elle peut à volonté se rendre invisible aussi longtemps qu'elle reste parfaitement immobile;
- elle peut à volonté prendre la forme d'une couleuvre ou d'une petite araignée, formes sous laquelle elle a alors la vulnérabilité de l'animal correspondant;
- elle n'a pas besoin de respirer et peut vivre donc en apnée (sous l'eau ou dans une atmosphère toxique);
- lorsqu'elle dévore un être conscient, elle peut acquérir certains de ses souvenirs et donc les restituer éventuellement; de ce fait, les glamlblind anciennes (l'espérance de vie de la créature avoisine les 200 ans) sont considérées comme sages et savantes; dans les temples de *Lilyom*, elles incarnent souvent la mémoire du temple, car les jeunes dévorent les vieilles, acquérant ainsi leur réserve de souvenirs et préservant la connaissance du passé.

L'épure prométhéenne (cf. *Invocation*) de la Gamlblind a une valeur de 310, cependant elle n'est en principe connue que des mages mraka.

GARDE RÉPUBLICAINE

Voir aussi Orgia, Guilde du Nombre d'Or

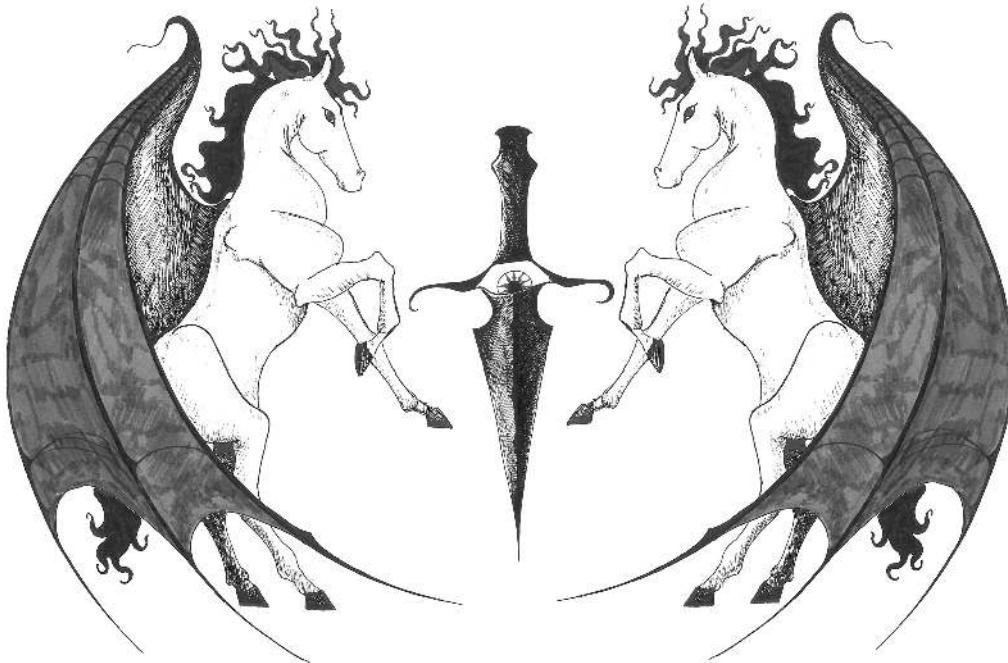
Ordre de Chevalerie de son vrai nom *Excubiæ Rei Republicæ*

Facultés et restrictions : Code d'honneur républicain, Langage secret

Compétences favorisées : Alchimie, Faussaire, Identification de la magie, Langage codé, Herboristerie, Déchiffrer, Entregent

Créées en l'an 434 de la Chute, les Excubiæ constituent une puissante force de police au service de la Chancellerie de la République des Principautés d'*Orgia*. Placé sous l'autorité du Chancelier de la République, qui est aussi le Grand Maître de l'Ordre, selon les lois orgètes, l'Ordre est l'unique organe exécutif de répression qui soit sous le contrôle direct de la Chancellerie. Il dispose de

8029-44



nombreuses prérogatives parfaitement légales, mais agit surtout de manière clandestine. L'Ordre est connu pour recruter certains de ses Chevaliers depuis le plus jeune âge. Il administre les orphelinats orgètes et les utilise pour former une population dévouée toute entière à la République qui l'a nourrie et protégée. Les plus doués, ou les plus fidèles, intègrent souvent l'Ordre pendant l'adolescence. L'Ordre recrute également des personnes "normales", dans toutes les catégories de la société orgète, mais le plus souvent lorsqu'elles sont encore relativement jeunes, et préférentiellement au sein du prolétariat urbain ou paradoxalement des étrangers, ceux que l'administration orgète appelle "exogènes", et que la population désigne sous le terme péjoratif de "xogs". L'Ordre cherche surtout à recruter des gens dont la loyauté lui soit absolue. Il arrive cependant que des personnes issues de l'aristocratie le rejoignent, notamment parmi ceux qui viennent des trois écoles de magie, lesquelles sont aussi un lieu où l'Ordre aime à recruter, du moins lorsque ses relations avec l'administration des écoles - très jalouses de leur indépendance - se déroulent sous de bons auspices.

La devise des Excubiæ : "*Maxime spectamus, minime necamus*" ("nous surveillons le plus possible, nous tuons le moins possible") résume assez bien l'approche de l'Ordre. *Orgia* reposant sur un fragile équilibre entre de nombreuses forces en présence, la Garde œuvre à garantir la stabilité de cet équilibre, ainsi que dans une certaine mesure sa lente évolution vers un pouvoir croissant de la Chancellerie. Elle évite en effet de faire couler le sang et l'essentiel de son activité consiste dans le renseignement, comme en témoigne l'œil inscrit dans la garde de la dague qui est son emblème. Bien entendu le Chancelier en titre a une influence considérable sur le comportement de la Garde Républicaine.

Structure

Au sommet de l'Ordre se trouve le Grand Maître, qui est toujours par droit inaliénable le Chancelier de la République. Le droit républicain interdit à tout Chevalier de l'Ordre d'occuper la fonction suprême de la nation orgète, aussi l'Ordre est dirigé par une personne qui lui est étrangère, ce qui est une garantie de ne jamais le voir devenir un état dans l'état dans l'esprit des prudents législateurs orgètes. Le pouvoir du Grand Maître est en principe absolu. Sous son autorité se trouvent les **Dictateurs**, qui dirigent chacun quelques Chevaliers de l'Ordre, et ont eux-mêmes un pouvoir absolu sur ceux qui dépendent d'eux, ne pouvant être remis en cause que par le Grand Maître lui-même. Les Dictateurs sont également appelés Contremaîtres.

L'Ordre se divise en trois branches principales : les "Ferreæ Larvæ" ou "Masques de Fer", les "Argenteæ Larvæ" ou "Masques d'Argent" et les "Aureæ Larvæ" ou "Masques d'Or". Cette dénomination vient du fait que lors du traditionnel défilé de la Garde Républicaine qui se fait au printemps dans les rues de la cité orgète de Severgorod, les Chevaliers défilent tous masqués. Les Ferreæ Larvæ sont vêtus d'une armure et d'un heaume, tandis que les Argenteæ et Aureæ Larvæ portent un simple masque recouvrant uniquement leurs traits, respectivement d'argent et d'or. Le terme latin "Larva" évoque en fait plus le mot "spectre" ou "apparition" que "masque", mais c'est là une dénomination qui convient à merveille à ces soldats de l'ombre.

À l'intérieur de l'Ordre on parle respectivement de Chevaliers-Assassins, Chevaliers-Sorciers et Chevaliers-Mages. En effet, les Ferreæ Larvæ, quoique pratiquant la discipline "Chevalier", reçoivent un entraînement d'*Assassin* et en acquièrent les facultés. Un Chevalier-Assassin aura gratuitement au niveau 1 70 points de compétences supplémentaires qu'il devra dépenser dans les compétences prérequises au statut d'*assassin*, afin d'atteindre les niveaux minimaux exigés dans ceux-ci.

Ces compétences sont évidemment favorisées pour eux. De plus les compétences "s'informer", "lire les pensées" et "entregent" sont favorisées pour eux, eu égard à la nature particulière de la société orgète. Il gagnera ensuite des points de facultés particuliers selon sa progression en niveau, qu'il pourra utiliser pour acheter exclusivement les facultés d'assassin dans l'ordre indiqué dans l'article *Assassin*. Il gagnera 2 de ces points de facultés particuliers à chaque niveau.

Chevaliers-Sorciers et Chevaliers-Mages pratiquent toujours deux disciplines : respectivement celle de Sorcier ou de Mage en plus de celle de Chevalier. Pour eux l'évolution dans la discipline de Chevalier suit un chemin très différent de celui des Chevaliers-Assassins. Les entraînements des Chevaliers-Mages et Chevaliers-Sorciers les orientent vers une magie de combat très efficace, leur conférant les avantages suivants :



niveau	avantages
1	1 point de faculté ne pouvant être dépensé que pour acquérir une faculté de magie
2	Conscience Onirique
3	1 point de faculté ne pouvant être dépensé que pour acquérir une faculté de magie
4	Résistance à la magie : 5%
5	1 point de faculté ne pouvant être dépensé que pour acquérir une faculté de magie
6	1 point de faculté ne pouvant être dépensé que pour acquérir une faculté de magie
7	1 point de faculté ne pouvant être dépensé que pour acquérir une faculté de magie
8	Résistance à la magie : 10%
9	1 point de faculté ne pouvant être dépensé que pour acquérir une faculté de magie
10	1 point de faculté ne pouvant être dépensé que pour acquérir une faculté de magie
11	1 point de faculté ne pouvant être dépensé que pour acquérir une faculté de magie
12	Résistance à la magie : 15%
13	1 point de faculté ne pouvant être dépensé que pour acquérir une faculté de magie
14	Vif-or : le temps d'incantation de tous les sortilèges utilisables en combat est réduit à 1 segment
15	Torpeur morphéique
16	Résistance à la magie : 20%
17	Vif-argent réduit : le maximum est de 12 segments au lieu de 15
18	1 point de faculté ne pouvant être dépensé que pour acquérir une faculté de magie
19	1 point de faculté ne pouvant être dépensé que pour acquérir une faculté de magie
20	Résistance à la magie : 25%

Code d'honneur républicain

L'Ordre a pour raison d'être la défense des institutions républiques face aux ennemis extérieurs et intérieurs, mais aussi en théorie le respect des idéaux républicains définis par la Charte des Lecteurs, le tout premier document écrit rédigé par les

conjurés de la première heure. La première partie est relativement simple : elle se fonde sur l'état courant de ces institutions et surtout sur la politique menée par le Chancelier. En ce sens le code d'honneur impose essentiellement le respect absolu de l'autorité des Dictateurs, ainsi que du Chancelier lui-même. La seconde partie est plus sujette à interprétation. La Charte des Lecteurs pose un certain nombre de principes généraux qui ne sont qu'imparfaitement respectés (voire pas du tout pour certains) dans la République :

1. Considérant que les dieux sont innombrables, qu'aucun panthéon ne semble l'emporter en mérite sur les autres et que leur existence même n'est que le produit de la foi des simples, nous résolvons ici de bannir définitivement les mortels qui prétendraient se démarquer de leurs semblables par un lien privilégié avec ces entités instables et chaotiques. En conséquence toute caste religieuse sera dissoute, tout prêtre interdit de cité, toute forme de magie religieuse prohibée.
2. Considérant que tous les hommes sont frères, nous refusons à quiconque le droit d'exercer le pouvoir au nom d'un droit divin ou de la qualité de sa seule naissance. L'autorité désormais se fondera sur le mérite.
3. Considérant que la dignité de l'homme et sa place dominante parmi les créatures mortnelles se doivent à ses facultés de conscience et de raisonnement, que ces facultés s'expriment pleinement lorsqu'elles s'appliquent à la recherche de la connaissance, et enfin que la maîtrise des Arts du Verbe est la forme la plus aboutie de la connaissance humaine, nous décidons que le mérite se fondera dorénavant sur ces Arts et ne seront admis aux statuts élevés de la société que ceux qui auront prouvé leur maîtrise de ceux-ci. Ainsi notre Nation engendrera-t-elle une véritable aristocratie, c'est-à-dire un gouvernement par les meilleurs.
4. Considérant l'impérieuse nécessité de disposer d'un corps d'adjudicateurs compétents et loyaux aptes à décerner à qui de droit la dignité de Mage selon un protocole officiel plutôt que par la voie de la réputation ou du prestige, nous appelons à établir des Écoles où seront instruits ceux qui auront montré de favorables dispositions à l'apprentissage des Arts du Verbe, et dont seront issus les adjudicateurs futurs. Ces Écoles seront également en charge de définir et conduire les épreuves au termes desquelles la candidat pourra être honoré du titre de Mage.
5. Considérant que la dialectique est indispensable à la progression du savoir, nous imposerons que chaque loi, chaque décret, chaque décision prise dans le gouvernement de la Nation soit soumis à débat au sein d'une assemblée dont les membres seront choisis pour leur mérite. Cette Assemblée des Sages aura pour fonction de décider de la pertinence des actions de l'état ainsi que d'en proposer de nouvelles. L'autorité nationale ne s'exprimera qu'à travers elle. En conséquence nul roi ne sera jamais plus appelé à régner. L'institution monarchique est désormais illégale et ceux qui prétendent s'y référer seront coupables de haute trahison envers l'état.
6. Considérant que l'ancienne dignité de Chevalier correspond à un âge révolu, où l'art de la guerre était tenu dans la plus haute estime et était source de la légitimité, nous l'abolissons définitivement afin de marquer que la puissance de l'esprit surpassé désormais celle du fer. Tous les priviléges associés au titre de Chevalier sont abrogés. L'usage par quiconque des formules de politesse dues aux Chevaliers sera passible de sanction.
7. Considérant qu'il est improbable que jamais le Royaume d'Adria se plie aux principes ci-devant énoncés, nous affirmons notre volonté de faire sécession de celui-ci, afin de fonder une nouvelle nation sur ces principes, que nous appellerons désormais la République d'Orgia. Nous appelons tous ceux qui le souhaitent à devenir citoyens orgètes en prêtant serment aux termes de cette Charte.

GÉHENNE (La)



Voir aussi Cosmogonie, Diables, Langue Diabolique, Méthyl, Chamanisme, Susano-Ô, Grendel, Tezcatlipoca

*L'homme fourbe a conspiré contre moi,
Et Toi, mon dieu, Tu ne le contraries pas...
Moi, le sage, pourquoi suis-je lié à de jeunes ignorants?
Moi, l'éclairé, pourquoi suis-je compté au nombre des ignorants?
La nourriture est partout à l'entour,
et pourtant ma nourriture est la faim.
Le jour où les parts ont été attribuées à tous,*

celle qui m'a été réservée, c'est la souffrance.

(...)

*Mon dieu, le jour brille lumineux sur la terre:
pour moi le jour est noir.*

(*Lulu nammah dingire ("homme, l'excellence des dieux")*: poème sumérien ayant inspiré le Livre de Job)

Appelée également les Neuf Enfers, La Géhenne est l'un des Univers Matériels Imaginaires (UMI : cf. *Cosmogonie*). C'est un monde profondément marqué par le respect de la Loi et l'opposition au Chaos. C'est cette foi dans la Loi et ce rejet du Chaos qui unit les neuf divinités qui y ont élu domicile et les neuf Rois Infernaux.

La Géhenne symbolise parmi les UMI la rigueur impitoyable de la Loi, et est donc mystiquement associée à l'idée de châtiment, et notamment à la croyance d'un jugement dans l'au-delà. C'est pourquoi elle fut choisie comme lieu de villégiature par des divinités particulièrement portées sur la nécessité d'une loi rigoureuse pour repousser le Chaos et sur l'idée d'un enfer où brûleraient les âmes damnées.

Préhistoire des Enfers et Le livre écarlate: Il s'agit de deux ouvrages d'auteurs inconnus, décrivant les traditions infernales de manière succincte. Sont en italique les renseignements qu'on n'y trouve pas, cette convention s'applique également à l'article *Diables*. Ces trois traditions correspondent à trois hiérarchies parallèles qui maintiennent des zones d'influences distinctes afin d'éviter les conflits autant que faire se peut. Aucune ne prévaut en principe sur les autres, et la haine du Chaos, particulièrement sous sa forme démoniaque, est le ferment qui les unit. Si le Chaos est la source incontournable de la vie, la Géhenne entend le circonscrire, le domestiquer, l'utiliser, et surtout l'empêcher de susciter trop d'individualité chez les êtres inférieurs. Ce désir de dominer le Chaos, et la Vie en général de manière absolue est appelé la **Guerre Dialectique**, car elle est censée transcender la dialectique de la Loi et du Chaos, et est appelée en diabolique **Omeyaotlan** (qui signifie "deux guerres" ou "guerre double" en nahúatl). Omeyaotlan est une préoccupation essentielle des Dieux Infernaux (hormis Hécate), ainsi que le fondement de leur entente.

La Géhenne est elle-même scindée en neuf hyperplans, d'où le fait qu'on l'appelle également les Neuf Enfers. Sur ces neuf domaines règnent trois traditions rivales mais interdépendantes au sein d'un subtil et délicat équilibre. Ces trois puissances de la Géhenne sont: les Rois Infernaux, les Dieux et les Grands Anciens, qui sont en fait les Diables les plus puissants. Ce sont les Grands Anciens qui créent les Diables à partir des larves infernales (cf. *Diables*). Les forces réunies de ces trois traditions constituent les Légions Infernales, composée des Diables, des mages diabolistes, des prêtres des neuf divinités infernales, et des damnés voués à jamais aux Neuf Enfers. Les trois pouvoirs de la Géhenne sont censés œuvrer harmonieusement en permanence pour Omeyaotlan et son inéluctable conclusion: le triomphe de la Loi sur le Chaos. En pratique ils œuvrent essentiellement à leur propre préservation.

La tradition des Rois Infernaux correspond à la création de la Géhenne et celle des Grands Anciens à leur peuplement par les Diables, celle des Dieux enfin est la plus récente, elle correspond à certains Dieux désireux d'en finir avec le Chaos. Les Diables ne sont pas forcément loyaux aux Grands Anciens, ils sont créés par ceux-ci, mais peuvent être achetés par les Mages diabolistes. De par sa nature, un Diable sera d'une loyauté absolue à son maître, jusqu'à ce que celui-ci le vende à un autre maître. De plus, hormis les lieutenants des Rois Infernaux, tous les mages Diabolistes sont censés faire partie de l'un des clergés des neuf divinités diaboliques, car seuls les clergés diaboliques ont leurs entrées dans les Hautes Écoles Infernales. Les Diables dépendent donc des prêtres-mages pour leur approvisionnement en larves et en or, métal essentiel dans leur lutte éternelle contre les Démons, et les prêtres-mages ainsi que les Rois Infernaux eux-mêmes dépendent des Diables pour accroître le nombre des diables sous leurs ordres.

Ces trois traditions sont étroitement liées par leur interdépendance. Les Grands Anciens dépendent des divinités diaboliques pour leur approvisionnement en âmes propres à devenir des Larves infernales. Les divinités diaboliques dépendent des Seigneurs Infernaux pour le maintien de la Géhenne et pour l'enseignement de leurs prêtres, et achètent nombre de Diables à prix d'or. Les Rois Infernaux quant à eux ne peuvent espérer maintenir la Géhenne sans les apports d'or que représentent les clergés diaboliques, ni sans les Diables. Pour simplifier, les Dieux apportent



NICE 14

la matière première nécessaire à la pérénité de la Géhenne: or et âmes, les Diables convertissent ces âmes en loyaux et puissants serviteurs, les Seigneurs Infernaux sont en quelque sorte les propriétaires du lieu ainsi que de la langue diabolique.

La première tradition: les Rois Infernaux

La plus ancienne sans aucun doute. On croit qu'à l'origine ils n'étaient que les neuf disciples de Méthyl, celui qui a créé la langue diabolique et en a conçu les lois et les limites. Ils se sont partagés les neuf couleurs diaboliques (cf. *Méthyl, la Langue Diabolique*), afin de les pousser jusqu'à leur plus extrême limite, et attribué le titre de Roi associé à leur couleur, avant de créer la hiérarchie des Dames, Chevaliers et Écuyers.

Ce n'est en pratique qu'à demi vrai. La hiérarchie des diabolistes est plus ancienne qu'eux et ceux qui portent aujourd'hui les titres de Seigneurs Infernaux n'ont jamais été les disciples de Méthyl. La véritable histoire de la langue diabolique et de Méthyl est liée à l'ère du Royaume de Dieu et à l'Ordre de la Vie, qui a réellement créé la langue diabolique (cf. *la Chute du Royaume de Dieu*). Les neuf premiers Hiérophantes de la Main Droite de l'Ordre de la Vie furent les véritables disciples de Méthyl, au même titre que les Ekils, les chamans issu du peuple des *Emberek* et qui vénéraient les couleurs diaboliques comme des totems (cf. l'article éponyme), alors que ni la Géhenne ni les Diables n'existaient encore.

Les Seigneurs Infernaux sont donc indéniablement les plus grands mages diabolistes qui soient aujourd'hui, et ils sont de fait les créateurs de la langue diabolique actuelle, dérivée de celle de Méthyl, qui était sensiblement différente.

Chacun d'entre eux porte le nom de la couleur qui lui est associée. Les voici :

ନେତ୍ରାପାତ୍ରାକ୍ଷରିତ୍ରାମାତ୍ରା

କୁର୍ଦ୍ଦାନ୍ତାମାତ୍ରା

Véredények ou Ouksa - Sang

ତୋର୍ବେନ୍ୟ ଏ ଜ୍ୟାଗ ଏ ତ୍ରୀ ଏ ନ୍ତାମାତ୍ରା

Törvény ou Jayag - Chiffres

ପାତ୍ରାପାତ୍ରାନାନ୍ତାମାତ୍ରା

Elferdítés ou Xochisuatl - Roses

ସିର୍ତ୍ତାମାତ୍ରା

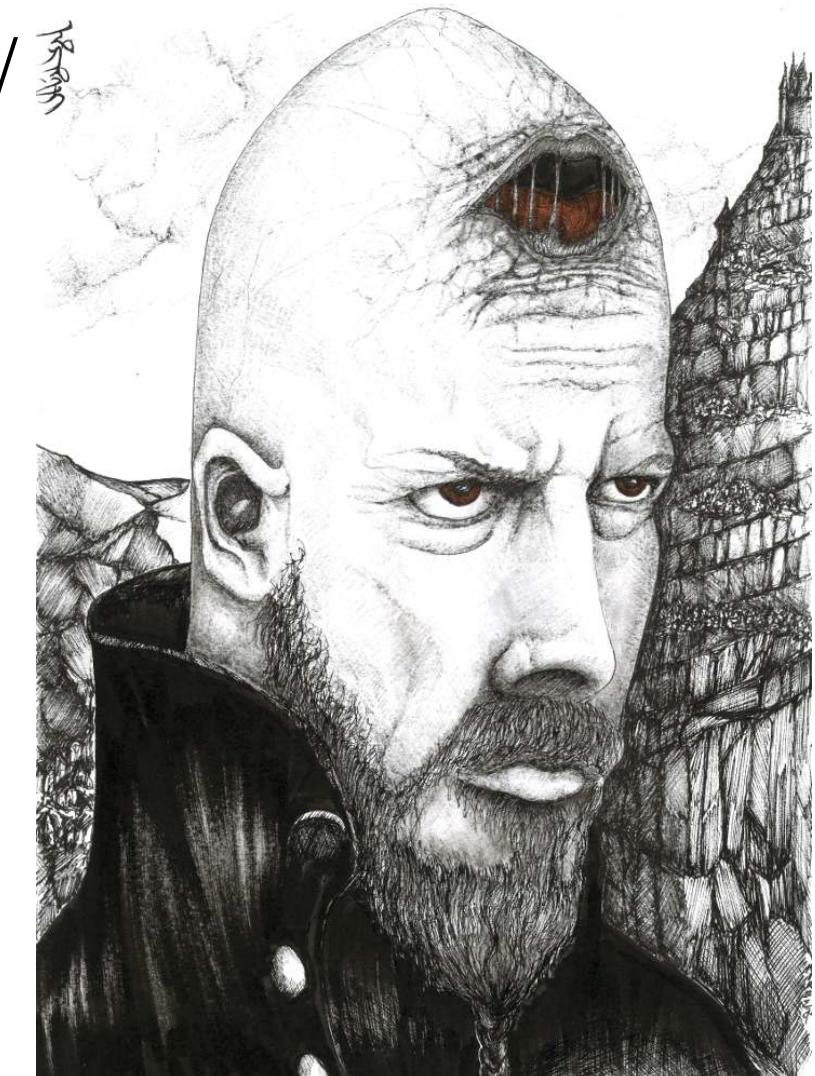
Sért - Epées

ନେତ୍ରାପାତ୍ରାକ୍ଷରିତ୍ରାମାତ୍ରା

Rejtelem - Silences

ପାତ୍ରାପାତ୍ରାନାନ୍ତାମାତ୍ରା

Engedelmesség ou Tlakoli - Bâtons



✚ ✚ ✚ ✚

Lánc - Chaînes

✚ ✚ ✚

Kín - Larmes

✚ ✚ ✚ ✚ ✚ ✚ ✚ ✚ ✚

Lidércnyomás ou Naaï ou Sahkil - Cauchemar

selon l'ancien ordre cataharmonique. Qu'est-ce que l'ordre cataharmonique? C'est l'ordre de préséance des couleurs entre elles qui fut décidé par les neuf premiers Hiérophantes de l'Ordre de la Vie. Cet ordre fut bouleversé suite au bannissement de Lidércnyomás, la couleur du Cauchemar par l'Ordre de la Vie, et remplacé par l'ordre anaharmonique ci-dessous:

Törvény - Kín - Engedelmesség - Sért - Elferdítés - Rejtelelem - Lánc - Véredények

Véredények, le Sang perdit sa place dominante pour être relégué à la dernière place et remplacé par Törvény, les Chiffres, signe que la Loi se renforçait. Les Seigneurs Infernaux (ou Rois Infernaux) furent neuf au début comme l'avaient été les neuf Hiérophantes de la Main Droite l'Ordre de la Vie. Ce sont eux qui ont créé la Géhenne. C'est pourquoi ils créèrent neuf Enfers : **ainsi chaque hyperplan est-il étroitement lié à une couleur, ainsi que le domaine de l'un des Rois Infernaux**, il porte également le nom de cette couleur. Chacun de ces neuf noms désigne donc à la fois une couleur et un totem diabolique, un Roi Infernal et un hyperplan de la Géhenne. Comme les Hiérophantes de l'Ordre de la Vie avant eux, les Rois Infernaux bannirent le Roi du Cauchemar, et adoptèrent eux aussi l'ordre anaharmonique. Ainsi l'Enfer du Cauchemar est-il sans maître aujourd'hui. Les huit Seigneurs Infernaux restants restent les propriétaires de la Géhenne et de ce fait en sont les Maîtres en dernier ressort. Sans eux il est impossible de maintenir l'existence même des Neuf Enfers.

Explicitons à présent brièvement la signification concrète de ces 9 couleurs, selon l'ancien ordre (une description plus exhaustive peut être trouvée dans le Dogme de *Méthyl*):

- **Sang**

C'est la couleur de la Race, en tant que facteur de séparation, de hiérarchie. C'est la matérialisation de l'idée selon laquelle un sang commun impliquerait des intérêts et un caractère commun, ainsi qu'un rang dans l'échelle des êtres vivants. Elle fonde un sentiment de parenté, d'appartenance tribale, et symbolise la dépendance de tout être vivant par rapport aux atavismes de son ascendance.

- **Chiffres**

C'est la couleur de la Loi. Pour les diabolistes la Loi n'est pas forcément dans la nature. Contrairement aux mages-géomètres qui recherchent une loi qui s'imposerait d'elle-même, dictée par la nature et la vie, les diabolistes affirment l'avoir trouvée et entendent l'imposer si elle n'est pas déjà présente. Les Chiffres symbolisent les lettres qu'on trace sur le sable, l'ordonnancement du Chaos générique sans lequel rien de valable ne peut être fait. De même que la main peut façonner de l'argile sous l'impulsion d'une conscience, la réalité doit être modifiée par la pensée. La vie n'est pas une fin en soi, c'est un outil, et un arbre est moins beau que les lances que vous fabriqueriez avec son bois, en fait il n'est rien tant que la hache du bûcheron puis le ciseau de l'artisan ne l'auront modifié. Ainsi se dessine une hiérarchie : il y a la main et le cerveau, le bûcheron et l'artisan. Que l'Harmonie soit ou non présente dans la réalité n'est pas le problème : elle sera de toutes manières le résultat d'un travail, d'une torture, d'un usinage. Les pouvoirs de cette couleur devenue couleur suprême concernent à la foi la hiérarchie à l'intérieur des Légions Infernales mais aussi les lois universelles qui doivent régir l'univers.

- **Roses**

C'est la couleur de la perversité, de la cruauté, de la corruption. Elle doit faire apparaître l'ignominie dans toutes les actions afin de réduire le monde à une impitoyable jungle où la nécessité d'un pouvoir fort apparaîtra naturellement. Très liée aux Silences, cette couleur permet de corrompre les pouvoirs en place, de les noyauter, de les miner afin de les remplacer, de semer la zizanie parmi les troupes adverses, de séduire et de trahir. Peu efficace contre le Chaos, elle est de ce fait moins utilisée que les autres pour Omeyaotlan à proprement dit. Mais elle permet d'étendre l'influence diabolique parmi les mortels, d'engranger âmes et or.



• Épées

La violence, pure. C'est la couleur de la guerre, et tous les pouvoirs qui lui sont associés permettent de frapper plus loin et plus fortement.

• Silences

Complice des Chiffres et des Roses, c'est la couleur du secret. Elle veille à la préservation du secret, au compartimentage du savoir. Tous les pouvoirs des Silences permettent d'écouter, de deviner, de transmettre des informations, d'espionner, éventuellement d'égorger dans la nuit. c'est la couleur des intrigues, des Inquisiteurs, c'est un peu l'âme damnée des Chiffres.

• Bâtons

C'est la couleur de la soumission au chef. Très liée aux Larmes, cette couleur permet d'assurer le lien entre chefs et subordonnés, maîtres et esclaves, suzerains et vassaux.

• Chaînes

C'est la couleur de l'Unité, l'union fait la force. La volonté individuelle doit s'effacer pour permettre le triomphe du bien commun.

• Larmes

C'est la couleur de la souffrance, celle qui est infligée comme châtiment mais aussi celle à laquelle il faut savoir résister pour renoncer à soi-même et se vouer à une grande cause. A la fois couleur du stoïcisme, du courage et du fouet qui s'abat sur l'esclave pour lui apprendre à obéir. La douleur est riche d'enseignements. On apprend à se tenir loin du feu après s'être brûlé.

• Cauchemars

C'est la couleur de la peur. La peur est source de loi, de désir d'ordre, lorsqu'elle est sans réel objet, lorsqu'elle concentre toutes les angoisses, toutes les craintes de l'inconnu, de l'avenir et de l'incompréhensible. Elle inspire le désir du chef et frappe les esprits faibles. La peur est source de sagesse diabolique, car elle impose aux esprits faibles la nécessité de la soumission, la nécessité de cette élite, seule source de vie et de civilisation.

Lidércnyomás a disparu, et son domaine est actuellement sans véritable maître. Nul ne sait qui le maintient en place. Lidércnyomás est le Roi oublié, suite à sa destruction les huit autres Seygneurs ont dû recréer un nouvel équilibre.

Les Rois Infernaux étant les tenants de la magie diabolique, ils exigent d'être les seuls à pouvoir initier des mages. Ils ne l'enseignent qu'aux clergés des neuf divinités infernales. Ces clergés doivent remplir un certain nombre de conditions définies par les Seygneurs eux-mêmes, entre autres une organisation sans faille qui puisse garder des secrets. C'est par

conséquent le devoir du clergé de s'assurer que les secrets de cette magie ne seront pas dévoilés et que ceux qui la connaissent ne l'enseigneront pas à des non-initiés. Le respect des règles des Rois Infernaux est aussi essentielle pour un prêtre diaboliste que celles du culte auquel il appartient.

Cette allégeance éternelle aux Rois Infernaux n'implique cependant que deux règles : Lèvres Scellées et Armes au Clair. Comprendre : tu n'enseigneras pas le diabolique à des non initiés et si tu le fais ce sera dans le respect des lois hiérarchiques, et tu t'engages à prendre part à l'Ultime Bataille de la Seconde Apocalypse qui verra la fin des Abysses et du pouvoir démoniaque. En pratique la seconde condition n'est guère contraignante pour l'individu. C'est le clergé qui doit donner des preuves de son engagement pour Omeyaotlan. Le pouvoir des Rois Infernaux ne s'applique donc en pratique qu'à leurs vassaux directs, qui sont les seuls mages ayant le droit de ne pas appartenir à un clergé. En revanche ils se réservent sur le reste un droit de regard dont on ne sait jamais quelle est l'étendue réelle.

Ainsi se créent les Diabolistes : à l'intérieur d'un clergé régulier sont choisis certains prêtres pour devenir des Initiés-Mages. En général ils connaissent déjà la langue diabolique, car c'est aussi la langue liturgique de leur culte, mais ne savent pas pratiquer la magie associée. Ils sont alors initiés dans l'une des huit écoles diaboliques sur l'un des huit plans infernaux. Le Roi Infernal lui-même consacre l'initiation en donnant au mage le titre d'Ecuyer de sa couleur. Là s'arrête leur enseignement. *De ce fait chaque mage diaboliste a un lien personnel à l'un des Rois, ne serait-ce que parce que c'est lui qui lui donne son nom diabolique, qui est au diaboliste ce que le sceau est au démoniste : une signature permettant d'asservir.*

Roi, Dame, Chevalier, Ecuyer. Ces titres sont nés avec la disparition de Lidércnyomás. Les titres n'ont rien à voir avec le niveau, ils ne sont que des titres formels qui sont accordés par un diaboliste du rang de Chevalier des Chiffres au minimum. Une fois initié, le Mage recevra ses titres ultérieurs de son clergé, qui décidera quand il est digne d'apprendre, selon des règles spécifiées par les Rois eux-mêmes. Même hérétique, un Mage diaboliste respectera toujours ces règles, car les transgresser signifierait une damnation pire que celle d'un Dieu. Ces titres donnent alors le droit, à l'intérieur du clergé, d'apprendre de nouveaux sortilèges, condition uniquement sociale : si le mage a le niveau correspondant dans ses extensions, rien ne s'oppose à ce qu'il connaisse tous les sorts qu'il souhaite, mais son accès au savoir sera étroitement contrôlé, comme certains draconistes gardent pour eux des sortilèges rares. Le crime d'**Irrespectueuse Impatience**, c'est-à-dire de savoir plus que ce que son grade lui autorise, est le plus grave qui soit et n'appelle le plus souvent que la peine capitale.

À chaque titre correspond donc un ensemble de sorts dans les trois extensions. Les règles de progressions sont les suivantes : pour être Chevalier d'une couleur il faut être au préalable Ecuyer de toutes les couleurs. Progression difficile s'il en est. *Cette progression est étroitement surveillée par l'intermédiaire du Codex Suprême, détenu par Törvény lui-même, où sont inscrits les noms diaboliques de tous les mages officiellement recensés, donc ceux qui ont le droit d'exercer, ainsi que leur grade. Si le nom d'un mage diaboliste ne s'y trouve pas ou plus, le mage doit être aussitôt supprimé, de même si on constate que le mage a pratiqué un sort en-dehors des limites de son grade.*

Cette hiérarchie du savoir ne joue cependant quasiment jamais, sauf lorsque deux diabolistes sont vassaux du même Maître, hormis l'allégeance au Roi qui les a initiés. Les rapports de vassalité sont en effet la véritable hiérarchie des diabolistes. Les Mages diabolistes s'attachent, par les rituels d'arcanes, des féaux qu'ils choisissent parmi les diabolistes inférieurs et certains Diables de haut niveau. La féodalité des diabolistes n'a rien de théorique : elle est marquée dans la chair au fer rouge en général, et le nom du suzerain s'y trouve écrit. La marque joue en général le rôle d'un traceur. Ainsi un prêtre diaboliste dispose de féaux qui n'obéiront qu'à lui, même s'il se rebelle contre sa hiérarchie. S'affranchir de son hommage lige n'est pas chose aisée : je recommande de se débarrasser au plus vite du traceur. Outre ses vassaux, le diaboliste peut disposer d'esclaves parmi les Diables, qui sont alors sa propriété jusqu'à leur destruction. En général les Anciens vendent des parties de leurs armées personnelles aux Mages.

Les Neufs Versets du Serment d'Hommage Lige (selon les neuf couleurs) :

*Si mon âme n'appartient qu'à moi, mon sang est tien
Tu es mon maître en toutes choses, je te dois une fidélité éternelle et absolue
Par tous les moyens connus et inconnus je jure ici de te servir
Jamais mon bras ne faiblira et jamais je ne me lasserai de voir le sang couler
Je trancherai ma langue plutôt que de trahir tes secrets
Je t'offrirai sur une assiette d'or les têtes de ceux qui se rebelleront contre toi
Je ne fomenterai nul trouble parmi tes vassaux et respecterai jusqu'au plus dérisoire d'entre eux
J'accepterai le châtiment s'il vient de toi
Et je ne craindrai rien d'autre que ta colère.*

La seconde tradition : Les Grands Anciens et les Diables

Les Diables ont entre eux des rapports de vassalité (*comme les diabolistes*) et de possession. Les rapports de vassalité entre diables ne s'appliquent qu'entre les Grands Anciens. Les autres ne sont que des esclaves, même s'ils peuvent eux-mêmes posséder d'autres esclaves de rang inférieur. Le rapport de possession cesse lorsque le Diable atteint le rang de son maître : *si le maître n'est pas un Grand Ancien alors le Diable devient propriété du Grand Ancien qui possède l'ancien Maître. Si le Diable est devenu un Grand Ancien, le rapport de possession devient un rapport de vassalité.*

Hormis les Grands Anciens, tous les Diables appartiennent à quelqu'un : à leur création ils appartiennent à l'Ancien qui les a créés, et il les revend au stade où il les a améliorés, et peut éventuellement les améliorer encore par la suite s'il est payé pour. Chaque Grand Ancien a donc une armée personnelle et est vassal d'un autre Grand Ancien selon une hiérarchie pyramidale dont le sommet est le Sinistre Octogone, composé des huit Grands Anciens les plus puissants. Le Diable n'obéit donc qu'à son maître, mais il respectera toujours l'autorité du Sinistre Octogone s'il y est confronté et ne provoquera pas de lui-même des Diables de rang supérieur au sien. Des règles complexes gèrent les priorités des obédiences selon le lieu et les rapports de vassalité entre Grands Anciens et certains experts en utilisent les contradictions avec talent pour survivre dans la Géhenne.

Chaque Grand Ancien a un sceau qui lui est personnel et tous les Diables savent le reconnaître. Ils respectent ainsi les écrits portant les sceaux de leur Maître et celui du Sinistre Octogone.

Les Grands Anciens vendent une partie de leurs troupes aux Diabolistes ou aux Dieux. La fidélité d'un Diable n'est maintenue par aucun moyen magique, mais elle est en générale très sûre, surtout chez ceux de rang faible. S'il est vendu à l'un des deux autres traditions, le Diable n'obéira plus qu'à son nouveau maître et même plus au Sinistre Octogone. Les Grands Anciens fournissent ainsi des contingents aux Rois Infernaux : leurs « propriétaires » au sens immobilier du terme, et aux Dieux qui par leur action sur les hommes assurent la pérennité des cultes infernaux et de la croyance en un enfer attendant les âmes damnées pour les religions qui utilisent la Géhenne comme un repoussoir (comme les cultes du Dieu Unique, la religion égyptienne ou le Shintoïsme), ce qui garantit l'approvisionnement en larves et en or.

La troisième tradition : Les Dieux

Les dieux sont également présents dans les Neuf Enfers. Ils sont neuf, comme l'étaient jadis les Rois Infernaux, par un souci évident d'équilibre (ce chiffre n'a pas été remis en cause, même après la disparition de l'Ecole de Lidércnyomás). Ils ont accepté de traiter avec les Rois Infernaux qui restent finalement les seuls véritables maîtres de la Géhenne. Mais il existe une contrepartie de taille à ce statut de 'locataire' : dans leurs rangs et dans leurs rangs seulement sont choisis ceux qui auront l'honneur et le privilège d'apprendre la magie diabolique dans l'une des huit écoles infernales. C'est donc ce pouvoir que les Dieux recherchent pour leurs meilleurs prêtres et c'est ce qui a rendu leurs clergés si puissants, à l'exception d'Hécate, qui n'a pas de clergé. On peut également préciser que si Susano-O n'a pas vraiment de clergé particulier, puisqu'il s'agit d'un Kami majeur, il initie certains Sorciers shintoïstes (cf. Io) à la magie diabolique, ces Sorciers formant une sorte de clergé réduit, attaché à la poursuite de la Guerre Dialectique.

Les neuf Dieux infernaux sont :

- Grendel
- le Dieu-Gobelins
- Hécate
- Seth
- Le Serpent à Huit têtes (Susano-Ô)
- Baal Hammon
- Mardouk
- Satan
- Tezcatlipoca

Cela représente huit clergés diaboliques pour huit dieux guerriers attachés à la construction d'un empire, car la subtile et invisible Hécate est à part. *On dit qu'elle n'a presque pas de prêtres, sinon quelques puissants mages qui la rejoignent indépendamment de leur teinte spirituelle, souvent dans le but de retrouver la langue unique dont sont déduites les neuf langues enchantées, mais le terme de disciple conviendrait mieux que celui de prêtre.*

Hécate, elle, n'est pas engagée dans la Guerre Dialectique et ne prend pas la peine d'entretenir de quelconques liens avec les Rois Infernaux, même s'il lui arrive d'envoyer quelques-un de ses disciples dans leurs écoles. Elle s'est réfugiée aux Neuf Enfers mais n'a de comptes à rendre à personne. Elle a sa propre école, où elle forme quelques très rares disciples à l'apprentissage de la langue unique de la Transcendance, la langue véritable. C'est elle que les Éternautes appellent la

Dame Voilée, et ce sont eux qui constituent son peuple.

A la différence des Rois Infernaux Hécate l'Enchanteresse est d'origine immortelle, puisqu'elle est fille du Titan Khthôn, mais comme eux elle ne doit sa puissance qu'à son savoir magique, du moins pour la plus grande part, sa nature de Titanide ne lui ayant guère conféré que l'Immortalité.

Outre ces huit clergés existent des Ordres guerriers de Templiers dans la Géhenne. Ils sont toujours évidemment liés à l'une des huit religions et ne comptent pas de diabolistes en leur rang. Cependant il est intéressant de noter que nombre d'entre eux, une fois formés dans la Géhenne, deviennent la propriété de prêtres-mages diabolistes issus des huit clergés. Certains conjuguent même les trois rôles : Templiers, Prêtres et Mages. Le plus puissant d'entre eux est sans doute l'Ordre du Temple de Satan, dont les membres sont souvent au service de l'Ordre Guillaume ou de la Sororité de la Senestre de Satan.

La tradition disparue: Les chamans

Cette tradition est morte avec Lidércnyomás, et subsiste encore dans des tribus très particulières. Les couleurs infernales sont nées à l'origine en tant qu'esprits totémiques (cf. Méthyl) et peuvent toujours être vénérées en tant que tels par les peuplades de religion chamanique. Les chamans diabolistes n'adorent pas de Dieux, au contraire de la plupart des mages diabolistes, leur Totem ne leur donne donc que de la Transcendance.

Dans une société urbaine, un chaman est facteur d'individualité, et donc de désordre d'un point de vue "infernal". Mais dans une société nomade, le chaman incarne lui seul la Loi, l'équilibre essentiel à la perrenité de la communauté en tant qu'entité autonome. Il est cette élite que l'idéologie infernale place au-dessus de toute autre considération, le guide spirituel guidant le bras temporel. Les chamans diabolistes sont donc un vecteur ancien des valeurs des Rois Infernaux. Ils correspondent à une époque aujourd'hui révolue, où les civilisations nomades primaient sur les civilisations urbaines. La pensée diabolique s'est naturellement orientée vers plus d'uniformisation, plus de rationalisation des relations hiérarchiques. Elle s'est naturellement tournée vers l'Empire et a oublié les tribus.

Cette tradition s'est éteinte en même temps que Lidércnyomás a disparu. Leurs destins étaient liés par le fait que la couleur des Cauchemars était elle aussi considérée comme facteur de Chaos plus que d'Ordre. Les chamans diabolistes, appelés Ékils comme on l'a mentionné ci-avant, se trouvaient jadis essentiellement au sein du peuple ember (cf. Emberek). Les Emberek ont oublié pour la plupart leurs savoirs chamaniques et ne sont plus aujourd'hui que le lointain souvenir de cette tradition perdue. Mais parfois apparaît parmi eux un homme doué du Gaumanek (cf. Chamanisme), la vision chamanique, qui retrouve par sa pure intuition le chemin de la communication avec les esprits et tente de raviver l'ancien chamanisme infernal. Tant que des peuplades nomades résisteront à l'urbanisation, le chamanisme en général perdurera et les Totems infernaux seront susceptibles d'intéresser des chamans audacieux, qu'ils soient Emberek ou non.

Quant à Lidércnyomás, roi chassé de son royaume, il n'existe plus guère qu'à travers le clan ember des Őszvillág (cf. Emberek), peuple nomade dominé par quelques-uns des derniers chamans diabolistes. Jadis craints pour leur capacité à envahir même les rêves de ceux qu'ils choisissent de maudire, voire à les tuer uniquement par le Monde des Rêves, les Őszvillág ne sont plus que l'ombre du clan meurtrier et insaisissable qu'ils ont jadis été et survivent vaille que vaille.

Géographie Infernale

On décrit ici à la fois succinctement les neuf hyperplans de la Géhenne, mais aussi les cultes qui y sont pratiqués activement, et dont la présence influe beaucoup sur la sociologie de la Géhenne.

• Lidércnyomás

Lidércnyomás est le plus vivable des neuf plans de la Géhenne. C'est l'unique endroit de la Géhenne où vivent d'importantes populations mortelles vivantes (avec les Gobelins de Zenekar sur Véredények et la Voie Pavée sur Rejtem). Les mortels qui prennent place sur Lidércnyomás ne seront affectés que de la manière suivante : il leur sera impossible de rêver de manière homogène, même en employant les simples (camomille) ou les sortilèges qui d'ordinaire le permettent. De ce fait, les nuits peuvent être agités, car on dit que l'ancien Roi Infernal des Cauchemars a laissé nombre de mauvais rêves dans son domaine, qui représentent une menace intangible et éternelle pour les consciences des dormeurs. Lidércnyomás est un lieu froid, aride et désolé.

→ Grendel et son domaine.

Là se trouve le sanctuaire des prêtres-dragons de Grendel : l'Antre Écarlate ou l'Ombre Rouge. Là se trouvent les esclaves qui extraient de la terre ocre de Lidércnyomás du souffre et d'autres substances nourrissant la sinistre Reine.

La domination et la maîtrise du Chaos plutôt que sa destruction est son but ultime, qui fera d'elle le successeur d'Io.

Les Secrets de l'Ombre Rouge sont aussi ceux de la création de la lignée draconique de Fafnir (cf. Asgard, Titans et Titanides) ou des Sárkányk, créée par la Titanide. Les prêtres-dragons de Grendel savent manipuler la Xoa, la transformer, la recréer, la rendre plus puissante que jamais, notamment à travers les abominables rituels où ils asservissent à un Sárkány les Xoas d'autres dragons tués. Les Sárkányk sont l'unique lignée draconique qui ne descend pas d'Io, et donc pas non plus de Chaos l'Ancien, ce qui est précisément le but recherché. Grendel essaie donc d'imiter la magie d'Io, et est la seule des Dieux-Dragons à oser ce genre de manipulation dangereuse, ancien privilège d'Io le tout-puissant et de quelques-uns de ses Sorciers, aujourd'hui disparus. Cependant son pouvoir reste limité et la lignée de Fafnir n'a pas encore supplanté les autres lignées.

Son désir de comprendre et de dominer le Chaos plutôt que de le réduire est un reflet de sa volonté de percer à jour les secrets de la Xoa et de parvenir à mettre en place une 'sélection génétique' efficace. Sa doctrine est l'une des philosophies diaboliques les plus abouties, à tel point qu'elle a l'heure de séduire des adeptes non-dragons, appelés Acolytes par les prêtres-dragons. Les Acolytes deviennent des Sorciers de l'Affinité Grendel créée par les Prêtres-Dragons.

L'affinité Grendel peut être comme l'affinité Io la trace d'une Xoa latente témoignant d'un héritage génétique draconique, mais lié aux Sárkányk. Elle peut également être créée par mutation d'une affinité Io ou ex nihilo par les prêtres-dragons. Seuls les prêtres-dragons de Grendel savent manipuler cette affinité. Elle peut être considérée comme une version purement humaine de la doctrine de la Reine-Dragon, conçue comme une alternative à l'affinité Chaos et aux Sorciers qui la manipulent. C'est une sorcellerie conçue pour des esprits désireux de comprendre et dominer le Chaos. Les sorciers de la Loi n'existent pas, mais ces Acolytes, appelés aussi Thesmiurges, sont ce qui s'en rapproche le plus.

Outre les Acolytes, la philosophie de Grendel séduit de nombreux diabolistes issus d'autres clergés, qui s'inspirent de sa méthode pour frapper le Chaos à la base, et exploiter son énergie créatrice.

Grendel elle-même est souvent présente en personne dans son repaire. Son apparence est en général celle d'un gigantesque dragon à huit têtes, une pour chacune des huit couleurs infernales de l'ordre anaharmonique. Paradoxalement, Grendel a établi son domaine dans l'hyperplan de la Géhenne qui est associé à l'unique couleur qu'elle ne reconnaît pas. Certains disent qu'elle aurait même œuvré à sa manière à l'exclusion du Roi Infernal Lidércnyomás et de sa couleur. Elle est sans conteste le Titan le plus puissant, parmi ceux dont la Xoa n'est pas épanouie. Les substances minérales tirées de la Géhenne dont elle se nourrit correspondent à un rituel complexe, dont la signification n'est connue que des prêtres-dragons et des Acolytes.

Lieu par excellence où vit la Loi Sacrée telle que la voit Grendel, devant régir toute réalité, l'Antre Écarlate impose un certain nombre de limitations au comportement des mortels qui s'y trouvent. Il leur est notamment impossible de mentir autrement que par omission (jet de résistance à la magie pour y parvenir, à renouveler à chaque fois).

Pour plus de détails cf. *Grendel* et *Io*.

→ Ilggeriin Oron ou le Pays du Cauchemar

Il s'agit d'une terre aride et désertique où les Diables sont rares, mais on y trouve des Gobelins et les ultimes survivants de la tribu ember des Őszvillág (cf. *Emberek*). On peut y trouver des ruines de l'ancien palais royal du neuvième Roi Infernal, ainsi que d'Iskola Almok ("l'école des rêves"), l'ancienne Haute École Infernale de Lidércnyomás. Le Pays du Cauchemar est un lieu hostile mais où des mortels peuvent vivre. Si la végétation est rare, elle est présente, ainsi qu'une faune restreinte. Le climat est sec et froid, comme en Mongolie extérieure. Certains lieux procurent des pâturages pour des animaux comme des chèvres ou des chameaux. Les ruines regorgent de secrets magiques et alchimiques qui attirent nombre d'aventuriers, lesquels sont souvent obligés de s'adresser aux Gobelins ou aux Emberek qui vivent là de leur servir de guides, ou leur achètent des reliques tirées de ces lieux, ce qui permet aussi à ces communautés de survivre. La présence de Gobelins est liée au fait que Szem, le Dieu-Gobelin, avait eu l'intention de coloniser l'endroit, avant d'y renoncer car les réminiscences de l'ancien âge qui hantent le lieu sous la forme de cauchemars incarnés en monstres en font un lieu redoutable, résistant à toute forme de domination. "Le tombeau du Roi Infernal Lidércnyomás peut être profané mais jamais possédé", disent les Emberek qui y résident, en guerre permanente avec les colonies gobelines qui cherchent à les contenir, voire à les exterminer.

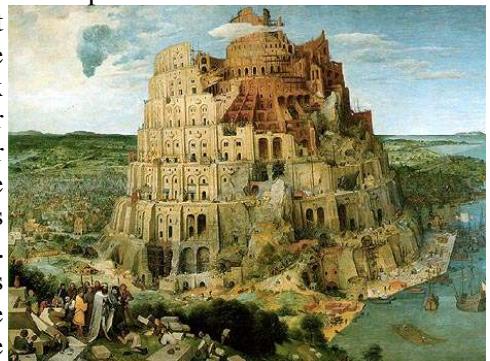
• Kín

Kín est l'Enfer des Larmes, couleur associée à la souffrance. Tous des domaines de Kín partagent cette étrange caractéristique: un mortel ne peut jamais y mourir... *afin que la douleur n'ait ni fin ni limite*, dit le Roi Infernal des Larmes. La souffrance y est également décuplée, ce qui en pratique double les points d'épuisement associé aux blessures, mais de manière générale rend le séjour d'un tel lieu particulièrement difficile aux mortels. La souffrance mentale est également affectée, ce qui peut rendre fou ceux qui y résident trop longtemps. Par défaut, pour chaque durée de 24h passée sur Kín pour un mortel, celui-ci doit réussir un jet de volonté contre un seuil variable entre 10 et 20 selon son état physique et moral (évaluation laissée à la sagacité proverbiale du Meujeuh) ou un jet de résistance à la magie, sans quoi il devra tout faire pour quitter Kín au plus vite. À défaut, chaque journée supplémentaire passée sur Kín le rapprochera un peu plus de la folie et laissera des séquelles définitives.

→ Le Désert des Voix Perdues

C'est un désert de sable rouge sous un Soleil implacable et immense, comme s'il s'apprêtait à dévorer la terre. Il abrite le Palais aux Mille Portes, où se trouve la cour du Roi Infernal des Larmes, et Soupirante (Szerelmes), la Haute École Infernale de Kín. Mais hors de cet unique havre il n'offre au voyageur que des étendues désolées où les jours sont invariablement brûlants et les nuits très courtes. Ce désert n'est en soit pas particulièrement dangereux, si ce n'est qu'il ne recèle pas une seule goutte d'eau et est régulièrement agité de très violents vents de sable. De plus des Furies (cf. *Diables*) s'y promènent souvent et s'en prennent toujours aux vivres des mortels qui s'y trouvent, mais pas directement à eux. Souvent l'une d'entre elles s'attache à l'expédition afin d'empêcher toute fuite par affusion.

Soupirante ressemble à une gigantesque tour de Babel telle que l'imaginait Brueghel, mais à moitié enfouie dans le sable et qui peu à peu s'y enfonce tandis que des légions de Gobelins construisent sans cesse de nouveaux étages pour l'empêcher de sombrer tout-à-fait. Soupirante est habitée par des élèves de tous âges, lignées et origines, envoyés là-bas pour devenir prêtres-mages d'un clergé, ou bien directement par le Roi lui-même, afin de devenir ses vassaux directs. Soupirante est une école sans maîtres, du moins sans maîtres mortels, contrairement aux autres. Les Tourmenteurs (cf. *Diables*) sont censés enseigner la langue diabolique. Réputée être la plus difficile des Hautes Écoles Infernales, Soupirante forme en effet une minorité de mages à une vitesse particulièrement rapide, et brise psychologiquement tous ses autres élèves, les laissant traumatisés à vie.



Chaque élève à son arrivée est pris en charge par un Tourmenteur qui est censé orienter son apprentissage, en usant du lien obscur entre l'intelligence et la capacité à ressentir la douleur. Il ne s'agit pas seulement de stimuler l'apprentissage par la douleur, d'une part ce serait beaucoup trop simpliste pour des Tourmenteurs et d'autre part c'est une méthode qui ne donne guère de résultats convaincants. Les Tourmenteurs mettent toutes leurs capacités au service de leur élève attitré pour lui inculquer l'art des couleurs, et pour cela ils marquent à jamais le mental de leur victime, pour le meilleur et beaucoup plus souvent pour le pire.

Il arrive parfois que l'élève perde la raison et le sens de son identité en raison du traitement qu'il subit. Il devient alors inutile en tant qu'élève et est peu à peu assimilé par son Tourmenteur pour devenir un Chevalier-Tourmenteur. Les Chevaliers-Tourmenteurs sont une sorte de garde d'élite du Roi Infernal Kín, car outre leurs pouvoirs normaux de Tourmenteurs ils possèdent en eux une âme vivante soutenue par leur corps immortel, asservie à leur volonté et capable de transcender leur nature de simple créature magique, voire de leur apporter les pouvoirs magiques que l'élève aura eu le temps de maîtriser malgré tout. Ces abominations disposent donc de transcendence comme les Licteurs, et partagent une humanité relative qui les rend précieux aux yeux du Roi des Larmes. Même les élèves recalés ont une utilité pour Kín, qui aime à dire : "Je garde mon regard fixé sur toute personne qui franchit les portes de Soupirante." Il ne s'agit pas d'hybrides à proprement parler, mais d'une âme vivante asservie à une âme morte transformée en diable. L'âme vivante d'ailleurs finit par mourir au bout d'une vingtaine d'années terrestres et le Chevalier-Tourmenteur est souvent détruit par Kín à ce moment, ou parfois "meurt" lui aussi. Devenir Chevalier-Tourmenteur est un privilège pour un Tourmenteur, mais aussi un renoncement à l'immortalité que lui confère sa nature diabolique.

→ Carthage détruite aux portes de sel

C'est le domaine du dieu vengeur Baal Hammon, éternellement marqué dans Terre Seconde par la destruction de Carthage par Rome sur Prime Terre. Terre Seconde comprend une réminiscence de Carthage, au temps de la domination de la famille Barca : la puissante cité de *Salammbô* (inspirée du roman éponyme de G. Flaubert). Cependant, les prêtres de Baal Hammon qui y officient conservent le souvenir de la destruction de sa contrepartie sur Prime Terre. C'est un cas assez unique, et qui explique pourquoi les prêtres de Baal Hammon s'intéressent traditionnellement beaucoup à la *Cosmogonie* et à ce qu'était Prime Terre. Carthage aux portes de sel est en fait un vaste champ de ruines, dans un pays sec mais encore verdoyant, sous un soleil radieux, au bord d'une magnifique mer

bleue, auquel mène une gigantesque double porte en sel cristallisé, sur laquelle est gravé, en langue diabolique, l'histoire tragique des Guerres Puniques entre Carthage et Rome.

Ce domaine est relativement paisible, et les élus de Mardouk y rassemblent toutes les informations sur Prime Terre qu'on peut trouver en filigrane dans la structure et la mémoire de Terre Seconde. Chaque élu se voit en effet attribuer un lieu, un moment, une histoire... et en devient l'incarnation, comme un livre d'une bibliothèque humaine. Certains sont même autorisés, sous forme de *Procurateurs*, à revenir sur Terre pour y glaner des informations. Cf. *Salammbô* pour plus d'information sur Baal Hammon et le panthéon punique.

• Lánc

Lánc est le domaine associé à la couleur infernale des Chaînes, celle qui représente le lien social entre les mortels. C'est un lieu où il est très dangereux d'être seul. Toute personne seule (mortelle ou non) est impitoyablement pourchassée et tuée ou détruite par les diables au service du Roi Infernal. Ces diables sont le plus souvent des Sentinelles (ou "Gyámok" en langue infernale, cf. *Diables*), mais en quantité non-négligeable. Les Furies (ou "Aakki") sont également nombreuses. Lánc est par ailleurs un lieu dont il est difficile de partir : on ne peut qu'emprunter les dimensions démoniaques pour le quitter, comme pour tout hyperplan, mais à moins d'emprunter l'un des très rares portails, dont l'emplacement est un secret bien gardé, il faut réussir un jet de volonté contre un seuil de 32 (ou un jet de résistance à la magie) pour pouvoir le quitter par un sortilège d'*affusion* ou l'équivalent, sans quoi la Transcendance du sortilège est perdue et le malheureux mortel reste enchaîné à cette terre infernale. L'Enfer des Chaînes est par ailleurs relativement vivable : il a l'apparence de la zone désertique de la Mésoamérique de Prime Terre, soit du nord du Mexique, en lien avec la présence de Tezcatlipoca et la culture aztèque dont ce dieu est issu.

→ Chantlakatl, la Cité Commune

Chantlakatl est, après Lidercnyomas, le lieu de la Géhenne où l'on trouve le plus de mortels. C'est une cité populeuse, où les puits sont nombreux, et dont l'architecture évoque la culture aztèque (cf. *Tonantzin*), en lien avec Tezcatlipoca, le dieu résidant de l'hyperplan. Entourée de terres cultivées, irriguées par l'eau des puits, elle peut apparaître comme presque accueillante au premier abord. Une population hétéroclite de mortels y vit, composée en général d'aventuriers qui ont échoué à partir et de leurs descendants, ou d'écoliers recalés de Nextli (" cercle"), l'École Infernale des Chaînes. Vivre à Chantlakatl signifie n'être jamais seul et se trouver sous le regard permanent de Lánc lui-même. Tous les habitants de la Cité Commune (y compris les étudiants de Nextli) portent une marque diabolique les liant au Roi, qui conçoit sa cité comme un unique organisme. À ce titre, il prend à la place de ses sujets toutes les décisions majeures de leur existence (mariage etc...). Ce despotisme peut sembler relativement éclairé : on ne meurt pas de faim à Chantlakatl et à bien des égards la vie y est plus sûre que dans bien des cités terrestres. Mais l'individualité y est complètement bannie. Les étudiants de Nextli échappent à cela, puisqu'ils sont censés pour la plupart n'être que de passage. Mais ils portent la marque du Roi toute leur existence. Cependant, Nextli a ceci de particulier qu'elle accepte de former des mages infernaux à titre gracieux. Les cultes des divinités infernales évitent d'y envoyer leur prêtres, même celui de Tezcatlipoca. Mais Lánc y forme à titre personnel une petite caste de mages qui lui sont dévoués.

→ Aztlan, la "demeure de l'aube" : domaine de Tezcatlipoca

Cf. *Tezcatlipoca*

• Engedelmesség ou Tlakoli

Traditionnellement, Engedelmesség désigne le Roi Infernal et Tlakoli cet hyperplan de la Géhenne. Mais en pratique, les deux noms sont parfaitement interchangeables, c'est une sorte d'usage. Tlakoli est consacré à la couleur infernale des Bâtons, qui règne sur les notions de hiérarchie et de domination. Pour toute personne présente sur cet hyperplan, sa compétence **Présence** se verra doublée. De plus, tout jet de volonté contre toute forme de domination ou contrôle magique (sortilèges d'influence, lien entre un mage un servant démoniaque, diabolique, revenant, angélique etc...) subira un malus de -8. De plus, dans le cas d'un lien hiérarchique établi entre deux personnes, purement social et sans aucune aide magique, le subordonné devra réussir un jet de volonté (sans le malus de -8 suscité) contre la valeur de la compétence Présence de son supérieur pour pouvoir lui désobéir, comme s'il était soumis à un sortilège.

→ Arany

L'école du Seygneur Infernal se trouve au sein d'Arany, la Cité d'Or. Les Diabolistes issus du clergé de Satan sont

souvent formés ici, car Satan n'a de présence en Géhenne guère que sur Engedelmesség. Il est relativement discret, bien qu'il soit sans doute l'un des plus puissants des neuf Dieux Infernaux (cf. *Satan*). Comme son nom l'indique, Arany est une cité dont l'architecture est composée d'or, notamment d'or surpur, en faisant une forteresse très efficace contre les *démons*. Elle abrite une population mortelle non-négligeable. Il y a bien entendu les étudiants de l'école des Bâtons, appelée dans la langue infernale **Királyiskola**. Littéralement "école royale", cette école est extrêmement stratifiée et hiérarchisée, comme toute la cité d'or elle-même. Chacun a une place et appartient à une caste définie. Cette caste est en général apparente par un collier d'or que tous portent au cou, qui les lie directement au Roi Infernal des Bâtons. Même les serviteurs de Satan le portent, tant qu'ils sont présents à Arany. Certains disent que c'est à cause de ces colliers qu'on appelle cette ville la cité d'or, et non en raison de son architecture. La soumission à l'ordre des castes est primordiale et toute forme de rébellion impitoyablement écrasée. Királyiskola est sans doute l'école infernale la plus calme et la plus structurée.

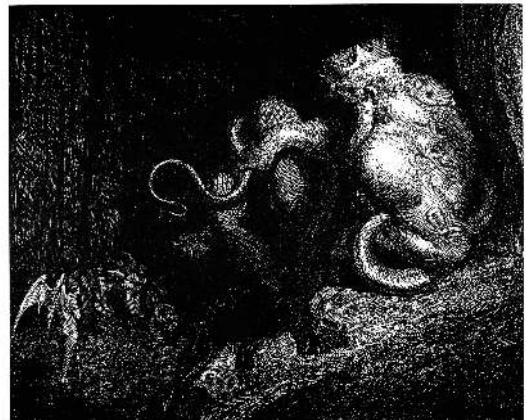
Pour Engedelmesség lui-même, Arany et son école royale représentent un idéal de perfection sociale. La soumission est le soutien principal de l'ordre social, et doit être acquise préalablement à tout le reste. De fait, si Arany ne brille ni par les résultats de ses étudiants ni par une vie intellectuelle riche et trépidante, c'est néanmoins l'un des lieux des plus paisibles de la Géhenne, et paradoxalement les diables eux-mêmes y sont relativement peu nombreux, sauf pour imposer l'ordre social et venir en aide au Roi. On y trouve nombre de Licteurs et beaucoup d'Architectes. Outre l'école infernale elle-même, l'une des ressources d'Engedelmesség est la présence de ces Architectes, qui peuvent travailler pour n'importe qui à prix d'or et c'est le cas de le dire. En effet, l'école abrite également une section réservée à ces diables, où ils préservent leur savoir accumulé au cours des siècles et forment les nouveaux-venus. C'est une sorte d'école d'architecture abritée par l'école infernale, fonctionnant en autonomie totale par rapport à celle-ci. Il arrive même que des mages démonistes y soient admis.

Arany elle-même est bâtie au sommet d'une immense montagne, dont le pied se perd dans une brume opaque. Il existe des plateaux intermédiaires, sur lesquels on peut trouver des petits villages accueillant une population mortelle, composée en général de mortels, bergers ou artisans, qui alimentent la population mortelle d'Arany, mais sans jamais la voir en général. Plus on descend le long des flancs de la montagne, plus les gens sont pauvres et plus la vie est ardue. Chacun est censé ne connaître que son village, le village au-dessus et le village en-dessous. Il semble qu'on puisse descendre à l'infini le long de cette montagne, que les gens du coin surnomment à juste titre **Skala** (soit "l'échelle" dans la langue infernale). Cette population mortelle semble constituée des descendants d'aventuriers qui se sont perdus dans la cité d'or, attirés par son nom, ou d'étudiants recalés de l'école infernale. De complexes règles permettent d'offrir à chacun la perspective d'une promotion au village supérieur, voire jusqu'à la cité elle-même, ou au contraire d'un déclassement au village inférieur, souvent selon l'obéissance de chacun et parfois selon ses compétences. Lisez ou relisez "Le Château" de Kafka pour capter l'ambiance de ce domaine.

→ La Jérusalem Inversée et l'Autel de Béthel

On appelle la Jérusalem Inversée le pays secret de l'Adversaire sur Engedelmesség. Bien que Satan en personne soit rarement présent dans son Palais, Belial y est souvent présent. Na'amah et Lilith en revanche ne se rendent jamais sur Engedelmesség et leurs adeptes ne deviennent jamais des Diabolistes, ils n'ont aucune raison de s'y rendre non plus. Fondé par des faux prophètes, l'Autel de Béthel, situé au cœur de la Jérusalem inversée, est naturellement le lieu de prédilection de Belial, qui fuit ici la violence systématique de la Géhenne.

On trouve donc au sein de l'Autel des élèves diabolistes. Comme ceux-ci ne sont recrutés qu'au sein des deux principaux ordres sataniques : l'Ordre Guillaume et la Sororité de la Senestre de Satan, ceux-ci sont très présents dans l'Autel, et en gèrent les affaires courantes. Ces deux ordres rassemblent une majorité de Prêtres dévoués à Satan et quelques belialistes. Les belialistes sont presque tous des diabolistes, mais restent peu nombreux.



La Jérusalem Inversée abrite également les neuf cercles de l'Enfer tel que le décrivit Dante dans la Divine Comédie:

† Premier cercle: Les Limbes

Chemins Sacrés: l'Achéron

† Deuxième cercle: Luxurieux

† Troisième cercle: Gourmands

† Quatrième cercle: Avares et Prodigues

Chemins Sacrés: le Styx

- † Cinquième cercle: Dité (Coléreux)
- † Sixième cercle: Hérétiques
- † Septième cercle: Violents
- † Huitième cercle: Malebolge (Fraudeurs)
- † Neuvième cercle: Caina



L'Enfer vu par Dante peut être intéressant pour des aventuriers désireux d'interroger telle ou telle personne décédée, à la manière de Dante et Virgile dans la Divine Comédie. Les chrétiens vivants n'y seront en effet pas inquiétés tant qu'ils n'interfèrent pas avec le travail des diables (surtout des Tourmenteurs) qui y travaillent. L'Autel de Béthel en revanche est une forteresse étroitement gardée, où se réunissent les prêtres satanistes, dans la mesure où le caractère secret de leur culte les empêche d'avoir un lieu de rassemblement terrestre.

Contrairement aux chrétiens, les personnes qui ne sont pas de Teinte Spirituelle chrétienne prennent un grand risque en se rendant dans ce lieu, car ils seront considérés comme étant déjà damnés. S'ils sont accompagnés d'une personne chrétienne, ce peut être un voyage instructif, censé montrer à l'infidèle les tourments qui l'attendent dans l'au-delà s'ils s'entêtent à refuser le Christ.

chrétienne, ce peut être un voyage instructif, censé montrer à l'infidèle les tourments qui l'attendent dans l'au-delà s'ils s'entêtent à refuser le Christ.

→ Nukba di-tehma rabba

Ce nom signifie en angélique "la gueule du grand abîme". Il désigne le domaine des anges déchus qui, bien que soumis à Satan, ne s'intéressent pas à la formation des diabolistes et restent plus près de leurs racines angéliques. La kabbale désigne en effet cet endroit comme étant l'origine des démons. C'est notamment le domaine de prédilection de Lilith et Na'amah. *C'est un secret bien gardé, mais s'y trouve une école d'angélistes très particuliers: des angélistes acquis à la cause sataniste et qui usent de leur art pour travailler sur et pour les anges déchus.*

→ Etzlatlán

C'est le domaine des Vespiaries, et le lieu où furent créées les premières *Guêpes Esclavagistes* (cf. l'article éponyme). Il n'est sous l'obédience d'aucun pouvoir en particulier et est strictement réservé aux Vespiaries et à leurs expériences. Les Vespiaries sont les seuls diables à entretenir un lien transverse à leurs obédiences. Etzlatlán est le lieu où ils tentent de créer de nouvelles créatures monstrueuses pour leurs maîtres divers et ceux des Vespiaries qui y travaillent le font pour le plaisir d'étendre leur art ignominieux. C'est une marque d'indépendance que la plupart de leurs suzerains, qu'ils soient Dieux, Mages ou Grands Anciens, tolèrent car ils savent que cela peut leur profiter à long terme. Etzlatlán est donc un lieu à l'abri des intrigues de pouvoir qui caractérisent la Géhenne, un havre de paix où l'on peut tranquillement œuvrer à de nouvelles créations innommables. Malgré leurs efforts de recherche, l'Etsatl, ou Guêpe Esclavagiste, reste cependant à ce jour le plus grand succès des Vespiaries.

• Rejtelem

Comme d'autres hyperplans de la Géhenne, Rejtelem a l'aspect d'un désert, où il fait très chaud. Très lié à la couleur des Silences, Rejtelem a une interprétation très basique de cette couleur : si l'on n'est point natif de Rejtelem, il est tout simplement impossible d'y parler. Les étrangers ne peuvent y communiquer que par signes, par écrit ou par l'emploi de pouvoirs magiques comme l'*Empathie*, exception faite des neuf langues enchantées et de la langue véritable d'*Épersonaï*. Les Chiens de la Voie Pavée sont ainsi souvent réduits au silence. L'autre élément par lequel Rejtelem témoigne de sa nature infernale est que la chaleur et la sécheresse est telle qu'elle triple les besoins en eau des mortels non-natifs du lieu.

→ Keseru, la Cité Amère.

C'est là que se trouve l'École Infernale des Silences. De manière paradoxale, étant donné le sens de la couleur

infernale des Silences, Keseru est connue des alchimistes de Terre Seconde, car c'est là que sont forgés de nombreux objets magiques dotés de pouvoirs issus de la langue diabolique. Keseru apparaîtra au voyageur comme une cité fantôme, aussi silencieuse que le désert dans lequel elle se trouve. Elle ne s'y enfonce pas, car c'est un désert stable, contrairement aux sables mouvants du Désert des Voix Perdues sur Kín, mais ses rues sont envahies par le sable apporté par le vent, et nombre des bâtiments sont à moitié ensevelis. Seuls ceux qui sont dotés de hautes murailles émergent encore. Kohó ("forge"), l'École Infernale des Silences, a la forme d'une impressionnante tour fortifiée, qui se voit de très loin. Large d'à peine une cinquantaine de mètres à sa base, elle culmine à 300 m environ. Comme la plupart des étudiants ne sont pas natifs du plan, ils n'ont d'autre choix, s'ils veulent pouvoir parler, que d'apprendre au plus vite la langue diabolique. Kohó a ainsi la réputation d'être la meilleure des écoles infernales, car les étudiants sont immergés dans la langue qu'ils doivent apprendre. Elle n'est pas la plus dure, car Soupirante, sur Kín, a ce douteux privilège.

Les apprentis-mages de Keseru payent souvent leur scolarité en sacrifiant une partie de leur Transcendance charnelle pour la création d'objets magiques infernaux. À part l'imposante tour de Kohó, les demeures fortifiées de Keseru abritent une population d'artisans, dont peu sont mortels. De nombreux diables y résident : Architectes, Furies, et même Licteurs. La plupart des demeures accueillent en effet un Licteur, qui règne en maître sur sa maisonnée à la manière d'un bourgeois fortuné. Il s'entoure d'une domesticité composée de diables de rang inférieur, de gobelins, et d'esclaves mortels ou *suppliants*. Ils vivent de la vente des artefacts qu'ils créent. Ces objets sont désignés à Keseru et par les alchimistes par le terme **játek**, qui dans la langue infernale signifie "jouet". Ces jouets infernaux restent très rares dans l'absolu, mais plus d'alchimistes et mages en usent qu'on ne pourrait le croire, tant il est vrai qu'ils rendent des services inestimables.

→ Hafe m'phe time est la cité du Dieu Seth, où règnent les Esprits à tête de crocodile et les Prêtres de la Mort dont l'élite est aussi diaboliste, constituant une armée de plus en plus puissante. Cette cité est aussi une entité nécromancienne capable d'envoyer un reflet platonien dans le Mesket, région de la *Douat*, appelé du même nom, ou la Cité-Miroir. On trouve assez peu de Diables dans la Cité-Miroir, car ils sont réservés à la protection des prêtres de plus haut niveau. On y trouve en revanche de nombreux Démons-Sui, ces créatures de la Douat affiliées à Seth ayant l'apparence d'êtres humains à tête de crocodile (cf. *Nécromancie*), ainsi que des revenants sacrés, souvent issus d'âmes d'anciens prêtres et adorateurs du "dieu des bandelettes". Mais on y rencontre également de nombreuses créatures vivantes, car Hafe m'phe time est aussi la capitale des sectaires vivants de Seth. Depuis la chute de *Khôme*, les adorateurs de Seth n'existent sur Terre que sous la forme de sectes clandestines au sein des communautés des Rame n'Khoume (cf. *Douat*), soit de colonies éparses comme celle de Hamthe à Khôme. Ainsi c'est dans la Géhenne que sont formés les Prêtres-Mortifères, et que le noyau dur des adorateurs du dieu se trouve. C'est de là que sont envoyés des groupes de fidèles chargés de prendre possession de telle ou telle région terrestre, et de soumettre ou d'exterminer les populations qui s'y trouvent. Ainsi si un adorateur de Seth vous dit qu'il arrive de l'Enfer ce n'est peut-être pas une figure de style.

Certains lieux de la cité permettent d'entrer dans le *Monde des Rêves*. Il existe notamment un quartier appelé *Îb-Rdî* ("le lieu des désirs" en nécromantique), où un double onirique peut aisément pénétrer par le Monde des Rêves. Une personne arrivant d'un autre quartier de la cité, c'est-à-dire du Monde Matériel, sera placé en arrivant dans un étrange état de somnambulisme conscient, où sa contrepartie matérielle et son double onirique seront l'un et l'autre présents, et parfois même se dissocieront. Tout se passe comme si les réalités matérielle et onirique se superposaient l'une à l'autre, le pouvoir de Seth permettant de créer cette correspondance permanente entre l'une et l'autre. Les pouvoirs oniriques deviennent matériellement puissants et inversement.

"Îb-Rdî est sans conteste le plus bel endroit de la cité du dieu mortifère. C'est l'unique endroit où l'on peut voir des étendues d'eau à l'air libre, et même des fontaines dans un dédale de ruelles couvertes qui offrent une petite enclave d'ombre et de fraîcheur dans cette cité plus sèche et brûlante que les déserts terrestres les plus cruels. On n'y croise jamais de ces sinistres Démons-Sui qui fourmillent dans le reste de la cité. Quoique petit, ce quartier semble infini car il est presque impossible d'en sortir sans l'aide d'un des servants du Dieu, Prêtre-Mortifère ou Revenant Sacré, que ce soit pour conduire sa propre incarnation matérielle dans le reste de la cité ou perdre son propre reflet onirique dans le Monde des Rêves..."

→ *La Voie Pavée*: le domaine d'Hécate, abritant le Tombeau d'Épersonaiï.

C'est là que Hécate, disciple d'Épersonaiï (cf. Épersonaiï, la Transcendante Énnéade), préserve la dépouille du Grand Mage. C'est un lieu secret de Rejtem, secret pour le Roi des Silences lui-même, qui n'ose provoquer Hécate... Du moins tant qu'il ne s'estimera pas assez puissant pour le faire. Les Rois Infernaux haissent particulièrement Hécate, en raison de l'indifférence avec laquelle elle considère la Guerre Dialectique, mais aussi parce qu'ils l'estiment indigne d'avoir été la disciple d'Épersonaiï car elle ne semble rien faire du pouvoir qui lui fut confié.

La réalité est toute autre. Hécate est née immortelle, fille de Khthon, mais l'Enchanteresse a construit elle-même ce qu'elle est. Épersonaiï ne lui a rien confié, il a partagé avec elle son intuition, car elle avait ce qui lui manquait: une

expérience du passé de Terre Seconde. En effet, Hécate a vécu l'Âge d'Or, et elle est sans doute l'une des créatures les plus anciennes qui ait également gardé une forme "d'humanité", avec qui il soit donc possible de communiquer. Au cours de l'Âge d'Or les mortels partageaient le sang des Titans, et étaient de ce fait très proches de ceux-ci. Hécate est l'un des rares témoins de cette proximité. Jadis appelée l'Artémis des carrefours, l'Enchanteresse était connue pour se mêler aux mortels, notamment aux Khthoniaï, le peuple souterrain. De ce fait Hécate a poussé l'expérience jusqu'à devenir disciple d'Épersonai. Étrange Titanide qui joue à être humaine... et dans le même temps est vénérée comme une déesse par les Humains, et sous la forme de la Dame Voilée par les Éternautes (cf. Éternautes).

La Langue Véritable est le trésor d'Hécate, ce qui fonde son indépendance. En fait nul ne connaît l'exacte étendue de son pouvoir, mais nul également n'a le courage de l'évaluer. Elle a créé l'affinité de la Dame Voilée pour donner un accès aux mortels à cette langue, et parfois s'adresse à certains des sorciers nommeurs (cf. Dame Voilée) les plus doués pour en faire des mages de la langue véritable, comme elle. Ce sont avec elle les gardiens du Tombeau d'Épersonai, mais aussi ceux qui veillent à ce que la Première Sanction, c'est-à-dire la création de la Transcendance, préserve Terre Seconde des instabilités de la magie. Ils veillent également à réduire le plus possible l'activité de l'Innommé. Les rares qui les connaissent les appellent les Agrypnoï (Αγρυπνοι : "veilleurs").

La Voie Pavée se présente sous la forme d'une route pavée traversant des étendues de sable rouge parsemées d'une rare végétation, comme le désert du Kalahari dans la vraie vie. La Voie Pavée se sépare parfois en plusieurs branches, et à chacun de ces carrefours on peut voir un statue de l'Enchanteresse sous la forme de trois femmes dos à dos, regardant dans trois directions différentes, ce qui est la représentation traditionnelle de "l'Artémis des carrefours".

La Voie Pavée est peuplée d'Éternautes, de créatures magiques et de ce que les Éternautes appellent les Chiens. Les Chiens sont en fait des prisonniers, des lanceurs de sorts ayant trouvé le chemin de la Voie Pavée et venus interroger, défier ou attaquer l'Enchanteresse. Une fois arrivés, ils se trouvent en général enfermés par les pouvoirs d'Hécate et condamnés à errer en nomades dans le désert. Là il est impossible de survivre sans pouvoirs magiques, en raison des créatures qui le hantent, mais aussi parce que rien n'y est comestible. Pour survivre les Chiens doivent aller chercher dans le désert des composants magiques et en faire des objets magiques qu'ils peuvent vendre aux cités des Éternautes en échange de nourriture. Comme l'a écrit un certain Vsevolod, nécromant orgète devenu Chien : "Ce désert nous épouse, draine un peu plus chaque jour notre pouvoir. Hécate nourrit ainsi ses fameuses fleurs, ces maudites herbes infâmes qui naissent de nos sortilèges, de nos peurs, de nos larmes, de notre sang et finalement de nos cadavres. J'ai passé qui sait combien d'années maintenant à les chercher dans le désert, et j'en crée de nouvelles chaque jour, qui seront recherchées plus tard par d'autres que moi, des années après que le vent odieux qui souffle ici et chante les sordides contes de l'Enchanteresse ait recouvert de sable mes ossements blanchis au soleil. C'est un ignoble cycle dont nul ne sort, à moins d'étonner la déesse ou de l'attendrir... à moins qu'elle vous juge digne de rejoindre les Veilleurs et de voir le Tombeau du Grand Mage. J'étais un puissant mage, je suis devenu un chien d'Hécate, un vautour qui cueille les fleurs nées du sang d'autres prisonniers comme moi de cet enfer. J'en tire des objets enchantés dont le moindre suffirait à acheter un domaine. Mais je les troque contre de la farine, de l'eau, des fèves, de l'huile à bûler, des vêtements et - si j'ai de la chance - de la viande... Ici se trouve l'enfer des magiciens, où rien n'est simple, rien n'est normal, tout est magique. Hécate aurait-elle voulu nous punir par là où nous avions péché? Nous apprendre peu à peu à haïr ce à quoi nous avons voué notre existence?" Les fleurs d'Hécate sont décrites dans l'article "alchimie". Elles ne poussent que là et sont de ce fait rares.

Cet enfer si particulier est en effet conçu pour enrichir les Éternautes fidèles à Hécate, et sélectionner parmi les Chiens d'une part et d'autre part les Éternautes qui sont sorciers nommeurs ceux qui peuvent prétendre à devenir ses disciples. Car la Langue Véritable n'est pas à la portée de tous. Mais surtout Hécate a besoin de s'assurer de l'absolue loyauté de ceux avec qui elle partagera ses pouvoirs, car il en va selon elle de la pérennité de Terre Seconde.

Les Éternautes qui vivent dans les orgueilleuses cités qui jalonnent la Voie Pavée appellent toujours Hécate la Dame Voilée. Il lui édifient des temples sans prêtre ni culte, où ils la représentent sous la forme d'une statue de pierre rouge recouverte en permanence d'un voile noir étoilé. Le voile est sacré et ceux qui le touchent sont censés encourir la colère de la Déesse. La représentation de l'Artémis des Carrefours de type hellénistique est antérieure à l'installation des Éternautes dans ce domaine. La plupart des Éternautes étant des voyageurs, la population des cités est très fluctuante. Mais la plupart des Éternautes y sont nés et y retournent pour y mourir.

Le tombeau d'Épersonai lui-même est caché au cœur de l'une des cités éternautes, qu'on appelle Oracle. On dit de cette ville qu'elle abrite le dernier Oracle de l'Âge d'Or, la dernière des vraies Pythonisses, mais en réalité c'est la dépouille du Grand Mage lui-même qu'on peut y trouver, sous une gigantesque stèle de pierre blanche, sur laquelle le nom et l'histoire d'Épersonai furent gravés par l'Enchanteresse elle-même avec les mots de la langue véritable. Mais seule elle et ses disciples étant capables de la lire, nul autre ne sait qu'Épersonai se trouve ici. Cette stèle gigantesque a la taille d'une grande esplanade entourée de colonnes au sommet desquelles sont perchées d'étranges gargouilles et autres statues monstrueuses. Ces gargouilles sont en fait des formes asservies des Daïmonia de Démurges défaits par les Veilleurs (cf. l'Innommé).

Cette stèle se trouve au beau milieu de la ville d'Oracle, et la population la traverse tous les jours sans se douter de qui elle foule la tombe. L'âme d'Épersonai et son Daïmonion sont attachés à cette pierre et se nourrissent de ceux qui

les entourent, de leurs désirs, pensées et sentiments. C'est là que ceux qui sont censés devenir Agrypnoï entament leur apprentissage. Vous trouverez donc des personnes installées sur la stèle et ne la quittant plus, comme des mendians. Ce sont en réalité des apprentis qui essaient de comprendre et de lire le texte, en espérant être inspirés par Épersonaï lui-même. C'est ce qui fait dire à Hécate que le Grand Mage choisit encore ses disciples... et qu'elle respecte ainsi sa volonté. Les Veilleurs eux-mêmes étant au final inconnus de tous, car ils ne révèlent jamais leur identité et aucune forme de double-vue magique ne peut les trahir, ces novices sont en général pris pour des faibles, des Chiens ou des Éternautes incapables de supporter les rrigueurs de la Voie Pavée et implorant par leur déchéance une mort miséricordieuse. De fait, nombreux sont ceux qui meurent ainsi, à moitié fous, incapables de comprendre ce que le Grand Mage leur souffle à l'oreille.

• Sért

Sért est indéniablement l'un des lieux les plus périlleux de la Géhenne. C'est un lieu froid, traversé par des tempêtes extrêmement violentes. Il est aisément d'y mourir et **tout mortel périssant sur Sért devient une larve infernale liée au Roi** : c'est une loi très ancienne, qui jusqu'à présent n'a jamais été violée, quelles que soient les protections dont les âmes disposent.

En effet toute forme d'agression, physique ou mentale, magique ou non, est d'une **efficacité maximale** sur Sért. Cela signifie par exemple qu'il est inutile de jeter les dés de dégâts lors des combats. De plus, les jets de résistance sont divisés par deux (arrondir à l'inférieur), ainsi que la résistance à la magie. Une autre particularité essentielle de Sért est qu'on se nourrit littéralement de violence. En effet, il est évidemment impossible de produire une quelconque nourriture dans un éternel hiver comme celui-ci. De plus, toute magie permettant de créer de la nourriture y est inopérante. Les mortels se nourrissent donc de violence, physique cette fois : sur Sért, chaque point de dégât qu'ils provoquent chez un adversaire (disposant de points de vie) les nourrit. Pour ceux qui se nourrissent de violence, leur faim augmente avec le nombre de jours successifs qu'ils passent sur cet hyperplan : il faut infliger 8k points de dégâts pour se nourrir ainsi k jours de suite. Si la personne se nourrit normalement une journée, cela ne fait que suspendre ce décompte, mais ne le réinitialise pas.

→ Megüt, la Cité des Violences

Megüt est la cité du Roi des Épées, lequel a une passion à laquelle il aime soumettre jusqu'aux élèves de son école de magie : Gödör. "Gödör" signifie littéralement "fosse" et c'est lié au fait que l'école accueille également des arènes où des combattants s'affrontent en combats à mort. Lorsque le Roi est mécontent des progrès de l'un des élèves, il arrive fréquemment qu'il l'expédie dans les arènes afin qu'il s'y rattrape par quelque prouesse ou y périsse. De ce fait, Gödör accueille essentiellement des mages très doués ou des mages-guerriers, capables de survivre aux Arènes.

Megüt a une physionomie très particulière : elle évoque un immense Colisée. De l'extérieur c'est une véritable forteresse ovale, dont le grand diamètre est de 8km environ, aux murs immenses (environ 1km), mais une fois qu'on entre on se rend compte que l'enceinte extérieure est épaisse de 2 km au grand diamètre et constitue en fait les gradins extérieurs de la cité-colisée. Ces gradins sont si immenses qu'ils constituent en fait une véritable ville bâtie sur terrasses successives : on y trouve des maisons et les allées ressemblent à des rues. L'espace sous les gradins est également habité. L'arène elle-même est large d'environ 1 km au grand diamètre et l'enceinte n'a plus que 20m de hauteur. Sous les arènes on trouve évidemment une hypogée. La partie intérieure du colisée elle reste comprise entre ces 20 m et 100 m environ. Son grand diamètre est de 2 km environ et son centre abrite le Palais du Roi, ainsi que Gödör. Évidemment, il est impossible d'embrasser toute la scène d'un seul regard, quoiqu'on dise que le Roi le peut, en regardant simultanément à travers les yeux de ceux qui portent sa marque.

Le spectacle ne connaît pas de répit pendant la journée. Il arrive qu'il se poursuive durant la nuit, si tel est le plaisir du Roi.

Les participants des jeux sont aussi bien mortels vivants, que supplicants ou immortels, volontaires ou non. Certains sont extrêmement complexes et font intervenir de véritables petites armées, en imposant des règles de combat particulièrement alambiquées et parfois grotesques. Une seule logique semble gouverner les jeux : le désir de créer des affrontements à la fois très complexes et très équilibrés, afin que la victoire soit toujours emportée d'un cheveu. De ce fait, Megüt est un excellent lieu d'apprentissage pour les guerriers désireux de se perfectionner quoique fort dangereux. De fait, de nombreux mortels et immortels au service des dieux ou rois infernaux passent par les Arènes de Megüt. les jeux ne sont pas nécessairement létaux, même s'ils sont toujours violents et cruels. L'or est une part essentielle des jeux, car c'est justement par l'or qu'un vaincu peut acheter sa grâce auprès du Roi. De plus, le Roi contrôle tous les paris sur les résultats des combats, et de manière fort triviale s'enrichit comme on le faisait jadis par ce biais dans l'Empire Romain.

→ Tsast, demeure de la Reine des Neiges ou Seülok

C'est un lieu perpétuellement gelé, dominé par le palais de glace de Seülok (l'un des Achmad, cf. *Diables*), d'une beauté grandiose et terrifiante par son immuabilité, bâti sur un sol recouvert de neige éternelle d'où s'élancent de magnifiques fleurs qui ne fâpent jamais car la Reine des Neiges aime par-dessus tout l'immarcescible. Elle y attend la fin des temps, ou plutôt la fin DU temps. On y trouvera peu de Diables mais les fameux Itstik y sont légion. Ces anciens mortels vidés de leurs émotions sont maintenus dans une sorte de stase temporelle tant qu'ils restent à Tsast, et c'est pourquoi leur nombre ne fait qu'augmenter.

• Elferdítés ou Xochisuatl

Elferdítés ou Xochisuatl sont deux noms interchangeables, mais l'usage veut que Xochisuatl désigne le domaine de la Géhenne et Elferdítés le Roi Infernal des Roses. Xochisuatl est sans doute l'un des endroits les plus dangereux de la Géhenne pour les mortels : l'air y est en effet saturé de gaz rares, entraînant une mort par anoxie pour toute personne ayant besoin de respirer pour vivre. Chaque personne concernée mourra en un nombre de secondes égale à la valeur d'un jet d'encaissement s'il ne peut quitter ce lieu. De plus, l'anoxie entraînant une soudaine apathie, il ne pourra quitter l'Enfer des Roses de sa propre volonté. Les mortels qui vivent sur Xochisuatl, paradoxalement relativement nombreux, doivent en général leur survie à la magie. La plupart utilisent un objet magique de sorcellerie éomancienne (cf. *Élémentalistes*) à cet effet. On utilise classiquement le terme infernal de **oushig** ("poumon" littéralement) pour désigner ces "respirateurs". Comme Lánc, l'Enfer des Roses est influencé par le dieu aztèque Tezcatlipoca, et a l'apparence de la part désertique du Mexique, à ceci près que nulle vie animale ne peut s'y développer, sauf à Tulan, lieu où le pouvoir du dieu Tezcatlipoca donne aux animaux le pouvoir de survivre malgré cela, comme s'ils portaient eux aussi des oushigs.

→ Skarlát Kert ou le "Jardin écarlate"

Le domaine du Roi Elferdítés n'a pas grand-chose avoir avec ceux de ses confrères. Il est en général perçu comme un piège à l'intention de ceux qui cherchent à rejoindre un point de la Géhenne par les DNE (ou dimensions démoniaques, cf. Cosmogonie). L'école infernale des Roses se nomme d'ailleurs Verem, qui signifie "piège". Le Jardin écarlate n'a rien d'un jardin : c'est un paysage désolé et lunaire, sans aucune vie, où la terre est d'un très vif carmin, sous un Soleil rougeoyant et impitoyable. Au premier abord, on n'y rencontre personne, car Verem et les autres lieux du Jardin Écarlate sont cachés dans des replis des dimensions démoniaques, particulièrement tortueuses aux alentours. Ces lieux cachés ressemblent en effet à des jardins, où poussent des roses de différentes couleurs, qui semblent faites de métal au toucher. Ces jardins sont organisés comme de petits labyrinthes, où des petites maisons entièrement faites de métal et de verre apparaissent çà et là, occupées en général par des étudiants ou des diables au service d'Elferdítés. Il y a également Verem, qui apparaîtra comme une suite de bancs de fer et de bibliothèques dispersées dans un vaste jardin. Certains pensent que l'école arse des Ombrages en Arseterre aurait été inspiré de cette étrange école.

Les roses métalliques et multicolores d'Elferdítés sont évidemment magiques et ont des propriétés similaires à celles des sortilèges de magie diabolique associés à la couleur des Roses. En pratique, chaque rose contient un sortilège, avec une réserve de Transcendance morte (provenant des âmes suppliantes associées à Xochisuatl) qui permet de la lancer une ou plusieurs fois. Une fois la Transcendance morte épuisée, la rose se fâne et tombe en poussière. Il est éventuellement possible de réalimenter la rose avant que sa réserve ne soit épuisée, mais uniquement par conversion de Transcendance vive en morte, et avec le risque habituel de 2% de perdre définitivement les points de Transcendance vive convertis. Conçues à l'origine comme des objets permettant de faciliter l'apprentissage de la magie infernale, ils peuvent parfois quitter la Géhenne pour être utilisés sur Terre. On les désigne en général sous le terme de "roses infernales", sans plus de précisions.

→ Tulan, la "demeure de l'abondance" : Paradis de Tezcatlipoca

Cf. *Tezcatlipoca*

• Törvény

Törvény est un lieu très contrasté, où un paradis comme Dilmun côtoie le sinistre Jigoku de Susano-Ô. Mais tous ces lieux sont frappés du même maléfice : toute personne disposant d'une Teinte Spirituelle associée à un chiffre compris entre 5 et -5 (soit toutes hormis Athéisme et Agnosticisme) voit le **triple** de cette valeur s'appliquer à **tous ses jets de d20**. Törvény n'est pas un lieu pour les tièdes ni pour ceux qui enfreignent les règles de leur propre éthique religieuse. Ni la volonté ni la résistance à la magie ne protègent contre ce charme qui est directement lié à la Teinte

Spirituelle. Hormis renier sa foi, on ne peut rien. Certains cosmogonistes s'étonnent qu'Athèes et Agnostiques passent au travers des mailles du filet : c'est en fait une rémanence de l'ancienne signification des couleurs diaboliques, celle de *Méthyl*, qui s'opposait aux Dieux de toute sorte. Même le Roi Infernal n'a rien pu faire contre ça... ou rien voulu faire?

Un autre aspect de cet hyperplan le rend paradoxalement très dangereux et imprévisible, surtout pour les étrangers. Tout individu, mortel ou immortel, qui prononce dans la langue infernale la phrase suivante : "J'invoque le pouvoir du Roi Infernal des Chiffres afin qu'il acte la loi suivante : ..." puis décrit la loi en question, soumet en quelque sorte cette loi à l'appréciation du Roi. Si le Roi la juge pertinente, apparaîtra alors une ou plusieurs pierres, sur lesquelles seront gravées la loi en question, en runes infernales. Dès lors, toute personne contrevenant à cette loi sera affecté automatiquement (sans jet de résistance ni résistance à la magie, à moins d'une immunité parfaite). Si une personne a accumulé k violations aux lois en vigueur, il est obligé, à chaque jet de dé, de lancer k jets de dés au lieu d'un seul et de prendre systématiquement le plus mauvais résultat. Les lois en vigueur sont évidemment cohérentes, et leur formulation est claire en général... à condition de lire la langue infernale. Soyez prudents néanmoins : si le Roi juge la loi non-pertinente, la personne ayant proposé cette loi sera considérée comme ayant violé une loi fondamentale et permanente : ne pas donner de mauvais conseil du Roi. Toute loi dont l'énoncé est vague, contradictoire, irréaliste ou inapplicable sera immédiatement rejetée. Le droit européen ne serait pas à la hauteur, par exemple.

→ Maïvan, la Cité Sereine

L'épithète "serein" peut sembler juste au premier abord. Maïvan est une cité apparemment calme et pacifiée. Elle est située dans un lieu enchanteur, comme l'est Dilmun : une vallée ensoleillée, traversée par un fleuve aux eaux calmes et claires, aux rives ombragées par les vergers d'arbres fruitiers... La cité elle-même n'est défendue par aucun rempart. Ses maisons sont jolies et de taille humaine, ses rues pavées et propres. Même l'école infernale des Chiffres, **Könyvtár** ("bibliothèque"), a l'apparence d'un bâtiment tout-à-fait modeste, ouvert et décoré de fontaines et d'allées couvertes. Könyvtár accueille peu d'élèves, car Törvény est très exigeant sur ses étudiants, mais elle recèle, dans ses sous-sols, une impressionnante bibliothèque, particulièrement bien approvisionnée, sur une grande variété de sujets. Ce calme de Maïvan est garanti par une présence de nombreux Diables au service du Roi Infernal, notamment des Juges et Licteurs, qui observent la cité et châtieront impitoyablement toute personne contrevenant aux lois régissant la cité, lesquelles sont rappelées sur de nombreux piliers de pierre noire, en runes infernales soigneusement gravées, et qu'on trouve un peu partout, sur le modèle du fameux code d'Hammourabi. Le Roi dispose d'une sorte de police infernale très puissante, en apparence absente, mais pourtant omniprésente. Toute transgression aux lois royales est presque immédiatement punie, tant il est difficile de leur échapper. Ces lois prohibent entre autre toute forme de violence, sauf celle provenant du Roi ou des Diables à son service. La présence de tout prêtre n'appartenant pas à l'un des cultes infernaux ou de toute créature de près ou de loin de sang démoniaque est également interdite. Toute forme de magie autre que la magie du Verbe ainsi que la magie de la *langue aveugle* sont également prohibées. Tous les objets issus de ces magies interdites le sont aussi. Il existe de nombreuses lois... Les peines sont d'une sévérité terrible. Mutilation, supplices publics ou mort sont courants. Cette surveillance policière de Maïvan vient s'ajouter à la pénalité immanente qui s'applique à tout contrevenant, valable pour tout le domaine du Roi. De nombreux cosmogonistes s'interrogent sur l'intérêt de cette police, dans la mesure où le Roi doit nécessairement connaître chaque transgression à ses lois, sans quoi cet effet immanent pourrait être pris en défaut, ce qui n'est jamais le cas. Certains avancent l'hypothèse que le Roi s'amuse ainsi à tenter les habitants de Maïvan, ou tout simplement souhaite recréer une machine répressive, à l'image de celles qui existent sur Terre. Toute âme morte des mains de la police de Maïvan est automatiquement convertie en larve pour le Roi, ce qui montre qu'il existe pour celui-ci un intérêt objectif à ce que ses propres lois soient régulièrement enfreintes. D'où peut-être un jeu malsain, digne d'un Roi Infernal.

→ Dilmun : Paradis de Mardouk.

Dilmun est un lieu paradisiaque décrit par les Sumériens dans un poème intitulé *Enki et Ningursag*, sans doute précurseur de l'Eden des Hébreux :

*À Dilmun le corbeau ne pousse pas son cri
(...)
Le lion ne tue pas,
Le loup ne s'empare pas de l'agneau,
Inconnu est le chien sauvage, dévoreur de chevreaux*

Dans Terre Seconde Dilmun est un havre de paix au milieu de la Géhenne, un jardin enchanteur où la nature n'y apparaît que généreuse et aimante. Dilmun est là où sont récompensées les âmes élues de Mardouk. Les âmes élues y

sont présentes sous forme de *Procureurs* liés à Mardouk, protégés, non pas par des anges, mais par des Diables : Furies et Licteurs essentiellement. L'entrée de Dilmun est évidemment féroce et gardée et nul ne peut y pénétrer, hormis les âmes élues et les prêtres de Mardouk de haut niveau. Certains élus sont très anciens, et il arrive que des aventuriers particulièrement audacieux s'introduisent dans Dilmun en quête d'informations sur le passé. Rares sont ceux qui en sont ressortis vivants et libres cependant. Les élus de Mardouk peuvent à volonté observer ce qui se passe sur Terre pour leurs descendants, grâce aux étangs de Dilmun, qui ont la vertu de montrer le présent. Ils peuvent éventuellement communiquer par les rêves avec leurs descendants, voire intercéder auprès de Mardouk en leur faveur, car le dieu est souvent présent dans son domaine. Cf. *Shat-Ishtar* pour plus d'information sur Mardouk et le panthéon assyro-babylonien.

→ Jigoku: domaine de *Susano-Ô* (cf. article éponyme).

• Véredények

Véredények a l'aspect d'une toundra désolée. C'est dans cette toundra que les Gobelins font paître leurs troupeaux de chèvres et de chameaux. Véredények a ceci de particulier qu'on y rencontre peu d'immortels, comme par une réminiscence de l'ancienne signification de la couleur infernale du Sang, censée protéger les mortels contre la corruption du sang immortel. De fait, tout immortel (*Démons, Diables, Anges, Titanides, Ténébrides, Procureurs, Créatures de la Douat...* mais pas les Revenants) présent sur Véredények devient beaucoup plus vulnérable : il perd toutes les immunités dont il jouit habituellement, que ce soit sur le plan physique, mental ou magique. Les créatures immatérielles se retrouvent matérialisées sous une forme étrange et aberrante, ce qui les affaiblit considérablement en général. Mais cela ne s'arrête pas là : les hybrides de mortel et d'immortels, comme les enfants-dragons, enfants-démons, enfants-des-fées ou même les *Elfes Sylvains* et *Elfes des Profondeurs*, voient leurs points de vie diminuer de moitié, de plus leurs jets de résistance subissent un malus de -9 et toute forme de résistance à la magie chez eux est annulée.

Le Roi Infernal du Sang est étroitement lié à Szem, le Dieu-Gobelin, et il serait l'inspirateur des mutations qui ont permis l'émergence de la lignée gobeline. C'est un autre aspect de la couleur infernale qui s'exprime ici : si la nature mortelle ne doit pas se corrompre au contact de la nature immortelle, elle est en revanche malléable à l'infini et peut être orientée dans un objectif utilitaire. De ce fait, toute personne qui a respiré l'air de Véredények pendant n jours consécutifs a n% de chances de développer une mutation physique ou mentale quelconque, qui ira dans le sens du développement d'un aspect particulier de la personne, au détriment des autres. On fera appel à la sagacité proverbiale du Meujeuh pour choisir comment Véredények choisira de transformer la victime. Cela se traduira le plus souvent par une modification permanente des caractéristiques passives. Un personnage guerrier pourra par exemple augmenter sa constitution au détriment de son intuition. Ces mutations sont parfois recherchées volontairement, mais c'est un choix périlleux, car il n'accomplit pas forcément le désir de la personne, mais la pousse dans la direction choisie par Véredények, sans que nul sache si c'est l'hyperplan de la Géhenne ou le Roi Infernal qui s'exprime à travers cela... Les natifs de Véredények utilisent le terme infernal **Fen** pour désigner ce phénomène, qui littéralement signifie "aiguiser" ou "affûter".

→ Amdral, la Cité Hideuse

Surnommée ainsi car peuplée des monstres créés par le Roi Infernal du Sang, cette cité abrite l'École Infernale du Sang, où sont formés notamment les rares prêtres de Szem, le Dieu-Gobelin, qui parviennent à devenir mages infernaux. L'école du Sang est appelée **Örök** ("éternel"). C'est un bâtiment laid et bancal, dont les murs sont faits de mauvais argile et d'excréments séchés d'animaux, à l'image de toute la cité elle-même, qui ne contient que des bâtiments contrefaits et pourrisants, de bois ou de ce genre de torchis, ne comprenant qu'un rez-de-chaussée. Ses chemins ne sont que des allées boueuses et malpropres. Amdral mérite bien son surnom et est aussi repoussante que Zenkar est splendide. Elle est également bruyante et grouillante de créatures étranges et monstrueuses, dont la variété peut rappeler la population du quartier des Carrières, à *Enclose*. Il ne s'agit cependant pas seulement d'être humanoïdes ayant subi une mutation, mais également d'animaux mutants et de chimères incarnant des croisements improbables entre espèces, voire des formes de vie parfaitement inconnues. La magie divine n'est cependant pas à leur origine, mais les harmoniques infernales du Sang. Les expérimentations du Roi Infernal du Sang ne s'arrêtent pas là : il existe également de nombreux végétaux mutants, qui poussent sur les maisons ou dans la plaine à l'entour de la ville, et même des créatures hybrides, entre le règne végétal et le règne animal. Le Roi Infernal lui-même est présent dans la cité, sous la forme d'un homme de taille colossale, aux longs cheveux gris, aux membres noueux et dont la peau est d'un brun de terre (comme celle d'un *Nibelung*), vêtu de plantes grimpantes qui vivent en symbiose avec lui. Il est souvent accompagné d'une cohorte de Guides, dont les capacités en sorcellerie de la Vie l'aident dans ses expérimentations.

La population d'Amdral est nombreuse. Outre les créations du Roi, on y trouve des marchands, qui font le commerce

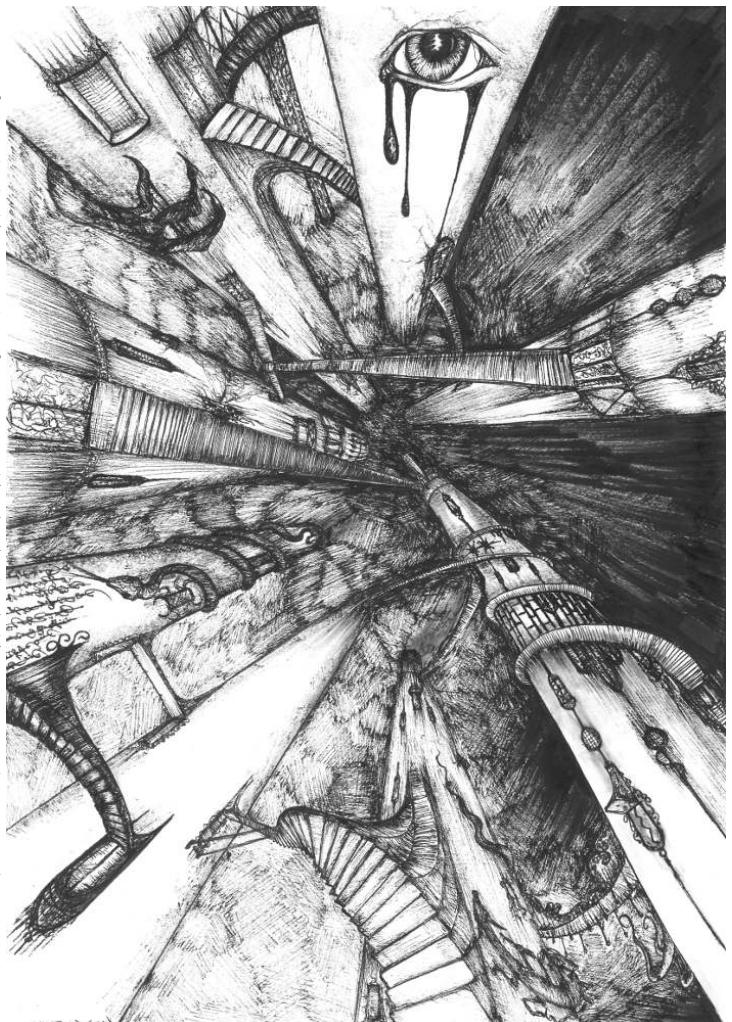
de celles-ci, les maîtres et étudiants d'Örök, mais aussi une population d'artisans très divers, qui fournissent aux Gobelins, lesquels constituent l'essentiel de la population mortelle du reste de l'Hyperplan, les outils et connaissances qui leur manquent. On y trouve même des Nibelungen. Ce sont eux qui font tourner les aciéries de la ville, qui fournissent des outils et des armes d'excellente qualité. Enfin, il y a une population de mineurs, qui travaillent dans les mines de charbon à l'entour. Il s'agit d'esclaves encadrés par des *Diables* leur servant de contremaîtres : Innombrables, Sentinelles et Tourmenteurs. Citons l'immortel Ézékiel Ben Gaour : "Amdral est un cloaque, un bourbier infect, fait de cahutes branlantes. Une pluie froide s'y abat presque chaque jour, tandis que les fours à charbon répandent des fumées nauséabondes et vous font étouffer de chaleur dès que vous entrez dans un haut-fourneau. Mais de cette ville infernale sortent des objets beaux et ingénieux, souvent bien trop pour les Koboldok qui les utilisent. Car Szem le Borgne n'aime guère que des ateliers crasseux viennent souiller la beauté de sa paisible et splendide capitale, aussi confie-t-il les bas-ouvrages au Roi du domaine qu'il occupe, lequel est bien trop rusé pour en s'en trouver offensé. Aux côtés de ces outils, on en trouve d'autres : les innombrables chimères créées par l'imagination monstrueuse du Roi, et c'est par elles que la Cié Hideuse mérite véritablement son nom."

→ Zenekar ("Orchestre") : Cité du Dieu-Gobelin.

Zenekar surprendra immédiatement tout voyageur, d'abord par sa beauté, ensuite par le calme relatif qui y règne. Cité sans remparts, émergeant d'une toundra où paît le bétail des Gobelins, elle abrite surtout le Szentély ("Sanctuaire"), où les prêtres de Szem sont formés, et où repose en théorie le Dieu-Gobelin lui-même, au sommet du Szentély, dans la partie que seuls les plus anciens prêtres peuvent pénétrer. Le Szentély est une sorte de complexe de huit tours gigantesques, reliées par des passerelles de pierre, et des escaliers sans rambarde, dont la forme complexe et chaotique peut surprendre, de la part d'une divinité infernale. Chaque tour est évidemment associée à l'une des huit couleurs infernales. Le plus haut sommet de la tour la plus haute, celle du Sang, abrite la demeure de Szem lui-même. Ces tours sont de pierre blanche, rendue grisâtre par la pluie et le vent qui balaie la toundra à l'entour. Le Szentély est à la fois immense et grandiose, mais le reste de la cité est également très surprenant. Les bâtiments sont faits de la même pierre blanche, et ressemblent plus à des palais qu'à des maisons. L'organisation de la cité elle-même évoque en effet un orchestre par la manière dont les fonctions vitales de la cité, qui accueille de nombreux êtres vivants, sont réglées de manière très harmonieuse. On peut également y croiser des lignées gobelines autres que les cinq qui existent sur Terre, conçues pour des exigences très particulières.

La population de Zenekar est évidemment composée de prêtres gobelins, novices apprenant leur métier, maîtres et expérimentateurs, afin de trouver de nouvelles lignées. C'est là que se décide la colonisation de la Terre et c'est là que tout est contrôlé. Certains aventuriers particulièrement audacieux se sont introduits dans le Szentély pour en apprendre plus sur telle ou telle cité terrestre gobeline, devenue particulièrement menaçante. Mais de nombreux autres mortels vivent à Zenekar, et c'est entre autres à leur intention que les palais de la ville furent construits. Ils constituent la "cour terrienne" de Szem (ou "Földudvar").

Contrairement aux autres divinités infernales, Szem n'a pas d'adorateurs doués d'une âme immortelle. Il ne crée donc guère de *Diables* par les âmes de ses défunt sectateurs. En revanche, il compense cela par les masses de Gobelins qu'ils vend comme mercenaires, provenant de Zenekar ou des cités gobelines terriennes. *Il est sans conteste le plus riche des dieux infernaux, ce qui lui permet de s'attacher des servants non-gobelins grassement payés. Conscient des limitations de la civilisation qu'il a créée et de la nécessité de la faire progresser, il utilise le Földudvar comme un vivier de conseillers techniques, et d'assistants permettant de faire face à des menaces particulières ou d'acquérir des informations sur les autres civilisations terriennes. Si l'existence de mortels non-gobelins à Zenekar est connue et le terme "Földudvar" utilisé pour en parler, leur véritable rôle est en revanche très sous-estimé. Ils sont en pratique très souvent présent en sous-main dans toutes les opérations gobelines d'envergure, mais toujours très discrètement, car*



le Dieu Borgne ne souhaite pas que leur importance soit évaluée à leur juste valeur. Être systématiquement sous-estimés est une stratégie permanente des Gobelins, et il importe que leurs ennemis les croient désemparés face à telle ou telle forme de magie etc... Mais certains échecs retentissants contre des cités gobelinées (notamment l'utilisation d'auxiliaires démoniaques) s'expliquent par l'intervention occulte mais efficace du Földudvar. D'ailleurs, certains vétérans des guerres contre les Gobelins connaissent le nom "Földudvar" mais, ignorant sa signification réelle car c'est un terme directement de la langue infernale dont la plupart des Gobelins ignorent aussi la signification, croient qu'il s'agit d'une entité unique, un autre dieu des Gobelins capable de faire échouer nombre d'attaques contre ceux-ci. Quoique les Gobelins soient strictement monothéistes (à l'exception des Bakemono évidemment), il peut arriver d'entendre les guerriers ou les guides combattant les "Kobs" aux marches de tel ou tel royaume parler du "second dieu des Kobs", le mystérieux Földudvar... Comme ils croisent rarement des cosmogonistes, le rapprochement avec la cour terrienne de Zenekar n'a pu être fait jusqu'à présent.

Enfin, Zenekar est aussi une ville de garnison, la capitale de la Grande Armée de Szem. Les alentours de la cité infernale sont un gigantesque camp militaire, protégé par plusieurs lignes de remparts et de fortifications. Zenekar elle-même est donc au cœur de huit anneaux concentriques. Cette banlieue militaire n'a pas la splendeur de Zenekar elle-même, mais est remarquablement bien organisée et peut donner un aperçu du réel potentiel militaire des innombrables enfants du Dieu Borgne.

GÉOMÉTRIQUE (La langue)

Voir aussi la Langue Draconique, Épersonai

Créée à l'origine par la Secte des Pythagoriciens, cette magie est l'héritière des traditions scientifiques de l'antiquité grecque, égyptienne, chinoise, persane et arabe... Ces traditions se retrouvent en partie dans l'enseignement de certains des Mystères égyptiens, mais l'essentiel a été conservé par cette magie.

Les Mystères pythagoriciens, égyptiens etc... existent également sur Terre Seconde, mais la Langue Géométrique est issue d'une "laïcisation" de cet enseignement ésotérique-scientifique.

La langue géométrique est la concurrente discrète et très minoritaire de la langue draconique dans son désir de formaliser la magie. Les draconistes partent du principe que Terre Seconde se distingue de Prime Terre par sa nature fondamentalement magique, et que la magie est le principe ultime dont tout procède, les Géomètres considèrent à l'inverse que Terre Seconde est identique à Prime Terre et que la magie n'est qu'une aberration destinée à disparaître. Ils utilisent donc la magie afin d'identifier plus aisément les lois non-magiques de l'univers, selon une approche qui rejoint celle des alchimistes dans son caractère de science expérimentale, mais va beaucoup plus loin dans la recherche de modèles théoriques mathématiques et physiques.



Cependant, l'évolution de Prime Terre s'étant arrêtée à l'An Mil, l'humanité n'a pas encore vécu la salutaire séparation entre mysticisme et science. De ce fait les concepts scientifiques sont encore très influencés par l'ésotérisme. Comme on peut l'imaginer l'existence de la magie n'arrange pas les choses. Peu nombreux sont donc ceux qui essaient de comprendre la nature du monde en faisant abstraction de tous les phénomènes magiques. Les Mages-Géomètres sont de ceux-là, et il vont encore plus loin dans la mesure où ils utilisent la magie pour comprendre précisément où elle s'arrête et pour imaginer ce que deviendra Terre Seconde une fois que l'aberration magique aura disparu.

Les Mages-Géomètres sont donc les théoriciens scientifiques de Terre Seconde. Ils sont de ce fait très souvent également alchimistes. Ils forment en pratique une minorité de lettrés qui vit au cœur des écoles de magie les plus prestigieuses, et y poursuit des recherches dont fort peu de gens perçoivent l'intérêt. Vous ne rencontrerez guère de mage-géomètre courant les routes en prolétaire-aventurier avide d'or et de gloire, ou sur la voie d'une noble quête pour sauver la veuve et l'orphelin... Il est cependant deux talents dans lesquels ils excellgent particulièrement et qui sont parfois fort appréciés des puissants, ce qui

incite ceux qui le peuvent à financer une chambre d'étude de la langue géométrique au sein des écoles de magie : mieux que quiconque ils peuvent dissiper ou inhiber toute forme de magie (sources et évanescences) d'une part, et d'autre part jouer avec les dimensions démoniaques (cf. *Cosmogonie*). C'est par exemple à eux que l'on fit appel pour préserver les plus grandes écoles de magie (comme la Traverse, la Pericolosa et la Misericordia en Orgia, les Ombrages en Arseterre et Serpent-Azur au Norrenwelt) de téléportations intempestives ainsi que des sortilèges venus de l'extérieur. C'est aussi à eux que parfois on fait appel pour détruire quelque puissante source magique, animée ou non, lorsque tout le reste a échoué.

Ainsi sont-ils à la fois dérisoires par leur nombre mais toujours présents, à l'affût de la Seconde Sanction qui selon eux amènera (après la Sanction d'Épersonaï qui enchaîna la magie et qu'ils appellent la Première Sanction) la fin de l'ère magique, car leur tradition n'a jamais cessé d'exister. De manière générale les autres praticiens de magie n'aiment guère faire appel à eux, car ils sont universellement méprisés par ceux-ci en raison du paradoxe inhérent à leur condition : quoique mages ils affirment que la magie doit disparaître.

En termes de jeu les mages-géomètres conviennent sans doute essentiellement à des personnages non-joueurs qui peuvent apporter des réponses aux éventuelles questions cosmogoniques des personnages-joueurs, car leur influence sur la pensée cosmogonique (notamment sur son fondateur, Ézékiel Ben Gaour) est indéniable. Le simple fait que la Sanction d'Épersonaï soit souvent appelée Première Sanction, même par des personnes résolument opposées aux thèses des mages-géomètres, en est une preuve assez manifeste.

La théorie de l'aberration ou de la transgression

La Magie n'existe pas dans le monde réel, ce qui signifie nécessairement que nous vivons dans un monde partiellement imaginaire. Ce prédicat de la théorie de l'aberration a influencé les Cosmogonistes et inspiré la nomenclature d'Ézékiel Ben Gaour qui distingue l'Univers Matériel Réel (UMR) des Univers Imaginaires (UMI et UII). Cependant Géomètres et Cosmogonistes classiques s'opposent sur l'Univers Immatériel Réel, ou monde Ethéré, qui serait imaginaire selon les Géomètres.

La Magie est donc nécessairement extérieure au Monde. On suppose que le Multivers dans son ensemble est constitué d'un nombre fini d'éléments insécables, noté n . On suppose que les états possibles de chaque élément peuvent être représentés par une infinité non-dénombrable en bijection avec l'ensemble mathématique des réels R . Un état du multivers peut être représenté par un vecteur: $x \in R^n$.

Remarque : les paragraphes qui vont suivre utilisent un formalisme mathématique qui relève en principe d'un niveau d'étude relativement poussé. C'est un simple jeu potache à l'intention de ceux que cela amusera. Il n'est pas nécessaire d'avoir cette formation pour utiliser la langue géométrique en jeu. Sautez donc les quelques paragraphes qui suivent si vous le souhaitez.

Un effet magique quelconque est alors assimilée à une fonction périodique $f : R^n \rightarrow R$, appartenant à l'espace de Banach $L^p(R^n)$ des fonctions intégrables à valeurs réelles. Un effet magique est donc une densité de mesure de la réalité, correspondant à la perception du Mage.

Depuis l'apparition Épersonaï, c'est-à-dire depuis ce que les Mages-Géomètres appellent la Première Sanction, la plupart des effets magiques (en pratique toute la magie transcendante et divine, et la quasi-totalité de la magie naturelle) peuvent être représentés par un produit de fonctions C^0, C^1 par morceaux et à valeurs réelles et de plus périodiques: $f(x) = f(x_1, x_2, \dots, x_n) = f_1(x_1)f_2(x_2)\dots f_n(x_n)$, chaque fonction étant périodique. Par densité de R on peut se ramener à des fonctions 2π -périodiques. On dispose alors de la décomposition de Fourier discrète pour chaque fonction f_j :

$$f_j(x) = \sum_{p \in Z} C_{j,p} e^{ipx} \text{ où } 2\pi C_p = \int_0 \rightarrow 2\pi f_j(t) e^{-ipt} dt$$

Les fonctions $C_{j,p} e^{ipx}$ sont alors appelées les harmoniques de f_j . La convolution de deux fonctions élémentaires s'écrit: $f_j * f_k = \sum_{p \in Z} C_{j,p} C_{k,p} e^{ipx}$.

Parmi les magies acceptant ce formalisme, la magie géométrique seule prend en compte un nombre $n > 3$. Les autres se limitent en pratique à considérer au plus à trois systèmes: le Mage (ou prêtre...), la cible du sort, le reste du Monde. L'un des buts des Mages-Géomètres est aussi de parvenir à considérer des fonctions f_i qui ne soient pas périodiques.

Sortilèges, Création et Arcanes

On retrouve dans la langue géométrique les trois extensions classiques des magies du Verbe. L'extension **Sortilèges** rassemble un certain nombre de pouvoirs que les Mages-Géomètres appellent les "Pratiques". Ce sont en quelque sorte des pouvoirs "simplifiés" dont l'exercice est censé permettre au Mage d'affiner sa compréhension de la magie en général, afin de faire progresser la formalisation de celle-ci à travers les outils de l'extension **Arcanes**. À noter qu'une confortable majorité de Mages-Géomètres se contentent d'utiliser les pratiques pour leur aspect utilitaire et ne vont guère plus loin, notamment parmi ceux qu'on trouve au sein de la *Gilde du Nombre d'Or*. L'extension **Création** peut également être envisagée uniquement sous un angle utilitaire, quoiqu'elle soit relativement peu puissante, comparée à d'autres formes de magie.

Géométrique: Sortilèges

1	Pratique du Simulacre
2	Pratique de la Vie
3	Pratique de la Sanction
4	Pratique de la Causalité
5	Pratique de l'Architecte
6	Pratique des Dimensions
7	Pratique de la Magie Statique
8	Pratique de la Spiritualité
9	Pratique de l'Infiniment Petit
10	Pratique de la Réalisation
11	Pratique de l'Ombre
12	Pratique des Forces
13	Pratique de l'Innommé

Géométrique: Création

Cf. plus bas

Géométrique: Arcanes

1	Analyse harmonique
2	Synthèse harmonique
3	Les abaques de Notre-Dame-des-Douleurs
4	Modèles de dépendance à l'anisotropie magique du réel
5	Extrapolation harmonique

Caractéristiques par défaut

La magie géométrique se passe de composantes somatiques, mais emploie les composantes verbales. Le jet de volonté est calculé contre un seuil égal à 10+niveau de maîtrise du sort+analyse du mage. n désigne ci-dessous le niveau du mage.

Les Pratiques

Chaque Pratique renferme plusieurs pouvoirs. Leur niveau d'exécution et de maîtrise est toujours celui de la pratique et le coût calculé normalement pour chaque utilisation de l'un de ces pouvoirs.

L'Architecte

Cette pratique tire son nom du fait qu'elle a beaucoup été utilisée pour l'architecture, mais on pourrait l'appeler aussi la pratique de l'Ingénieur. Cette pratique a essentiellement un usage technique et scientifique, et n'a aucune place dans l'aventure. Elle permet à partir d'un plan et d'un état des connaissances techniques et scientifiques, d'effectuer une sorte de simulation abstraite, comme on peut simuler aujourd'hui par ordinateur un phénomène physique à partir d'une modélisation et de paramètres géométriques et physico-chimiques. L'usage le plus fréquent de cette pratique, qui lui a donné son nom, est de simuler la tenue d'un bâtiment à partir d'un plan, des connaissances du mage en matière de mécanique des solides, et des paramètres des matériaux utilisés, en temps normal ou en cas de tremblement de terre etc... Cet outil permet aussi de faire progresser la connaissance des mécanismes physiques en vérifiant si la modélisation proposée est juste, par comparaison avec l'expérience. C'est par cet outil que de nombreux mages-géomètres ont pu engager une réflexion scientifique théorique poussée et accéder à des connaissances très étendues. Gardez à l'esprit que cette pratique ne contient en elle-même aucune connaissance : elle utilise les connaissances du mage pour proposer une simulation qui ne sera juste que si la modélisation l'est, c'est-à-dire si le savoir du mage est assez étendu.

La Causalité

Cette pratique se rapproche de la *Chronomancie* des mages draconistes ou des pouvoirs des sorciers chaomanciens (cf. *Chaos*) dans la mesure où elle s'intéresse au temps. La chaomancie est l'unique forme de sorcellerie ou de magie transcendante capable de modifier le passé et de voyager dans le temps. Selon les mages-géomètres, cela provient du fait que les rapports de causalité entre les choses bloquent ce type de phénomène magique. *La cohérence du présent implique une rigidité du passé*, aurait dit le créateur anonyme de la langue géométrique. Cette pratique ne s'intéresse pas à la notion scientifique de temps telle que la théorie de la relativité générale et de la mécanique quantique l'exposent à l'heure actuelle, mais à la manière dont les rapports de causalité inhibent considérablement toute action magique à ce sujet, afin d'empêcher l'émergence de paradoxes insolubles, ainsi qu'à la façon dont la chaomancie contourne cette inhibition.

La première application de cette pratique est d'explorer les rapports de causalité dans un sens ou l'autre, c'est-à-dire vers l'avenir ou le passé. Le mage part d'une situation présente et met en jeu ses connaissances pour imaginer des futurs possibles ou des passés probables, en remontant ou descendant des chaînes de causalités différentes. Pour ceux à qui ça parle, cela revient à une sorte de simulateur Monte-Carlo, dont les variables aléatoires correspondent à des faits ignorés du mage.

En pratique pour un recherche vers l'avenir, cela revient à : "Que se passera-t-il peut-être si... et si... et si... etc...". On imagine un avenir possible en imposant certaines contraintes. Le mage peut ainsi imposer à chaque sortilège jusqu'à n contraintes, et aura à chaque fois n réponses, correspondant à n "parcours", qui respecteront tous les n contraintes mais varieront par d'autres éléments indépendants de ces contraintes. Par exemple, un mage de niveau 2 peut poser la question suivante : "Que peut-il se passer si j'ouvre cette porte et recule immédiatement hors de portée?" et obtenir les réponses suivantes : "Rien ne se passera." ou "Un guerrier surgira pour frapper dans l'embrasure de la porte mais échouera.", la première réponse correspondant au cas où le guerrier ne se rend pas compte du recul du mage et avance à découvert. Pour les recherches vers le passé, le fonctionnement est le même.

La seconde application de cette pratique est plus délicate. Elle consiste à *affaiblir ou accroître le rapport causal*. Sur une action donnée et avant qu'elle soit accomplie (ou de manière simultanée s'il s'agit d'une action de combat), le mage peut diminuer l'amplitude des conséquences de cette action ou au contraire l'accroître. Dans le premier cas, cela signifie que les conséquences inévitables de l'action seront amoindries, et les conséquences évitables évitées. Par exemple, si l'action visée est le fait de frapper quelqu'un à la tête, affaiblir le rapport causal permet d'assurer que la personne ne sera qu'au plus assommée et non pas tuée, et qu'elle ne tombera pas à la renverse dans l'escalier derrière elle s'il y en a un. À l'inverse, accroître le rapport causal rendra le coup plus létal et augmentera la chance de tomber dans l'escalier. Cette pratique est très délicate car le mage n'a aucun moyen de savoir à l'avance quel sera l'effet du sortilège. Il doit évaluer lui-même toutes les possibilités pour pouvoir agir à bon escient, car il n'est pas rare que modifier un rapport causal ait des conséquences imprévisibles et fort éloignées de l'intention initiale du mage.

La volonté ou la résistance à la magie d'une éventuelle victime du sort s'applique. Si k est le rang en arcanes du mage, on considérera qu'il peut affaiblir le rapport causal jusqu'à diviser par k l'amplitude des conséquences ou l'accroître jusqu'à la multiplier par k. Dans le cas d'actions aux effets quantitatifs, cela donnera une indication.

Les Dimensions

La pratique des dimensions en deux étapes : **Conscience** puis **Morphisme**.

La conscience des dimensions est d'abord le fait d'acquérir une conscience physique des dimensions non-euclidiennes ou dimension démoniaques, soit des dimensions normalement imperceptibles aux mortels. Chez les Mages-Géomètres cette conscience se construit par le fait de ressentir qu'on existe soi-même dans ces dimensions supplémentaires, qu'une partie du corps physique de chaque être mortel est donc en principe imperceptible et intangible, quoique parfaitement matérielle. Peu à peu les sens du Mage se développent et s'adaptent, lui permettant ainsi de percevoir ces dimensions, et de s'y déplacer aussi naturellement que s'il s'agissait des dimensions "normales".

Le morphisme est l'étape suivante, où le Mage apprend à agir sur la matière de manière à créer ou détruire des passages vers ces dimensions et de manière générale d'en modifier la forme. Cette pratique permet de manière générale d'agir sur la

matière inanimée, en la percevant dans toutes ses dimensions et en modifiant sa forme sans toutefois en modifier la nature. Les Mages-Géomètres utilisent la magie pour percevoir et se déplacer dans les dimensions non-euclidiennes, mais ils considèrent qu'il est possible après un certain entraînement de réussir cet exploit sans l'aide de magie, une fois que le corps s'est adapté à ce pan insoupçonné de réalité. De fait la Pratique permet de voir ces dimensions ou de s'y déplacer à volonté, en pleine conscience. Chacun de ces deux pouvoirs dure n heures une fois lancé. Il existe n% de chances que l'utilisation de ce pouvoir ne coûte aucune dépense de Transcendance. En ce cas on considère que le Mage **ne fait pas de magie**. Il utilise des facultés physiques non-magiques mais nouvelles, qui lui permettent de percevoir ou d'interagir avec les dimensions non-euclidiennes. Cela signifie bien plus qu'une simple économie de Transcendance : cela signifie que le Mage peut réussir à utiliser ces pouvoirs même s'il est dans une zone d'anti-magie, ou incapable pour une raison ou une autre d'utiliser son pouvoir magique.

Attention : le déplacement du Mage par ce pouvoir est un déplacement "naturel" c'est-à-dire que contrairement à un déplacement magique par *Affusion* ou par les "Chemins de Basse-Fosse" de la magie **démoniaque** ou les pouvoirs des immortels comme les *Démons*, le Mage ne se déplace pas librement comme s'il volait dans ces dimensions mais y **marche à vitesse normale**.

Pour fixer les idées rappelons l'analogie déjà utilisée dans l'article *Cosmogonie* sur les dimensions non-euclidiennes ou DNE : tout se passe comme si les mortels étaient des surfaces extrêmement fines évoluant dans un monde tri-dimensionnel. Un hyperplan comme le Monde Matériel Réel peut être vu comme une surface fermée (par exemple une sphère) sur laquelle se déplacent les êtres "plats", incapables par défaut de percevoir la troisième dimension. Soumis à ces lois physiques comme la gravité, ils se déplacent sur cette sphère le long de supports assimilables à des courbes ou d'autres surfaces, de la même manière que nous pouvons marcher à la surface de la Terre dans la vraie vie.

Le mage draconiste ou démoniste ou le démon etc... n'utilise aucun support lorsqu'il se déplace dans les DNE : il "vole" et tire profit de leur structure lacunaire pour aller d'un point à un autre très aisément. Cependant il peut être bloqué ou obligé de passer par un unique point lorsque la structure matérielle des DNE l'empêche de "voler". Par exemple dans le cas d'une sphère parfaitement close, sans aucun "trou", un mage démoniste qui se trouve à l'extérieur de cette sphère pourra par les Chemins de Basse-Fosse se rendre en tout point sur la face extérieure de la sphère très aisément mais ne pourra pas la "traverser". C'est ainsi que sont créées des zones où toute forme de déplacement magique par les DNE ne permet ni d'entrer ni de sortir, comme les écoles de magie telles que *Serpent-Azur*. Bien entendu ces surfaces fermées ne sont que matérielles et peuvent être "creusées", mais il est extrêmement difficile pour un être mortel (autre qu'un mage-géomètre justement comme on va le voir) d'effectuer ce genre d'opération dans une topologie à plus de trois dimensions. Les Démons ayant une meilleure pratique des DNE, c'est plus facile pour eux mais ce genre de construction est souvent assortie d'une barrière anti-magique, infranchissable par les Immortels.

Le mage-géomètre lui ne vole pas, il marche à la surface de la sphère... ce qui peut sembler beaucoup plus laborieux. En un sens sa "téléportation" n'a donc jamais le caractère quasi-instantané de l'affusion draconiste. C'est au plus court un simple "pas de côté". Mais en réalité le mage-géomètre est le véritable prince des DNE, car l'usage des Morphismes rend cette limitation anecdotique et son approche lui permet d'agir sur les DNE plutôt que de les esquiver.

Du point de vue de la créature "plate" se déplaçant sur sa "surface-monde", celle-ci est stable, et la distance d'un point à un autre sera toujours la même, même si la surface-monde se déforme comme une carte qu'on replierait et déplierait sans cesse. En effet, même si vous froissez une carte routière, les lignes tracées dessus auront toujours la même longueur et pour une créature capable uniquement de se déplacer en suivant la carte la topologie de son espace perçu n'évoluera pas. Dans le monde de Terre Seconde les hyperplans ne sont en fait pas stables, et évoluent en permanence. C'est là que le pouvoir du mage-géomètre prend toute sa... dimension, à travers l'usage du second pouvoir de cette pratique : le Morphisme.

Le Morphisme est la capacité du mage à modifier la forme de la matière sans altérer sa nature. Il peut agir ainsi très aisément sur les "surfaces-mondes" sans rien perturber de leur fonctionnement interne, par exemple pour rapprocher deux points très éloignés et les rendre accessibles d'un simple "pas de côté". Il peut sembler étrange qu'un simple mage ait ainsi une possibilité d'action sur un monde tout entier, mais en réalité il n'a véritablement d'action que sur la connectivité de ce monde à d'autres mondes, et ce de manière toujours plus ou moins temporaire.

De manière générale, ce pouvoir permet au mage d'influer sur la forme de la matière sans perturber sa nature, quelle que soit la matière, et que la déformation soit ou non physiquement possible, puisqu'il s'agit d'un effet purement magique. Un mage peut donc tout autant fermer un accès par des DNE à un lieu précis ou faire passer une armée d'un point à un autre de la planète que donner à la lame d'une épée une forme d'équerre. La particularité du morphisme est qu'il est temporaire. **La matière touchée finit toujours par reprendre sa forme initiale**, au bout d'un temps plus ou moins long, dès l'instant où le sortilège est dissipé. C'est d'ailleurs un phénomène très étrange pour les autres praticiens de magie. Pour reprendre l'idée de l'épée transformée. Si le sortilège du mage est dissipé, on s'attendrait à ce que l'épée reprenne illico sa forme naturelle, comme lorsqu'une *Métamorphose* est dissipée. En pratique on observe que le retour à la normale se fait progressivement, comme si une forme de magie résiduelle restait malgré toutes les tentatives pour la dissiper. Même placée dans une zone anti-magique, l'épée n'en reviendra pas plus vite à son état initial. Selon les mages-géomètres, il s'agit d'un phénomène similaire à celui de la *rémanence absurde*, c'est-à-dire une forme de persistance de la magie en milieu inhibiteur, qui permet par exemple à un démon de continuer à exister dans une zone anti-magique.

Soit, mais en pratique? me direz-vous. Chaque Morphisme permet au mage de modifier la forme d'une cible, sans en altérer la nature ni le volume total. Dans ce cas où la cible est un être vivant le morphisme ne le blessera pas. Une mauvaise

plaisanterie assez fréquente de Mage-Géomètre consiste à inverser la main droite et la main gauche d'une victime par exemple (très efficace en combat). On associe à la cible un facteur d'échelle f selon le barème suivant :

objet inanimé	1
bâtiment inanimé	2
ensemble de bâtiments de taille d'une ville	3
quantité de roche ou de terre équivalente à une carrière/mine	4
quantité de roche ou de terre équivalente à un pays	5
quantité de roche ou de terre équivalente à une planète	6
hyperplan/univers	7
petit végétal	8
arbre	9
forêt	10
petit animal (jusqu'au chien)	11
humanoïde ou grand animal	12

La cible peut être ou non perceptible dans les dimensions usuelles. Par exemple pour rendre une maison inaccessible par les DNE (dimensions non-euclidiennes) ou au contraire franchir ce genre d'obstacle, le facteur d'échelle sera de 2. Pour créer un portail entre deux points d'un même univers matériel le facteur d'échelle sera de 7 et pour créer un portail entre deux univers matériels il faudra lancer deux fois le sortilège. La cible doit être en principe en vue du mage, si elle ne peut être perçue que par les DNE il faudra qu'il agisse en pleine conscience (au sens du pouvoir précédent) de celles-ci. Dans le cas d'un portail entre deux univers, le mage aura sans doute à transformer d'abord le premier univers jusqu'à le placer à portée du second, ce qui en principe est toujours possible, les univers étant entremêlés ensemble dans un espace total assez réduit du point de vue d'une topologie n-dimensionnelle.

La durée maximale du sortilège est alors égale à $n/(f^2)$ jours et la durée de retour à la normale, une fois le sortilège achevé est de $n/(f^3)$ jours. Si la cible est magique ou un être animé, elle a droit à un jet de volonté contre ce sortilège. De plus, lorsque le morphisme affecte **directement** des êtres animés autres que la cible de manière à ce que ceux-ci en soient conscients, alors **chaque personne directement affectée a droit à un jet de volonté** pour résister au sortilège, et il suffit d'une réussite pour annuler celui-ci. Ainsi il peut être possible de modifier la forme d'un littoral mais sans doute pas d'une île toute entière, à moins que celle-ci soit déserte.

Les Forces

C'est la pratique potentiellement la plus puissante et la plus difficile. Elle consiste à modifier les forces physiques en présence. Cela permet aussi bien de modifier un arrangement moléculaire pour faire passer une matière d'une phase à une autre que d'agir au niveau des atomes pour transmuter la matière ou la désintégrer, de modifier la transmission de la chaleur, de suspendre l'interaction électrostatique avec un mur pour passer à travers, ou encore de perturber localement la gravité etc... En fait les effets de cette pratique sont très variables et permettent au mage peu ou prou de faire ce qu'il veut de la matière et de l'énergie, en introduisant seulement une perturbation localisée des lois physiques existantes, sans en modifier cependant les constantes universelles. Il ne peut par exemple choisir de réduire la vitesse de la lumière pour voyager dans le temps ni modifier le cours de celui-ci. Il ne peut non plus agir sur la mort, la pensée, les phénomène proprement magiques comme les créatures magiques ou les univers imaginaires (Douat, Monde des Rêves, Monde Spirituel, Univers Matériels Imaginaires (UMI)... cf. *Cosmogonie*). Le niveau d'exécution de cette pratique dépendra de l'effet obtenu, et sera attribué au cas par cas par le MJ.

L'infiniment petit

Les mages-géomètres ont une compréhension plus ou moins poussée de la structure fondamentale de la matière. Pour la plupart ils adhèrent à un modèle atomistique, modifié parfois par une connaissance empirique de la radioactivité, particulièrement auprès de ceux qui appartiennent à la *Gilde du Nombre d'Or*. La pratique de l'infiniment petit est un ensemble de pouvoirs qui doivent permettre aux mages d'approfondir cette perception.

Cette pratique leur permet d'abord de voir comme à travers un microscope extrêmement puissant. Il ne s'agit cependant pas d'un microscope optique ni électronique mais magique, dans la mesure où c'est l'évanescence magique qui sert d'onde entrant en interaction avec la matière et renvoyant une réponse que le mage est censé interpréter. Les mages géomètres appellent cela observer la matière avec une **lumière qui n'existe pas**, ou la **magoscopie**. Toute la difficulté de la magoscopie est en fait dans l'interprétation de la réponse reçue. En principe ils devraient être en mesure de voir au-delà

même du quark et parvenir à percevoir directement un saut quantique... sauf qu'ils ne disposent pas la plupart du temps des outils conceptuels leur permettant de **comprendre ce qu'ils perçoivent**. Cette pratique est d'ailleurs réputée dangereuse car elle peut rendre fou.

Cette pratique leur permet donc d'ajuster leur "microscope" à l'échelle voulue, sur toute matière située à moins de n mètres du mage, pas forcément directement à portée de vue, puisque la "lumière invisible" peut suivre n'importe quel chemin, y compris à travers une matière opaque. Elle est essentielle à l'usage de la pratique des **Forces**, dont elle est complémentaire. On recommande cependant aux Meujeux d'être fort prudents dans l'application de cette pratique. Normalement les personnages de Terre Seconde n'ont pas les connaissances scientifiques ni les outils conceptuels partagés par nombre de joueurs du XXI^e siècle. Le mage est censé pouvoir peu à peu accéder à des échelles de plus en plus petites par ce pouvoir, en évoluant ainsi dans sa compréhension de la matière. L'une des raisons cependant pour laquelle ces connaissances ne se transmettront pas facilement et ne feront pas partie de l'apprentissage d'un jeune mage-géomètre est que seule la magie permet pour l'instant d'avoir accès à ces concepts et de les visualiser de manière intelligible. D'une certaine manière la septième loi de Viviane s'exprime là aussi : le savoir est bien irremplaçable.

Disons que d'année en année, le savoir des mages-géomètres progresse à pas de fourmi et que chaque génération est mieux armée en concepts scientifiques et plus à même de faire une bonne utilisation de cette pratique. Ce progrès est cependant amoindri par l'optique très utilitaire de la plupart des mages-géomètres, qui n'utilisent cette pratique le plus souvent qu'à des échelles au moins de l'ordre du millimètre, pour ses évidentes applications médicales, mécaniques, ou encore uniquement pour le plaisir de voir ce qui se passe derrière un mur. Là encore les mages-géomètres se jouent de la volonté de leur cible puisque seule la résistance à la magie permettra de faire échouer la magoscopie.

L'Innommé

L'Innommé, ou magie antique, échappe en principe au formalisme de la magie géométrique. Pourtant, une pratique est née, visant à trouver le moyen d'étendre ce formalisme pour englober la magie antique. Outil assez rudimentaire de compréhension de l'Innommé, cette pratique est peu utilisée tout simplement parce que l'Innommé est peu présent sur Terre Seconde. Cette pratique permet de percevoir l'Innommé sous toutes ses manifestations, sans qu'aucun jet de volonté soit autorisé. La résistance à la magie peut cependant éventuellement s'appliquer. Cela inclut notamment les Daïmonia, évidemment, mais aussi les Reines. En termes de jeu, le mage peut ainsi "lire" le texte associé au Daïmonion ou à la Reine qu'il observe.

De plus, cette pratique peut également détruire une Reine de manière particulièrement efficace : en remontant d'une manifestation quelconque de son pouvoir jusqu'à la Reine elle-même. La destruction réussira automatiquement. De plus, le mage pourra acquérir une information (au bon coeur du Meujeuh) sur la localisation du Daïmonion d'où provient cette Reine. C'est ce pouvoir extraordinaire qui a permis aux mages-géomètres de poursuivre l'ouvrage d'Épersonaï et les rend si précieux à chaque nouvelle contamination par l'Innommé.

La Magie Statique

Cette pratique est aussi parfois appelée "Pratique de la Magie Naturelle". Elle s'intéresse en effet essentiellement à la magie naturelle, soit aux pouvoirs des créatures magiques pratiquant la magie naturelle : Démons, Anges, Diables, Ténébres, Titans et Titanides... mais aussi aux Procureurs des Dieux, qui eux appartiennent à la magie divine, et aux Revenants, qui le plus souvent relèvent de la magie du Verbe. L'originalité de cette pratique est qu'elle ne s'intéresse pas tant à la nature de la magie pratiquée, mais à son caractère "statique", c'est-à-dire qu'il s'agit d'une magie en pratique indépendante de toute forme de Transcendance ou de Grâce, comme les facultés surnaturelles disponibles aux mortels (divination, détournement de la magie...), dans la mesure où elle n'en consomme pas lorsqu'elle s'applique, que ce soit un pouvoir actif en permanence ou utilisable tant de fois par jour. Dans l'optique des mages-géomètres, la magie statique se définit de la manière suivante : *"Tout phénomène surnaturel ne relevant pas de l'Innommé, et ne reposant sur la dépense ou le sacrifice de Transcendance ni de Grâce, est par définition forme de magie statique. Statique, car le plus souvent présente en permanence. Pour une créature magique, sa simple existence est une forme de magie statique. La magie statique est une survivance du temps précédant la Première Sanction, car si elle s'est détachée de l'Innommé, et a acquis ses propres mécanismes de contrôle, elle n'a accepté ni Transcendance ni Grâce et recèle toujours les formes de magie les plus puissantes qui soient, notamment à travers les Xoas, entités à l'origine du pouvoir des Titans et Titanides, et cousins des anciens Daïmonia de l'Innommé."*

Cette pratique est avant tout un outil de compréhension de la structure interne d'une forme quelconque de magie statique, similaire à la Vision d'Épersonaï de la magie draconique. Il est particulièrement efficace dans le cas d'une Xoa, épanouie ou non (cf. *Titans et Titanides*). Le mage percevra la structure de la magie ciblée. Dans le cas d'une Xoa, cela reviendra à percevoir les forces qui l'animent, dans le cas d'un Revenant ses pouvoirs, ses faiblesses et notamment son point de rupture, la nature des pouvoirs des Diables, Démons, Anges etc... mais aussi et surtout la source de leur existence et de leurs pouvoirs. Un mage peut par exemple percevoir la ou les âmes qui se trouvent à la base d'un Revenant, Diable, Démon, Ange, Ténébre ou Procureur. Citons encore le créateur anonyme de la magie-géométrique : *"L'on observe qu'il existe deux sources principales à la magie statique : la source antique, que certains appellent légitime, qui est la Xoa, et provient de l'origine même de notre monde, que j'appellerais source immortelle et la source mortelle, qui est l'âme de l'être vivant*

doué de conscience. Il n'est à ma connaissance nulle forme de magie statique qui ne provienne de l'une ou l'autre (voire les deux) de ces sources. Dès lors, la source mortelle se comprend comme le phénomène des affinités, qui nous permet d'exercer notre pouvoir magique, et l'on voit que la magie statique des Revenants, Diables, Anges, Ténébrides et Procurateurs n'est finalement qu'une poursuite au-delà de la Mort du même principe. La survivance du pouvoir magique est sans doute la manifestation la plus évidente de l'immortalité de l'âme et certainement toute sa raison d'être. En effet, les Dieux Véritables, c'est-à-dire ceux dont le pouvoir repose sur la foi des mortels et la présence d'âmes suppliantes dans leur au-delà, peuvent être vus comme des formes de magie statique, utilisant eux aussi la source mortelle. Pratiques de la Magie Statique et de la Spiritualité se rejoignent ici." Xoa ou Âme(s) donc, Source Immortelle ou Source Mortelle. Dans les deux cas, le mage verra en détail le fonctionnement de la forme de magie statique qu'il observera et ses liens à la source qui l'alimente.

Le second volet de cette pratique est beaucoup plus expérimental et périlleux dans son application. Partant du principe que la Magie Statique est soumise comme la Magie Dynamique (celle qui repose sur la Transcendance ou la Grâce) à des limites dans son utilisation depuis la Première Sanction, elle postule que ces limites sont ontologiquement similaires à la Transcendance et la Grâce, c'est-à-dire qu'il existe une énergie magique dont Transcendance, Grâce et Magie Statique ne sont que des formes différentes. Une forme de conversion est donc selon eux possible. Cette énergie magique fondamentale est appelée la **Môra**, du mot grec signifiant "absurde, fou". Elle dispose même d'une unité, qui est employée pour mesurer la Transcendance Vive Matérielle ou Charnelle lorsqu'elle est vendue : **l'Org**. Un point de Grâce ou de Transcendance équivaut à 1 Org.

L'illustration la plus évidente de ce modèle se trouve dans les objets magiques et notamment l'existence de Transcendance Vive Matérielle. La magie contenue dans un matériaux tel qu'une draconite, pierre enchantée se trouvant dans la tête d'un dragon, ne saurait être que statique dans son origine. Mais un alchimiste ou un mage saura en tirer de la Transcendance Vive Charnelle. Donc une forme de conversion de Magie Statique vers Magie Dynamique s'est faite. De même un mage ou un sorcier peut enchanter/ensorceler un objet en utilisant de la Transcendance afin de lui donner une propriété magique permanente (les pouvoirs que les draconistes appellent "autonomes") ne nécessitant aucun apport d'énergie magique supplémentaire. Donc c'est une conversion inverse de Magie Dynamique vers Magie Statique.

Cette application de la Pratique de la Magie Statique est le plus souvent appelée Pratique de la Môra ou de la Conversion, car elle permet d'effectuer ce genre de conversion de manière beaucoup plus étendue que l'enchantement d'un objet ou l'utilisation de la Transcendance Vive Matérielle. La Pratique étant encore balbutiante, la conversion engendre en général une perte de puissance à chaque fois, mais elle fonctionne.

La première forme de conversion, très impressionnante pour beaucoup de gens, est la conversion de la Transcendance vers la Grâce et inversement. Cette conversion se fait du potentiel de Transcendance Vive vers le potentiel de Grâce et inversement, c'est-à-dire qu'elle modifie de manière définitive les potentiels concernés. Il ne s'agit pas de convertir la Transcendance courante en Grâce et inversement. En termes d'Org il y a une perte de (30-n)% d'Org (arrondie au supérieur) à chaque conversion. Un mage de niveau 10 convertira ainsi un potentiel de 50 points de Transcendance Vive en un potentiel de 40 points de Grâce et inversement. La conversion peut se faire d'un potentiel à un autre d'une même personne, ou se faire sous la forme d'un transfert entre deux personnes en contact physique. Une personne ne disposant pas d'affinité divine ne pourra recevoir de Grâce, donc cette conversion ne peut être personnelle que pour un prêtre-mage. En revanche, et c'est un phénomène qui perturbe grandement nombre de prêtres, la Grâce créée par cette conversion est "générique", c'est-à-dire qu'elle se substitue parfaitement à la Grâce de n'importe quelle forme de magie divine, alors que la Grâce divine de chaque culte est normalement "teintée" à la manière d'une Teinte Spirituelle, et est donc unique. Un mage ou un sorcier peut ainsi aider n'importe quel praticien de magie divine à accroître son pouvoir, quoique certains refusent ce genre d'aide comme une insulte à leur foi.

La seconde conversion concerne la conversion entre facultés ou compétences surnaturelles et potentiel de Grâce ou de Transcendance. Par exemple une compétence d'identification de la magie, de méditation ou de divination peut être convertie en potentiel de Transcendance ou de Grâce et inversement, ou encore une faculté comme conscience onirique, régénération etc... Le procédé est le même (y compris la perte au transfert) et à titre indicatif, voilà la valeur en Org des compétences et facultés surnaturelles les plus courantes :

N'importe quel pouvoir de magie naturelle d'Assassin I	25
N'importe quel pouvoir de magie naturelle d'Assassin II	60
N'importe quel pouvoir de magie naturelle d'Assassin III	100
N'importe quel pouvoir de magie naturelle d'Assassin IV	145
les chaînes d'Épervia au niveau n	n
compagnon animal	8
connaissance de Mère Nature (sur un monde de Vie)	7
conscience onirique	10
détournement de la magie au niveau k	k^2
divination au niveau k	\sqrt{k}

don de l'aubépine	9
don pythonien	70
empathie animale au niveau k	k/2
esprit insaisissable	30
familier	12
forme élémentaire	28
identification de la magie au niveau k	k
infravision	6
jeunesse éternelle	200
méditation au niveau k	\sqrt{k}
pas d'Artio	4
proies de prédilection au niveau k	k^2
Rapidité surnaturelle	5
Rapidité encore plus surnaturelle de la mort qui tue	15
le regard de la Vouivre	4
régénération	50
les robes de Cernunnos	29
la sanction des géomètres	11
sensibilité à la magie	3
la voix de Bethmen	12

Quelle que soit la nature de la conversion, la portée de ce sort est le toucher et les personnes affectées doivent toutes être volontaires. Une personne inconsciente n'est pas considérée comme volontaire.

L'Ombre

La Pratique de l'Ombre est en fait un ensemble de pouvoirs permettant de manipuler l'énergie négative des Sorciers Aphanizantes (cf. *Élémentalistes*), et qui sert également dans la nécromancie (cf. *l'Âme immortelle*, *Nécromancie*). Conçue au départ à des fins de recherche, elle a des applications pratiques redoutables. Liées à celles de la Sanction et de la Spiritualité, cette pratique est en fait une forme de recherche du lien entre magie et vie, en rapport avec le débat cosmogoniste qui est si important pour les Mages-Géomètres : le monde est-il devenu intrinsèquement magique ou la magie n'est-elle qu'une aberration vouée à disparaître (ou non?). Citons ainsi les *Dialogues de la Source* du grand cosmogoniste Ezékiel Ben Gaour :

"Si la sorcellerie des Thaumaturges, associée à cette affinité si rare appelée Gaïa Deutéra, soit "Terre Seconde" en grec, est en effet une dégénérescence transcendante de l'énergie magique primordiale qui permit à Terre Seconde de naître des cendres de Prime Terre, alors qu'est donc son contraire, et qui fonde l'art tant honni des Sorciers Aphanizantes? Cette sorcellerie destructrice est-elle l'ombre naturelle de la force créatrice? Il est fréquent d'entendre répondre par l'affirmative, sur le ton de ces évidences indiscutables. Pourtant, il me paraît essentiel d'en discuter."

Supposons que Gaïa Deutéra soit en effet un lointain succédané de la force qui créa Terre Seconde, et par un abus de langage que tu me pardonneras, ô Lecteur, assimilons-la à cette force. Il est généralement admis que Gaïa Deutéra est à l'origine de la nature magique de Terre Seconde tout autant que de la vie et la matière qui l'anime. Natures vivante et magique seraient donc indissolublement liées. Sur Terre Seconde, la fin de la magie signifierait celle de la vie et voire de l'existence en général. Mais il existe des voix discordantes pour affirmer que l'existence et la magie sont non seulement différentes, mais incompatibles. Leur conjugaison actuelle serait une aberration. En un mot : la magie n'existe pas. Notre expérience sensible semble vouloir nous convaincre du contraire, mais ce ne serait alors qu'une illusion, un piège pour nos esprits enchaînés dans la grotte de Platon.

Or, la sorcellerie de l'ombre que pratiquent les Aphanizantes éclaire paradoxalement ce débat d'une lumière tout-à-fait étrange par un fait simple mais indiscutable. Je ne souhaite à personne d'être confronté aux effets délétères de cette couleur meurtrière que charrie les eaux maudites du Styx et qui fait la puissance de ces sorciers si redoutés, car son action sur les êtres vivants est terrible à voir. Il est remarquable qu'elle excelle également à détruire la magie en général, quoiqu'étant elle-même d'origine magique. Cela semble confirmer l'idée dominante, selon laquelle magie et existence procèdent de la même source, mais il est tout aussi vrai que les objets inanimés, privés de vie comme de magie, ne craignent nullement ce feu sombre. Ainsi matière et magie seraient en fait dissociables.

Comment résoudre un tel imbroglio? La clef se trouve peut-être dans ces propos que je tiens d'Abdul Al-Mzabir, un ancien sorcier aphanizante condamné au meshain. Selon lui, Pénombre - car tel est le nom qu'il donne au versant obscur de Gaïa Deutéra - détruit les liens entre les choses plus les choses elles-mêmes. Un être vivant se compose d'un ensemble d'atomes, mais il est plus que cet ensemble. La vie se définit par le lien qu'il crée entre ces atomes, et c'est cela que détruit Pénombre. De la même manière, elle détruit les liens qui composent toute source ou évanescence magique, et dissipe l'énergie qu'elle contient sans l'anéantir. Elle ne détruit que par désintégration, mais ne renvoie point au néant. Pourtant, lui dis-je, un objet inanimé est lui aussi composé de liens. Les objets courants les plus fragiles sortent indemnes d'un contact avec Pénombre. Alors, qu'est-ce à dire? Rien n'est plus fragile en ce monde que la vie ou la magie, me répondit-il."

Bref, la Pratique de l'Ombre est donc née de cette idée selon laquelle le secret de la vraie nature du monde pouvait être découvert grâce à cette énergie. La Pratique de l'Ombre fait évidemment pâle figure si on la compare au pouvoir d'un aphanizante. Elle permet de créer et de contrôler à vue de l'énergie négative brute d'une virulence égale au plus au rang de l'extension arcanes du mage (cf. *Élémentalistes > Pénombre*), sous forme de fumée noirâtre occupant un volume connexe de forme quelconque, contenu dans une sphère de 1 m de rayon. Les virulences maximale et minimale sont laissées au choix du MJ selon les circonstances de cette création. Il s'agira par défaut d'énergie négative brute, mais le mage peut essayer de raffiner son effet pour le rendre plus précis, selon des protocoles malheureusement plus ou moins perdus, car cet outil de recherche a été très déconsidéré en raison des lésions irréversibles qu'il peut engendrer. On laisse donc le champ de cette pratique volontairement ouvert, afin d'en faire un espace de recherche pour les PJ.

La Réalisation

Cette pratique s'intéresse à la manière dont la Transcendance peut être convertie en matière ou énergie brute. Elle se rapproche beaucoup de la trame draconiste fondamentale de la *Métonymie* dans le principe, puisqu'elle s'intéresse à la génération spontanée de matière et/ou d'énergie, bien connue des *Élémentalistes*. Mais là encore s'exprime l'opposition entre l'art draconique et l'art géométrique. Au lieu de l'envisager comme les draconistes sous la forme d'un "changement de nom", qui comprend implicitement la notion d'une consubstantialité entre magie, matière et énergie, les géomètres considèrent qu'il s'agit d'une sorte de "réalisation" de la magie, au sens d'une transubstantiation de la magie en matière ou énergie réelle, dépouillée de toute forme de magie.

Cette conversion de l'imaginaire vers le réel amène certains mages-géomètres à supposer que la Seconde Sanction sera accompagnée d'un déchainement de matière ou d'énergie, correspondant à une réalisation brusque et incontrôlée de la magie à l'agonie. Ce phénomène pouvant potentiellement avoir des conséquences drastiques sur l'univers, il importe de le canaliser, d'où l'existence de cette pratique. En un sens cette pratique peut être considérée comme complémentaire de celle de la Sanction.

Cette pratique permet donc de créer de la matière ou de l'énergie non-magiques à partir de Transcendance. Cette Transcendance peut être puisée dans celle du mage lui-même, ce qui correspond à l'utilisation la plus simple de cette pratique, mais elle peut également être prise à un sortilège d'une autre personne, à condition que ce sortilège soit achevé lorsque le sortilège cible est en train d'être incanté, ce qui requiert une certaine synchronisation avec l'ennemi.

Contrairement aux autres Pratiques, la dépense en Transcendance vive associée à l'exécution de ce pouvoir est variable. Elle dépend du type de matière et d'énergie utilisée, ainsi que du mode d'utilisation de la Pratique : la conversion directe du pouvoir du mage ou la conversion du pouvoir invoqué par quelqu'un d'autre. De manière générale, le mage peut soit convertir la Transcendance en matière, nécessairement animée d'une certaine énergie, ou une énergie appliquée à une matière préexistante. Dans les deux cas, la portée est le **toucher**. Le second mode d'utilisation de cette Pratique est plus coûteux mais dispose d'un avantage considérable : de la même manière que la Pratique de la Sanction, il contourne la volonté de l'auteur du sortilège concerné. **Aucun jet de volonté ou de résistance à la magie n'est de ce fait autorisé**. Le coût final est celui d'un sortilège de niveau k où k a la valeur suivante, selon le type de matière et/ou d'énergie créée :

n kg de matière solide minérale de nature aléatoire, immobile à température ambiante	1
apport d'énergie cinétique sur une cible inanimée déjà présente (direction quelconque; jusqu'à n^k J)	+1k
n kg de matière solide organique (non-vivante) de nature aléatoire, immobile à température ambiante	2
n kg de solution liquide aqueuse de nature aléatoire, immobile à température ambiante	3
n kg de solution liquide organique de nature aléatoire, immobile à température ambiante	4
n kg de gaz de nature aléatoire, immobile à pression et température ambiante	5
ajout pour déplacer une matière solide réalisée simultanément à sa réalisation (direction quelconque; jusqu'à n^k J)	+3k
ajout pour déplacer une matière liquide réalisée simultanément à sa réalisation (direction quelconque; jusqu'à n^k J)	+2k
ajout pour déplacer une matière gazeuse réalisée simultanément à sa réalisation (direction quelconque; jusqu'à n^k J)	+k
ajout pour chauffer ou refroidir de n degrés une matière inanimée quelconque (jusqu'à + ou - n^k J)	+4k
ajout pour le second mode d'utilisation	+3

À première vue, le second mode d'utilisation n'a guère d'intérêt par rapport à une pratique pure et simple de la Sanction, puisqu'il dissipe de la même manière le sortilège, tout en coûtant plus cher et en nécessitant d'être invoqué durant l'incantation du sortilège cible. Cependant, dans ce cas, **le coût total du sortilège lancé par le mage-géomètre peut être en partie pris à la Transcendance dépensée par la personne à l'origine du sortilège détourné**. Le mage détournera ainsi à son profit un pourcentage de Transcendance égal au double de la valeur de son affinité géométrique. Le mage détourne en quelque sorte la Transcendance du sortilège qu'il "réalise" à son profit. La Transcendance détournée lui permet de réduire d'autant le coût réel du sortilège, lui permettant éventuellement de payer finalement moins cher que s'il avait pratiqué le même sortilège en utilisant sa propre Transcendance.

La Sanction

Partant du principe que la magie est une aberration qui ne devrait pas exister, la Sanction est en fait la Sanction du Réel, qui viendra inéluctablement s'imposer à la magie tôt ou tard. Après la Sanction d'*Épersonai* que les Géomètres appellent la "Première Sanction", qui réduit considérablement l'importance de la magie, la Seconde Sanction amènera la fin définitive de toute forme de magie... y compris de celle des Mages-Géomètres d'ailleurs.

Cette pratique consiste donc à "*rappeler au Réel de se manifester*" Le premier effet possible de ce pouvoir est de doter le mage pendant n heures d'une forme de *Double-Vue* extrêmement puissante et aiguë. Cette Double-Vue ne peut être mise en échec **ni par la volonté ni par la résistance à la magie**. De plus le mage peut grâce à celle-ci voir en détail tous les effets magiques et les comprendre dans toute leur complexité, pourvu qu'il dispose d'un temps suffisant. Cette Double-Vue a donc également les propriétés de la Vision d'*Épersonai* (I et II) des mages draconistes (cf. *La langue draconique*). De plus l' entraînement des mages-géomètres les rend à même de garder longtemps cette vision sans ressentir de vertige.

Lorsqu'il prend pour cible une évanescence magique repéré par le mage, ce pouvoir lui permet également de la dissiper comme par *Dissipation* ou *Désenvoûtement*. Chaque nouvelle utilisation de ce pouvoir contre une évanescence donnée implique une nouvelle dépense de Transcendance. La puissance de ce pouvoir de Dissipation-Désenvoûtement réside dans le fait que sa réussite est là aussi **automatique**. Aucun jet de volonté n'est autorisé contre la Sanction. De plus le mage peut graduer l'effet de son sort : il peut s'il le souhaite se contenter de réduire la force ou la portée de l'évanescence sans la faire complètement disparaître, et ce dans la mesure de son choix entre l'effet complet et la dissipation complète. Il ne s'agit que d'une atténuation. Le mage ne peut modifier qualitativement l'effet de l'évanescence ni sa portée, uniquement quantitativement. Il peut ainsi rendre un sortilège quasiment sans effet tout en le maintenant en place, empêchant ainsi le lanceur de sorts à l'origine du sortilège de se rendre compte qu'il a été réduit à presque rien, alors qu'une dissipation pure et simple l'avertirait. C'est très efficace notamment contre les *glyphes*, dont le pouvoir peut être atténué jusqu'à la seule faculté d'existence : le fait même que le glyphe soit attaché à un lieu est en soi son effet magique minimal. Lorsque la magie est ainsi atténuée au lieu d'être dissipée, **elle retrouve sa puissance initiale, soit au moment choisi par le mage, soit après n heures**.

La troisième utilisation de la Sanction se fait contre les **sources magiques inanimées comme les objets magiques et animées comme les créatures magiques (golems...), immortelles (Titanides, Diables, Démons, Ténébrides, Anges, Procurateurs...)** ou toute créature dont l'existence est soutenue par la magie (revenants...). Comme dans le cas de l'action sur les évanescences, l'effet de la Sanction peut être gradué par le Mage. La Sanction peut être partielle et priver l'objet ou la créature ciblée d'une partie seulement de ses pouvoirs. De plus elle peut être définitive ou provisoire (durée choisie par le mage, inférieure ou égale en ce cas à n heures). Dans tous les cas l'objet ciblé a droit à un jet de volonté ou de résistance à la magie. Sauf mention contraire la volonté d'un objet magique est celle du lanceur de sorts qui le crée (la maximum des volontés présentes dans le cas d'une création collective). Si la Sanction est à la fois complète et définitive, l'objet cible perdra tous ses pouvoirs magiques, et la créature sera détruite. Si elle est complète et provisoire, la créature sera réduite à sa *rémanence absurde* (cf. *Coercition > Le voile de Vritra*) et l'objet deviendra un objet quelconque. La présence du sortilège inhibiteur continuera cependant à conférer à l'objet ou la cible une aura magique.

La quatrième utilisation de la Sanction consiste à créer une zone au sein de laquelle toute forme de magie devient impossible, comme le Voile de Vritra des mages draconistes (cf. *Coercition*). Ce dernier aspect de la pratique de la Sanction fonctionne comme le voile de Vritra à ceci près que la zone concernée est plus grande : c'est un volume connexe de forme quelconque d'au plus n^3 m³. Une utilisation fréquente de ce pouvoir est de donner au volume la forme d'une barrière entourant un lieu précis, qui de ce fait interdit le passage à toute créature magique, sans toutefois interdire la magie ni la présence de ces créatures à l'intérieur du volume délimité. C'est par exemple le cas de la fameuse école de magie de *Serpent-Azur*, où cette barrière comporte en pratique un unique point de passage, matérialisé par la porte principale de la forteresse.

Notons évidemment que ce volume n'est pas qu'une simple projection sur les trois dimensions sensibles, il possède une extension dans les DNE, négligeable en termes de taille, mais qui permet de rendre notamment l'utilisation en "barrière" de ce pouvoir efficace y compris par rapport à des créatures arrivant des DNE. C'est aussi ce qui permet à Serpent-Azur ainsi que d'autres écoles de magie de s'étendre dans les DNE et donc d'être en pratique bien plus grandes qu'il n'y paraît, en maintenant une partie de ces DNE à l'intérieur de la barrière.

Un exemple pour fixer les idées : dans l'idée de la parabole où les dimensions sensibles sont représentées par un espace bidimensionnel et les DNE par la troisième dimension, l'espace perceptible de l'école peut être représenté par un disque infiniment plat sur cette surface. Une barrière limitée aux dimensions sensibles serait une sorte d'anneau placé au niveau de la circonférence de ce disque. Elle n'empêcherait donc pas les créatures capables de se déplacer dans la troisième dimension d'investir le disque. Si en revanche la barrière a la forme d'une sorte de pièce de monnaie, très fine mais englobant le disque de l'école, elle protégera l'école efficacement, et même en étant très fine englobera une infinité d'autres disques situés dans les DNE, qui pourront constituer chacun une extension sécurisée dans les DNE de l'école. C'est pourquoi les mages-géomètres considèrent qu'une école de magie bien conçue est en fait "infiniment grande".

Le Simulacre

Pour les Mages-Géomètres la magie est un mensonge, une aberration qui rompt toutes les lois naturelles. La magie n'étant donc qu'un artifice, il est aisément de la faire mentir un peu plus, lorsqu'elle est censée détecter ou révéler quelque chose. Cette pratique élémentaire de la magie géométrique consiste à perturber l'effet de toute magie de détection, comme la *Double-Vue*, la lecture des pensées, la détection du mensonge, l'espionnage magique à distance etc... et même la divination! de manière à renvoyer à l'auteur de cette magie un résultat erroné, choisi par le mage. La force de cette pratique est que l'auteur du pouvoir magique croira que son sort a réussi et n'aura par défaut aucun moyen de se douter que son sortilège a été "saboté".

Le mage-géomètre doit cibler un pouvoir magique précis, qu'il ait pu identifier clairement (par identification de la magie par exemple). **Exceptionnellement, ce pouvoir a un temps d'incantation de 1 segment. Il peut donc être lancé de manière simultanée à un pouvoir dont le temps d'incantation serait de 2 segments, après avoir utilisé le premier segment pour identifier le sortilège en préparation.** Sinon, le pouvoir fonctionnera normalement avant d'être détourné. L'auteur ne se rendra pas compte du détournement en lui-même mais pourra s'étonner de voir changer la "réponse" de son sort. Il est fréquent que les mages-géomètres utilisent cette pratique en incantation instantanée (cf. les Règles de Simulation).

La Spiritualité

Cette pratique est très contradictoire pour les mages-géomètres. Selon leur point de vue, la spiritualité se définit comme la faculté de rendre quelque chose réel par le simple fait d'y croire. C'est donc un phénomène profondément ancré dans la nature magique de Terre Seconde, qui expliquerait le fait que les légendes et mythes de Prime Terre y aient tous pris corps, alors qu'ils sont en principe incompatibles. *La foi crée le tangible*, comme aurait dit le créateur anonyme de l'art géométrique.

Dès lors, ce phénomène a été étudié par des mages-géomètres à la manière d'une loi spécifique à Terre Seconde, car permettant potentiellement de remonter à la source même de la nature magique de Terre Seconde, c'est-à-dire de l'aberration. Bien entendu, la foi échappant à toute forme d'expérimentation ou de rationnalisation, cette pratique est restée relativement mineure et s'est peu développée. Elle s'est initialement concentrée sur les Univers Immatériels Imaginaires (UII, cf. *Cosmogonie*) en tant que réalisations d'une croyance : la Douat est la réalisation de la foi en une vie après la mort, le Monde Spirituel de la foi animiste attribuant à l'environnement naturel une conscience, et le Monde des Rêves de la nature prémonitoire et révélatrice de ceux-ci.

Cette pratique permet tout d'abord au mage d'envoyer un double de lui-même dans l'un de ces trois UII et de le contrôler. Il peut ainsi envoyer un reflet platonien dans la Douat, comme un nécromant, un corps astral dans le Monde Spirituel, et un double onirique dans le Monde des Rêves (c'est-à-dire rêver à volonté sitôt qu'il dort) et contrôler à chaque fois cet avatar, c'est-à-dire garder la conscience de son être matériel, lequel sera alors plongé dans une sorte de catatonie (ou dans le sommeil pour le cas du Monde des Rêves) durant toute la période d'utilisation de ce pouvoir (durée maximale : n heures). Ce double peut se déplacer et communiquer (dans la Douat il parlera ainsi nécessairement le nécromantique), mais il n'a par défaut aucune autre capacité et perdra d'office toute confrontation avec un élément hostile. Il est à noter que les reflets platoniens des nécromanciens abhorrent la version créée par les mages-géomètres et feront tout pour les chasser de la Douat avec perte et fracas.

Le second volet de cette pratique est une sorte d'instrument de mesure du rapport entre foi et réalité. Son application pratique est assez peu évidente, c'est une sorte de double-vue qui évalue dans la cible observée par le mage son **degré de spiritualité** ou de **d'oemaegénèse**, mot barbare provenant du grec *oīmai* signifiant "je crois", c'est-à-dire la part de son existence qui provient de la croyance et peut identifier également la nature de la croyance participant de son existence et son origine.

Cette forme de double-vue ne considérant que le lien spirituel ou oemaegénétique entre les choses, elle ne se heurte à aucune volonté et réussit systématiquement. Une illusion quelconque apparaîtra évidemment immédiatement comme telle par cette pratique. De même une manifestation quelconque de magie divine ou chamanique sera perçue à travers les liens l'unissant aux fidèles qui en soutiennent l'existence à travers les dieux et les esprits. Il peut même voir un envoûtement ou une évanescente quelconque, dès lors qu'il repose en partie sur une conviction - même inconsciente - de la victime. Cette pratique est ce qui permet d'affirmer par exemple aux Mages-Géomètres que tout sortilège de domination mentale s'appuie en partie sur l'inconscient de la victime, sur ce qui en lui est convaincu de sa propre infériorité. C'est donc une pratique

complexe mais potentiellement très étendue dans ses applications. En effet, si le Mage parvient à affaiblir, modifier ou faire disparaître la croyance nourrissant la réalité qu'il observe, il peut changer cette réalité, voire la détruire, sans avoir forcément à faire usage de magie supplémentaire.

La Vie

Si la Pratique des Forces peut être assimilée à une sorte d'approche "physico-chimique" du monde, celle de la Vie correspond à une approche "biologique". C'est une pratique jugée comme inférieure, car beaucoup plus macroscopique et beaucoup moins mécaniste, qui est surtout utilisée dans une optique médicale et notamment chirurgicale. La pratique de la Vie doit s'accompagner nécessairement d'une excellente connaissance en matière de médecine ou de chirurgie. Elle est relativement rudimentaire sur le plan magique dans la mesure où elle ne peut qu'agir en perturbant localement certains fonctionnements biologiques préexistants. Elle ne régénérera pas un membre perdu, mais elle accélérera la cicatrisation par exemple ou au contraire la retardera. Plus les connaissances médicales et chirurgicales du mage seront élevées, plus sa connaissance des mécanismes biologiques à l'œuvre lui permettra d'agir de manière fine et intelligente.

L'action la plus simple est celle de **ralentir ou d'accélérer un processus biologique naturel**. Par exemple, dans le cas d'une personne mordue par un serpent, le mage peut ralentir ses fonctions vitales dans l'ensemble de son corps (sans dommages pour celui-ci), le plaçant ainsi dans une sorte de stase, afin de pouvoir se donner le temps d'extraire le poison avant qu'il ait atteint les organes vitaux. Cela peut également permettre à quelqu'un de retarder une mort par déshydratation ou inanition. À l'inverse on peut accélérer l'assimilation d'un médicament, la cicatrisation d'une blessure ou la recalcification d'un os. On considérera que le mage peut ainsi multiplier ou diviser la vitesse naturelle d'un processus biologique par **le carré de son niveau** pendant une durée de **n heures**.

L'autre forme d'action de cette pratique est plus délicate : il s'agit d'inhiber momentanément (pendant n rounds) un processus biologique naturel. Un grand classique est d'inhiber la coagulation du sang pour créer une hémorragie, dans une optique offensive. Toute utilisation offensive de cette pratique autorise la victime à un **jet de volonté** pour y échapper. La pratique de la vie ne sépare pas le phénomène biologique de l'organisme concerné et l'instinct de survie le plus basique semble s'appliquer pour permettre à la volonté de la mettre en échec.

Création

L'extension création de la langue géométrique est remarquablement simple. Commençons pas préciser que tout objet enchanté créé par la langue géométrique ne peut être créé que par **sacrifice de Transcendance vive charnelle**, ce qui explique que ces objets soient particulièrement rares. De plus, à l'instar des objets magiques nécromantiques, aucun d'entre eux ne peut bénéficier de l'indestructibilité. De manière générale, un objet de magie géométrique n'est magique que dans les effets qu'il permet de déclencher, mais ne possède aucune propriété intrinsèque telle que l'indestructibilité ou des restrictions à son usage. Selon les écrits laissés par le créateur anonyme de la langue géométrique : *"La véritable magie se gouverne par la pensée seule, et tout être conscient doit être capable de l'employer, mais en pleine connaissance et mesure de ses conséquences. Nous savons que la magie est irrévocablement destinée à disparaître, et que survivra seulement la marque qu'elle aura laissée dans l'esprit des mortels. Notre démarche est d'épurer la magie des scories laissées par les immortels, afin qu'elle devienne un outil capable d'enrichir le savoir. Font partie de ces scories ce qui autorise l'usage ignare de la magie, comme les mots privés de sens qui déclenchent la propriété magique d'un objet, ou les charmes faériques prononcés dans l'ignorance de leur sens. Sans savoir, il ne saurait y avoir maîtrise, et sans maîtrise, nous ne ferons qu'engendrer erreurs et chaos. Font également partie d'un passé suranné les pouvoirs que Merlin et ses disciples nomment du nom de Ghora, car ils proviennent des antiques formes de magie naturelle et ne peuvent être décomposés selon le propre formalisme de la langue draconique. De même, les restrictions imposées à l'identité de l'utilisateur proviennent au mieux d'une question d'éthique, mais l'éthique n'a nulle vocation à s'opposer à la recherche du savoir."*

Aussi, je vous interdis de perdre votre temps en de telles billevesées. Vous créerez des objets qui obéiront à la pensée seule, et ne feront que reproduire ce que vous saurez faire, en reposant sur votre pouvoir, et sur celui-ci seulement. Ils ne seront que substituts de votre présence. Et à l'instar de celle-ci, ils seront périsables."

La création d'objets de magie géométrique ne permet donc que de fixer dans un objet un pouvoir réalisable par le mage créateur de l'objet, et se déclenche par la simple pensée de son utilisateur. De plus, le mage créateur de l'objet doit impérativement sacrifier **sa propre Transcendance vive** pour cela. Comme pour d'autres formes de création, le mage doit disposer de la faculté "incantation silencieuse" et le niveau de maîtrise de référence du pouvoir pour la création de l'objet sera donc majoré de 1. De même, le niveau du mage au moment de la création de l'objet servira de référence pour les effets de celui-ci.

Si le mage dispose du rang k en création, il peut donc figer dans un objet un ou plusieurs pouvoirs de niveau de maîtrise nominal k-1 (à cause de l'incantation silencieuse).

Le coût de l'enchantedement est alors de $(k-2)^2$ points de Transcendance vive. Le nombre d'utilisations possible de l'objet au cours d'une journée obéit à une règle tout-à-fait unique à la magie géométrique, appelée **la règle du portefaitx**. L'objet est en effet comparé à un navire qu'on charge à l'avance d'une certaine quantité de Transcendance morte. Chaque utilisation du

pouvoir de l'objet consomme alors k^2 points de Transcendance morte (au lieu des $(k+1)^2$ que coûterait l'utilisation du même sortilège directement par le pouvoir d'un mage-géomètre), prélevés sur cette réserve appelée le **faix**. Seul l'épuisement du faix rend l'objet inutilisable, du moins jusqu'à réapprovisionnement du faix. Et c'est là que toute la puissance de ces objets si rares s'exprime pleinement.

Normalement, le fait de transmettre à une autre personne de la Transcendance vive qui devient alors de la Transcendance morte comporte un risque de 2% de perdre définitivement la Transcendance vive transmise. Mais si une personne choisit de transférer sa Transcendance vive à un objet de magie géométrique (que certains surnomment justement "objets portefaix"), ce risque disparaît! **La Transcendance vive est simplement ajoutée au faix de l'objet, mais sera récupérée normalement par la suite, comme si un simple sortilège venait d'être lancé.** Évidemment, il est également possible de transférer de la Transcendance déjà morte dans l'objet.

Deux règles viennent cependant tempérer cet avantage. Primo, **l'objet portefaix ne rend jamais ce qu'on lui a donné**, si ce n'est évidemment par l'invocation du pouvoir ou des pouvoirs qui lui ont été associés, plusieurs pouvoirs pouvant en effet être figés dans un même objet, à condition évidemment de payer le prix correspondant à la création de l'objet. Cet ajout peut être fait par la suite, si les runes adéquates sont ajoutées. Secundo, il existe une **limite maximale à la valeur du faix en points de Transcendance morte, qui correspond à n utilisations de chaque pouvoir lié à l'objet**.

Arcanes

C'est à travers cette extension qu'apparaît toute la force de la magie géométrique. Arcanes contient en gros les outils nécessaires à cette formalisation universelle de toute la magie que les mages-géomètres jugent "formalisable", soient les magies transcendentales et divine, ainsi que la quasi-totalité de la magie naturelle. Tout phénomène magique issu de ces catégories peut donc être représenté par un produit de fonctions périodiques, elles-mêmes pouvant être écrasées comme des sommes d'harmoniques. Le produit de ces fonctions revenant lui aussi à une somme d'harmoniques on peut donc considérer qu'étant donné un phénomène magique quelconque, le mage-géomètre peut le reproduire dès lors qu'il dispose de toutes ses harmoniques. C'est le but et le sens de cette école. **Oui, mais...** c'est là que les choses se corsent.

La première difficulté est celle de la finitude de l'esprit humain : nous sommes incapables d'appréhender l'infini, mais la plupart des effets magiques sont constitués d'une infinité d'harmoniques. De la même manière qu'un synthétiseur de musique ne peut reproduire qu'imparfaitement un son réel, parce qu'il ne pourra jamais saisir qu'un sous-ensemble incomplet de ses harmoniques, un sortilège créé de cette manière par un mage-géomètre ne reproduira qu'une part de ses harmoniques. Parfois, c'est suffisant pour obtenir un effet satisfaisant, parfois ça ne l'est pas. On peut ainsi gager que certains phénomènes magiques théoriquement reproductibles par les mages-géomètres, ne seront en pratique jamais reproduits. Combien de mages se sont perdus dans la quête - parfois vain - d'harmoniques supplémentaires!

La seconde difficulté est que, si chaque effet magique se résume à un ensemble particulier d'harmoniques... il n'en va pas de même pour les sortilèges qui les engendrent. En effet, à chaque fois qu'un mage transforme une personne en grenouille par exemple, on pourrait croire que l'effet magique est le même, puisque les conséquences sont les mêmes. En fait deux utilisations successives de ce même sortilège n'auront pas exactement les mêmes harmoniques. Elles en partageront évidemment une grande part, mais différeront malgré tout en fonction de paramètres locaux, associés à la nature cible ou aux circonstances du sortilège. *"Ce que les mages, prêtres ou sorciers appellent un sortilège ou un pouvoir est en réalité un ensemble d'effets magiques, qui s'adapte à la réalité du moment, sans que la personne utilisant ce pouvoir en ait même conscience. Ainsi par exemple nous marchons sans y penser, inconscients des mille informations et corrections apportées par notre esprit pour coordonner ce mouvement, surtout sur un sol irrégulier. Nous autres, les mages-géomètres, sommes comme des artisans tâchant de faire marcher des automates, sans le recours de cette intelligence intangible et instantanée."*

écrit jadis le créateur anonyme de la langue géométrique.

De ce fait, supposons qu'un mage-géomètre observe par exemple un autre mage ou un sorcier lancer un sortilège et qu'il parvienne à en saisir suffisamment d'harmoniques pour le reproduire suffisamment fidèlement, et bien cela ne sera efficace qu'à la condition que les circonstances dans lesquelles il le reproduira soient très proches de celles dans lesquelles le sortilège original aura été lancé! Décourageant, non? Dans leur jargon, les mages-géomètres appellent cette variabilité aux circonstances un effet de **l'anisotropie du réel**. C'est notamment ce qui rend les mages-géomètres très frileux à l'idée de reproduire des sortilèges aux effets meurtriers. Une erreur dans les harmoniques de la Jupiterienne (cf. *Métonymie*) des mages draconistes peut conduire à l'électrocution du mage lui-même! D'autres argueront au contraire du fait que ces sortilèges aux effets relativement simples et rudimentaires sont au contraire plus faciles à maîtriser dans leur sensibilité à l'anisotropie du réel, ce qui est vrai, tout autant que le fait qu'une erreur puisse avoir des conséquences potentiellement fort périlleuses.

Ceci étant dit, passons à la description des outils dont dispose le mage-géomètre pour faire face à cette nature complexe de la magie...

Les abaques de Notre-Dame-des-Douleurs

L'on pourrait se prendre à espérer que les siècles de pratique de l'art géométrique eût avec les ans constitué une ample bibliothèque d'harmoniques prêtées à l'emploi... Mais hélas, aucune bibliothèque terrestre ne pourrait accueillir plus de

quelques spectres d'harmoniques. Très vite, les premiers mages-géomètres comprirent que le savoir accumulé du passé ne pourrait être consigné de la manière habituelle.

C'est alors que certains mages-géomètres d'*Arseterre* concurent l'idée de confier le fruit de leurs recherches en un lieu infini, inaltérable à bien des égards : *Pénombre*. Notre-Dame-des-Douleurs, la mystérieuse immortelle qui règne sur Pénombre, a ainsi conclu un pacte avec ces mages, dont nul ne connaît le prix, sauf les maîtres de l'école des Ombrages, où la magie est enseignée en Arseterre. Les Ténébrides et leur mémoire infinie sont devenus les gardiens de ce savoir, auxquels les mages-géomètres peuvent désormais faire appel par ce sortilège. Prévu au départ à l'usage exclusif des Ombrages, il a fini par se diffuser et contribue désormais à la puissance de tous les mages-géomètres.

Par ce sortilège, le mage peut avoir accès aux spectres d'harmoniques d'un sortilège de son choix qui y ont été "stockés" précédemment par d'autres mages-géomètres. Cet ensemble de spectres d'harmoniques correspondant à différentes utilisations du sortilège constituent précisément ce qu'on appelle **l'abaque du sortilège**. Certains sortilèges auront une abaque bien renseignée, d'autres au contraire très réduite, voire inexistante. Plus l'abaque est étendue, plus le sortilège peut être utilisé dans une grande variété de situations. Nous laissons le Meujeuh seul juge de quels sortilèges ont une abaque confiée à Notre-Dame-des-Douleurs. Le mage pourra donc reproduire le sortilège par synthèse harmonique, en espérant qu'il ait choisi le spectre approprié dans l'abaque. De manière générale, connaître l'abaque d'un sortilège permettra au géomètre de le reproduire correctement avec le temps, une fois qu'il aura compris comment les spectres s'articulent en fonction des circonstances.

Ce pouvoir permet aussi de confier à Notre-Dame-des-Douleurs une nouvelle abaque, ou d'en enrichir une existante. C'est d'ailleurs un élément essentiel de ce pouvoir, car chaque mage-géomètre dispose d'un "crédit" auprès de Notre-Dame-des-Douleurs, sitôt qu'il fait appel à elle. Pour chaque abaque qu'il aura donnée (soit un ensemble suffisamment étendu de spectres d'harmoniques pour un sortilège donné, là encore le Meujeuh est seul juge de ce qui est "suffisant"), il pourra accéder à n autres abaques. Ce crédit évolue donc avec le niveau, mais une fois une abaque "invoquée", le crédit diminue d'un point irréversiblement. L'accès à l'abaque invoquée est ensuite permanent, même si le mage devra relancer à chaque fois ce sort pour se la remettre en mémoire, car un esprit humain ne saurait retenir plus d'une abaque à la fois. Bien entendu, il aura de surcroît toujours accès aux abaques qu'il aura lui-même créées et données.

Analyse harmonique

L'Analyse Harmonique est l'outil de base : il permet au mage de décomposer un effet magique quelconque selon ses harmoniques. Aucune forme de résistance à cette analyse (proche de la Vision d'Épersonnaï de la langue *draconique*) n'est autorisé, en revanche le sortilège aura n% de chances de réussir. Rien n'interdit de réessayer jusqu'à y parvenir. Autant dire que les mages-géomètres l'appliquent essentiellement dans des conditions paisibles.

Le mage choisit lui-même le niveau d'exécution de son analyse. En cas de réussite, s'il a lancé le sortilège au niveau k, il obtiendra un **spectre d'harmoniques de niveau k**. Plus k est élevé, plus le spectre est étendu et plus le sortilège pourra être fidèlement restitué. De manière générale, on associe à un spectre d'harmoniques son envergure, correspondant à k. Si un mage-géomètre a d'une manière ou d'une autre accès à un spectre d'harmoniques, on lui associera toujours une envergure. De manière générale, le spectre d'un effet magique est toujours infini, donc l'analyse harmonique est nécessairement imparfaite. Plus un sortilège sera complexe dans ses effets, plus une envergure importante sera nécessaire pour accéder à une compréhension suffisante de l'effet magique pour être capable de le reproduire de manière satisfaisante.

Pour évaluer l'envergure minimale nécessaire à la reproduction efficace d'un sortilège, on utilise le barème des effets, en partant d'une envergure de 0 et en cumulant les modificateurs suivants selon les aspects de l'effet magique concerné :

destruction d'un lien matériel ou magique	+1
perception de la magie	+1
création ou disparition de matière ou d'énergie	+2
ignorer une défense ou immunité magique	+2
transfert de conscience d'un vaisseau à un autre	+3
suspension ou modification d'un processus physique	+3
interaction avec les dimensions non-euclidiennes	+4
interaction avec un Univers Immatériel Imaginaire (cf. <i>Cosmogonie</i>)	+4
métamorphose de matière vivante	+5
acquisition d'une faculté physique réelle	+5
déplacement de matière	+6
acquisition d'une faculté physique magique	+6
action sur la pensée ou la perception	+7
création d'un objet magique	+7
action sur la mémoire	+8

création d'une créature magique	+8
interaction avec une connaissance	+9
recherche d'une connaissance ou information	+10
élévation du niveau de conscience d'une cible	+10
interaction avec le temps	+20

Ces modificateurs n'ont rien à voir avec le niveau de maîtrise ou d'exécution associé à l'effet magique analysé, ils expriment la complexité de celui-ci du point de vue harmonique, et indépendamment du fait qu'il s'agisse d'une évanescence ou d'une source (cf. *Viviane*). Par exemple, un sortilège de métamorphose en oiseau implique la métamorphose d'une matière vivante, création/disparition de matière et un transfert de conscience d'un vaisseau à un autre, ce qui conduit à une envergure minimale de $2+3+5 = 10$. On voit que c'est un sort plutôt compliqué. Une *Affusion* correspondra également à $10 = 4+6$. En revanche une boule de feu guidée par le mage correspondra à $2+6 = 8$. Une simple création d'une lumière localisée et immobile ou d'une flamme correspondra à 2. Le simple fait de savoir parler une langue qu'on ignore implique une action sur la pensée du mage, une interaction avec une connaissance et la recherche de celle-ci, ce qui conduit à l'envergure prohibitive de $10+7 = 17$! On voit que certains sortilèges regardés comme assez élémentaires par un mage draconiste sont extrêmement difficiles du point de vue d'un géomètre. Une simple désintégration de matière, sortilège en revanche délicat à maîtriser pour un draconiste, devient élémentaire pour un géomètre.

Extrapolation harmonique

La création de nouveaux sortilèges est particulièrement difficile dans le contexte de la magie géométrique. En général, l'effort des mages-géomètres est concentré sur la traduction des pouvoirs magiques existants en géométrique plutôt que sur la création de nouveaux sortilèges. Techniquement, un mage géomètre peut fort aisément créer un nouveau sortilège en utilisant la Synthèse Harmonique sur un spectre aléatoire. Cela ne crée en général rien d'intéressant, un peu comme si vous tapiez sur les touches d'un piano au hasard : vous n'obtiendriez pas une mélodie agréable à l'oreille.

Ce pouvoir est un guide permettant de faciliter la recherche d'une nouvelle "mélodie" en quelque sorte, c'est-à-dire de permettre au mage de ne pas chercher au hasard pour trouver un spectre d'harmoniques susceptible de produire l'effet qu'il cherche à obtenir. En pratique, le Meujeuh, dans sa sagesse infinie, déterminera un "facteur de proximité" - compris entre 0 et 1 - entre le nouveau sortilège que le mage veut créer, et celui ou ceux dont il connaît les harmoniques et qui lui servent de base. Plus le nouveau sortilège sera proche de ceux qui serviront à son interpolation, plus le facteur sera proche de 1. Le facteur de proximité représente ensuite la probabilité de trouver l'abaque du nouveau sortilège en utilisant ce pouvoir, au terme d'une étude qui durera au moins autant de semaines que le niveau de maîtrise nécessaire. En cas d'échec, une nouvelle période d'études est nécessaire.

Synthèse harmonique

La Synthèse Harmonique est extrêmement simple : elle permet au mage de créer un effet magique associé à un spectre quelconque d'harmoniques de son choix, ces harmoniques pouvant être issues d'une Analyse Harmonique ou être en partie ou en totalité de pures créations du mage. Le niveau d'exécution est choisi par le mage. De ce point de vue, la Transcendance ainsi utilisée peut être vue comme un carburant : elle permet au mage de doser l'ampleur de cet effet et il se peut qu'elle soit tout simplement insuffisante pour produire l'effet voulu (surtout lorsque cet effet est purement qualitatif). Dès lors le Meujeuh tout-puissant est le seul juge de l'effet réel du sortilège ainsi synthétisé, en fonction des harmoniques utilisées et du niveau d'exécution choisi. Naturellement, si le personnage décide de synthétiser un sortilège à partir d'harmoniques aléatoires, le résultat le plus fréquent sera un simple gaspillage de transcendance. Par "plus fréquent" on entend ici "sûr à 99,999...%", le Meujeuh pouvant ajuster le nombre de 9 selon son caprice.

Modèles de dépendance à l'anisotropie magique du réel

Ce pouvoir permet, à partir d'une observation rigoureuse, par Analyse Harmonique, du lancement d'un sortilège/pouvoir dans une grande variété de circonstances de modéliser sa dépendance à l'anisotropie du réel, c'est-à-dire de déduire la variation des harmoniques qui sera nécessaire pour une situation nouvelle, non-observée par le mage. En pratique, si le modèle est bon, cela signifie que le mage sera capable de reproduire (voire d'étendre) le sortilège ou pouvoir étudié. Cette étude permettant d'accéder à un modèle suffisamment prédictif est le plus souvent longue et complexe, et demande toujours plusieurs mois de travail au mage, même pour les effets magiques les plus simples. **Un modèle est en pratique ce qui permet de créer une abaque satisfaisante d'un sortilège ou pouvoir.** Contrairement aux trois autres pouvoirs d'arcanes, le coût d'exécution et de maîtrise du pouvoir reste de 4 indépendamment de la difficulté du sortilège/pouvoir étudié. Le temps est la variable véritablement limitante dans ce cas.

GLYPHES

Cf. Runes et Glyphes.

GNOMES

Les Gnomes sont une lignée d'apparence humanoïde et de petite taille vivant souvent dans les profondeurs du Monde Souterrain mais également au sommet des montagnes les plus inaccessibles, voire parfois les profondeurs de la Mer, car ils recherchent par-dessus tout l'isolement.

Les Gnomes sont en général intelligents et paisibles, et renommés pour leurs travaux de joaillerie, d'alchimie et d'artisanat. Ils sont de ce point de vue comme des cousins éloignés des Nibelungen, quoiqu'ils en soient pas réfractaires à la magie comme le sont les ombrageux seigneurs du Monde Souterrain. Ils se distinguent également de ceux-ci par leur tempérament résolument anarchiste. Ils rejettent systématiquement toute forme d'autorité et pratiquent une sorte de démocratie participative permanente, où les lois sont respectées sans aucune forme de coercition, ce qui est précisément rendu possible par leur stricte observance des lois et les faibles populations de leurs communautés.

Mekalvet Ceïtchass iz Saada, une des rares observatrices étrangères de la société gnomique, elfe des Profondeurs Mraka d'origine mais renégate, a ainsi résumé la conception gnomique du droit: *Ils n'écrivent leurs lois que pour mémoire: afin de s'y retrouver eux-mêmes, au cas où l'un d'entre eux les eût transgressées par étourderie, tant l'idée que ce pût être par malice leur semble absurde. Considérant que les lois sont l'expression de la volonté générale, il est naturel selon eux que chacun les suive, puisqu'elles sont de ce fait la garantie du bien commun et de la justice, choses auxquelles tous ont intérêt.*

S'ils recherchent l'isolement de leur société, ce sont en revanche d'infatigables voyageurs et ils aiment le contact avec le monde extérieur, tant qu'ils ont un havre de paix dans lequel se réfugier si besoin est. De fait la plupart des Gnomes ont voyagé de par le monde plusieurs années durant. Les Gnomes aiment à dire que leur insatiable curiosité les a rendus à même de prendre en chaque lieu ce qu'il y avait de meilleur et de créer une civilisation qu'ils considèrent comme idéale.



Apparence et société

Ils mesurent en général entre 70 cm et 1 m, et sont vêtus de couleurs vives. Leur peau est claire pour ceux qui vivent sous terre, burinée au contraire pour ceux qui vivent en haute montagne. Leurs cheveux (et barbes pour les hommes) sont le plus souvent très clairs, entre platine et le blanc de neige. Ils se vêtent de couleurs vives, sauf pour travailler dans les mines, évidemment. Ils vivent en général entre 100 et 200 ans. Leurs oreilles sont souvent pointues comme celles des Elfes mais ils n'ont pas leur stature gracieuse et sont souvent assez trapus voire rondelets. Quoique plutôt issus du folklore germanique (même si le mot "Gnome" semble être d'origine grecque et venir peut-être de Gnōsis ("connaissance") ou de "Genomos" ("peuple souterrain")), on a choisi ici de les différencier des Elfes et Nibelungen : la langue gnomide sera dans Terre Seconde représentée par le breton. Le folklore breton a en effet ses propres Gnomes, comme les Korrigans (assimilés dans Terre

Seconde aux Lutins du Peuple-Fée), et le tempérament aventureux des Bretons s'accorde bien à l'insatiable curiosité des Gnomes. De ce fait ils s'appellent eux-mêmes dans leur langue "Gwaradenn" ("Gwaradennoù" au pluriel). En effet la curiosité intellectuelle est le second trait majeur des Gnomes, en plus de leur honnêteté foncière. C'est ce qui les pousse à voyager, et alimente leur culture de nombreuses influences étrangères. Cela se reflète dans la variété des religions qu'ils pratiquent.

Les Gnomes sont de teinte spirituelle très variable. À l'origine nombre d'entre eux vénéraient *Dwalin* le dieu des Nibelungen, et c'est encore le cas. En voyageant certains se sont convertis à d'autres religions, qui cohabitent pacifiquement au sein de la société gnome, si étrange que cela puisse paraître lorsqu'il s'agit de cultes ennemis. On trouve nombre de Gnomes vénérant des divinités elfiques comme Nör Vollmond, ou encore humaines comme les Ases. Des prêtres sont même parfois présents. Le culte d'*Hécate* - qui se passe de prêtres - est également très répandu en raison du goût des Gnomes pour la magie. En effet, là où les Nibelungen fondent leur art sur le rejet de la magie à l'exception de l'alchimie et de la magie divine de Dwalin, les Gnomes baignent dans un monde de sorciers et de mages depuis tout petit. Un Gnome sur deux est mage ou sorcier, ce qui est une proportion plus impressionnante encore que celle qu'on rencontre habituellement chez les peuples très "magiciens" comme les Elfes. Un dicton dit qu'un gnome sur deux est mage ou sorcier, et que l'autre est souvent alchimiste. Nombre d'entre eux sont d'ailleurs l'un et d'autre. Enfin, de par leur origine souterraine, les Gnomes sont de surcroît doués de l'affinité Khthon et en général en maîtrisent tous certains pouvoirs. Si le rang de son affinité le lui permet, un Gnome est donc par défaut capable d'utiliser les sortilèges suivants (cf. *Khthon*) : *Epnéo*, *Les anomalies gravitationnelles de Mégère*, *Dissipation*, *Désenvoûtement*, *Le souffle glacé de l'Hydre*, *Marque des Titanides ou les Yeux de la Veuve*, *Ténèbres vivantes*.

Leurs cités sont toujours bâties à leur taille, évidemment, en général autour du Ti ar Vro (la "maison du pays"), un bâtiment servant à la fois de bibliothèque, de marché, d'école, de tribunal et de mairie, souvent capable d'accueillir des personnes de taille humaine. Car s'ils aiment l'isolement de manière générale ils se montrent cependant hospitaliers vis-à-vis des étrangers lorsque ceux-ci sont pacifiques et respectueux. Sinon ils seront impitoyables et n'hésiteront pas à tuer quiconque mettra en péril la sécurité de leur petit havre de paix. Une cité gnome est en général de taille très réduite, comprenant rarement plus d'un millier d'âmes, toujours très difficile d'accès, et donne à tous les voyageurs qui ont eu la chance d'en visiter l'image d'un petit paradis sur Terre.

Hors de leurs cités, les Gnomes se rencontrent souvent près des lieux où la magie et l'alchimie sont puissantes, comme en *Orgia* par exemple, ainsi que dans les lieux de passage, où ils pratiquent souvent le commerce de grimoires, d'objets magiques et de composantes alchimiques. La cité abyssale de Taikom (cf. *Silberling*) héberge par exemple une communauté gnome assez importante. Sous couvert d'alchimie ils ont souvent part au marché noir d'objets magiques, notamment en *Adria* ou *Al-Chams*. Ils sont réputés pour être d'excellents fabres d'objets magiques et il n'est pas rare de voir des mages s'adresser à eux pour l'exceptionnelle finesse des runes qu'ils parviennent à graver sur toutes les surfaces grâce à leurs petites mains et leurs doigts fins et agiles.

GOBELINS

କୋବଲିନ୍ସ

Voir aussi la Géhenne, la Langue Diabolique

Se nommant eux-mêmes "Kobold" les Gobelins constituent une lignée humanoïde à la fois particulièrement variée et nombreuse. De leur point de vue, ils ne constituent pas une lignée unique mais plusieurs lignées rassemblées par une religion unique: le culte du Dieu-Gobelins. Ils apparaissent en effet sous différentes formes dans différentes cultures et leur apparence varie énormément selon les cas.

Nombre de Gobelins sont organisés en clans extrêmement bien organisés, encadrés par des castes de Prêtres-Mages Diabolistes qui, s'ils sont peu nombreux, n'en ont pas moins une influence très étendue sur les chefs temporels du clan, et peuvent être eux-mêmes ces chefs temporels dans les clans de modeste importance. Ces Gobelins "civilisés" constituent en général des sociétés indépendantes et puissantes, capables de régner sur un pays entier, voire d'asservir d'autres lignées mortelles.

Outre les Gobelins civilisés, une partie non-négligeable de la population gobeline est placée au service d'autres maîtres que le Dieu-Gobelins. On les appelle les Gobelins "asservis" et ils servent le plus souvent des Mages Diabolistes qui les invoquent sur Terre en échange d'or (cf. *La langue diabolique > Sang et Or*). Le Dieu-Gobelins vend ainsi tout simplement une partie de son peuple. On trouve des Gobelins asservis un peu partout sur Terre, en-dehors même des zones d'influence

des cultes infernaux. Il arrive que des potentats sans lien aux divinités infernales les achètent et les contrôlent par des objets enchantés par la langue diabolique.

Ainsi, dès sa naissance, que ce soit à Zenekar, la cité du Dieu-Gobelins dans la Géhenne, ou quelque part sur Terre au sein d'une colonie de Gobelins civilisés en train de s'étendre, un Gobelin est déjà promis à un destin précis et attaché à un maître, qui est par défaut le Dieu-Gobelin, mais potentiellement n'importe qui. Le Dieu-Gobelin ayant un besoin constant d'or, il n'est guère regardant sur les acheteurs. On a déjà vu par exemple des Gobelins asservis utilisés contre des Gobelins civilisés.

Il existe également des Gobelins "sauvages" ou "errants" issus de communautés isolées, souvent rescapées de clans détruits ou de la Géhenne elle-même. Une fois invoqués, ceux-ci se retrouvent parfois abandonnés à eux-mêmes (si leur maître meurt par exemple). Ces Gobelins sont souvent ceux qui sont connus pour leurs violentes rapines, qui investissent les châteaux en ruines ou sont utilisés comme mercenaires. Ils se rassemblent souvent dans l'attente que le Dieu-Gobelin envoie auprès d'eux un prêtre pour les joindre à la [Grande Armée](#).

Il arrive également que certains Gobelins se libèrent d'une manière ou d'une autre de l'emprise de leur destin et choisissent de vivre sans maître. On les appelle Gobelins libres. Certains vivent de brigandage comme les Gobelins errants, d'autres s'engagent comme mercenaires ou parviennent à s'installer et à trouver un modus vivendi avec leurs voisins. Les communautés de Gobelins errants ou libres sont le plus souvent considérées comme une nuisance à éliminer par les populations humaines et elfique (les Elfes en particulier ont une aversion profonde pour cette lignée). Il arrive cependant qu'ils parviennent à se faire oublier et que leurs voisins - s'ils sont malins - attendent tout simplement qu'ils s'éteignent, puisque sans lien au Dieu-Gobelin ils ne peuvent en principe pas se reproduire (cf. plus bas).



Biologie et société



Les Gobelins sont des êtres humanoïdes asexués et ovipares, dont l'apparence est étroitement liée au temps de maturation de l'œuf dont ils sont issus ainsi qu'à la manière dont il a été "couvé". Si on excepte les Changeformes, ils ressemblent tous à des humanoïdes couverts d'une peau de lézard, affublés d'oreilles démesurément longues et pointues, des mains et des pieds griffus, et une dentition de fauve, avec des crocs qui dépassent parfois de leur mâchoire. Leur anatomie est sèche et noueuse, comme celle d'un singe. Ils se nourrissent exclusivement de viande, en générale crue (étant immunisés aux maladies ils peuvent la manger quel que soit son degré de putréfaction), et d'alcool à très haut degré, qu'ils font souvent eux-mêmes (et qu'eux seuls peuvent boire). Lorsqu'ils sont dans la Géhenne en revanche ils se nourrissent gratuitement en respirant les vapeurs empoisonnées des Neuf Enfers.

Comme on l'explique plus bas, les Gobelins sont divisés en variétés plus ou moins viables issues d'un génie génétique fonctionnant par magie divine. La variété viable la plus répandue chez les Gobelins "civilisés" (i.e. autonomes et non mercenaires) est celles des

"Kakasok" (coqs), ainsi appelés à cause de leur chevelure écarlate qui se dresse naturellement sur leur crâne comme une crête à l'iroquoise. Les Kakasok mesurent en moyenne 1m20, ont une peau reptilienne grisâtre et de grands yeux globuleux rouge et or.

La variété Kakas est connue pour être rapide, agile et forte mais d'une intelligence limitée, très fonctionnelle et peu adaptative, et s'essoufflant assez vite en combat. Les Kakasok ne sont en général pas invoqués par les Mages Diabolistes, car les autres variétés sont beaucoup plus orientées. Ils constituent l'essentiel des clans appartenant à la Grande Armée.

Un autre variété assez répandue, et particulièrement appréciée des Mages diabolistes, est celle des "Számok" (numéros). Ils mesurent en général 2m-2m50, ont un teint pâle et des yeux rouges, comme s'ils étaient albinos, et sont complètement glabres. Száma est une variété particulièrement violente et stupide, incapable de travailler pour survivre, et toute entière soumise à un maître. C'est une sorte de caricature de la variété Kakas.

La variété des Szakállok ("barbes") est négligeable en nombre, mais essentielle. Les premiers prêtres de Szem furent des Kakasok, mais aujourd'hui la plupart d'entre eux appartiennent à Szakáll, infiniment mieux pourvue en matière de facultés intellectuelles nécessaires à la pratique du sacerdoce. Szakáll se distingue par une taille assez grande, équivalente à une taille humaine, des yeux noirs, un teint écarlate, et de longues barbes (ils sont les seuls à en posséder) noires, ainsi que de longs cheveux huileux, noirs également. Ils sont en général vêtus de blanc et de rouge, aux couleurs de leur dieu, et portent un bâton de bois blanc qui symbolise leur charge, ainsi que leur rang au sein du clergé.

Une autre variété se distingue par son caractère remarquablement indépendant, et ses membres suivent en général leur propre volonté, et échappent à l'autorité de ceux qui les créent. Cette variété est considérée comme rebelle à Szem et est issue d'un croisement entre des Gobelins et le Kami Hiruko (cf. *Io*). Entièrement liée à la culture du peuple Wa, ils se considèrent eux-mêmes comme des Kami mineurs et pour la plupart ne reconnaissent même pas Szem ni leur lien au reste des Gobelins. On ne les connaît plus que sous le nom que le peuple Wa leur a donné: Bakemono, ou "changeforme". Si leur forme initiale est celle de renards (kitsune), blaireaux (anaguma) ou de rats-laveurs (tanuki), ils peuvent prendre forme humaine et sont doués de nombreux pouvoirs magiques. Ils ne partagent donc pas les traits communs aux autres Gobelins. Consulter l'article *Bakemono* pour plus de détails.





La variété la plus connue sans conteste est celle des Darászok ("Guêpes"). Reconnaissables à leur peau verdâtre, leurs yeux jaunes et à leur petite taille (1m), ils sont beaucoup moins résistants que les Számok ou même les Kakasok, mais sont grandement appréciés car ils naissent par groupe de 3 ou 4, parfois 5, dans un seul œuf. Ils constituent la piétaille des armées qui utilisent les Gobelins comme mercenaires mais ne sont jamais présent dans les armées des Gobelins autonomes, car les prêtres les considèrent comme une version commerciale et dégénérée de la race gobeline. Cependant les Gobelins mercenaires sont si nombreux par ailleurs que nombre de gens ne connaissent les Gobelins que sous cette forme contrefaite.

Une autre variété assez appréciée des acheteurs de Gobelins est celle des Mól (Taupes). De teint noir comme du charbon et pourvu de petits yeux blancs sans pupille, Mól est une lignée presque aveugle et utilisée principalement pour les travaux miniers de terrassement. Chaque Mól est pourvu de quatre doigts griffus et de mains disproportionnées par rapport au reste de son corps. Mesurant environ environ 1m50 (ils ont en général l'air d'être beaucoup plus petits parce qu'ils sont voûtés en permanence) ils excellent à creuser des tunnels et peuvent se déplacer très rapidement même à quatre pattes ou cassés en deux. Excellents nageurs, ils peuvent rester en apnée plusieurs heures et consomment très peu d'oxygène. Hormis la vue, tous leurs sens sont si aiguisés qu'ils sont aussi efficaces en souterrain que s'ils avaient une source de lumière permanente. On peut considérer qu'ils sont naturellement ambidextres et que leurs mains nues font chacune des dégâts de 4d4. Presque sans personnalité, le Mól fait un excellent esclave, comme le Szám, un peu à la manière d'une bête de somme endurante au travail. Présent dans les clans gobelins comme chez ceux qui sont esclaves ou mercenaires le Mól n'a qu'un défaut: il dépasse rarement 15 ans, car il meurt d'épuisement avant.

La langue gobeline est une sorte de dialecte dégénéré du diabolique. Ce n'est pas une langue enchantée et elle ne s'écrit pas, puisque les seuls à savoir écrire sont les Prêtres, qui utilisent alors le diabolique, qui est aussi leur langue liturgique. Toute personne parlant le diabolique sera capable de comprendre et parler le Gobelin en quelques semaines.

L'espérance de vie d'un Gobelin viable n'excède pas 30 ans. À sa mort, un Gobelin porte en général entre 5 et 20 œufs en lui, à un stade plus ou moins évolué suivant son âge. Les œufs sont alors placés dans une couveuse, où ils seront traités selon des rituels particuliers, qui activeront ou inhiberont différentes parties du code génétique initial créé par le Dieu-Gobelin. Lorsqu'un prêtre décide que l'œuf est parvenu à maturation l'enveloppe en est brisée et le Gobelin en sort sous forme adulte, forme qui n'évoluera guère par la suite.

Contrairement à une lignée mortelle habituelle, les Gobelins ne brassent pas leur code génétique par l'union de deux individus. Contrairement à un être humain, chaque Gobelin porte en lui tous les gènes de son espèce, même si ceux-ci sont parfois incompatibles. De ce fait, il est essentiel qu'un prêtre soit présent pour inhiber certains gènes afin d'assurer que l'individu soit viable. Un œuf gobelin laissé à lui-même ne donne en général rien de viable. Chaque Gobelin est donc le produit d'une sorte de génie génétique pratiqué par la magie divine.

C'est ainsi que sont créées les différentes variétés de Gobelins selon les besoins du Clan, un peu comme des fourmis ou des abeilles, ou encore "Le Meilleur des Mondes" d'Aldous Huxley. C'est aussi ainsi que les Prêtres font d'incessantes expériences pour créer de nouvelles variétés de Gobelins, parfois dotées de nouveaux pouvoirs pris à d'autres mortels qui ont été utilisés dans les couveuses. Il arrive ainsi que des affinités absolues, comme les affinités élémentaires, soient volées, pour être implantées dans des Gobelins-Sorciers. Parfois des facultés peuvent ainsi être volées aussi. Un druide maintenu sous forme Gwyar (cf. les Règles) dans une bouteille par un prêtre avait ainsi été incorporé peu à peu à différents œufs, lesquels avaient acquis quelques-unes des facultés de magie naturelle du Druide.

Travailler sur les œufs (tojás) dans une couveuse représente l'ouvrage le plus mystique des prêtres gobelins. Doser la présence des différentes variétés au sein de la société qu'ils dirigent pour en assurer la stabilité et la prospérité et en créer de nouvelles dans l'espoir de découvrir de nouvelles possibilités du code génétique créé par le Dieu-Gobelin constitue tout le sens du sacerdoce gobelin. On a décrit ci-dessus les variétés viables les plus répandues, mais des variétés à très courte vie peuvent être inventées à l'infini, pour porter tel ou tel pouvoir spécifiquement choisi par le prêtre officiant.

Une couveuse est toujours installée en sous-sol, dans un lieu maintenu humide et chaud. Les œufs sont laissés dans les corps qui les ont vus naître, et qui se décomposent peu à peu, les nourrissant ainsi jusqu'à matûrité. En général les Gobelins ajoutent de la paille et des braseros qui permettent de garder l'ensemble à une température avoisinant les 30°C.

Le Dieu-Gobelin, appelé aussi le Borgne, unique divinité du panthéon gobelin, est un connu pour le respect fanatique qu'il porte à l'idée de loi. Un Gobelin civilisé, à plus forte raison un prêtre, ne reviendra par exemple jamais sur sa parole, surtout s'il l'a donnée en posant l'index et le majeur de sa main droite sur la paupière de son œil gauche et en jurant sur le Mauvais Œil ou le Borgne, ce qui est un geste rituel particulièrement sacré pour eux. Un pacte avec des Gobelins civilisés sera toujours respecté à la lettre, mais à la lettre seulement, et non pas forcément dans son esprit. Comme l'explique le Livre Écarlate : "La lignée kobold ne craint pas son dieu à la manière des autres mortels. Nombre de Gobelins sont nés en enfer et savent quels sévices les attendent s'ils offensent le Borgne. On peut dire de chaque Gobelin civilisé que son dieu est pour

lui aussi réel que l'air qu'il respire, que le sang qui coule dans ses veines, que le mauvais alcool dont il se soûle avant d'aller se battre, que la douleur, la mort ou la faim. Il a conscience de ne jamais échapper à son regard car le Mauvais Œil ne se ferme jamais et le dieu ne dort jamais. Peu de créatures mortelles sont donc aussi vertueuses qu'un Gobelins dans leur rapport aux commandements divins." La civilisation gobeline est admirablement disciplinée et cette vénération de l'ordre est le commandement premier du Borgne à ses ouailles. Cette idée de l'ordre se décline évidemment sous la forme d'une hiérarchie précise associée aux différents lignages existants, chacun devant se conformer au rôle qui lui est échu. Les Gobelins en général sont extrêmement loyaux à cette hiérarchie et la Teinte Spirituelle associée au culte du Borgne est de type Fanatisme. Les prêtres doivent être d'un Fanatisme (associé au Dieu-Gobelins évidemment) au moins égal à 4 sans quoi ils perdent instantanément leur affinité sans espoir de retour en Grâce... si vous me passez l'expression.

Szem, le Dieu-Gobelins et la Grande Armée



Le Borgne (Egyoldalú), le Dieu-Gobelins, le Mauvais Œil (Megbábonazo Szem), ou tout simplement l'Œil (Szem)... le Dieu-Gobelins a de multiples noms. Divinité unique de tout son peuple, quelle que soient les différentes cultures auxquelles il se rattache, il a cent visages différents camouflant une volonté unique: l'orientation de la race, appelée en général "Irány" (la direction).

Szem fut le premier dieu de la Géhenne. Lorsque les Diables apparurent, comme une matérialisation des esprits liés aux totems diaboliques de Méthyl, il voulut créer une lignée mortelle qui soit liée aux Diables, et leur donnent en quelque sorte un pied dans le réel. Très influencé par la couleur du Sang (c'est d'ailleurs sur l'hyperplan de la Géhenne associé à cette couleur que son domaine se trouve), il a créé alors les Gobelins, qui se dénomment eux-mêmes "Koboldok", en référence aux Kobolds des légendes germaniques, qui sont connus dans la Géhenne comme les "gonosz törpek" (mauvais lutins).

Seule lignée mortelle née dans la Géhenne, elle est censée constituer la Grande Armée, qui doit défaire les autres lignées et les remplacer en préservant leur héritage par l'orientation. Elle est censée incarner la couleur du Sang et constituer la lignée idéale, parfaitement acquise à l'idéal défendu par la Géhenne.

Si les Gobelins sont bien une lignée mortelle, quoique créée par magie, ils n'ont en revanche pas d'âme, ce qui constitue pour certains une excuse suffisante pour les exterminer sans états d'âme et sans mauvais jeu de mots. De leur point de vue les Gobelins sont immortels: ils continuent à vivre à travers leur progéniture, puisqu'ils l'engendrent seuls. Seuls les Gobelins "civilisés" vénérant le Borgne acquièrent une teinte spirituelle, qui est alors très simplement Fanatisme, associé à un score en général très élevé. Les Gonosz Szellem n'étant pas des Diables, ils ont une individualité, même si elle est limitée, et peuvent éventuellement se détourner de leur dieu ou de leur maître et se convertir à une religion quelconque pour acquérir une autre teinte spirituelle.

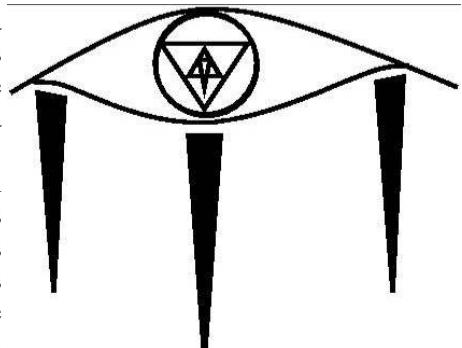
L'orientation est ce qui permet de faire des Gobelins des êtres relativement prévisibles, disciplinés et obéissants. C'est ce qui permet aussi aux prêtres de Szem de vendre des Gobelins aux mages diabolistes par les sortilèges "Sang et Or".

Les Gobelins placés sous l'autorité d'un Prêtre constituent la Grande Armée, censée permettre à Szem de contribuer à Omeyaotlan (la fameuse Guerre Dialectique contre le Chaos que mènent les divinités infernales, cf. la Géhenne) et d'acquérir au sein des armées infernales la place qui lui revient. Le fait qu'il vende nombre de ses "enfants" aux Mages diabolistes, et même aux Mages défroqués, de la même manière que les Diables eux-mêmes ne l'empêche pas de développer en parallèle ses propres troupes, sous la bannière commune de la Grande Armée.

Les couleurs de Szem sont le blanc et le rouge, et son symbole (ci-contre) est en général peint en rouge sur les murs des cités qui lui appartiennent et de manière générale partout où il est vénéré. Ces "mauvais yeux" sont en général enchantés par magie divine de manière à ce qu'un prêtre puisse voir à travers s'il le souhaite.

Voici les pouvoirs associés à l'affinité divine du Dieu-Gobelins (n désigne ci-dessous le niveau du prêtre):

Szem: Errance



1	La cantine de Zenkar, Homály
2	Tűz
3	Álom , Double-Vue (comme la trame draconiste, cf. <i>Double-Vue</i>)
4	Dissipation (comme la trame draconiste, cf. <i>Dissipation</i>)
5	Désenvoûtement (comme la trame draconiste, cf. <i>Désenvoûtement</i>)
6	Méreg
7	Szétválás
8	Láthatatlanság
9	Kölcsön

Szem: Rites

1	Le rite de l'ours, Les yeux du Borgne
2	Le rite du renard, Áldozat
3	Szinkronizálásra
4	Irány
5	Áldás
6	Le rite du loup
7	Le rite du rat
8	Le rite du serpent

Szem: Hiérarchie

1	Báb, Érdekel
2	Megszólítás, Rite du lézard
3	Atkozott arany
4	Le lien corvide
5	Igazság
6	Avatás
7	Tisztulás
8	Megtestesülés

Áldás ("bénédiction") : Le prêtre peut déclarer un lieu saint aux yeux du Dieu-Gobelin. C'est par ce rituel qu'il peut établir un temple en l'honneur de son dieu. Ce rituel exige du sang des quatre lignées ennemis traditionnelles: humaine, elfique, nibelung et féérique. La zone ainsi consacrée sera impénétrable (jet de volonté contre le sortilège) à toute créature hostile au Dieu-Gobelin, par choix ou par nature (à peu près tout en fait à l'exception des Gobelins eux-mêmes évidemment, et des Diables). Le coût en grâce de ce sortilège est définitif. Un lieu saint est techniquement une source inanimée, donc analogue à un objet magique.

Un temple dédié à Szem contient toujours un autel de pierre qui est en fait simple une pierre sacrificielle rougie par le sang des victimes. La représentation stylisée de l'Œil surmonte en général l'autel, mais les Gobelins ne sont pas très portés sur les arts décoratifs, ni la mystique du symbole. Les temples gobelins sont donc en général de simples pièces contenant seulement l'autel et la représentation de l'œil et éventuellement des trophées divers comme les têtes des sacrifiés, ou leurs mains clouées, ou des armes ou objets divers leur ayant appartenu, accrochées aux murs comme des ex-voto. Les temples les plus riches ont quelques décos en or (éventuellement surpur) mais tout cela reste en général très frustre.

Áldozat ("sacrifice") : Ce rituel doit être pratiqué sur un sol consacré. Le Dieu-Gobelin exige de ses prêtres des sacrifices d'êtres mortels ou immortels en son honneur. L'Áldozat est remarquablement simple: pour les êtres vivants il prend la forme d'un écorchage vif. Pour les créatures immortelles naturellement hostiles au Borgne telles que les Titanides, les Démons, les Anges ou les Procurateurs de divinités ennemis, les détruire sur l'autel du dieu est encore la meilleure manière de

complaire à celui-ci. Aucune arme particulière n'est nécessaire pour ce rituel.

Chaque sacrifice est récompensé par Szem sous forme de points de grâce définitifs acquis par le prêtre. Pour une âme mortelle le prêtre peut accroître son potentiel de grâce d'autant de points que le Ka de l'âme en question, laquelle devient alors une larve infernale entre les mains du Dieu-Gobelins. Pour une créature immortelle la récompense est encore plus importante et varie énormément selon la nature de la créature et son degré d'hostilité au Dieu-Gobelins. On n'en donnera donc pas de barème précis.

De plus, l'Áldozat peut servir de méthode de divination pour le prêtre : le sang répandu lui permet de faire un jet de la compétence "Divination" s'il la possède, et son résultat s'en trouvera multiplié par 3, ce qui potentiellement permet d'acquérir des informations d'une rare précision.

Álom ("sommeil") : Ce pouvoir permet au prêtre d'induire chez une victime à vue une profonde somnolence. En cas d'échec au jet de volonté la victime s'endormira tout simplement et dormira n heures d'un très profond sommeil, et en cas de réussite elle recevra pour la même durée autant de points de fatigue que l'ego du prêtre.

Atkozott arany ("or maudit") : Les Gobelins sont souvent confrontés aux démons et ont ainsi besoin d'or surpur. Mais l'or surpur est rare et cher, aussi Szem a-t-il créé cette variante du pouvoir démoniaque permettant de le créer, moins pratique pour le prêtre mais fort utile le cas échéant. Par ce pouvoir le prêtre sacrifie une partie de sa grâce dans l'or d'une arme quelconque, augmentant sa teneur en carats d'un point par point de grâce ainsi consacré (et la rendant indestructible au passage comme pour l'or surpur créé par les mages démonistes), éventuellement au-delà de 24. Ce pouvoir peut sembler équivalent au pouvoir démoniaque homonyme mais un prêtre du Borgne disposant en général de beaucoup moins de points de grâce qu'un démoniste de transcendance, le coût d'utilisation de ce pouvoir est en pratique beaucoup plus élevé pour le prêtre. Ce pouvoir est incontestablement une réussite exceptionnelle de la magie divine gobeline, considérée en général comme assez médiocre. On trouve d'ailleurs parfois de "l'or gobelin" en vente chez des alchimistes et il arrive ainsi que des armes consacrées au Dieu-Gobelins soient utilisées entre des mains humaines...

Avatás ("initiation") : Ce pouvoir permet à un prêtre d'éveiller en un novice qu'il juge digne de cet honneur l'affinité divine du Borgne et d'en faire un prêtre. Le novice doit maîtriser la langue liturgique, soit le diabolique, ce qui en soit est déjà un accomplissement, et être sensible à la magie. La force de cette transformation est que le rang de l'affinité du Verbe "langue diabolique" présente dans le novice (par le fait qu'il maîtrise cette langue) est alors réduit à 0, les points d'affinité retranchés se trouvant convertis en points de Grâce qui viennent s'ajouter au potentiel du prêtre initiateur. Si Szem lui-même en décide ainsi ces points d'affinité seront éventuellement rendus au nouveau prêtre s'il fait partie des très rares serviteurs du Dieu-Borgne qui accèdent à la dignité de mage diaboliste.

Báb ("chrysalide") : Ce pouvoir permet au prêtre de consacrer une larve infernale au Borgne, qui disparaît alors pour réapparaître à Zenekar. Elle sera ensuite confiée aux Grands Anciens (cf. *Diables*) pour en faire un diable au service de Szem, car celui-ci les utilise à l'occasion, quoique beaucoup moins que les autres divinités infernales en général.

La cantine de Zenekar : Le prêtre fait apparaître de la viande crue et épicee à la manière gobeline et de l'alcool en quantité suffisante pour alimenter n Kakasok ou Szakállok pour une journée. Un Darasz mange en moyenne 4 fois moins d'un Kakas, un Mól 2 fois plus et un Szám 3 fois plus.

Érdekel ("soin") : Soin local au toucher sur une cible consentante d'autant de points de vie que le rang de l'affinité Szem du prêtre.

Homály ("obscurité") : Les Gobelins voyant parfaitement grâce à l'infravision, ce pouvoir crée autour du prêtre une zone d'obscurité sur un rayon de n m qui se déplace avec lui. Cette zone bloque tout le spectre lumineux à l'exception précisément du rayonnement infrarouge. Dure n rounds.

Igazság ("vérité") : Par ce pouvoir le prêtre peut enchanter un pendentif en or pur en forme d'œil de Szem et l'investir du pouvoir de double-vue permanent (comme la trame draconiste, cf. *Double-Vue*), actif à volonté sur toute personne vénérant Szem qui le porte. La création d'un Igazság exige le sacrifice de 12 points de Grâce.

Irány : Ce pouvoir permet au prêtre d'activer l'ensemble des rituels nécessaires à l'orientation des œufs de Gobelins en couveuse. Ce pouvoir ne coûte rien en tant que tel, car la grâce nécessaire provient du Dieu-Gobelins lui-même.

Kölcsön ("prêt") : Ce pouvoir permet au prêtre d'invoquer une Sentinelle aux ordres du Dieu-Gobelins, tout droit venue de Zenekar. Cette invocation obéira au prêtre pendant n rounds avant de disparaître pour retourner à Zenekar.

Láthatatlanság ("invisibilité") : Ce pouvoir permet au prêtre de se rendre invisible par illusion. Toute personne en situation de se douter de sa présence devra réussir un jet de volonté pour le voir. Dure jusqu'à l'aube suivante.

Le lien corvide : Par ce pouvoir le prêtre peut consacrer autant de becs de corbeaux que son rang en hiérarchie. Tant que la Grâce correspondante au sortilège sera bloquée, le prêtre pourra établir à volonté un contact télépathique avec tous ceux qui porteront les becs sur eux, voir et entendre à travers eux et lancer des sortilèges également comme s'il était lui-même présent. Si le bec est détruit ou perdu par la personne qui l'a reçu volontairement des mains du prêtre, sa vertu magique est définitivement perdue.

Megszólítás ("invocation") : Similaire au pouvoir de magie diabolique "Sang et Or", Megszólítás permet au prêtre d'acheter des diables en échange d'or : l'or disparaîtra et les diables apparaîtront. Le prêtre n'étant pas en général mage diaboliste, les diables ne seront pas marqués par son sceau personnel, mais ils lui seront indéfectiblement loyaux.

Megtestesülés ("incarnation") : Le plus haut pouvoir du prêtre Gobelins n'est autre que de faire de son corps le vaisseau matériel d'une incarnation divine. Ses yeux se ferment et un troisième œil apparaît sur son front, rougeoyant et terrible. Un œil sans paupière, dont la pupille porte les trois triangles entrelacés qui représentent les neuf anciennes couleurs infernales, auxquelles Szem est toujours resté fidèle. Cette incarnation ne peut rien d'autre que parler de la voix du dieu lui-même, et ce pendant au plus une heure. Ce sortilège, qui ne permet en fait que d'entrer en communication directe avec Szem, est surtout utilisé lorsqu'un prêtre a besoin de rasseoir sa prééminence spirituelle, notamment sur les chefs militaires. Aucun pieux Gobelins ne remettra en cause la parole d'un prêtre si celle-ci se trouve confirmée par le Borgne en personne. C'est aussi une manière pour les Gobelins de faire appel à un oracle divin. Le prêtre, s'il cède complètement contrôle de son corps à Szem, garde nonobstant conscience et suit tout ce qui se passe durant la possession.

Méreg ("venin") : Le sang du prêtre devient un puissant venin. Pour une quantité de sang équivalente à la perte d'un point de vie global, le prêtre peut envenimer le fil d'une arme quelconque pour une durée de n minutes. Le venin est magique et toute personne qu'il atteint doit réussir un jet de volonté. En cas d'échec la victime aura en elle un œuf de gobelin qui se développera comme un parasite et arrivera à éclosion en 30-n jours. Le gobelin qui naîtra ainsi sera différent suivant la victime (qui peut éventuellement être une créature magique), et souvent sera une variation improbable des lignées habituelles, souvent peu viable mais toujours aux ordres du prêtre. Le venin est équivalent à un envoûtement. À sa naissance le gobelin a toutes les chances de détruire son hôte (jet d'encaissement contre un seuil de 30) ou du moins de l'endommager considérablement.

Le rite de l'ours : C'est un rite guerrier qui permet au prêtre d'améliorer les compétences guerrières de ses troupes. Par ce rituel le prêtre consacre la tête tranchée d'un ours qui est placée au bout d'une pique. Une fois lancé, le sortilège conférera à tous les Gobelins présents lors du rituel un bonus de +1 en combat pour une durée de n heures ou jusqu'à destruction du fétiche, tant que la tête sera en situation d'être vue par eux. L'effet est cumulatif (bonus max +n).

Rite du lézard : Ce pouvoir permet de consacrer un lézard mort à Szem, qui confère alors à toute personne le portant la faculté de **régénération** (cf. les *Règles de Simulation*). Dure n heures.

Le rite du loup : Ce rituel doit être lancé sur un sol consacré. Le prêtre place au bout d'un bâton la tête d'un loup qu'il enchantera par ce sortilège. Le fétiche ainsi créé dure jusqu'à l'aube suivante ou sa destruction matérielle. Il a la propriété de permettre à n'importe quel Gobelins de bannir toute créature magique issue d'un univers matériel imaginaire (jet de volonté contre le seuil normal du prêtre) en la forçant à y retourner jusqu'à l'aube suivante. Pour utiliser le pouvoir, le Gobelins n'a qu'à prononcer une prière à Szem particulière (appelée le "hurlement du loup"), ce qui lui prendra 3 rounds, pendant lequel il doit pouvoir prononcer la prière et garder le fétiche en main.

Le rite du rat : Le prêtre lance ce sortilège sur un Roi des Rats, c'est-à-dire sur huit rats encore vivants attachés entre eux par les queues, et ainsi fixés au bout d'un bâton. Le Roi des Rats ainsi enchanté a le pouvoir de permettre à un Gobelins quelconque de détruire les revenants à vue, pourvu qu'il invoque à haute voix le pouvoir du Roi des Rats face à eux, ce qui prend 5 segments. Les revenants échouant à leur jet de volonté contre le seuil normal du prêtre sont détruits. Le Roi des Rats conserve cette propriété jusqu'à l'aube suivante ou sa destruction matérielle. Le Dieu-Gobelins abhorre les morts-vivants de toute espèce.

Le rite du renard : Pour les Gobelins le renard est un animal particulièrement infâme, de par sa nature couarde et rusée. Il symbolise aussi traditionnellement pour eux leurs ennemis invisibles et furtifs : le monde spirituel d'une part et le Peuple-Fée d'autre part. Ce rituel est lancé sur une peau de renard et confère à tous les Gobelins de la troupe qui possède la peau consacrée un bonus égal au rang en hiérarchie du prêtre à tout jet de résistance contre toute forme de magie naturelle, ainsi qu'une résistance à la magie de 30%. Grâce bloquée.

Le rite du serpent : Ce rituel s'applique sur la mue d'un serpent que la personne qui en bénéficie devra porter sur elle. Pour que le rituel soit actif la grâce nécessaire doit être bloquée. Le rite du serpent permet de masquer la vraie nature ainsi que les

vraies pensées de celui qui la porte et même de lui donner une forme différente. La forme sera réelle et matérielle, ainsi aucun jet de volonté ne sera autorisé pour détecer le sortilège. Tout pouvoir magique de double-vue ou de lecture des pensées renverra ce que le porteur de la mue souhaitera renvoyer, si l'utilisateur de ce pouvoir échoue à un jet de volonté. La seule chose que la mue ne puisse cacher c'est elle-même : elle apparaîtra comme une source inanimée de magie divine, mais son lien spécifique au Dieu-Gobelins en revanche sera masqué. Son aura mystique apparaîtra comme une provenant d'une magie divine inconnue. Ce rituel peut surprendre car il est rare que les Gobelins fassent usage de tromperie, et de fait il n'est accessible qu'aux prêtres de haut niveau. Mais les Gobelins civilisés peuvent se montrer sournois si le besoin s'en fait sentir. Ce pouvoir est souvent utilisé lorsqu'une nouvelle colonie cherche à consacrer un temple et doit infiltrer des populations ennemis pour acquérir les quatre sangs nécessaires à Áldás.

Szétválás ("dislocation") : Identique au sortilège draconiste de Dispersion d'une source inanimée (cf. *Métamorphose*).

Szinkronizálásra ("adoubement") : Ce rituel permet de désigner un ou plusieurs chef militaire parmi une communauté de Gobelins. Les Gobelins obéiront alors au doigt et à l'œil aux "chevaliers" ainsi adoubés, ce qui accroîtra leur cohésion et leur efficacité guerrière, si les adoubés sont toutefois compétents. Par ce rituel le prêtre peut ainsi désigner jusqu'à n chefs militaires, qui voient chacun leurs points de vie définitivement doublés. On ne peut bénéficier qu'une fois du Szinkronizálásra.

Tisztulás ("purification") : Renier le Mauvais Œil est fort périlleux, et Szem veille à ce que les Gobelins qui s'y hasardent le paient fort cher. Lorsqu'il a accès à ce pouvoir, le prêtre est instantanément au fait de toute diminution du rang associé à la Teinte Spirituelle Fanatisme parmi ses ouailles (c'est-à-dire les Gobelins affiliés à Szem ayant pénétré ne serait-ce qu'une fois dans l'un des lieux sacrés dont il ait participé à la consécration). Il pourra alors utiliser ce pouvoir pour entrer en *empathie* avec le pécheur, afin de lui reprocher son inconduite et lui indiquer moyen de faire amence honorable. Tant que l'empathie est active (le prêtre doit se concentrer pendant ce temps et ne peut rien faire d'autre), le prêtre peut à tout moment décider de le tuer sur place : le malheureux Gobelins est alors consumé par le feu de la Géhenne en l'espace de quelques instants, sans aucun jet de volonté (mais la résistance à la magie s'applique).

Le prêtre est également informé des cas de reniement de la Teinte Spirituelle. En ce cas il peut seulement faire appel par ce pouvoir à une Furie (cf. *Diables*) asservie au Dieu-Gobelins qui le conduira par affusion au lieu **où se trouvait le mécréant à l'instant de son reniement** (à moins qu'il s'agisse d'un lieu inaccessible aux dimensions non-euclidiennes ou aux créatures diaboliques ou imaginaires etc...).

Tűz (brasier) : Tűz n'invoque pas un simple feu, mais le Souffle de la Géhenne des Licteurs (cf. *Diables*), évidemment sous une forme très amoindrie. Le prêtre peut par ce sort faire naître un foyer à vue et doit se concentrer pour le maintenir. Il ne peut en maintenir qu'un seul et sa durée maximale sera de n rounds. Ce feu causera 1d6 points de dommages locaux par segment d'exposition car il est moins intense que celui que manipulent les Licteurs. À tous autres points de vue le Tűz est identique au Souffle de la Géhenne pur.

Les yeux du Borgne : Le prêtre peut par ce pouvoir enchanter les fameux "Mauvais Yeux" qu'on trouve peints en rouge sur les murs des bâtiments des colonies des Gobelins civilisés. Il suffit qu'il soit en présence de l'œil peint et qu'il le consacre. La consécration exige de bloquer un point de grâce pour être maintenue. Tant que l'œil est consacré, le prêtre peut voir à travers dès qu'il le souhaite et même lancer des sortilèges par son intermédiaire. Un même œil peut être consacré par plusieurs prêtres.

Caractéristiques

Facultés : Infravision, Sensibilité à la magie

Les caractéristiques passives des Gobelins selon leur variété sont les suivantes:

variété	constitution	intuition	émotivité	sensibilité	souplesse	réflexes	tolérance
Kakas	3	2	-2	-4	5	5	-3
Száma	8	0	-5	-5	7	7	-5
Szakáll	0	0	5	-5	0	0	2
Bakemono	3	2	2	2	5	5	3
Mól	3	7	-2	-4	5	0	-4
Darász	1	0	-2	-4	2	2	-3

Un Gobelins de base d'une lignée guerrière (Kakas, Szám,Mól,Darász) pourra être considéré par défaut comme un guerrier de niveau 1 à 4, dont les 12 points de caractéristiques actives auront été dépensés principalement dans le souffle (pour compenser la mauvaise valeur initiale), la force et l'endurance.

Hormis les prêtres de Szem et les Bakemono, les Gobelins sont en général incapables de pratiquer la magie. Quoique naturellement sensibles à la magie, ils ne possèdent pas d'affinité Vie ni aucune autre affinité mortelle. Seuls les plus doués des prêtres peuvent accéder au rang de prêtre-mage et acquérir par le travail une affinité diabolique en plus de leur affinité divine. On rencontre parfois des exceptions cependant car la lignée gobeline étant indiscutablement vivante et mortelle, elle appartient à la vie et peut bénéficier de son caractère intrinsèquement chaotique pour produire des anomalies, des exceptions à l'Irány, par mutation d'un gène ou autre phénomène imprévu dans la maturation de l'œuf. Comme par hasard, on observe ce genre de traits surtout chez les Gobelins libres, c'est-à-dire qui n'ont plus de maître et n'attendent pas d'en retrouver. L'absence de prêtre chez ceux-ci les empêchant en général de se reproduire, ce ne sont que de fort rares anomalies.

GOLEM

Voir aussi Kabbale, Animation

Le golem est un être artificiel. Il possède une enveloppe matérielle qui est créée de manière normale, éventuellement avec des matériaux bénis par magie divine. Il est animé et doté de pouvoirs particuliers lorsqu'on place en lui d'une manière ou d'une autre l'attache, c'est-à-dire un objet magique fabriqué par le prêtre qui lui permet d'animer l'animal. Privé de l'attache le golem redevient un simple objet.

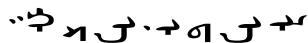
D'autres types de magie ont également créé des Golems, notamment la magie draconique par *Animation* (cf. article éponyme). On se concentre ici sur le Golem tel qu'il peut être créé par la Kabbale.

Selon une tradition kabbalistique, l'attache est une combinaison savante des noms de Dieu, selon une autre (qu'on retiendra ici) l'attache est tout simplement le mot hébreu emet נַמָּת ("vérité"), et si on en efface la lettre alef נ, il ne reste plus que le mot met מַת, qui signifie "mort", désactivant ainsi le Golem.

Par le pouvoir de la kabbale, le Ba'al shem (i.e. kabbaliste) a le pouvoir de conférer au Golem le *hiyyut* ("animation"), et d'en faire un serviteur dévoué et efficace à la manière d'un androïde plus ou moins sophistiqué. Mais le Golem n'est jamais une créature vivante pour autant.

Une fois le support du golem créé, le prêtre active et désactive le golem en traçant ou effaçant la lettre alef נ sur sa surface à un endroit évidemment caché, et bloque la Grâce nécessaire au sortilège. Le golem est alors une créature pouvant exécuter des tâches simples (combattre, porter, surveiller, aller d'un endroit à un autre etc...), qui perçoit avec une très forte acuité les vibrations de l'air et du sol, et donc dispose d'une vue et d'une ouïe périphérique parfaites, sans avoir besoin de lumière. Par défaut il dispose d'une force de 10, d'une endurance de 0 et d'une capacité de combat de 0, et de 50 "points de vie" sur chaque localisation. Il n'a évidemment aucune sous-localisation. Une fois ce nombre arrivé à 0, le membre concerné est détruit, mais le golem continue à bouger si c'est mécaniquement possible, à moins que cette localisation fût celle où se trouvait l'attache.

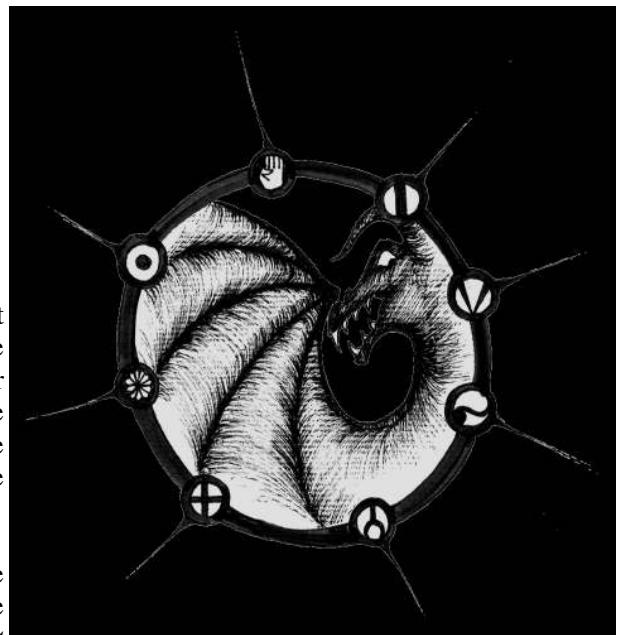
GRENDEL



Voir aussi Titans et Titanides, Io, La Géhenne

Seule Déesse-Dragon dont la Xoa ne soit pas épanouie, Grendel est à l'origine une créature mythique de la mythologie nordique, reprise dans l'épopée anglo-saxonne de Beowulf. Elle représente le prédateur originel, la bête primordiale que l'homme doit vaincre, la nature déchaînée qui veut la destruction des hommes. Elle est en quelque sorte la mémoire inconsciente de ce passé pas si lointain où l'homme était une proie pour le loup, le lion et l'ours.

Dans le contexte de Terre Seconde Grendel est liée à une mystique plus complexe du prédateur. Elle a créé une lignée draconique particulière: les Dragons infernaux ou Sárkányk (cf. *Titans et Titanides*), qui dévorent les autres dragons pour asservir leur Xoa. Au-delà du prédateur, Grendel se considère comme destinée à régenter les Titanides dans leur ensemble, et plus particulièrement à discipliner la flamme qui brûle en chacun



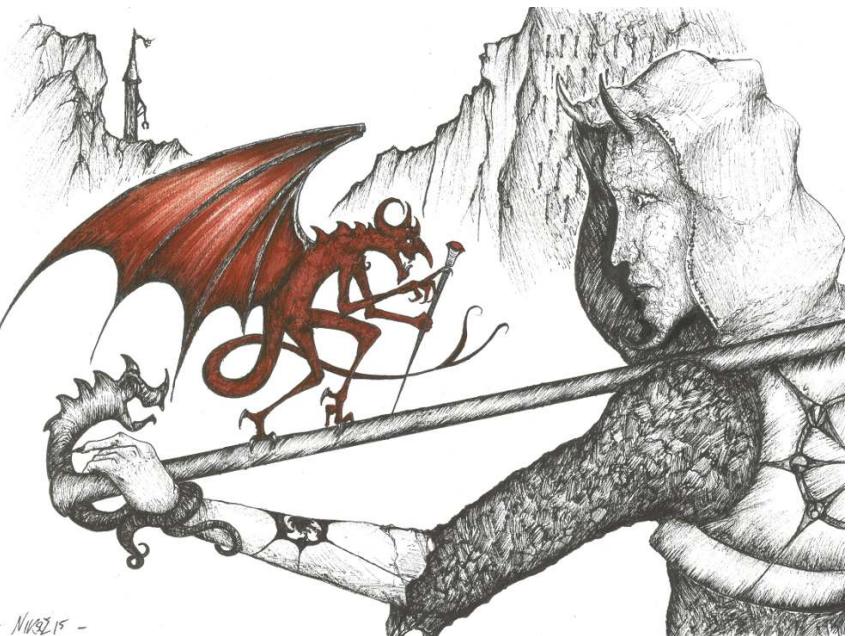
d'entre eux: le lien à Chaos l'Ancien.

En effet, Grendel est également l'une des divinités infernales et à ce titre abomine le chaos sous toutes ses formes, notamment celle des Abysses et de leurs hôtes démoniaques. Si elle est consciente que le chaos est l'origine de l'existence et ne peut être détruit, elle entend bien parvenir à le maîtriser, à le façonner afin qu'il obéisse à la Loi qu'elle entend imposer. Grendel compte en effet redéfinir la réalité (certains disent "réinitialiser") afin qu'elle s'accorde à l'idée qu'elle se fait d'une parfaite harmonie de l'Univers. **Son ambition ultime est de remplacer Io lorsque sa Xoa s'épanouira enfin.**

La langue liturgique du culte est la langue infernale ou *diabolique*, comme pour tous les cultes associés à la *Géhenne* (hormis celui d'Hécate). En tant que divinité infernale, elle est vénérée par des cultes humains, au sein desquels elle recrute ses Acolytes (cf. *Io > Les Sorciers de Grendel*), mais encadrés en général par des prêtres-dragons (souvent sous forme humanoïde), c'est-à-dire certains des Sárkány qui officient auprès des humains. Elle est également vénérée par les Sárkány eux-mêmes et par certains autres Dragons issus des autres lignées qui la croient en effet destinée à supplanter Io.

Új Rend : le culte de Grendel ou l'Ordre Nouveau

Le culte de Grendel repose sur le désir de libérer la création de son origine chaotique pour le façonner selon un "ordre nouveau", appelé **Új Rend** dans la langue infernale. Il s'adresse aux mortels, car seule la dévotion d'un mortel peut alimenter Grendel en âmes propres à étendre son pouvoir. Ses officiants sont les Prêtres-Dragons, qui sont en général des dragons infernaux de type Sárkány, et plus rarement des dragons issus d'autres lignées. Ils prennent en général une forme humanoïde pour exercer leur rôle auprès des adorateurs mortels de Grendel, mais il n'existe pas d'affinité divine associée à Grendel et ils comptent sur leurs pouvoirs draconiques pour exercer leur fonction. Les Acolytes, qui sont des mortels sorciers de l'affinité Grendel, ou



- NKG15 -

thesmiurges, acquise soit par mutation d'une affinité *Io* ou par filiation avec un Sárkány ou Dragon Infernal, voire directement par l'action des prêtres-dragons, n'ont pas un rôle de prêtre mais de soutien prêtres-dragons, car Grendel n'a guère confiance en des mortels pour diffuser Sa parole sacrée. Certains des Acolytes sont également mages diabolistes (cf. *la langue diabolique*), ils constituent une force d'élite sur laquelle Grendel fonde une part non-négligeable de son pouvoir, mais jouent le rôle d'un clergé régulier : loin des fidèles.

La Teinte Spirituelle associée au culte est de type **Vertu**, de type kharmique : chaque acte compte et toutes les choses sont liées entre elles. La roue du Kharma est d'ailleurs utilisée dans la symbolique du culte, quoique d'une manière particulière, puisqu'elle est liée aux huit couleurs diaboliques (cf. *Géhenne*). Certains l'appellent la **Roue du Dragon** ou la **Roue Noire**, car en dépit du nom de son domaine dans la Géhenne : l'Ombre Rouge, et du carmin sanglant qui est la couleur dominante des cultes infernaux, Grendel a repris à son compte le noir qui symbolise le chaos. L'esthétique du culte est donc proche de celle des cultes démoniaques par la prédominance de teintes sombres. L'idéologie du culte reprend également l'idée du **Dharma**, présente dans l'hindouisme, c'est-à-dire d'un ordre cosmique dans lequel chaque être sa place. Le mal est alors un produit de l'éloignement des êtres par rapport au rôle qui leur est assigné dans l'ordre cosmique. La réincarnation des âmes n'est en revanche pas considérée par le culte de Grendel. En effet, la mort est vue comme une manifestation du désordre de l'univers. À terme, l'Új Rend, l'Ordre Nouveau qui doit devenir réalité lorsque la xoa épanouie de Grendel remplacera celle d'*Io*, abolira entre autres la Mort. La philosophie du Dharma est interprétée par le culte de Grendel comme l'exigence d'un respect absolu de la hiérarchie. La société idéale de l'Új Rend est stratifiée en castes et corporations devant chacune respecter les prérogatives des supérieurs, sans non plus abuser de ses propres prérogatives. En pratique, le culte exige une loyauté absolue de ses sectaires et un respect parfait de la hiérarchie. Un élément corrompu du culte ne devra pas être trahi ni dénoncé par ses subordonnés mais par un supérieur. Un subordonné se rebellant face à l'autorité de son supérieur corrompu sera puni au même titre que celui-ci, et au contraire excusé s'il a agi contre les intérêts du culte parce qu'il a dû obéir aux ordres. De manière générale, le culte aura un respect profond des sociétés stables et fortement stratifiées, et en général cherche à gagner de l'influence au sein de celles-ci. À l'inverse les sociétés égalitaires ou peu organisées n'éveilleront que son mépris. La Loi et l'ordre à travers la hiérarchisation des rapports sociaux et le respect la parole donnée sont les valeurs centrales du culte. De ce point de vue, un esclavage régulé sera vu de manière positive par le culte. Bien entendu, le culte admet la possibilité d'un ordre imparfait. Il peut accepter l'idée d'une nécessaire réorganisation de la hiérarchie dans le but de se rapprocher de l'Új Rend. Mais ce genre de bouleversement doit venir d'en-haut, ou du culte lui-

même, et non de la base. Toute forme de démocratie, d'autodétermination et d'égalitarisme sont à bannir absolument. La liberté doit être régulée en fonction de la position dans la hiérarchie, car plus on appartient aux castes basses, moins on est susceptible de faire usage de sa liberté de manière intelligente et rationnelle. Cette idéologie implique un respect de la connaissance, relatif cependant à l'adhésion aux valeurs de l'Uj Rend. "Science sans conscience n'est que ruine de l'âme" pourrait être une devise du culte.

Grendel restant l'une des "divinités infernales", l'Uj Rend repose aussi sur les huit couleurs infernales de la Géhenne, et en partie sur le dogme de *Méthyl*, interprété dans le sens d'une société stratifiée en castes, où chacun ait son rôle. Les castes de la Roue Noire sont définies selon les huit couleurs infernales : et leur hiérarchie selon l'ordre anharmonique de la Géhenne correspond à celui des huit castes. On a donc, selon cet ordre, les huit castes suivantes :

- juges et chefs politiques (Törvény)
- prêtres et sages (Kín)
- enseignants et érudits (Tlakoli)
- guerriers (Sért)
- artistes et prostitué(e)s (Xochisualt)
- gens de police, espions et bourreaux (Rejtelem)
- artisans et commerçants (Lánc)
- paysans (Véredények)

Les hors-caste existent également, ils constituent une foule esclave corvéable à merci. Ce sont les infidèles, amenés à disparaître. Cet ordre des huit castes suprend beaucoup les personnes extérieures au culte, notamment par la place dévolue aux artistes et aux personnes de vertu négociable. Mais l'Uj Rend valorise ces activités, car une certaine dose de corruption est nécessaire pour garantir un équilibre de l'ensemble. En tant qu'idéologie totalitaire, la Roue Noire englobe sa propre contradiction, qui est précisément représentée par Xochisualt, la couleur infernale des Roses. Du point de vue de Grendel, c'est comme un carnaval : une nécessaire soupape de sécurité qui évite que les pulsions rebelles se manifestent sous des formes plus drastiques et plus effectives. Les adorateurs de Grendel, s'ils sont en général clandestins, vivent cependant selon cet ordre et se considèrent comme appartenant à l'une des castes concernées.

La Mort étant amenée à être supprimée à terme et remplacée par un cycle de réincarnations, toute personne fidèle au rôle de sa caste pourra espérer accéder, suivant sa vertu kharmique, à la caste supérieure lors de sa prochaine vie. *"Si durant cent années tu respectes la Loi, si aucun de tes actes ne rompt l'harmonie cosmique, alors tu pourras entrer dans le temple la tête haute, et la Déesse t'offrira cent nouvelles années au sein d'un ordre supérieur."* Et inversement, une personne irrespectueuse se verra dégradée. De manière générale, le chiffre associé à la vertu kharmique du fidèle représentera le nombre d'échelons qu'il gravira ou descendra, dans la limite du nombre de castes (il est très rare qu'un fidèle soit rejeté dans parmi les hors-castes, car cela revient à l'excommunier). Le chiffre de cent années est évidemment symbolique : lorsqu'ils sentent la Mort approcher, les adorateurs qui en ont le loisir se remettent entre les mains des prêtres-dragons, qui s'occupent alors de leur offrir une nouvelle vie. Selon l'Uj Rend, la reproduction animale doit en effet céder la place : chaque individu se voit offrir une nouvelle vie en passant par le temple et les prêtres-dragons sont censés la lui offrir en l'incarnant sous la forme d'un foetus dans le ventre d'une femme appartenant à la nouvelle caste. Si la sexualité n'est pas bannie, son rôle procréateur est en revanche refusé, car selon Grendel : *"Chaque naissance est renaissance, et ne doit rien au hasard."* L'animalité de la reproduction est beaucoup trop chaotique aux yeux de la déesse-dragon. De fait, les adoratrices du culte veillent à n'enfanter que par insémination d'une nouvelle vie par les prêtres-dragons, afin de réincarner un fidèle. Enfanter naturellement est considéré comme un grave péché.

D'aucuns pensent que l'objectif de Grendel, à savoir de substituer sa xoa épanouie à celle d'Io, est un idéal mystique qui ne sera jamais réalisé, mais le culte travaille à la concrétisation de cet objectif grandiose depuis toujours et dispose d'une méthode à cet effet. Le fait est que le culte a connu de nombreuses mésaventures, et a subi de plein fouet une quasi-extinction à chaque fois qu'ils se sont rapprochés de leur objectif. On peut les comparer à la Secte des Enfants de Poussière (cf. *Nécromancie*) : leur projet est titanesque (c'est le cas de le dire) mais point irréalisable. Ils pourraient disposer un jour d'une assise temporelle et politique suffisamment puissante pour accomplir leur ouvrage sacré.

Après avoir été arrachées à la Douat par les prêtres-dragons, les âmes des adorateurs mortels de Grendel aboutissent dans son domaine sur la Géhenne : l'Ombre Rouge ou Antre Écarlate. Elles ont toutes le statut d'âmes élues (cf. *l'Âme immortelle*). Elles sont converties en gemmes qui viennent se fixer dans la terre ocre de l'Antre Écarlate, chargée de souffre. Les esclaves qui travaillent dans l'Antre Écarlate (et sont vivants pour la plupart), vont les rechercher pour les offrir à la déesse, qui en les dévorant accroît la puissance de sa Xoa. Voilà pourquoi le culte affirme que les âmes des fidèles ne feront plus qu'un avec la déesse et renaîtront en elle, voire obtiendront une seconde existence lorsque l'Uj Rend sera enfin réalité. La raison pour laquelle les âmes ne sont pas directement obtenues par la déesse et passent par l'Antre Rouge est qu'en fait les prêtres-dragons utilisent pour cela la puissance rémanente de Lidércnyomás, en tant qu'Hyperplan de la Géhenne, et la

nourrissent également. Avant d'être trouvées, les âmes nourrissent l'hyperplan sous la forme d'âmes *suppliantes*, ce qui lui permet de se maintenir. C'est en quelque sorte une variante locale du contrat unissant les Rois Infernaux des autres hyperplans aux divinités infernales qui y résident.

La Thesmiurgie

La Thesmiurgie, c'est-à-dire la sorcellerie de l'affinité Grendel, ou de l'Ombre Rouge, ou de la Roue Noire... Bref, cette sorcellerie est le biais par lequel les adorateurs du culte comptent réaliser l'épanouissement de la Xoa de Grendel et sa substitution de la Xoa d'Io. C'est paradoxalement sur ces simples mortels que repose l'accomplissement de cet ouvrage grandiose, tandis que la gestion du culte au jour le jour dépend des prêtres-dragons. De fait, les Thesmiurges ont un intérêt personnel à la substitution d'Io par Grendel, car plus Grendel se rapproche de cet objectif, plus leur pouvoir personnel s'accroît. Le terme "Thesmiurges" provient du Titan Thémis (cf. *Titans et Titanides*), jadis Titan associé à la Loi, et, du point de vue des sorciers, à la troisième forme de sorcellerie fondamentale, après celle d'Io et celle du *Soleil*.

En effet, les Thesmiurges reprennent à leur compte dans leur doctrine la vision cosmogoniste présentée dans l'ouvrage anonyme *Le Secret de Taliesin* (cf. *Tir Nan Ogg > Taliesin*), qu'ils considèrent comme l'un de leurs textes fondateurs et n'hésitent pas à attribuer à l'un des mystérieux et inconnus fondateurs de leur culte. En bref, cette vision considère que Terre Seconde est née de trois forces magiques, auxquelles correspondent trois Titans primordiaux: Io (la matière), Hypérion (l'énergie) et Thémis (la pensée). Si les sorcelleries dracomancienne et héliomancienne ont survécu, associées respectivement à Io et à Hypérion (soit le Titan associé au Soleil), la sorcellerie associée à Thémis a disparu, à supposer qu'elle ait jamais existé. Dans l'optique du culte, le fait que Io, et dans une moindre mesure le Soleil, aient gardé une position dominante et que Thémis ait disparu en tant que Titan, est une preuve que Chaos domine toujours le monde. C'est un déséquilibre qu'il faut corriger par un autre déséquilibre : la domination de Thémis, ou plutôt de Grendel, qui se voit comme la vraie Thémis de l'Âge d'Argent (ou l'ère suivant l'Âge d'Or, durant lequel règnent les Titans). D'une certaine manière, Grendel est l'unique Titan qui oeuvre à l'achèvement définitif de l'Âge d'Or et du pouvoir des autres Titans. C'est également pour cela qu'elle se considère plus comme une divinité que comme un Titan et a rejoint la *Géhenne*.

Il s'agit donc de libérer le monde de ses liens à Io et Hypérion par la vertu du **Solikh** ("substitution" en langue infernale). Le Solikh passe par la maîtrise de la matière et de l'énergie par la pensée, et de manière générale par le fait de soumettre le réel à l'idéal. Le Solikh est un art extrêmement complexe et subtil, que le Thesmiurge découvre tout au long de son existence. Il utilise ce qui reste du Titan Thémis. En effet, ce Titan associé à la Loi a disparu dès lors que les capacités d'abstraction des mortels se sont diversifiées et que la notion même de loi, naturelle ou sociale, se répandait. Thémis n'était en quelque sorte que l'impulsion permettant d'offrir aux mortels un outil de réflexion et d'analyse, plus précisément deux capacités fondamentales : celle de dégager une loi à partir de l'expérience, et celle de normer les comportements sociaux. La première capacité permet de conceptualiser les lois naturelles, soient celles qui régissent la réalité physique. La seconde permet en principe de réguler les rapports sociaux. Il y a une approche expérimentale et matérialiste ("on constate que...") et une approche normative et idéaliste ("il faudrait que..."). Thémis englobait ces deux approches, mais Grendel a choisi la seconde. C'est le sens profond du Solikh. Cela signifie aussi qu'en un sens **Grendel est présente partout où le réel se soumet à l'idéal**. La Xoa de Grendel n'est pas liée comme celle d'autres Dieux-Dragons ou Dragons au Monde Spirituel, à la Douat ou au Monde des Rêves. Il est lié à quelque chose de beaucoup plus intangible et de plus non-magique : la faculté d'abstraction des mortels associée à leur désir de normer le réel.

L'affinité Grendel se sépare en deux extensions : une extension **Sortilèges** et une autre qui se nomme **Solikh** au lieu de "Création", car les Thesmiurges ne créent pas d'objets magiques, en revanche ils agissent sur la Xoa de Grendel et celle d'Io et façonnent ce que les dracomanciens appellent "la trame magique du monde". Le principe général de la Thesmurgie, telle qu'elle est vue par Grendel, est de modifier le réel en lui imposant de suivre une loi normative, le plus souvent extérieur au monde réel, et née d'une conceptualisation des Acolytes. Pour illustrer cette idée, si le grec Ptolémée avait été thesmiurge, il aurait pu - avec suffisamment de puissance - imposer au Soleil de tourner autour de la Terre plutôt que l'inverse. C'eût été une manière de soumettre le réel à la loi qu'il avait conçue. La Xoa d'Io étant liée au monde réel, c'est une manière de lui substituer la Xoa de Grendel, qui redéfinit la réalité. Les sorciers dracomanciens considèrent que la magie signifie exploiter la vraie nature du monde, la fameuse "trame magique" représentée par la Xoa d'Io, les mages-géomètres (cf. *la langue géométrique*) considèrent la magie comme une aberration du réel, les Acolytes considèrent qu'ils transforment le réel pour que la magie en fasse partie et ne soit plus, stricto sensu, "magique". Pour ce faire, la Loi est le guide, car le passé de Terre Seconde a prouvé que la magie ne pourra que détruire le monde si elle n'est pas encadrée. Certains Acolytes se considèrent comme les successeurs d'*Épersonaï* et considèrent qu'à la Sanction d'*Épersonaï* doit succéder la Sanction de Grendel, qui sera effective lorsque la substitution complète de la Xoa d'Io sera accomplie.

Cette redéfinition de la réalité est donc la base du Solikh. Bien entendu, elle sera d'autant plus efficace que la loi imposée par le Thesmiurge se rapprochera des lois déjà à l'oeuvre dans la réalité. Pour faire simple, un Acolyte aura plus de facilité à faire tomber les objets vers le bas que vers le haut. L'emploi de lois normatives en substitution des lois physiques et naturelles est en général quasiment impossible, aussi le Solikh ne s'applique-t-il presque jamais sur celles-ci. Il y a une

exception notable à cela : la Mort, que les Acolytes comptent abolir après la Sanction de Grendel. La plupart du temps, le Solikh s'applique donc aux comportements et pensées humains. Par exemple, un Acolyte peut modifier par le Solikh la Xoa d'Ilo de manière à ce que le mensonge devienne impossible autrement que par omission. Cette modification a toujours été jusqu'à présent très localisée, mais il existe de fait quelques lieux où le mensonge autrement que par omission est impossible, comme par exemple le domaine de Grendel dans la Géhenne : l'Antre Écarlate. Seule la résistance à la magie permet d'échapper à cette limitation. Le Solikh s'utilise la plupart du temps de cette manière : il exploite l'instinct normatif des mortels pour leur imposer une loi de comportement particulière.

Concrètement, le Solikh s'emploie à un niveau quelconque, selon le niveau de maîtrise du sorcier. Chaque utilisation implique un sacrifice de Transcendance vive égal au **coût d'exécution normal associé au niveau de maîtrise**. Cette Transcendance doit être **d'origine exclusivement charnelle**. Ce sacrifice ne s'applique pas à un objet, mais à une zone particulière de taille au plus nk m dans toutes les directions (y compris les dimensions démoniaques, cf. *Cosmogonie*) OU de manière diffuse, c'est-à-dire au monde entier, soit l'ensemble des univers matériels et immatériels.

Dans le premier cas, le sorcier détermine un certain nombre de lois normatives qu'il souhaite voir réalisées dans la zone concernée. Ces lois peuvent s'appliquer aux phénomènes naturels ou au comportement ou la pensée des individus. À chacune de ces lois, le Meujeuh, dans son infinie sagacité, attribue un **facteur normatif** compris entre 1 et 5, déterminant la force de l'impact de la loi en question par rapport à la réalité, c'est-à-dire l'importance de la déviation par rapport à celle-ci et de l'influence exercée sur les êtres doués de libre-arbitre. Par exemple, décider que la gravité s'inverse représente un facteur de 5, en revanche décider que le sang coagule plus vite représente un facteur de 1. Empêcher toute personne de voler (sans raison vitale) représente un facteur de 3, de mentir un facteur de 4, d'exercer une quelconque forme de violence un facteur de 5. La somme des facteurs normatifs des lois imposées par le Solikh sur une zone ne peut dépasser nk. Les lois sont à la discrétion du sorcier, et ne sont pas forcément en accord avec l'idéologie de l'Uj Rend. La loi est alors obligatoirement respectée dans la zone. Tout être conscient peut tenter d'y résister (qu'elle soit naturelle ou comprotamentale, dès lors qu'il la subit), mais uniquement par la **résistance la magie**. À chaque fois que la personne décide d'y résister, elle doit réussir son jet de résistance, sans quoi elle subit la loi et **ne peut tenter d'y résister à nouveau avant une période révolue de n heures**.

Dans le second cas, le sorcier apporte à Grendel le soutien de ses modestes forces sur une loi normative unique, applicable seulement au comportement ou à la pensée des mortels conscients, parmi celles qui sont considérées comme compatible avec l'Uj Rend. En principe, le Solikh permet de garantir que de manière générale, l'esprit des mortels sera plus enclin à obéir à cette loi normative, même si cela représente un verre d'eau dans l'océan. En pratique, cela permet au sorcier d'être diablement plus efficace dans l'utilisation de son extension Sortilèges en rapport avec cette loi, comme nous allons le voir ci-dessous.

L'extension **Sortilèges** permet au sorcier de faire appel aux pouvoirs de la Xoa de Grendel, et est étroitement liée au Solikh. Les deux premiers pouvoirs associés à l'extension Sortilèges sont **Elemzés** ("analyse") et **Erekh** ("invocation"). De niveau de maîtrise 1, ils peuvent être employés à un niveau d'exécution quelconque (dans la limite du rang de l'extension Sortilèges évidemment), et leur coût est calculé normalement en fonction de ce niveau d'exécution choisi par le sorcier. Elemzés est équivalent au pouvoir de sorcellerie d'Io "La mort de Vortigern", tandis que Erekh est équivalent au pouvoir appelé "Le Duc de Tintagel". Le premier permet de percevoir les forces à l'œuvre au sein de la Xoa de Grendel (quoiqu'elle ne soit pas encore épanouie) et surtout sa présence dans le monde, le second d'utiliser ces forces pour engendrer des effets magiques. Les forces de la Xoa de Grendel sont en fait les huit couleurs infernales de la *Géhenne* et le sorcier dispose d'un large éventail d'effets possibles. Cependant, la Xoa de Grendel est souvent assez peu présente. Même si la Xoa de Grendel est liée à la faculté d'abstraction des mortels, ses pouvoirs ne se limitent pas à imposer des normes de comportement. Dans son désir de supplanter la Xoa d'Ilo, Grendel s'intéresse nécessairement à tous les aspects de la réalité. Son lien aux huit couleurs infernales de la Géhenne façonne cependant ses pouvoirs, même s'il ne les réduit pas à cela. Le Meujeuh peut cependant se reposer sur les pouvoirs de la magie *diabolique* pour proposer un éventail de choix possible, même s'il n'est pas exhaustif et pour se faire une idée des niveaux associés aux pouvoirs. De manière générale, on considérera qu'un sorcier Thesmiurge peut reproduire n'importe quel sortilège de magie diabolique des huit couleurs de l'ordre anharmonique (sans Lidércnyomás, la couleur du Cauchemar), au rang maximal de Chevalier, en **doublant le niveau de maîtrise et d'exécution** de celui-ci. Un sortilège de magie diabolique de niveau 4 deviendra par exemple un sortilège de niveau 8 pour le Thesmiurge.

La présence de la Xoa de Grendel sera ensuite évaluée sur une échelle de 1 à 4 : elle sera d'autant plus importante que le sorcier est en présence d'être doués de consciences mortelles animées d'une mentalité normative, soit d'un idéal auquel ils souhaitent plier le réel. Elle sera par exemple à 4 en présence de personnes animées d'une importante foi religieuse, et ce indépendamment de la nature de cette même foi. Paradoxalement, lorsque des Templiers adrians pourchassent un Thesmiurge, leur simple présence renforce le pouvoir de celui-ci. Elle sera de plus évidemment à 4 dans l'Antre Rouge. Une fois de plus on se reposera sur la sagacité proverbiale meujesque pour décider la valeur de la présence de Grendel, qui sera égale à 1 si le sorcier est seul sur une île déserte ou entouré de personnes parfaitement dénuées de conscience ou simplement de pensée normative. La présence de la Xoa de Grendel influe sur le niveau maximal des sortilèges que le prêtre peut lancer. On considère que le sorcier peut lancer par Erekh des sortilèges de niveau maximal : (ego du sorcier)*(présence de Grendel).

Par ailleurs, Elemzés est équivalent à une *Double-Vue* restreinte à tout ce qui concerne Titans et Titanides, ainsi que la sorcellerie d'Io, les Diables et la magie dabolique.

Le troisième et dernier pouvoir, également de niveau de maîtrise 1 et de niveau d'exécution choisi par le sorcier selon les mêmes règles, se nomme **Khorig** ("injonction"), et permet d'agir sur le comportement des gens afin de leur imposer une norme de fonctionnement. Par défaut, le Khorig invoqué au niveau d'exécution k s'impose à un nombre maximal de nk cibles mortelles conscientes à vue, pendant une durée maximale de nk jours. Il impose aux cibles jusqu'à k normes de comportement, qui doivent évidemment être non-contradictoires. Les cibles ont droit à un jet de volonté ou de résistance à la magie pour chacune des normes concernées. Il suffit qu'ils résistent à l'une d'entre elles pour faire échouer le sortilège. Les normes de comportement associées à un sacrifice de Transcendance vive, dans le cadre du Solikh utilisé de manière diffuse, à un niveau d'exécution au moins égal à k, s'imposeront sans autoriser un jet de volonté. Un jet de résistance à la magie sera toujours possible en revanche. Les immunités à la magie affectant l'esprit s'appliqueront également.

Composantes et jets de résistance

La Thesmurgie utilise par défaut des composantes somatiques. Les jets de résistance se font par défaut contre un seuil égal à 10 + niveau du pouvoir + ego.

GRIFFON

Animal fabuleux d'apparence hybride entre un lion et un aigle. Cf. Le Très Solitaire Ordre SangDragon : la Légion du Griffon

GUÊPES ESCLAVAGISTES

Voir aussi Diables, la Géhenne

Appelées *Etslatl* en langue diabolique, les Guêpes Esclavagistes sont des créatures magiques créées par les diables, plus précisément les Vespiaries, issues d'un lieu unique de la Géhenne (Engedelmesség pour être plus précis): *Etzatlán*. Il ne s'agit cependant pas de diables mais de créatures magiques nées de la magie naturelle des Vespiaries.

Une Etslatl ressemble à un sphex (une sorte de guêpe noire) géant: de la taille d'un chien environ. Son dard inocule à toute victime vivante un venin paralysant (virulence 25) qui ronge peu à peu la victime de l'intérieur et la tue en huit heures environ, et le transforme en une sorte de golem de chair aux ordres de celui qui contrôle l'Etslatl responsable (le venin peut être utilisé après la mort de la guêpe, les effets sur la santé seront les mêmes (virulence 22) mais la transformation en golem de chair ne se fera pas). Le mort peut alors se déplacer et même se battre maladroitement (malus de -8 à toutes les compétences de combat), et celui qui le contrôle peut voir et entendre par ses yeux mais il ne s'agit pas d'un revenant. Le golem dispose sinon des mêmes caractéristiques que de son vivant. Il est incapable de parler et naturellement de pratiquer une quelconque magie, car il n'est qu'une enveloppe matérielle privée d'âme et animée du souvenir des compétences physiques du mort. Ces pantins de chair sont appelés les *Tlakotli* en langue diabolique ou plus simplement les "asservis" en langue commune. L'âme d'un Tlakotli n'est pas dans la Douat, elle est présente sous la forme d'une larve infernale nichée dans son crâne et qui pourra être récupérée à sa "mort", ou plutôt destruction.



Leur tactique de combat est relativement simple: elles volent bruyamment autour de leurs victimes et cherchent à les frapper de leur dard. Voici leurs caractéristiques de combat:

PV	End	Dard : DA	Dard : DG	Esq	MV	Enc	Rap	Vol	Facultés
25	8	0	20+venin	22	14	8	25	13	Anticipation, Esquive totale Initiative améliorée, supérieure

L'Etslatl n'a qu'un seul inconvénient: elle a un temps d'incubation très long et passe une année entière sous forme de larve avant d'atteindre sa forme normale. En tant que larve elle ressemble à un ver blanchâtre qui devient de plus en plus gros

avec l'âge et contient la guêpe sous forme larvaire. Ces vers ont cependant une autre utilité, qui parfois incite certains à les maintenir indéfiniment sous cette forme. On les appelle *Tlaxinepanoani* ou "tisserands", car ils peuvent créer des tissus similaires à ceux de la chair vivante pour créer des contrefaçons magiques d'êtres vivantes. Ils sont donc l'outil de base des Vespiaries pour leurs diverses expériences.

L'épure prométhéenne de l'Etsatl a une valeur de 240.

GUILDES D'ASSASSINS

Voir aussi Assassins, Guildes de Voleurs

Les guildes d'assassins sont beaucoup moins répandues et comptent beaucoup moins de membres que les guildes de voleurs. Elles ne correspondent pas à une structure de société féodale appliquée aux marginaux mais à des sociétés restreintes de tueurs à gages. Il arrive qu'elles aient un but politique comme la Tribu-Fantôme de Khôme (cf. *Khôme*), mais en général elles se contentent d'offrir un service contre de l'argent aux puissants des cités où elles opèrent. Elles participent de fait aux intrigues, mais sans les créer. Un exemple historique de ce genre de société dans la vraie vie se trouve dans les clans de ninjas du Japon médiéval. Dans ce cas les liens familiaux créaient une forte solidarité de fait entre les membres du clan, un peu de la même manière que les bourreaux ont longtemps exercé leur métier de père en fils en France. La nécessité de préserver des secrets et le fait de se trouver en marge de la société favorisait de fait ce genre de structure. De fait les Guildes d'Assassins de Terre Seconde fonctionnent comme une famille dont les membres doivent une loyauté absolue à un Patriarche.

Le Patriarche dispose en général d'un droit de vie et de mort absolu sur ses assassins. Il décide seul au final de l'admission d'un nouveau membre et désigne lui-même son successeur. Il est également souvent absolument inconnu de ceux qui ont fait appel à la Guilde, car sa mort serait le meilleur moyen de désorganiser la Guilde. Une Guilde étant comme une famille, on ne peut la quitter une fois qu'on y est entré: c'est un engagement à vie

Une guilde d'assassins ne se limite pas au meurtre, elle peut également espionner à merveille. Ses membres sont triés sur le volet et les rites de passage sont particulièrement éprouvants. Un prix est associé à chaque cible et à chaque demande, et l'honneur de la guilde consiste à remplir la mission, ni plus ni moins. Une guilde d'assassins refusera cependant toujours de voler, c'est un point d'honneur. Comme souvent l'honneur sert à cacher l'immoralité.

Comme les guildes de voleurs, les guildes d'assassins ont tendance à éliminer leurs concurrents de leur territoire. Elles sont en revanche beaucoup plus efficaces seule la gigantesque cité d'Enclose (cf. *Arseterre*) pourrait se targuer d'accueillir plus d'une guilde d'assassins, si toutefois c'était là un motif de fierté. De manière générale seules les sociétés urbaines complexes accueillent ce genre d'organisation en leur sein, car ces fleurs vénéneuses ne croissent bien que sur le terreau de l'intrigue.

L'ensemble des facultés qui définissent un assassin (cf. l'article éponyme) ne peuvent être apprises qu'au sein d'une Guilde, et sont connues de toutes les Guildes. Mais chaque Guilde dispose également de ses propres secrets. Par ailleurs, certaines institutions bien particulières peuvent former des assassins sans être à proprement parler des Guildes, comme c'est le cas par exemple en Orgia des Excubiæ et de la Garde Syndicale de la Guilde du Nombre d'Or.

Parmi les Guildes puissantes on peut citer la **Camarde**, qui opère sur l'archipel des Vermili, l'**Atropia** qui aide les nobles familles d'Orgia à régler leurs différents et offre aussi un contrepoids intéressant au pouvoir de la Garde Syndicale et des Excubiæ, la **Mesgnie** et les **Questuaires** qui se disputent la clientèle des familles patriciennes d'Enclose.

GUILDE DU NOMBRE D'OR

Voir aussi Adria, Orgia

Fondée en l'an 390 de la Chute trois années à peine avant la Révolution des Lecteurs qui bouleversa à jamais la terre d'Adria et conduisit à la création de la République des Principautés d'Orgia, la Guilde du Nombre d'Or est sans conteste la plus puissante organisation commerciale qui soit. Quoique fondée à Venere et actuellement basée à Severgorod, sa particularité est que - de manière fort anachronique dans le cadre d'un référentiel historique médiéval - la Guilde est en pratique transnationale, et présente sur toutes les mers et sur tous les pays qui tolèrent sa présence. Quoiqu'elle-même dépourvue de tout pouvoir foncier ou politique direct, elle possède des comptoirs partout sur Terre Seconde, est la plus riche banque qui soit, et c'est sans conteste grâce à elle que le sequin orgète est la monnaie la plus répandue et la plus fiable sur Terre Seconde.

Devenir Compagnon du Nombre d'Or est avant tout un honneur, mais aussi un engagement



perpétuel. La Guilde est ouverte en priorité aux marchands évidemment, mais aussi aux alchimistes (lesquels sont souvent aussi des marchands) ou encore - de manière beaucoup plus discrète - aux mages-géomètres. Pour des raisons liées au passé d'*Orgia*, elle est interdite aux mages autres que les mages-géomètres, sorciers, chamans et prêtres de tout acabit. La Guilde s'intéresse en revanche beaucoup à l'alchimie ou à tout ce qui relève d'un travail proto-scientifique, d'où son intérêt pour les mages-géomètres. C'est pourquoi elle est l'unique institution humaine à avoir noué des liens solides avec les Nibelungen, qui gardent dans le secret de leurs royaumes souterrains nombre de secrets scientifiques et alchimiques.

La Guilde sert avant tout de système bancaire et d'assurance pour ses membres. Elle perçoit une partie de leurs revenus qu'elle répartit dans deux "caisses" : une consacrée à fonder le pouvoir politique de la Guilde et à assurer son fonctionnement, une autre à garantir ses membres contre la banqueroute à travers une forme rudimentaire d'assurance. On parle en interne du Trésor des Capitaines et du Trésor des Frères, pour distinguer ces deux entités financières, et chaque membre paie à la fois la Dîme des Capitaines et celle des Frères. La gestion de ces deux Trésors est centralisée jusqu'au Syndic, qui en répartit les dépenses entre les comptoirs selon leur taille et leurs besoins. L'activité principale d'un Capitaine consiste d'abord à négocier des monopoles, franchises et avantages commerciaux divers pour les Compagnons de son comptoir, ainsi qu'à gérer entrepôts et locaux communs. Les comptoirs de la Guilde servent aussi de bureau de change et de banque, en priorité pour les Compagnons, mais pas seulement pour eux. Il n'est pas rare que la Guilde prête à un roi les moyens de sa guerre, par exemple. De même, par le fait que la Guilde brasse des quantités d'or considérables un peu partout dans le monde, on trouvera en général les taux de change les plus avantageux dans ses comptoirs.

Le nom même de la Guilde fait référence à ce que les Grecs considéraient comme la proportion parfaite : le Nombre d'Or (égal à $(1+\sqrt{5})/2$). On retrouve ce nombre dans l'architecture à travers les rectangles d'or et les triangles d'or. L'emblème triangulaire de la Guilde est notamment un triangle d'or. On la retrouve aussi dans la nature, par exemple dans l'inclinaison des branches d'un arbre par rapport à son tronc. Les mathématiciens de l'antiquité et de la Renaissance l'appelaient la "divine proportion", car elle était censée représenter une harmonie intrinsèque à l'univers. La Guilde n'a pas choisi ce nom par hasard. Issue de sociétés secrètes alchimiques du royaume d'*Adria* avant la Révolution des Lecteurs, elle rassemblait à l'origine de riches marchands passionnés d'alchimie et de cosmogonie et cherchant à comprendre les mystères de l'univers indépendamment des préceptes de l'Église. Le Nombre d'Or était pour eux l'illustration de l'idée structuraliste selon laquelle il existe un ensemble de lois et de structures présentes à toutes les échelles de la réalité. C'est cette recherche de connaissance qui explique que la Guilde accueille toujours beaucoup de Mages-Géomètres, bien que sa puissance financière et commerciale soit aujourd'hui sa principale raison d'être. On peut dire que le moyen est devenu la fin.

Structure

La Guilde a une structure de commandement relativement lâche, reposant essentiellement sur les Capitaines. Chaque Comptoir a un Capitaine, qui en pratique gère tous les aspects financiers, commerciaux et politiques de l'activité de ce comptoir. Chaque Compagnon est attaché à un Comptoir et sous l'autorité d'un Capitaine, hormis pour certains d'entre eux, qui sont attachés directement à la personne du Syndic, autorité suprême de la Guilde, ou du Secrétaire, qui agit sur les affaires internes à la Guilde (surveillance interne, secrets alchimiques). Ces Compagnons appartiennent alors en ce cas respectivement à la Garde Syndicale ou à la Société Secrète de la Guilde. Si Compagnons et Capitaines ne sont pas nécessairement orgètes, le Syndic et le Secrétaire le seront toujours, quoiqu'aucune règle en ce sens n'ait jamais été rédigée. Un Compagnon est un membre de la Guilde de plein droit. Il prononce un serment d'allégeance à la Guilde qui l'engage à vie. La teneur principale de ce serment est d'obéir en tout point au Capitaine du Comptoir auquel il appartient. Lorsque le Capitaine abuse de ses prérogatives, le Compagnon n'a d'autre recours que de faire appel au Syndic lui-même. Les Capitaines sont en effet nommés et destitués directement par le Syndic : ils peuvent avoir été auparavant Compagnon du comptoir dont ils assureront la direction, mais ce n'est pas systématique. Il n'est pas rare que le Syndic nomme à la tête d'un comptoir un Capitaine qui lui soit complètement étranger, afin de casser les clientélismes en place et les solidarités locales. Basé dans le Maître-Comptoir de Venere, la capitale de la République d'*Orgia*, le Syndic a sous ses ordres la puissante Garde Syndicale, et le Secrétaire, dirigeant la Société Secrète de la Guilde, sorte de police interne, chargée aussi de préserver les secrets les plus inavouables de la Guilde. La Garde Syndicale est en grande partie composée de mages-géomètres et d'excellents assassins armés des fameuses flèches de Zénon (cf. *Alchimie*) dont le Nombre d'Or a le secret. Les membres de la Guilde appartenant à la Société Secrète sont inconnus des autres membres de la Guilde. Il est fréquent que même leur simple appartenance à la Guilde soit inconnue. Le Secrétaire de la Guilde est le seul à connaître leur identité et lui-même ne répond qu'au Syndic. Le Syndic est désigné par élection entre les Capitaines pour une période de cinq ans. Le Secrétaire est en revanche nommé à vie par le Syndic, à moins qu'un Syndic suivant le destitue. Enfin chaque comptoir possède une petite armée de Commis, chargés des tâches courantes de la Guilde, qui n'appartiennent pas à celle-ci et obéissent en général aux Compagnons ou directement au Capitaine. Les commis sont embauchés et débauchés en fonction de l'activité du Comptoir, et payés directement par un Compagnon ou par le Capitaine. La Guilde est essentiellement présente à travers ses comptoirs. Elle ne possède quasiment aucune terre, hormis quelques îles isolées et le plus souvent absentes des cartes maritimes habituelles, qui leur servent en général comme réserves secrètes de marchandises ou d'or, ou encore comme base pour certaines activités secrètes de la Guilde, comme la fabrication des flèches

de Zénon ou des sels de lumière (cf. *Alchimie*) ou autres procédés alchimiques dont la Guilde a le secret. Ces bases secrètes, appelées le plus souvent "boudoirs" par la Guilde, sont sous l'autorité directe du Secrétaire, qui ne répond qu'au Syndic. Ce sont les seuls lieux où la Guilde fabrique des marchandises, car son activité essentielle est le commerce et non la production de biens. Un comptoir de la Guilde est avant tout un entrepôt dans lequel sont entreposés les marchandises des Compagnons, un lieu sans cesse débordant d'activité et fourmillant de commis pressés. L'abondance de marchandises et l'or qu'on peut y trouver sont en général protégés par des mercenaires locaux, payés par le Capitaine, parfois encadrés pour les comptoirs les plus importants par des officiers de la Garde Syndicale. Les comptoirs orgètes (il y en a un dans chaque ville d'importance) ne sont protégés en général que par la Garde Syndicale, même pour les plus modestes, car les lois d'Orgia sont très défavorables au mercenariat.

La Guildienne

La mystérieuse maladie qui frappe les ennemis de la Guilde du Nombre d'Or et que nul médecin ni sortilège ne semble pouvoir soigner a été nommée la "Guildienne", bien que la Guilde elle-même n'ait jamais reconnu une quelconque lien entre elle et cette maladie. Les secrets d'inoculation et de préparation du poison déclenchant cette maladie mortelle, incurable, souvent très lente et très variable dans ses symptômes, sont la propriété exclusive du Secrétaire de la Guilde et de la Société Secrète. Même le Syndic ignore les détails du secret le mieux gardé du Nombre d'Or, même s'il sait que le Secrétaire en est le dépositaire.

La Guildienne recouvre en fait plusieurs maladies, provenant d'un même empoisonnement. La substance à l'origine de la Guildienne n'est autre que le radium, sous forme de sels radioactifs appelés "sels de lumière" (cf. *Alchimie*) en raison de leur propriété phosphorescente : ils diffusent une lueur bleutée dans le noir. Des oxydes d'uranium, moins radioactifs, peuvent également être utilisés, dans les cas où la Guilde souhaite que la maladie soit plus lente et affaiblisse sa victime plutôt que de la tuer. La préférence va cependant au radium 226, présent en très faible quantité dans certains minerais radioactifs comme la pechblende. C'est un émetteur alpha, qui provoque donc - s'il est ingéré - des dégâts considérables à l'intérieur de l'organisme. L'émission alpha est la plus énergétique, mais elle est arrêtée par la couche d'épiderme mort qui recouvre la peau, et ne provoque donc pas de dégâts par irradiation externe. En revanche il est redoutable par contamination interne. Il est donc le plus souvent destiné à être ingéré par ses victimes, sous la forme de solutions incolores et inodores. Les oxydes d'uranium peuvent eux être utilisés dans le cadre d'une irradiation externe, en étant incorporés à la demeure de la victime par exemple, mais cela crée en général des victimes collatérales.

La contamination par le radium crée en général diverses formes de cancer : leucémies, cancer de l'intestin, des os etc... et la Société Secrète de la Guilde peut hâter ou retarder l'agonie de la victime selon l'importance des doses ingérées et la fréquence de leur renouvellement. Le cancer peut être foudroyant ou au contraire prendre des années à venir à bout de sa victime. La Société Secrète ne maîtrise d'ailleurs pas mieux que les autres le phénomène et ne dispose que d'une faible connaissance empirique sur les effets des sels de lumière. C'est une arme qu'elle utilise donc rarement, uniquement à l'intention d'ennemis puissants et "déraisonnables" du point de vue de la Guilde.

La fabrication des sels de lumière se fait dans deux laboratoires secrets, installés sur deux îles perdues au milieu des océans, et absentes de toute carte maritime, car situées loin des routes de commerce habituelles. Afin de préserver le secret de l'existence de ces îles, elles ont été baptisées "Charybde" et "Scylla" par la Guilde et tout navire qui y accoste ou s'y intéresse d'un peu trop près est coulé ou arraisonné et son équipage réduit en esclavage et condamné à travailler sur l'île elle-même en tant que forçats. Une importante population d'esclaves travaille en effet sur ces îles aux complexes précédés de séparation chimique permettant d'isoler le radium des minerais apportés sur l'île par des navires de la Guilde. Ils sont eux-mêmes plus ou moins contaminés et leur espérance de vie est de ce fait assez courte. Les alchimistes supervisant les opérations et les soldats de la Guilde sont eux-mêmes évidemment nettement mieux protégés. Le minerai radioactif initial, souvent de la pechblende, provient de différents lieux, notamment *Hyrcéniaä* et *Khôme*. En Hyrcéniaä, une mine est exploitée près de la ville de Rašnov, contrôlée alternativement par les troupes de la Mante, de l'Ogre, du Saurien ou les mercenaires de la Sainte Ligue agissant pour le compte de l'un ou l'autre de ces seigneurs de guerre. La vente du minerai aux marchands de la Guilde rapporte une rente considérable au camp qui contrôle l'endroit, d'où d'après combats autour de Rašnov. Sur Khôme l'approvisionnement est beaucoup plus sécurisé : le Roi-Sorcier Thiye de Ne Maw Em contrôle la mine, et s'occupe de faire parvenir le minerai jusqu'à Hamthe en utilisant pour cela des Aptem (cf. *Elfes blancs*), qui commercent en secret avec les prêtres de Seth. Ce sont cette fois des marchands chamsiens (cf. *Al-Chams*) extérieurs à la Guilde qui s'occupent de charger le précieux minerai à Hamthe pour le ramener jusqu'en Orgia où un Compagnon de la Société Secrète le rachètera et l'enverra jusqu'à Charybde ou Scylla.

GUILDES DE VOLEURS

Voir aussi [Guildes d'Assassins](#)

Les Guilde de Voleurs sont des organisations secrètes essentiellement urbaines, qui rassemblent, épurent et régulent la

pègre. Dans le contexte d'un monde médiéval-fantastique, les cités sont en général des exceptions au pouvoir féodal. Elles génèrent des maux spécifiques, comme le chômage, et privent leur population des liens de solidarité rurale qui assurent une relative protection. Le pouvoir féodal réapparaît naturellement parmi les couches de la population les plus pauvres, sous une forme mafieuse: la Guilde des Voleurs.

Une Guilde des Voleurs règne en général sans partage sur la population interlope et marginale d'une cité. Elle est dirigée par quelques personnalités qui s'enrichissent par le racket, le proxénétisme, la contrebande, la mendicité organisée, le marché noir (objets magiques, esclaves là où c'est interdit etc...), le recel, le cambriolage etc... Eux-mêmes sont riches et vivent comme des parasites, à l'instar d'un hobereau de campagne. Ils ont en général des liens au monde légal, notamment aux guildes de marchands et au pouvoir politique, afin d'assurer la pérennité de leurs entreprises.

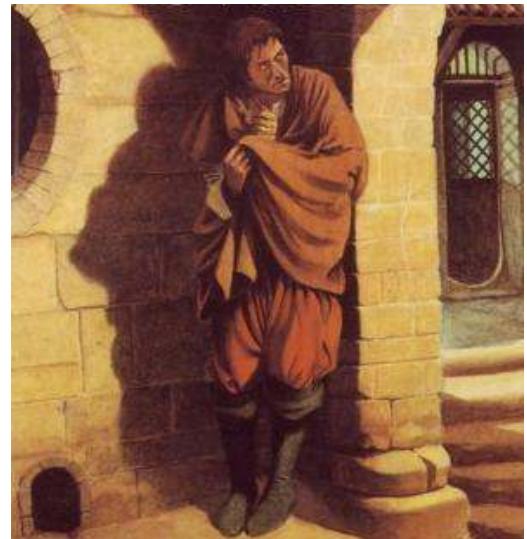
Ils limitent la petite délinquance et organisent la grande pour une efficacité maximale. Là où la guilde des Voleurs est puissante, vous aurez moins d'attaques à main armée, mais beaucoup plus de racket ou de trafics interdits. En général les guildes marchandes paient une sorte de dîme à la guilde des voleurs locale afin de s'assurer une protection.

Chaque guilde a un argot propre, un langage codé qui permet à ses membres de communiquer. Ce langage comprend souvent quelques pictogrammes permettant de signaler la présence de pièges ou d'envoyer des messages écrits. Si un personnage Voleur appartient ou a appartenu à une guilde, il connaît forcément le langage codé de cette guilde, mais d'aucune autre a priori.

Les guildes de voleurs sont en général urbaines et locales, mais certaines pratiquant la piraterie, elles disposent de repaires dans les îles et dominent plusieurs villes, comme la Guilde du Dragon d'Or, originaire d'Orgia, mais qui contrôle de fait plusieurs îles de la Dorsale du Dragon, fameux repaire de pirates. Cette Guilde est d'ailleurs une sorte de version concurrente de la Guilde du Nombre d'Or, la plus puissante guilde de marchands de Terre Seconde.

Une guilde de voleur ne tolère aucune concurrence sur son territoire. Elle a ses propres lois et ne répond de ses actes à personne en apparence. Elle est cependant limitée par l'équilibre naturel des pouvoirs au sein de la société qu'elle parasite. Les cités de Terre seconde ne sont en général pas assez grandes pour permettre à plusieurs guildes de coexister. Lorsque la pègre parvient à s'organiser, c'est-à-dire lorsqu'une bande absorbe ou élimine les autres et devient assez puissante pour se constituer en guilde, une seule guilde apparaît en général. Mais les cités les plus populeuses (comme Enclose (cf. Arseterre), Mauperthuis (cf. Adria), Machad Ali (cf. Al-Chams), Venere et Severgorod (cf. Orgia)... accueillent plusieurs guildes de voleurs qui ont chacune un territoire bien défini dont elles redessinent en permanence les contours au prix de sanglants affrontements.

Le terme consacré pour le chef suprême d'une guilde de voleurs est "Grand Coësre" ou "Roi de Thunes". Le code interne d'une guilde repose en général sur une idée d'honneur plus ou moins claire, qui se rapproche beaucoup de la mentalité féodale classique. Le pouvoir du Coësre ne se discute jamais, et l'organisation impose une obéissance aveugle du subordonné à ses supérieurs, à chaque échelon du pouvoir.



HADÈS (Ἅιδης)

Voir aussi Cosmogonie, Olympe, Mystères, Nécromancie

*Styx est effrayant de silence et d'obscurité.
Même la barque de Charon ne peut creuser
ride ou sillon dans ses eaux épaisse.
Les bords d'Achéron sont de vase noire et
fétide, où crèvent sans cesse
les bulles qui viennent de la décomposition
des corps.
D'épais roseaux cachent ses approches;
qui s'y aventure s'enfonce dans la vase et ne
remonte plus.*

Les mémoires de Zeus - M. Druon



Hadès (nom signifiant probablement "l'invisible") est à la fois le nom du dieu de la mort et des enfers du panthéon grec

antique, et - de manière impropre, en déformation du génitif Haïdou de Hadès - celui des enfers eux-mêmes. Hadès (appelé Pluton ou Dis par les Romains et souvent identifié à Orcus, ancien dieu latin de la Mort) est à l'origine l'un des six enfants des Titans Cronos et Rhéa. Prononcer son nom était considéré comme de mauvais augure, et c'est pourquoi on lui a donné des surnoms. Pluton est une déformation du grec "Plouton" qui signifie "riche" car il règne sur les richesses du sous-sol. On le surnomme aussi "Eubouleus" (le bon conseiller), "Klymenos" (renommé), "Polydegmon" (riche en hôtes... très bel euphémisme), "Pylartes" (au portes solidement closes), Stygeros (horrible) et enfin Zeus Katakhthonios, soit le Zeus souterrain ou Zeus des enfers.

Frère de Zeus et de Poséidon, il a participé au partage du monde : Zeus ayant reçu le ciel et Poséidon les océans, lui a pris la terre, et plus particulièrement le Monde Souterrain (cf. *Khthôn*). Il ne règne point seulement sur la terre en tant de dispensatrice de bienfaits mais sur les profondeurs chthoniennes et surtout le monde des morts. De ce fait, il peut être invoqué pour dispenser l'abondance et favoriser la récolte. Son lien au Titan *Khthôn* est représenté par le fait que Cerbère, fameux chien monstrueux à trois têtes et l'un des sept enfants d'*Échidna*, fille de Khthôn, est le gardien de son domaine. Le plus souvent représenté sous la forme d'un barbon antipathique armé d'une fourche, il règne avant tout sur la Mort et symbolise l'application impitoyable de la loi à tous. Lugubre et menaçant, il règne sans partage sur son domaine, mais il n'est pas vu comme malfaisant. Dans le contexte religieux, son influence sur les bonnes récoltes est peu à peu passée au second plan par rapport à sa fonction funéraire. Ses prêtres, appelés les **Prêtres-Nautes**, sont indispensables à la tenue des obsèques. Ils ont également la réputation d'être extrêmement droits et incorruptibles. Ils peuvent donc parfois servir d'arbitre dans les querelles entre vivants. L'observance des rites mortuaires est essentielle pour les Hellènes, particulièrement celui qui consiste à placer une obole d'argent sous la langue du défunt afin qu'il paie à Charon, le passeur du fleuve *Styx*, le prix de son passage en Hadès. À l'issue d'une bataille, un général grec a jadis été condamné à mort car il n'avait pas accompli ce rite sur les cadavres de ses hommes morts.



L'aspect important du mythe d'Hadès est l'enlèvement de son épouse, **Perséphone ou Perséphassa** (en latin Proserpine), fille de Zeus et de la déesse Déméter (cf. *Olympe*), associée à la fertilité et l'agriculture. À l'origine, Perséphone est une déesse du blé. Les Grecs conservaient les semences dans l'obscurité pendant les mois d'été, avant de les planter en automne. Le retour de la vie après l'ensevelissement est symbolisé par le mythe de Perséphone enlevée, et donna naissance aux Mystères d'Éleusis. Perséphone incarne donc le lien que les Grecs voyaient entre la Mort et la fertilité et le cycle de l'existence.

Perséphone fut enlevée en Sicile, dans les bois d'Enna, où elle s'amusait en compagnie des nymphes de l'océan. S'étant écartée du groupe pour cueillir un magnifique narcisse bleu, elle se trouva à la merci de Hadès qui surgit des profondeurs de la terre, sur un char tiré par des étalons noirs. Cette fleur avait été en fait créée par Zeus, afin de permettre à son frère d'enlever sa propre fille. Déméter refusant de marier Perséphone à son oncle, il s'agissait de la mettre devant le fait accompli. Lorsque Déméter découvrit où se trouvait sa fille, elle obtint de l'emmener à la condition qu'elle n'eût rien mangé dans la demeure de son ravisseur. Malheureusement, elle avait mangé des grains de grenade, et il fut décidé qu'elle resterait quatre (ou six) mois dans les Enfers, régnant aux côtés de son époux, et le reste du temps à la surface auprès de sa mère. Lorsqu'elle est sous terre, Déméter manifeste sa colère et sa peine par les mois d'hiver, pendant lesquels la nature semble morte et stérile.

Perséphone est ensuite devenue l'épouse véritable d'Hadès et lui est étroitement associée, offrant l'image d'un couple uni et veillant de concert sur leur royaume d'outre-monde, ce qui est plutôt rare dans le contexte de la mythologie grecque. Les couples divins "officiels" sont en général soit en querelle permanente, comme Zeus et Héra, ou Héphaïstos et Aphrodite, soit inexistant, dans la mesure où la déesse est à peu près absente, comme Amphitrite et Poséidon. L'histoire d'Hadès et Perséphone commence dans la violence, puisque Hadès enlève sa future épouse contre son gré, mais finit par une sorte d'équilibre où la jeune fille mal mariée trouve sa place aux côtés de son époux. On peut voir ce mythe comme une sorte de conte réconfortant et moralisateur à l'intention des adolescentes forcées d'épouser un vieillard antipathique, qui leur promet que finalement elles y trouveront leur compte ou du moins apprendront à s'en accommoder.

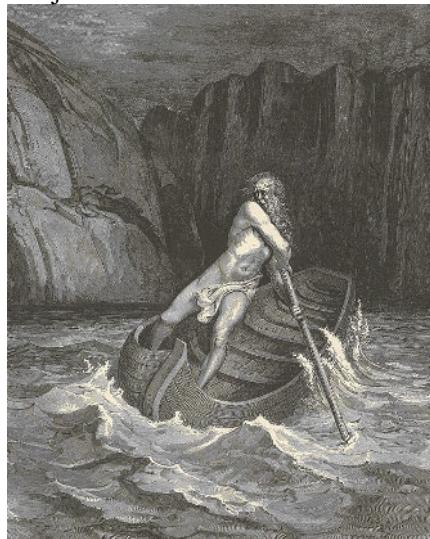
Le culte de Perséphone a eu jadis une place importante dans de nombreuses cités, comme Éleusis, Thèbes ou Mégare, ainsi qu'en Sicile et en Arcadie. Elle incarne le cycle de l'existence et peut être vénérée indépendamment de son époux, même si son culte est le même, et toujours administré par les Prêtres-Nautes. Elle a en quelque sorte capté dans le culte d'Hadès tous les aspects relatifs aux bonnes récoltes et à la prospérité.

Haïdou ou le pays d'Hadès

Cet Univers Matériel Imaginaire (UMI, cf. *Cosmogonie*), généralement appelé l'Hadès tout court, constitue l'au-delà tel qu'il est vu par les Hellènes. Il est composé de quatre parties ou hyperplans (cf. *Cosmogonie*) : l'Élysée, la Plaine des Asphodèles, le Tartare, Ouroboros. Les Grecs situaient l'Hadès dans le monde souterrain, et de fait de nombreux portails existent entre celui-ci et l'Hadès. **L'Élysée** ou les Champs-Élysées (rien à voir avec les contreparties modernes) sont ni plus ni moins l'équivalent grec du Paradis. Les héros préférés des Dieux sont accueillis à leur table dans l'*Olympe*, mais les méritants sont en général dans cet hyperplan. L'Élysée est un lieu de fêtes et de banquets permanents, ne présentant aux âmes méritantes que les bons côtés de l'existence. En termes de jeu c'est l'accomplissement d'une âme non-héroïque selon la Tradition de l'Olympe. Contrairement à d'autres traditions religieuses, l'au-delà des Hellènes n'est pas un lieu impénétrable. Même si, selon les récits mythologiques, Orphée est le seul mortel à en être revenu, il arrive, dans le contexte de Terre Seconde, que certaines personnes vivantes (autres que les Prêtres-Nautes) visitent l'Hadès afin d'y rencontrer les défunt et de bénéficier de leurs connaissances ou de leurs conseils.

La Plaine des Asphodèles est un lieu très calme, plongé dans une quiétude absolue. Sorte de jardin où le temps paraît figé, sans douleur ni joie, c'est le lieu où échouent la majorité des âmes mortes, celles qui n'ont brillé ni par le bien ni par le mal, soit celles qui ont vécu leur vie de manière relativement équilibrée, mais point vierge d'hubris, le péché majeur. C'est aussi le lieu où se trouve le Palais d'Hadès et Perséphone, ainsi que les trois juges de l'Hadès : **Minos, Éaque et Rhadamanthe**, qui décident de la destination des âmes.

Le **Tartare** est à l'origine une prison ceinte de murs d'airain, où Ouranos enferma jadis ses enfants, les *Titans*. Entre les mains d'Hadès, c'est devenu un enfer où les âmes coupables expient leurs méfaits. C'est là qu'on trouve quelques personnages célèbres, comme le roi Tantale, condamné à ressentir une soif et une faim dévorante au voisinage de fruits et d'eau qui s'éloignent à mesure qu'il essaie de s'en approcher, ou des Danaïdes, condamnées à remplir un tonneau sans fond, ou encore Sisyphe qui doit sans cesse monter un rocher en haut d'une colline, pour le voir redévaler la pente à chaque fois. Les Grecs avaient un don pour combiner torture psychologique et physique et bien plus d'imagination que le lac de flammes des judéo-chrétiens.



Cinq fleuves coulent dans l'Hadès, constituant parfois les passages vers d'autres lieux. **Le Styx** (cf. article éponyme) est l'entrée de l'Hadès, que les morts doivent franchir sur la barque du passeur Charon, avec une obole d'argent sous la langue pour payer le prix du passage. **Le Léthé** est un fleuve traversant la Plaine des Asphodèles, qui a la propriété d'effacer définitivement la mémoire de qui boit de son eau. Certaines âmes errant dans la Plaine des Asphodèles en boivent, afin d'oublier leur vie passée, et les regrets qui y sont associés. Comme le Styx, le Léthé est également un Chemin Sacré (cf. *Cosmogonie*) car il coule aussi dans le Monde Souterrain (cf. *Khthôn*) et peut servir d'accès à l'Hadès. Le troisième et dernier Chemin Sacré entre le Monde Souterrain et l'Hadès (ainsi que d'autres UMI) est l'Achéron. À l'origine divinité mineure condamnée par Zeus pour avoir étanché la soif des Titans lors de leur combat contre les Dieux, l'Achéron est un affluent du Styx, et est parfois considéré comme servant le même rôle que celui-ci par certains auteurs : les morts doivent le traverser sur la barque de Charon. On considérera donc que l'eau de l'Achéron a les mêmes propriétés de celle du Styx (cf. l'article éponyme à ce sujet).

Les deux derniers fleuves ne sont pas des chemins sacrés, ils sont internes à l'Hadès. Il s'agit du **Cocyte** et du **Phégéthon**. Le Phégéthon est un fleuve brûlant, soit de flammes soit de sang, qui est un affluent du Styx et longe le Tartare. C'est censé à l'origine être une divinité du feu, dont la déesse Styx a été amoureuse. Consumée par ses flammes, Styx fut envoyée en Hadès, où elle fut enfin réunie avec son amant meurtrier, lui aussi sous forme d'un fleuve magique. Chez les auteurs influencés par le christianisme, le Phégéthon est une forme de châtiment pour les âmes damnées, mais c'est plutôt une barrière supplémentaire empêchant celles-ci de quitter le Tartare. Enfin, le Cocyté, affluent du Styx ou de l'Achéron selon les traditions, littéralement "né des larmes", longe également le Tartare et est créé par les larmes des âmes damnées, condamnées par leur hybris aux châtiments du Tartare. L'Hadès, on le voit, est un UMI relativement accessible, notamment par ses fleuves, de ce fait, il dispose d'un formidable



gardien : **Cerbère**, l'un des sept enfants d'*Échidna*, assisté par l'un des clans d'elfes chthoniens (cf. *Elfes des Profondeurs*), appelé les Cynocéphales ou les Cyniques, qui ont un lien sacré avec lui et partagent son sang, dont il est le protecteur ainsi que la divinité tutélaire. Comme tous les enfants d'*Échidna*, Cerbère est dans le contexte de Terre Seconde un formidable *Titanide*. Dans le cadre du jeu, on recommande plutôt de faire appel aux Cyniques pour garder les portes de l'Hadès plutôt qu'à Cerbère lui-même, car seul les héros Héraklès et Orphée parvinrent à vaincre Cerbère, le premier par la force, et le second en l'envoûtant par la beauté de sa musique. Un combat contre Cerbère devrait être un événement conduisant à la mort des PJs, ou à la mort de Cerbère, ce qui entraînerait un bouleversement de la cosmogonie. Les Meujeux sont libres de faire ce qu'ils veulent, évidemment, mais erbère doit être en tous cas très puissant, et c'est pourquoi nous ne donnerons pas de liste de ses pouvoirs. Son aspect est celui d'un monstrueux molosse à trois têtes, de robe noire. Les Romains lui donnaient l'apparence des chiens qui servaient jadis leurs légionnaires et leurs prostituées, le "canis cohortis", qui existe encore aujourd'hui sous la désignation : "cane corso".

Un aspect important du Cerbère de Terre Seconde est qu'il ne se conçoit pas comme un serviteur d'Hadès et Perséphone, mais comme un mercenaire à leur service. C'est dans cet esprit qu'il protège les Cyniques, son clan de Drachenalben, et les incite à voyager et parcourir Khthon le plus possible. Les Cyniques partagent leur temps entre leurs errances et une sorte de service à Cerbère, durant lequel ils gardent l'Hadès, mais aussi tiennent Cerbère au courant de ce qu'ils ont vu durant leurs voyages. Cerbère est de ce fait extrêmement bien renseigné sur le monde chthonien, voire même la surface. Cerbère est de plus fort riche, comme Hadès lui-même, qui le paie. De ce fait, les Cyniques sont les seuls Échidniens (cf. *Elfes des Profondeurs*) qui reçoivent de l'or de la part de leur entité tutélaire. Ils financent leurs voyages de cette manière et sont considérés comme riches par les autres peuples chthoniens. Ils peuvent servir de mercenaires à l'occasion pour d'autres maîtres, s'ils considèrent que cela sert leur soif de connaissance ou les intérêts de Cerbère, de Hadès et Perséphone ou de leurs Prêtres-Nautes.

HARBAYON

Voir Vinnland

HAUTS-ELFES (HOCHALBEN)

Voir aussi Albenheim, Daïn, Lune, Elfes Gris (Mondalben), Nör, Elfes des profondeurs (Drachenalben), Elfes Sylvains (Waldalben)

Les Hauts-Elfes (Hochalben en elfique antique), sont la lignée elfique la plus répandue et c'est à eux qu'on se réfère en général lorsqu'on parle d'"Elfes" sans plus de précision. Issus comme toutes les autres lignées des Elfes Gris ou Mondalben, ils ont en eux du sang humain, ce qui explique qu'ils soient aujourd'hui les plus proches des humains. Le terme "Haut-Elfe" vient du fait que c'est parmi eux toujours que les dieux elfiques ont désigné le Haut-Roi, qui jadis régnait depuis Albenheim sur l'ensemble des lignées elfiques. Ce titre n'est plus en vigueur depuis la Guerre du Royaume ou Guerre d'Albenheim qui a séparé les lignées elfiques et le trône du Haut-Roi est aujourd'hui vide, comme un symbole de cette séparation. Les Hauts-Elfes se considèrent donc en général comme les guides naturels de la nation elfique et ses représentants les plus valeureux. Bien que beaucoup moins religieux que leurs ennemis et cousins les Elfes des Profondeurs, ils tirent cette conviction de leur relation privilégiée avec les dieux elfiques, et surtout avec Daïn. Ils vénèrent essentiellement Daïn et Nör Vollmond. On peut retrouver parfois des idoles représentant Delling, mais Delling n'a plus de prêtres et les termes de son culte appartiennent à un passé oublié depuis longtemps.



Apparence et affinités

Les Hauts-Elfes naissent naturellement avec l'affinité Lune (absolue) en eux, mais très peu d'entre eux sont sorciers de la Lune. Ceux qui par hasard naissent en captivité dans le Monde Souterrain sont parfois privés de cette affinité au profit de l'affinité Khthon, comme les Elfes des Profondeurs.

Un peu plus petits que les humains, ils sont cependant les plus grands des Elfes. Leur peau est le plus souvent claire et leurs cheveux sont blonds ou parfois d'un magnifique roux éclatant, mais point écarlate comme ceux de leurs cousins les Elfes Rouges ou Feuerelben. Leurs yeux sont en général bleus ou d'un beau vert d'émeraude, mais des yeux noirs peuvent apparaître comme signe d'une ascendance partiellement humaine un peu plus marquée. En pratique de nombreux Hauts-Elfes sont capables d'identifier un ancêtre humain dans leur généalogie. La pureté du sang n'est pas une préoccupation majeure des Hauts-Elfes et ils fréquentent les Humains depuis trop longtemps pour pouvoir encore y accorder une quelconque importance.

Un Haut-Elfe peut vivre jusqu'à 200 ans.

Les habits traditionnels des hauts-Elfes sont des vêtements de couleur des bois, puisque leur environnement d'origine est la forêt. Forts habiles dans le travail des peaux, ils créent de magnifiques cuirs ornés de calligraphies en elfique antique ou de dessins inspirés de motifs végétaux ou animaux. Ils portent aussi cependant souvent des vêtements de tissu (qu'ils achètent aux humains) très joliment brodés, notamment lors de festivités.

Sur leurs armes et leurs bijoux on retrouve souvent le motif du croissant de Lune, symbole de leur dieu principal: Daïn. Certains d'entre eux portent des armes, voire des armures en fer-de-Lune, notamment les chefs de clan ou ceux qui entourent le Haut-Roi. Ils apprécient les épées courtes, plus pratiques pour se battre en forêt, et surtout l'arc, qui est leur arme de prédilection.



Société et talents

Le fondement de la société haut-elfique est la famille, et au-dessus le clan. Chaque clan rassemble un certain nombre de familles et contrôle en général une zone forestière plus ou moins précisément définie, mais qui peut évoluer. Un clan haut-elfique se considère d'abord comme défini par un ensemble déterminé de familles, et non par un territoire. Un Haut-Elfe se présente toujours en citant le nom de sa famille et celui de son clan. Les épousailles impliquent le déplacement d'une famille à une autre pour l'un des deux conjoints, qui n'est pas nécessairement la femme.

Chaque clan a à sa tête un chef, appelé en général Roi, qui n'a au-dessus de lui que l'autorité théorique du Haut-Roi d'Albenheim, le domaine mythique des Dieux elfiques. Chaque famille est en général dirigée par son doyen ou sa doyenne. La fonction royale est déterminée par élection à vie entre les doyens. Ils n'ont pas le droit d'élire l'un d'entre eux, et la tradition veut qu'un jeune homme (plus rarement une jeune femme) soit élu en fonction de ses qualités héroïques. Une fois élu, le Roi désigne les membres de son *Königskreis* (" cercle royal" en elfique antique), c'est-à-dire sa garde personnelle, un petit groupe de guerriers, à la manière des ambacts des rois celtes. Lui et sa garde sont alors considérés comme n'appartenant plus à aucune famille. Leurs conjoints et leurs enfants en revanche restent attachés à leur famille d'origine.

Le Roi et son *Königskreis* sont le plus souvent armés d'armes et d'armures en fer-de-Lune (cf. *Daïn* ou *Nör*). Chaque famille possède des armes ou des armures en fer-de-Lune, qui se transmettent de génération en génération et sont en général le souvenir d'un exploit. En effet la fabrication de fer-de-Lune implique un sacrifice de Transcendance vive de la part d'un prêtre de Daïn ou d'une prêtresse de Nör. Par conséquent cela doit correspondre à une nécessité pour la communauté, ainsi chaque arme ou armure trouve sa raison d'être dans une tâche particulière au service du clan. Le fer-de-Lune est beaucoup moins répandu chez les autres lignées elfiques y ayant accès, comme les Waldalben ou les Drachenalben de la Nouvelle-Lune.

Si les prêtres de Daïn (les prêtresses de Nör ne se mêlant presque jamais de politique au sens large) sont considérés comme les gardiens de la tradition et de la coutume, le Roi a une fonction essentielle: il est celui qui interprète la coutume au cas par cas.

Les lois elfiques ne sont pas écrites, non pas parce que les Elfes n'utilisent pas l'écriture mais parce qu'ils préfèrent le droit coutumier reposant sur des relations humaines de proximité à la rigidité d'un code écrit. Étant le plus souvent de Teinte Spirituelle Honneur et liés au Chaos, ils craignent qu'une loi écrite finisse par aller à l'encontre de son propre esprit dans son application systématique. La réalité étant forcément infiniment plus complexe que toute loi écrite, il faut savoir considérer chaque situation avec à l'esprit rien d'autre qu'une idée très générale des principes naturels à suivre.

Dans ce contexte le rôle du Roi est donc essentiel, et contrebalance efficacement celui des prêtres. La société hochalbe est donc très "laïque" comparée aux théocraties des Drachenalben.

La notion de propriété chez les Hochalben est très relative: elle se limite aux biens meubles et dans la mesure où elle ne menace pas le bien-être des autres membres de la communauté. Le vol du riche au pauvre n'est par exemple pas toujours

puni. Le fort esprit communautaire qui règne au sein des clans des Hochalben rend ce genre de tradition profitable. Étant essentiellement chasseurs, les Hochalben sont parfois nomades et ont tendance à considérer qu'un lieu où ils s'arrêtent leur appartient. Ils vivent en général dans des forêts jugées souvent trop inhospitalières pour que l'on songe à les leur disputer. En cas de conflit ils essaieront en général de régler le problème pacifiquement, sauf s'il s'agit de Gobelins. Les Hochalben ont une haine profonde et indéracinable pour les Gobelins en raison de leur préférence pour l'individualisme et le Chaos, mentalité diamétralement opposée à celle des Gobelins. Ils considéreront en général les Gobelins comme des Diables dégénérés et ne montreront aucune clémence à leur égard, ce qui peut paradoxalement les conduire à changer de Teinte Spirituelle, surtout contre des Gobelins errants (cf. *Gobelins*). Hormis en ce qui concerne les Gobelins, ils se montrent en général respectueux de la vie.

Ce genre de tradition ne résiste pas longtemps au contact de la société humaine et la structure sociale traditionnelle ne se trouve que chez les Hauts-Elfes vivant en marge de la société humaine, sur des terres couvertes de forêts denses et impénétrables, où la loi humaine ne s'applique pas.

Il existe de nombreuses communautés haut-elfiques étroitement mêlées aux hommes dans les villes géographiquement proches de pays habités par des Hauts-Elfes ou l'ayant été. En général elles se constituent en quartiers clos, et alimentent les Guildes de Voleurs d'éléments souvent assez brillants. Les Hochalben sont aussi traditionnellement d'excellents artisans, surtout dans toutes les formes de travail du cuir et du bois. Ils excellent à la fabrication d'arcs (les fameux arcs elfiques, qui ne sont pas magiques en général mais sont particulièrement bien conçus) et sont de bons forgerons. Ils font également de bons mercenaires d'élite. Il n'est pas rare qu'ils servent de gardes du corps aux puissants. Hildegarde Gerlach, la Reine du Norrenwelt, a à son service une garde particulière constituée uniquement de Hochalben, tous armés d'arcs elfiques et excellents archers.

La culture hochalbe est centrée autour des activités de chasse, du travail du bois et du cuir, mais aussi de la poésie et du chant. L'écriture étant peu utilisée, la mémoire est considérée comme une grande qualité chez les Hochalben et les Scaldes sont particulièrement appréciés pour leur faculté de retenir des chansons de geste entières. La littérature orale des Hochalben, traitant aussi bien des exploits des ancêtres, de la mythologie, des récits de la Guerre d'Albenheim ou des sentiments et des activités quotidiennes, occupe une place centrale dans leur culture et mêle poésie et chants.

Le lien à Albenheim

Les Hochalben ne sont pas aussi pieux que les Drachenalben, mais ils sont parmi les peuples elfiques les gardiens d'Albenheim, la terre immortelle de Daïn, Nör Vollmond et Nör Neumond, c'est-à-dire les divinités elfiques originelles, hormis Delling qui est un dieu oublié dont le culte est resté sur la Lune au moment de l'exode des Elfes Gris et Lilj, la déesse disparue au profit de Lilyom la Maudite (cf. *Albenheim*). Cela est lié à leurs indéniables qualités de guerriers et au fait qu'ils constituent la majorité de la population elfique sur Terre.

Le Haut-Roi d'Albenheim a disparu depuis la Guerre d'Albenheim, mais les Rois et les prêtres hochalbe continuent à se réunir en Albenheim régulièrement. Ils retrouvent alors les âmes des morts, devenus entretemps Procureurs pour l'un des trois dieux elfiques. Les forêts d'Albenheim sont donc un lieu où morts et vivants se rencontrent fréquemment, surtout parmi les Hochalben. Ce lien est maintenu par les Hochalben.

Une illustration de ce lien est le domaine des Collines Bleues, qui bien que faisant partie d'Albenheim, est habité essentiellement par des Hochalben et Waldalben mortels et vivants, nés sur un univers matériel imaginaire (UMI, cf. *Cosmogonie*). Ces étranges communautés nées dans l'au-delà des Elfes, interviennent parfois sur Terre et même s'y installent lorsque des terres sont disponibles. C'est comme un vivier assurant que la fragile lignée elfique (du moins en ce qui concerne Waldalben et Hochalben) ne s'éteigne jamais.

HÉCATE (Ἑκάτη)

Voir aussi Dame Voilée, Épersonaï, Éternautes, la Géhenne, Khthôn, Olympe

Mystérieuse déesse de la magie issue de la mythologie grecque pour les uns, l'une des neuf divinités infernales pour les autres, cette immortelle fille de Khthôn est connue des cosmogonistes comme alliée ou disciple d'Épersonaï dans son œuvre de création de la Transcendance et unique dépositaire de la légendaire Langue Véritable dont les neuf langues enchantées seraient dérivées.

Laissons parler Ézékiel Ben Gaour dans Épersonaï : "Qu'on l'appelle l'Enchanteresse, l'Artémis des Croisements, la Déesse de la magie, ou même parfois la Maîtresse-Chien, la fille de Khthôn que les Hellènes ont appelée Hécate est présente dans tous les lieux où est pratiquée la magie du Verbe. On retrouve des autels dressés à son intention jusqu'au cœur des cités bâties par la branche démoniaque des Drachenalben, alors que Lilyom n'est guère connue pour sa tolérance religieuse."

Dans ma jeunesse j'ai vu plus d'un mage pourtant fort pieux faire brûler devant une idole la représentant les encens censés lui plaire. L'on peut légitimement s'étonner de voir des hommes affirmant la primauté de la pensée articulée et écrite sacrifier à des habitudes aussi superstitieuses. L'on peut également remarquer qu'Hécate n'est pas une Déesse à proprement parler, et qu'il est rare de voir des Titanides vénérés comme des Dieux. Même sa soeur Echidna et ses sept monstrueux enfants ne sont pas perçus comme des Dieux par les Drachenalben qui les servent. Ils sont vénérés comme des immortels mais cette vénération ne repose pas sur la foi. En effet, ils sont indubitablement présents parmi leur peuple, par l'intermédiaire de leurs incarnations successives, et c'est un lien de sang qui les unit à Khthôn la Très Ancienne. Héritiers des anciennes traditions de l'Âge d'Or, les Drachenalben Khthôniaï sont un peuple sans dieu, hormis la lignée démoniaque.

Pourtant il n'en est rien pour Hécate. Elle est vénérée à la manière d'une Déesse, et plus lointaine qu'une Déesse encore, puisque nul n'ose se prétendre son prêtre et servir ainsi d'intermédiaire ou d'interprète de sa volonté. Son pouvoir ne se manifeste finalement que lorsqu'elle choisit d'entraîner avec elle dans son mystérieux domaine de la Géhenne ceux qui prétendent parler en son nom. Étrange paradoxe que celui de cette Titanide suscitant une foi dont elle semble ne pas vouloir. Mais sans doute ne peut-on en attendre moins de la disciple d'Épersonaï et héritière putative de la Langue Véritable, dont toutes les langues enchantées ne seraient que les formes dégénérées, séparées afin de garantir que jamais un mage ne puisse concentrer tout le pouvoir. Ce que Viviane fut pour Merlin, Hécate le fut pour Épersonaï, entend-on parfois.

C'est d'ailleurs cette même idée qui est à l'origine du mythe concernant les Éternautes et leur fameuse sorcellerie. Les Sorciers Nommeurs sont une énigme pour nombre de mages. Bien que sorciers, ils prétendent manipuler les noms véritables, qu'ils appellent des "Couleurs" et manipuler ainsi une langue unique, bien qu'il y accèdent chacun à leur manière. Une recherche individuelle conduisant à une langue universelle. Ainsi serait d'après le Maître Éternaute Sergaë le paradoxe inhérent de la Dame Voilée: imaginer que des hommes séparés créeraient le même langage, et ce serait ce paradoxe qui rendrait leur recherche particulièrement délicate. Le rapprochement avec Hécate est donc aisément fait. Nombreux sont ceux qui croient que la Dame Voilée est aussi Hécate, et la Langue Universelle des Sorciers Nommeurs la Langue Véritable d'Épersonaï.

Certains mages réfutent cette idée par pur dépit, car ils ne tolèrent pas que la disciple d'Épersonaï puisse avoir choisi de révéler la Langue Véritable à des Sorciers. Cela leur semble une inimaginable trahison de l'intention originelle d'Épersonaï de confier la magie à ceux qui sauront l'apprendre plutôt qu'à une élite désignée par le hasard de la naissance, même s'il est possible de devenir Sorcier Nommeur sans être né Éternaute, et que cette forme de sorcellerie n'est point soumise à l'absurdité de ce fameux droit de naissance des sorciers. Cette idée je la réfute également. Mais dépit n'étant point argument, j'exposerai ici mes raisons.

Le mythe de l'identité entre Hécate et la Dame Voilée repose sur de faux prédictats, comme je vais le démontrer ici.

Tout d'abord, si l'on tient pour vrai qu'Épersonaï créât la Langue Véritable et choisît ensuite de mutiler sa création afin de garantir qu'aucun mage ne la maîtriserait jamais dans sa totalité, préservant ainsi la stabilité de Terre Seconde, il serait particulièrement absurde et contradictoire de confier cette même puissance à une de ses disciples. Si l'on suppose que la Langue Véritable ne fût point connue d'Épersonaï et que les neuf langues enchantées fussent un chemin vers elle, rien n'indique qu'Hécate ait pu accomplir cette quête. Dans les deux cas l'idée qu'Hécate soit aujourd'hui détentrice de la Langue Véritable relève d'une hypothèse au mieux chimérique.

Ce que Viviane fut pour Merlin, Hécate le fut pour Épersonaï... Ceux qui propagent cette idée stupide ignorent ou choisissent d'ignorer les faits. Viviane était une simple paysanne illétrée lorsqu'elle rencontra Merlin. Viviane a été faite par Merlin. Hécate était déjà appelée l'Enchanteresse alors qu'Épersonaï n'était pas né. On peut d'ailleurs remarquer à cet égard qu'alors les Khthôniaï la tenaient pour une dangereuse créature, et que l'invoquer n'attirait selon eux que le malheur. S'il est indéniable que Hécate prit part à la quête de la Transcendante Énnéade, l'appeler disciple d'Épersonaï relève d'un usage particulièrement abusif du terme "disciple".



Les textes de cette époque indiquent manifestement que Hécate, préoccupée comme Épersonaï de la pérennité de Terre Seconde, agit de concert avec lui pour déclencher la Première Sanction. Peut-être avait-elle ce but en tête depuis longtemps, et sans doute était-ce la raison de l'hostilité que les praticiens de la magie antique ressentaient à son égard: elle était dangereuse pour ce que nous appellerions aujourd'hui Démisurges. Tout porte à croire donc que Hécate oeuvra d'égal à égal avec Épersonaï, et non en tant que disciple. Rien ne nous porte donc à croire qu'elle soit investie du savoir ni convaincue de la nécessité de poursuivre la quête de la Langue Véritable.

Enfin l'art des Sorciers Nommeurs ne progresse guère. Si c'est un chemin vers la Langue Véritable, il est aussi trompeur que celui que suivent ceux qui essaient d'apprendre toutes les langues enchantées. Pourquoi Hécate entretiendrait-elle un tel espoir, elle qui a manifestement ardemment désiré que la magie fût bridée? Pour placer les mortels sur une fausse piste? C'est supposer une mesquinerie trop humaine à une immortelle."

Et pourtant l'illustre cosmogoniste se trompe: Hécate est bien la Dame Voilée. En revanche elle n'a jamais été la disciple d'Épersonaï, ni sa compagne comme certains l'avancent, mais bien l'alliée que décrit Ben Gaour. Elle est bien l'unique détentrice de la Langue Véritable, et l'erreur de l'érudit provient de ce que jamais Épersonaï ne voulut séparer la Langue Véritable en neuf langues afin de restreindre le champ d'apprentissage des mages. Au contraire il envisageait ces langues comme des chemins vers la Langue Véritable, conscient qu'il était quasiment impossible d'appréhender la Langue Véritable dans sa totalité dès le début. Loin d'être limitantes, ces neuf langues sont autant de sentiers tracés pour faciliter l'éveil des mages.

Quant au second argument de Ben Gaour, il serait sans doute juste si n'existaient les Veilleurs (cf. Éternautes), dont le subtil érudit ignorait évidemment l'existence. L'art des sorciers nommeurs est un chemin vers la Langue Véritable, mais tout autant que les neuf langues enchantées elles-mêmes. Hécate est à l'origine de cette voie supplémentaire ajoutée à celles d'Épersonaï, car elle pensait plus facilement éveiller l'esprit des mortels par ce moyen. Elle voulait en effet former une élite mortelle dévouée à sa véritable quête: **assurer la pérennité de Terre Seconde en empêchant la magie de destabiliser l'Univers**, quitte s'il le faut à déclencher la Deuxième Sanction qu'attendent les mages-géomètres. Elle n'est en fait pas déesse de la magie mais bien plutôt gardienne des chaînes que forgea pour celle-ci Épersonaï. Ben Gaour se montre d'ailleurs particulièrement perspicace lorsqu'il l'imagine œuvrant à brider la magie bien avant le Mage Premier. C'est en effet pour cela qu'elle était déjà alors crainte des Démisurges.

En tant que Dame Voilée, Hécate a conclu avec les Éternautes un très ancien pacte, et leur a offert un havre oùachever leur errance dans la Géhenne : la Voie Pavée. Ce domaine est décrit en détail dans l'article *Géhenne*.



Le Culte d'Hécate

Quoiqu'issue de la mythologie grecque, l'Enchanteresse (comme l'appelaient les Khthôniaï durant l'Âge d'Or) n'a aucun lien privilégié avec les divinités de l'*Olympe* et ne fait pas l'objet d'une vénération particulière chez les peuples hellènes. Comme l'écrivit Ézékiel Ben Gaour, le culte d'Hécate est en effet présent partout où la magie du Verbe est enseignée. La plupart des mages ont chez eux une effigie de la Titanide, souvent représentée comme "Artémis des carrefours", c'est-à-dire sous la forme de trois femmes dos à dos, ou plus rarement sous la forme d'une femme au regard froid tenant des chiens féroces en laisse. Mais le culte est particulièrement développé en *Orgia*. Hécate est en effet l'unique déesse dont le culte soit toléré au sein de cette République si obstinément laïque, et cela tient sans doute au fait qu'elle refuse que quiconque se prétende prêtre ou prêtresse et officie en son nom. De ce fait aucune caste religieuse ne peut établir un pouvoir concurrent de celui des Mages sur la base de ce culte.

Ainsi même en *Orgia* où on a bâti des temples en son honneur, la vénération qu'elle suscite s'exprime de manière individuelle, sans aucune liturgie précise. Les temples sont construits selon la tradition grecque : il y a un naos, c'est-à-dire une pièce contenant l'effigie de la déesse, où seuls les prêtres ont normalement le droit d'entrer mais en *Orgia* ce privilège est réservé au Prince local, et un pronaos, soit une grande salle où les Orgètes viennent faire leurs offrandes. En l'absence de

litturgie d'étranges traditions superstitieuses ont fleuri, la plus répandue en *Orgia* étant de brûler de l'encens mêlé à différentes épices en l'honneur de la déesse, dans des encensoirs de platine en forme de chiens. La gueule ouverte des chiens exhale ainsi une haleine brûlante et parfumée qui est censée constituer une prière. D'innombrables correspondances entre le choix des épices et la nature de la prière existent selon les villes et parfois les quartiers des villes.

Ce culte orgète informel s'est répandu un peu partout et brûler de l'encens devant une statuette d'Hécate est une tradition bien établie chez les mages de tous pays et cultures, particulièrement chez les étudiants. Cependant il n'y a guère qu'en *Orgia* (et dans ses colonies) qu'Hécate soit vénérée par toutes les couches de la population, et soit invoquée en-dehors du contexte de la magie du Verbe, que ce soit pour accorder la venue d'un fils, garantir le succès d'un voyage en mer, une victoire militaire etc...

Lorsqu'elle choisit d'apparaître en personne, Hécate prend la forme d'une femme très pâle (comme un signe de son ascendance chthonienne) aux cheveux et aux yeux noirs, vêtue d'une longue robe de la même teinte. Contrairement à des dieux comme Odin, Lug ou Zeus elle le fait cependant très rarement, et uniquement lorsque la stabilité de la nature magique de Terre Seconde est en cause, et non par simple curiosité du monde des mortels. Hécate est insensible à la condition mortelle.

Aucune Teinte Spirituelle n'est associée au culte d'Hécate, puisqu'il peut être pratiqué par des adeptes d'une autre religion. On ne peut cependant être athée et pratiquer ce culte, évidemment. En *Orgia*, où le culte d'Hécate est souvent la seule religion pratiquée par les gens, ses adeptes sont considérés comme étant de Teinte Spirituelle Agnostique.

HYRCÉNIAÄ

Voir aussi la Chute du Royaume de Dieu, l'Innommé

Hyrcéniaä est un très vieux pays. Séparé en deux parties par le cataclysme qui eut lieu lors de la *Chute du Royaume de Dieu*, il est tout ce qui reste de la puissance disparue de l'Empire Hyrcan, dont la plupart des Hyrcéniens contemporains ignorent même l'existence. C'est après la destruction de cet empire et sur les vestiges de ses terres ancestrales qu'est apparue en Hyrcéniaä la terrible dynastie des Rois Tortionnaires, qui en revanche sont très présents encore à l'esprit des Hyrcéniens,

car ils régnèrent de l'an 40 à l'an 605. Située aux confins du Grand Nord,



Hyrcéniaä est une terre étrange, où les Dieux n'ont jamais pu s'imposer, et où la magie est beaucoup plus proche de ce qu'elle était avant la Sanction d'Épersonai. La magie antique, ou *l'Innommé*, y est en effet toujours pratiquée.

Les Hyrcans sont l'un des rares peuples apparus avec Terre Seconde. Ils étaient donc vierges de toute influence de Prime Terre. Les Hyrcéniens sont les descendants des habitants de l'ancien Empire Hyrcan, lequel était en fait composé de peuples très divers, car il avait attiré, par moyens coercitifs ou non, une innombrable main d'oeuvre, provenant du monde entier. De ce fait, leur culture peut apparaître comme mélange d'éléments très divers. Si on ajoute à ça d'autres vagues d'immigration, arrivées plus tardivement, comme les communautés issues du peuple *Wa* établies autour de Nara, il est difficile de se faire une idée précise des Hyrcéniens. Ils ne parlent plus la langue hyrcane depuis longtemps, même si leur dialecte de la langue commune contient encore des mots issus de cette langue sans parenté linguistique, étrangère à toutes les cultures de Prime Terre.

Mais certains aspects de la culture oubliée des Hyrcans ont malgré tout survécu, notamment en matière religieuse. Les Hyrcans étant apparus sans lien aux cultures de Prime Terre, les religions, presque toutes héritées de l'Ancien Monde, n'avaient que peu de prise sur leurs esprits. Les Hyrcéniens présentent ainsi aujourd'hui le même tempérament réfractaire à toute forme de pratique religieuse, et ont repoussé toutes les tentatives de conversion, même par la force. À l'inverse, des gens venus en missionnaire en Hyrcéniaä ont même perdu la foi. Ce phénomène est également lié à une mystérieuse entité que les Hyrcéniens appellent **Soärgal Bethmenaï**, terme issu de l'ancienne langue hyrcane, que des marchands étrangers ont traduit par **la Muse d'Hyrcéniaä** (cf. plus bas à ce sujet), mais qui signifie littéralement "la voix de Bethmen". Jakob Ha-Nazir, ancien rabbin, exprime très bien quelle est la métaphysique de ce peuple étrange : *"Contrairement à certains peuples athées, ils reconnaissent les forces mystiques du Bien et du Mal, mais ne les voient pas inspirées par les Dieux. Pour eux, l'acte créateur est le propre de l'homme, sa force et sa puissance. Les Immortels, comme les Harpyes ou les Dieux, ne peuvent avoir créé le monde, car ils sont issus de ce Monde. Les vénérer a aussi peu de sens que vénérer un animal ou une pierre. Ils distinguent justement ce qui est créé de ce qui est le fait de la Nature. Le Monde n'a pas été créé, il a toujours été. Cette vision est renforcée par les mythes autour de la Muse, très populaires, qui glorifient l'acte créateur comme apanage des Mortels. Les Immortels peuvent inspirer une création, comme la beauté d'une jeune fille un peintre, mais ils sont prisonniers du Monde, alors que les Humains peuvent le transformer."* Ainsi, malgré de nombreuses tentatives, notamment de l'Ordre Hospitalier de la Jérusalem Céleste, ordre templier se consacrant à la conquête de nouveaux territoires au nom des Evangiles, la conversion des Hyrcéniens n'a jamais pu être réalisée. Au contraire, certains religieux perdent la foi ou du moins quittent leur ordre au contact de cet étrange pays, comme le Prince Amarcord ou Jakob Ha-Nazir, dont on reparlera plus bas. Mais comme le dit l'ancien rabbin, les Hyrcéniens n'en sont pas matérialistes pour autant, et ils ont leurs propres mythes, même s'il ne s'agit pas de mythes religieux, comme ceux qui inspirent la mystérieuse Muse (cf. plus bas à ce sujet). Hyrcéniaä est longtemps resté un pays isolé, sous l'emprise des Rois Tortionnaires, ainsi surnommés parce qu'ils avaient l'habitude d'arracher un ongle à chacun de leurs vassaux, et de le conserver comme un trophée, mais aussi comme un objet

par lequel ils pouvaient atteindre le malheureux de leur magie, décendant de sa mort à n'importe quel moment, si l'on en croit les légendes, et se prémunir contre toute félonie. Le fait que ce fût le dernier lieu où se pratiquait l'**Innommé** n'a fait que renforcer cet isolement, car les nations voisines craignaient ce foyer qui pouvait faire renaître les terreurs d'âges révolus. **Le pouvoir des Rois Tortionnaires reposait en grande partie sur l'*Innommé***, mais fut sans doute aussi l'une des causes de leur chute en 605. Mais en dépit des efforts de ceux qui ont renversé leur pouvoir, l'**Innommé** a perduré, et Hyrcéniaä n'est pas encore libérée de ce fléau.

Pour une meilleure compréhension des lieux qui vont être évoqués dans cet article, on peut se reporter à la [carte de la Thulé-Sud, qui comprend Hyrcéniaä](#).

Histoire et culture

Les Hyrcéniens ont une culture particulière, qui ne peut être associée aux cultures héritées de Prime Terre. L'Histoire d'Hyrcéniaä commence avec la chute de l'Empire Hyrcan et de son rival mortel le fameux et mythique "Royaume de Dieu", causée par Bethmen et Maÿnn, deux frère et soeur et très puissants démiurges (cf. à ce sujet *la Chute du Royaume de Dieu*). Les vestiges de l'Empire Hyrcan, comme du Royaume de Dieu, sont aujourd'hui si rares en Hyrcéniaä, et l'histoire de ces deux nations étranges appartenant à un passé particulièrement obscur, tout cela n'offre que bien peu d'éclaircissements sur ce qu'est Hyrcéniaä aujourd'hui. Adevārat, l'ancienne capitale de l'Empire Hyrcan, n'est qu'un champ de ruines dont l'essentiel se trouve sous la mer dite "de la Chute", créée lorsque le cataclysme qui accompagna la conflagration ultime entre l'Empire Hyrcan et le Royaume de Dieu sépara la terre connue aujourd'hui comme "Île de Maÿnn" du reste de l'Hyrcanie et créa cette mer. Quelques maisons peuvent encore être trouvées dans ce qui n'est plus qu'un village sur l'Île de Maÿnn et porte encore le nom d'Adevārat, ou de l'autre côté de la mer, non loin de la Prison de Bethmen.

Enfin, la cité mystérieuse de Faille, où se trouve le corps de Maÿn elle-même (ou Maÿnn, les deux orthographes apparaissent indifféremment dans les documents hyrcéniens), conserve certaines traces de ce passé, mais elle est inconnue de la plupart des Hyrcéniens. Paradoxalement, le souvenir de l'ancien Empire Hyrcan et notamment de son extraordinaire avance technologique (proche de la Belle Époque dans la vraie vie), est plutôt entretenu par certains *Nibelungen*, qui sont les véritables héritiers de cette période révolue : cette **anomalie technologique** du passé de Terre Seconde. Pour une meilleure idée de cette période, qui ne sera pas décrite dans cet article, on peut se reporter au roman [Le bestiaire des anges](#) (écrit par Nikos Leterrier).

Les noms de Bethmen et Maÿn, les deux démiurges qui ont vaincu le Royaume de Dieu et pris le contrôle de l'Empire Hyrcan avant de l'abattre, sont toujours connus en Hyrcéniaä, mais ils sont devenus des figures mythiques intemporelles, qui ont accompagné les Rois Tortionnaires. Dans certains régions d'Hyrcéniaä, les gens les surnomment "les Harpyes", et associent Bethmen à l'élément terrestre, et Maÿn à l'élément marin, mais cela n'a rien à voir avec les véritables Harpyes, filles du Titan Céto (cf. *Peuple-Fée*). En pratique les **manifestations surnaturelles des Harpyes correspondent à une forme de survivance des âmes de Bethmen et Maÿn**, et non de leurs daÿmonia, c'est-à-dire de leurs affinités de démiurges (cf. plus bas).

Hyrcéniaä naît donc avec les Rois Tortionnaires, en l'an 40. Cette dynastie est en fait née après la mort de Maÿn et Bethmen, et n'est en rien leur descendance ni leur héritière, sur le plan des valeurs, hormis le refus de toute forme de pratique religieuse. Mais elle est liée à Bethmen et Maÿn d'une manière presque ontologique. Les Rois Tortionnaires comptaient parmi les derniers à pratiquer l'**Innommé** ou la magie antique, qu'eux appelaient en général la Haute-Magie. De nombreux Sorciers transcendants ont fait leur apparition depuis leur chute, mais on peut encore trouver quelques très rares **Xihils** ou **Aînés**, des praticiens de magie antique jadis au service de la dynastie déchue, tâchant de survivre malgré tous ceux qui souhaitent aujourd'hui leur mort. Si l'**Innommé** a considérablement reculé en Hyrcéniaä, il n'a pas pour autant disparu.

Comme c'est dit dans l'article sur *l'**Innommé***, l'affinité **Daÿmonion** d'un démiurge survit en général à sa mort, et peut être captée par une autre personne ou transmise par un objet, voire même un lieu ou encore un être vivant. Ainsi, **les Rois Tortionnaires se sont transmis le daÿmonion de Maÿn - ou celui de Bethmen - de génération en génération**. En cela et en cela seulement ils sont les héritiers des deux démiurges défunt.

La dynastie est séparée en deux branches : la lignée légitime de Maÿn et la lignée légitime de Bethmen, selon le daÿmonion qui était "contenu" par le roi en place. La branche issue de Maÿn s'est auto-proclamée "légitime" car c'est à l'origine Maÿn qui provoque la chute du Royaume de Dieu et vainc les forces de celui qu'on appelait à l'époque "le Démurge", mais qui était en fait un démiurge parmi d'autres, et qui est devenu entretemps le *Dieu Unique*. Bethmen, qu'elle avait privé d'une part de sa mémoire, était alors réduit à une forme asservie de lui-même. Le Prophète, l'un des compagnons de la *Transcendante Ennéade* mais également le second du Démurge, qui avait créé les deux enfants, leur avait dit : **Maÿn est le Conte, Bethmen est la Voix**, indiquant ainsi clairement que Bethmen devait être l'instrument de sa "soeur" Maÿn. Si Maÿn a finalement détruit l'ouvrage du Prophète au lieu de l'aider à accomplir son dessein, elle a utilisé cette prééminence sur son frère. Mais l'emprise de Maÿn sur son frère n'a jamais été complète, et à leur mort à tous deux, le daÿmonion de Bethmen est apparu lui aussi dans l'histoire des Rois Tortionnaires, défiant l'hégémonie de la "lignée légitime".

Toujours comme il est expliqué dans l'article sur *l'Innommé*, les daÿmonia croissent au sein de leurs hôtes, mais se scindent inévitablement. Dans le cas de Bethmen, une scission a eu lieu juste après sa mort : une part de son daÿmonion est devenu ce qu'on a appelé **Soärgal Bethmenai**, soit "la voix de Bethmen", par opposition à la part asservie de Bethmen, qui était en quelque sorte "la voix de Maÿn". Les étrangers qui ont entendu cette expression telle quelle, sans faire le rapprochement avec Bethmen, ont considéré qu'ils avaient affaire à une sorte de Muse, car cette entité mystérieuse, issue d'un daÿmonion mais transformée d'une manière unique et devenue autonome, à la manière d'une Reine-Fantôme (cf. *l'Innommé*), était censée inspirer ceux qui vivaient en Hyrcéniaä, notamment en éliminant peu à peu chez eux toute forme de foi religieuse. C'est du moins ce que répondent les Hyrcéniens aux étrangers qui s'étonnent de cette particularité de leur peuple. Ils ont eux-mêmes adopté la traduction des marchands étrangers et parleront volontiers de "la Muse d'Hyrcéniaä".



La Muse intervient sous ce nom à plusieurs moments de l'histoire des Rois Tortionnaires et d'Hyrcéniaä. Elle a joué un rôle ambigu, servant ou s'opposant au pouvoir des Rois Tortionnaires. **Bylina**, l'antique capitale de la terrible dynastie, abrite encore un mystérieux monticule que les locaux appellent "le Tombeau de la Muse", ou, dans la langue hyrcane d'origine, **Kûrgal**. La Muse est attachée à un fait inconnu même des plus grands cosmogonistes : elle est en fait la "**Muse originelle**", car ceux qui ont accueilli en eux ce daÿmonion partiel ont créé la sorcellerie des Faiseurs de Muse (cf. *Idée*). Le fait notamment qu'un sorcier Faiseur de Muse puisse transmettre l'entité magique qu'il a créée à un autre sorcier est en quelque sorte **une survivance de l'Innommé**. Le premier à avoir incarné la Muse d'Hyrcéniaä, ou Muse originelle, se nommait **Bayan**, d'après les archives des Rois Tortionnaires, comme une réminiscence du mythique barde slave du même nom, dans

la vraie vie. On reparlera plus bas de Bayan, la Muse, et de Kûrgal et ses gardiens, dans le paragraphe consacré à la cité de Bylina. **Certains aspects de la culture et de la mythologie slave sont présents en Hyrcéniaä.**

Pour revenir à la dynasite proprement dite, son pouvoir fut longtemps assuré par les Aînés ou Xihils. Un **Xihil** est un démiurge qui accueille en lui ou en un objet dont il a la garde (souvent des pièces de platine: des **dragons impériaux**, hérités de l'ancien Empire Hyrcan et frappés du dragon bicéphale de cet empire, ou des **vouivres**, la monnaie de Bethmen et Maÿn et des premiers Rois Tortionnaires, frappée d'une image de vouivre), voire un lieu dont il devient également le gardien, le daÿmonion de Bethmen, de Maÿn, ou encore une Reine-Fantôme issue d'une scission de l'une de ces deux daÿmonia. Le rôle d'un Xihil est essentiel en deux aspects.

D'abord, il assure la transmission du daÿmonion d'un roi à un autre, lorsqu'elle ne peut se faire directement. Il existe deux traditions de Xihils : les Aînés de Maÿn et ceux de Bethmen. Lorsque l'une des deux lignées exerce le pouvoir, le daÿmonion de l'autre lignée est entretenu et gardé par ses Aînés jusqu'à l'apparition d'un nouveau roi. Mais, me direz-vous, pourquoi l'Aîné qui accueille le daÿmonion ne devient pas lui-même roi? Le fait est que peu de démiurges sont capables d'utiliser ces daÿmonia correctement. Cela demande une compréhension de qui sont Bethmen et Maÿn, de leur histoire et de leur interaction, qui n'est pas à la portée de tous. Les Aînés sont des démiurges qui acceptent leur rôle subalterne et celui qui accueille le daÿmonion royal le fait en hôte passif et ne s'en sert jamais. Lorsque l'un d'entre eux se croit le nouveau roi, il est en général mis à l'épreuve par les autres et supprimé. De fait, aucun Aîné n'est jamais devenu roi. La dynastie des Rois Tortionnaires n'en est pas véritablement une, au sens conventionnel du terme, car la transmission du pouvoir ne s'est pas toujours faite par un lien familial. Lorsque les descendants du dernier roi se révèlent incapables d'accueillir le daÿmonion, les Aînés recherchent un nouvel héritier, tandis qu'en général l'autre lignée profite alors de la vacance du pouvoir pour s'imposer à son tour. Les Hyrcéniens parlent cependant de dynastie, car les liens du sang leur paraissent secondaires, par rapport à la transmission du daÿmonion.

Mais lorsqu'un roi était présent, les Aînés continuaient à jouer un rôle très actif, et assuraient la préservation quotidienne de la dynastie. En effet, chaque scission du daÿmonion royal mettait en danger la stabilité du pays, d'abord par les effets destructeurs des Reines-Fantômes, mais aussi parce que le pouvoir royal se fragmentait. Les Aînés, en accueillant en eux et préservant ces Reines-Fantômes, ou en les détruisant lorsque c'était nécessaire, furent l'institution qui garantit la longévité de cette dynastie. Ils contrôlaient l'incontrôlable : l'*Innommé*. Le fait qu'ils aient survécu à leurs maîtres est en un sens révélateur de leur endurance.

Ce qui entraîna la chute des Rois Tortionnaires fut un mystérieux personnage surnommée la Mante. Certains disent qu'il s'agit d'une femme mortelle, d'autres parlent d'une Kère (cf. le *Peuple-Fée*). Le fait est qu'elle existe encore et que son domaine est aujourd'hui la fameuse forêt enchantée d'Hyrcéniaä, immense et secrète. À l'abri de cette forêt, qui échappait à

l'époque au pouvoir des Rois Tortionnaires, des vers à soie particuliers lui permirent de créer ce que les Hyrcéniens appellent **la soie rêveuse**. On ne la trouve qu'en Hyrcéniaä, et sa propriété principale est de protéger celui qui la porte de l'Innommé. On parle plus en détail de la Mante plus bas, dans le paragraphe sur les Seigneurs de Guerre. Des guerrières, que le peuple surnommé **les Rêveuses**, mirent alors à mal le pouvoir des Rois Tortionnaires, en annihilant leur pouvoir magique. Markhass l'Impatient fut le dernier des Rois Tortionnaires. Son père, Téréghir l'Artisan, fut battu et tué lors de la Bataille dite justement "Bataille de la Mante", en 604. Désespéré, il avait fait appel aux dernières ressources de son pouvoir en invoquant des Géants, que la Mante a pétrifiés, créant ainsi la Chaussée des Géants.

Voici une chronologie succincte des quarante Rois Tortionnaires:

1. Navier l'Obstiné (Maÿn) (40-52)
2. Liliane la Conteuse (Bethmen) (52)
3. Idegen le Hutin (Maÿn) (52-64)
4. Stryniaï le Muet (Maÿn) (64-70)
5. Adelga l'Inflexible (Maÿn) (70-79)
6. Viridian l'Impavide (Maÿn) (79-81)
7. Ikel la Douce (Maÿn) (81-97)
8. Vektamay le Fiellex (Maÿn) (97-99)
9. Zaïre l'étranger (Maÿn) (99-122)
10. Véra l'Impure (Maÿn) (122-143)
11. Khenem le Passionné (Maÿn) (143-166)
12. Tarvek le Putride (Maÿn) (166-187)
13. Goël l'Infatigable (Maÿn) (187-208)
14. Zima la Froide (Maÿn) (208-231)
15. Sorin le Solitaire (Maÿn) (231-240)
16. Maÿn la Seconde (Maÿn) (240-245)
17. Nyavoï le Morbide (Maÿn) (245-282)
18. Léto le Lâche (Maÿn) (282-300)

Léto, de par son incapacité à repousser une invasion chrétienne, sera déconsidéré et laissera la place au premier roi de la lignée illégitime. Vyi le Borgne était à l'origine une sorte de trappeur solitaire, vivant au cœur de la forêt enchantée.

19. Veï le Borgne (Bethmen) (300-330)
20. Lehar le Fou (Bethmen) (330-334)

C'est au cours de son règne (qui fut aussi celui de son frère jumeau, surnommé Feomir le Cruel) qu'apparut Olga la Très Précieuse, soeur de Lehar le Fou et fille bâtarde de Vyi le Borgne. Olga la Très Précieuse fut appelée ainsi parce qu'elle est l'unique membre de la dynastie dont le daÿmonion ne fut NI Bethmen NI Maÿn. N'appartenant en fait que de nom à la lignée illégitime, Olga fut la seule démiurge de sang royal qui eût un daÿmonion nouveau, né avec elle.

21. Xox le Rongeur (Bethmen) (334-367)
22. Erevan le Voleur (Bethmen) (367-372)
23. Beïr la Vile (Bethmen) (372-374)
24. Istratil le Pauvre (Bethmen) (374-387)
25. Czifry l'Avare (Bethmen) (387-409)
26. Nyom le Menteur (Bethmen) (409-423)
27. Zatem le Barde (Bethmen) (423-425)
28. Nakba l'Ombre (Bethmen) (425-435)
29. Aëd le Nostalgique (Bethmen: le dernier de la lignée illégitime) (435-450)

Aëd le Nostalgique, nommé ainsi parce qu'il voulait renouer avec l'esprit et les volontés de Bethmen, plongera Hyrcéniaä dans le chaos en essayant de la réformer, puis, constatant l'inefficacité de ses tentatives, s'enfermera dans une cité idéale jusqu'à être renversé par Vodianoi le Monstrueux, qui massacrera sa famille et enfermera les Aînés de Bethmen dans la fameuse **prison de Bethmen** (afin de tenir enfermé aussi le daÿmonion de la lignée illégitime), bien que n'étant à l'origine qu'un esclave travaillant dans les marais salants. Son fils Rybak l'Invincible aura le plus long règne de l'histoire des Rois Tortionnaires.

30. Vodianoi le Monstrueux (Maÿn) (450-459)



31. Rybak l'Invincible (Maÿn) (459-503)
32. Éponine l'Apatride (Maÿn) (503-523)
33. Iakhdan le Subtil (Maÿn) (apparition de la Mante) (523-551)

Iakhdan sera le dernier grand Roi Tortionnaire, ses successeurs, minés par la Mante mais également par une incapacité de plus en plus marquée à contrôler la magie antique, ne seront qu'une suite d'incapables et de décadents, hormis Téréghir qui offrira à sa dynastie un bref sursis juste avant son effondrement.

34. Sethraï le Nonchalant (Maÿn) (551-566)
35. Pavel l'Ivrogne (Maÿn) (566-573)
36. Louve la Chasseresse (Maÿn) (573-580)

Louve se distingue des autres Rois Tortionnaires par une passion dévorante pour la chasse, elle mourra d'ailleurs d'un accident de chasse, encore assez jeune, car la maladie de son père l'avait amenée à régner très tôt.

37. Mygale la Mélancolique (Maÿn) (580-586)
38. Hérithe Gros (Maÿn) (586-592)
39. Téréghir l'Artisan (Maÿn) (Bataille de la Muse) (592-604)
40. Markhass l'Impatient (Maÿn) (604-605)

Markhass l'Impatient sera finalement tué lors de la prise et du sac de Bylina, la capitale des Rois Tortionnaires, quelques mois après la Bataille de la Mante. Son autorité ne s'est jamais appliquée qu'à Bylina elle-même et ses environs. L'étendard noir et blanc de la dynastie (qu'on voit ci-dessus), portant une image de "l'aigle de Bethmen" et une évocation de Maÿn par une forme féminine armée, sera définitivement abattu au printemps 605. Même à Bylina, où l'on trouve nombre de nostalgiques de l'ancien ordre, personne n'ose défier les Seigneurs de Guerre en hissant à nouveau cet emblème maudit.

Les Seigneurs de Guerre

La chute des Rois Tortionnaires fut l'ouvrage de la Mante, mais également, dans une moindre mesure, de quatre autres personnages. On appelle ces cinq individus les Seigneurs de Guerre d'Hyrcéniaä, et ce sont eux qui dominent le pays, tout en étant en constante rivalité entre eux. Ils se partagent l'ancien royaume des Rois Tortionnaires: le Saurien, le Prince Noir, la Mante, l'Ogre et le Répurgateur. Chacun d'entre eux dispose de son territoire et de sa population. Leur point commun, connu par très peu de gens, est qu'ils sont tous étrangers à la terre d'Hyrcéniaä, y compris le Saurien, qui prétend cependant être descendant de la lignée légitime. De ce fait, chacun d'entre eux redoute la population qu'il contrôle, car il n'en est pas issu. La culture de ce peuple sans dieux, très ancienne, insaisissable bien qu'elle ait été jadis écrite, est si étrange et si déroutante que les Seigneurs de guerre ne savent comment établir leur pouvoir de manière stable. Ils se reposent pour la plupart, hormis la Mante, sur des puissances étrangères à Hyrcéniaä, ce qui ne contribue pas à leur assurer une quelconque légitimité.

Les Hyrcéniens haïssent tout ce qui se rapporte aux derniers Rois Tortionnaires, mais conservent à l'égard des "Harpyes" une sorte de vénération craintive. Les Aînés ont disparu et nombreux sont ceux qui affirment que la déchéance des Rois Tortionnaires est due à une disgrâce vis-à-vis des Harpies et des Aînés, qui expliquerait l'incapacité des sept derniers rois à utiliser correctement le pouvoir de la magie antique. Harpies et Aînés semblent avoir peu ou prou disparu, mais leur nom n'a pas été oublié. Le Saurien prétend être héritier de la lignée de Maÿn, et nul châtiment n'a sanctionné une éventuelle imposture. Qui sait cependant ce qui se déroule véritablement sur l'île de Maÿn, où il a établi son domaine?

La Mante est à l'origine une femme immortelle, ayant en elle du sang féérique. Certains affirment qu'elle est une Kère (cf. *Peuple-Fée*) d'un genre particulier, ce qui est vrai et faux à la fois : elle porte en effet le sang du Titan Nyx, comme une Kère, et partage l'apparence et nombre des pouvoirs de l'une de ces filles de la nuit, mais elle est une fille en ligne directe du Titan. De ce fait, ses pouvoirs (relevant tous de la magie naturelle) sont beaucoup plus étendus. La Mante est en quelque sorte l'ultime manifestation de puissance de ce Titan, réduit à une impénétrable torpeur depuis la fin de l'Âge d'Or. Nul ne sait pourquoi elle est apparue ainsi pour contrer et abattre le pouvoir des Rois Tortionnaires. Peut-être est-ce le fait du hasard, ou bien l'expression d'une volonté posthume du Titan?

Sous le règne de Iakhdan le Subtil, le Prince Constantin Pavlovitch Iermolai (cf. *Orgia*) lui offrit un navire baptisé "le Geôlier", chargé d'une cargaison d'esclaves de choix. Le navire était un objet magique dans son ensemble (fait en bois-vif, soit le bois issu d'un arbre lié à une Hamadryade, cf. *Peuple-Fée*), animé d'une conscience propre, et les esclaves étaient destinés à être de la matière première pour Iakhdan, qui était réputé comme étant le meilleur démiurge des Rois Tortionnaires. Ces captifs partageaient tous une caractéristique exceptionnelle: ils étaient des humains portant en eux un sang divin ou surnaturel. Il y avait notamment une femme fille d'un avatar masculin de *Lilyom*, un descendant de *Grendel*, un autre d'*Ereshkigal* (cf. *Abysses, Démons*), un homme au sang angélique et la Mante elle-même. Lors de la révolte des esclaves du "Geôlier", la Mante s'est échappée et est devenue la reine locale du peuple féérique et des Waldalben (cf. *Elfes*

Sylvains) des forêts de Waldheim. Elle a conservé le navire en un lieu secret, après que les esclaves survivants se furent dispersés. Nul ne sait ce qui est advenu d'eux, hormis le descendant de Grendel, qui est ensuite devenu l'un des cinq Seigneurs de Guerre : le Saurien, et l'homme au sang angélique, qui est devenu "l'Adam" du Prince Noir, un autre Seigneur de Guerre (cf. plus bas).

La Mante n'a eu de cesse de détruire les Rois Tortionnaires. Elle a fomenté la première révolte, sous le règne de Iakhdan, et a lutté jusqu'au renversement de Markhass l'Impatient. C'est elle qui a pétrifié les Géants sur le lieu qu'on appelle aujourd'hui la Chaussée des Géants. Soumis par la magie antique des Rois Tortionnaires, leurs Xoas (cf. *Titans et Titanides*) avaient été corrompues ou transformées, torturées ou raffinées, selon le point de vue de la Mante ou des Rois Tortionnaires, et elle les a rendus à la roche, à la terre dont ils étaient issus, portant ainsi un coup fatal au pouvoir de cette terrifiante dynastie et rendant son renversement possible.

Cette bataille est restée dans la mémoire des Hyrcéniens comme la Bataille de la Muse car elle marque la fin du règne des Rois Tortionnaires, et s'est déroulée sous le règne de Téréghir l'Artisan, qui avait, plus que tout autre roi, cherché à remonter les liens entre la Muse et la dynastie fondée par les Aînés et inspirée par les Harpyes. Téréghir étant mort lors de cette bataille, Markhass lui succéda et eut un règne fort court, le temps que les armées de la Mante remontent de la Chaussée des Géants jusqu'à l'île de Maïn.

Protégée par les forêts enchantées qui entourent Waldheim, elle contrôle aujourd'hui toute la région entre les fleuves Smiërt, Ad et Valgo. De sa cité Sabatch, elle a envoyé les Rêveuses, qui ont jadis commandé son armée contre des Rois Tortionnaires, pour gouverner les communautés humaines tombées sous son contrôle.

Les Rêveuses sont des enfants-des-fées. Nées d'un ventre de femme, elles en ont l'aspect, mais restent éternellement jeunes, grâce à leur sang féérique. Les mères humaines sont souvent mortes, tuées par les premières Rêveuses, qui veulent s'assurer que les nouvelles ne soient pas trop influencées par leur héritage humain. L'une d'entre elles pourtant est restée vivante, ou presque: Ethel, princesse de la lignée illégitime, qui jadis s'était réfugiée dans la forêt et avait reçu la protection du Peuple-Fée. Ethel a engendré les premières Rêveuses, les quatorze filles de la Mante, qui ont fondé l'**Alliance de l'Éclipse**. De ces quatorze filles ne subsistent aujourd'hui que cinq. Ethel, appelée Celle-qui-marche, est condamnée à accompagner ses filles jusqu'à leur mort et à chanter lorsqu'elles meurent. Elle apparaît sous la forme d'une femme souvent immatérielle, vêtue d'une aube blanche et les reins ceints d'une ceinture rouge. Ethel a été condamné à ce destin par l'une de ses filles : **Ghuÿfer**, qui voulait s'assurer que son héritage humain serait aussi évanescents que cette pathétique apparition. Ghuÿfer est par ailleurs la plus puissante des Rêveuses, et elle est parvenue même à subjuger la Mante, qui reste cloîtrée à Sabatch, tandis que Ghuÿfer contrôle véritablement son domaine, d'une main presque aussi dure que celle des Rois Tortionnaires.

Une des forces des Rêveuses est qu'elles ont gardé le secret de la soie-rêveuse, qui protège contre la magie antique. Elles conservent notamment des pièces de platine utilisées par les Xihils et contenant des morceaux des daÿmonia de Maïn et Bethmen, chacune enveloppée dans le la soie, afin d'inhiber à jamais leur pouvoir. **Les étendards de soie rouge et verte**, des couleurs traditionnelles du peuple fée (couleurs du printemps et de l'automne), sont d'ailleurs aujourd'hui encore les bannières de la Mante et des Rêveuses.

L'Ogre est un Oni, un Kami (cf. *Io*) du peuple *Wa*. Il était à l'origine un Kannushi (cf. *Io*) originaire d'une communauté de la Thulé (le grand nord), qui a été possédé par un Oni. Ce fut sous le règne d'Aëd le Nostalgique que peuple *Wa* colonisa la zone entourant la ville qu'ils fondèrent alors : Nara. L'Ogre a été un allié tardif de la Mante mais l'a aidée à remporter la fameuse Bataille de la Muse. Par la suite, lui et sa communauté ont étendu leur influence sur la zone comprise entre le Moorland à l'est et à l'ouest le fleuve Valgo, ainsi que son défluent Nemeth (créé artificiellement par le roi Khenem le Passionné). Le petit peuple de *Wa* aux coutumes nippones domine donc un ensemble de communautés très divers depuis le Jôkaku (城郭) de Nara, soit la citadelle de l'Ogre.

Si les gens de Nara ne pratiquent pas la religion de leur peuple, car ils sont marqués comme tous les autres Hyrcéniens, certains d'entre eux pratiquent toujours la sorcellerie d'*Io* à un haut niveau (comme l'Ogre lui-même). Hormis cela, leur culture est restée à peu près inchangée, et Nara a véritablement l'aspect d'une cité japonaise du haut Moyen-Âge, comme une étrange enclave en un pays de culture indéfinie, mais plutôt européenne.

Les soldats de l'Ogre arborent en général un étendard vertical, à la japonaise, portant l'idéogramme signifiant "oni" : 鬼 , en rouge sur fond blanc.

Le Prince Noir est sans conteste le plus puissant des Seigneurs de guerre. Il domine le territoire le plus étendu, le plus peuplé et le plus riche d'Hyrcéniaä : il contrôle tout le pays à l'ouest du fleuve Smiërt et de son défluent l'Ad, hormis la cité de Ganrad, contrôlée par le Saurien, et quelques villes du littoral qu'il se dispute sans cesse avec celui-ci et qui changent sans cesse de maître. Dans l'incessant conflit qui oppose les Seigneurs de Guerre, il dispose d'une arme secrète particulièrement puissante: les Èves. Dans l'entourage du Prince Noir se trouve un angéliste défroqué, anciennement prêtre du dieu unique sous sa forme la plus ancienne: la forme originelle judaïque (cf. *Dieu Unique, Kabbale, Langue Angélique*). Cet ancien Kabbaliste se nomme Jacob Ha-Nazir. Bien qu'ayant perdu la faveur de son dieu, il n'a pas perdu ses pouvoirs de mage angéliste. Son obsession, et la raison de sa disgrâce, est son désir de comprendre les mystères du jardin d'Eden, l'éigme de la pomme du savoir et du péché originel: "Pourquoi Dieu a-t-il jugé que le savoir pouvait être dangereux, alors qu'au contraire l'ignorance est la source de tous les vices?" Convaincu que le secret se trouve dans l'arbre de vie, et dans ses

dix Séphiroth, il cherche à les reconstituer à travers une quête de compréhension de la Xoa angélique beaucoup plus poussée que celle des Angélistes traditionnels, ou du moins conduite d'une manière unique. Convaincu qu'il existe une continuité entre l'Ange et l'Homme, entre la Xoa créée et l'âme immortelle, il a utilisé un ange qui était présent sous la forme d'une **Xoa créé latente** en un homme qui faisait partie des hybrides présents sur le navire "le Geôlier", avec la Mante. Il a baptisé ce malheureux et improbable hybride "Adam", et a utilisé cette Xoa, à la fois créée et pourtant latente comme celle d'un Titanide, pour en tirer d'autres anges, qu'il a baptisé les Èves. Malgré ce surnom féminin, ces anges sont d'apparence asexuée et monstrueuse. Les Èves sont de puissants auxiliaires, bien qu'imprévisibles. Elles apparaissent cependant sur son emblème : un visage de femme stylisé de gueules sur champ de sables.

Jacob Ha-Nazir a perdu la foi lorsqu'il a souhaité voir le Kúrgal, à Bylina. Il y a eu une vision qui est depuis est racontée sous la forme d'un conte dans tout le pays, on l'appelle "le Songe qui ne doit pas être révélé". Mais aujourd'hui très peu de gens le connaissent encore. Cette courte histoire est parfois racontée par certains baladins, ce qui montre l'étrangeté de leur goût artistique, comparé aux farces populaires que l'on peut voir partout ailleurs. Cette histoire cependant est un trésor que peu de gens connaissent. On dit que l'apprendre peut rendre fou, comme Jacob lui-même. Quoi qu'il en soit, ce songe raconte le paradoxe qui obsède l'ancien kabbaliste: le rôle de la Loi par rapport à la toute-puissance de Dieu. On propose à un Meujeuh qui choisirait de révéler ce texte à ses joueurs d'utiliser le texte suivant de **Franz Kafka**, intitulé "Devant la Loi", qui est présent entre autres dans son roman "Le Procès" :

Devant la Loi, il y a un gardien. Un homme de la campagne arrive devant ce gardien et le prie de le laisser entrer dans la Loi. Mais le gardien dit qu'il ne peut le laisser entrer maintenant. L'homme réfléchit et lui demande s'il pourra entrer plus tard alors. « C'est possible, dit le gardien, mais pas maintenant ». La porte de la Loi étant ouverte comme toujours, et le gardien s'étant mis sur le côté, l'homme se penche afin de voir l'intérieur de l'autre côté de la porte. Le gardien le remarque et se met à rire, avant de lui dire : « Si cela t'attire tant, essaye donc d'entrer alors que je te l'ai interdit. Mais pense à cela : je suis puissant. Et je ne suis que le gardien tout en bas de l'échelle. Dans chaque salle il y a un gardien, l'un plus puissant que l'autre. Même moi je ne peux pas soutenir le regard du troisième. » L'homme de la campagne ne s'attendait pas à de telles difficultés ; la Loi doit pourtant être accessible à chacun et à chaque instant, pense-t-il, mais maintenant qu'il regarde plus attentivement le gardien dans son manteau de fourrure, son grand nez pointu, sa barbe noire et mince de Tartare, il décide d'attendre quand même qu'on lui permettre d'entrer. Le gardien lui donne un escabeau et le laisse s'asseoir à côté de la porte. Il reste assis là des jours et des années. Il fait plusieurs tentatives pour qu'on le laisse entrer, et il fatigue le gardien avec ses demandes. Le gardien le soumet fréquemment à de petits interrogatoires, lui pose des questions sur son pays et sur beaucoup d'autres choses, mais ce sont des questions sans chaleur, comme les posent de grands seigneurs, et pour finir il lui dit à chaque fois qu'il ne peut pas encore le laisser entrer. L'homme qui pour son voyage s'est équipé de beaucoup de choses, les emploie toutes, même celles qui ont le plus de valeur, afin de corrompre le gardien. Celui-ci accepte chacune d'entre elles, mais en disant : « J'accepte seulement afin que tu ne croies pas que tu as laissé passer quelque chose. » Pendant toutes ces années, l'homme observe le gardien presque sans interruption. Il oublie les autres gardiens et celui-ci lui paraît être le seul obstacle qui l'empêche d'entrer dans la Loi. Il maudit le malheureux hasard, les premières années brutalement et d'une voix forte, puis, plus tard, devenu vieux, il ne fait plus que ronchonner. Il devient puéril, et comme pendant toutes ces années d'études du gardien il a également vu les puces dans son col de fourrure, il finit par prier aussi les puces de l'aider et de faire changer d'avis le gardien. Enfin sa vue baisse, et il ne sait pas si tout autour de lui s'assombrit vraiment, ou si ce sont seulement ses yeux qui le trompent. Mais, dans le noir, il distingue bien à présent une lueur qui surgit de la porte de la Loi et ne s'éteint pas. Il ne lui reste plus beaucoup de temps à vivre. Avant sa mort, toutes les expériences qu'il a faites au long des années se rassemblent en une seule question qu'il n'a jusqu'alors jamais posée au gardien. Il lui fait signe, car il ne peut plus redresser son corps qui se fige. Le gardien doit se pencher beaucoup, la différence de taille entre eux ayant augmenté, à la défaire de l'homme. « Que veux-tu donc encore savoir ? lui demande le gardien, tu es insatiable. » « Tous les hommes sont attirés par la Loi, dit l'homme, mais comment se fait-il que personne à part moi n'ait demandé la permission d'entrer ? » Le gardien se rend compte que l'homme approche déjà de sa fin, et, afin que l'autre à l'ouïe évanescante l'entende encore, il lui crie : « Personne d'autre que toi ne pouvait obtenir la permission d'entrer ici, car cette entrée n'était destinée qu'à toi. Je m'en vais à présent et je ferme la porte. »

Le Répurgateur ne se considère pas comme un Seigneur de guerre. Il s'est installé sur une péninsule séparée du reste d'Hyrcéniaä par le Moorland, une région marécageuse et insalubre. Son domaine ne vaut guère mieux, et les maladies guettent ceux qui y restent trop longtemps. Bien que cette terre ait toujours appartenu aux Rois Tortionnaires, elle n'a jamais véritablement été habitée, hormis par une ancienne colonie chrétienne qui s'est éteinte toute seule, sans même savoir qu'elle s'était installée sur le territoire des Rois Tortionnaires.

Le vrai nom du Répurgateur est Poussièvre, dit aussi **le Roi de la Mangrove**. Il a pris pied très récemment dans cette région vide de population. Il s'est installé avec une petite communauté de parias venue du continent arlidhien, qu'il a glanée de ci de là, tâchant d'unifier les personnes les plus basses dans l'échelle sociale, afin de créer une nouvelle société. Cette étrange utopie s'est installée sur une terre putride et insalubre, dont les vapeurs méphitiques sont normalement mortelles, afin de s'y trouver hors de portée des grands de ce monde. Paradoxalement, Poussièvre régit cette communauté d'une main de fer, veillant à ce qu'aucune distinction de classe sociale puisse s'y recréer. La survie des habitants de la Mangrove est assurée par une étrange coutume : le sang de Poussièvre sert d'antidote à ses effets. À chaque pleine Lune, Poussièvre laisse son petit

peuple boire son sang. Poussière est pourtant un humain sans pouvoirs particuliers... du moins c'est ce qu'il paraît, aux yeux profanes et moins profanes.

Les Mangroviens sont une communauté fort réduite et fort pauvre, qui commerce un peu avec l'extérieur, mais vit ou plutôt survit essentiellement en autarcie. Cependant, ils ont un ennemi farouche : la Sainte Ligue (cf. plus bas). En effet, le Répurgateur mène régulièrement des expéditions hors de son domaine contre cette compagnie mercenaire et n'hésite pas à s'en prendre au pouvoir des Seigneurs de Guerre à l'occasion, par une sorte de brigandage à la Robin des Bois. Derrière ces razzias apparemment sans rime ni raison se cache un financement de la part du clan Mac Fenrir de l'*Arlidh*. En effet, la Sainte Ligue loue régulièrement ses services aux Rois et Vergobrets de l'*Arlidh*, ce qui ne fait qu'attiser les tensions entre les différents clans de ce pays turbulent.

Malgré son apparente faiblesse, le Répurgateur compte dans ses rangs des personnages étrange mais puissants, notamment une créature démoniaque ressemblant à une succube (Ti 32/Er 12/BS 43/Ne 29/Na 22) appelée Dorna, dont le nom démoniaque signifie Sang-Mélé, car elle est à moitié humaine à l'origine. Vrach, une ancienne templière-magicienne diaboliste de la Sororité de la Senestre de Satan (cf. *Gehenne, Satan*) est également là, car elle a trouvé refuge sur cette terre oubliée des dieux contre la colère de son ancien maître. Enfin, un très puissant mage démoniste du nom de Jegdelem est également aux côtés du Répurgateur. Ces personnages sont apparemment attirés par l'étrange personnalité de Poussière et la nature particulière d'*Hyrceniaä*.

Le Saurien se prétend héritier de la lignée légitime de Maÿn. Il domine l'île de Maÿn (hormis la péninsule des Monts Pe Cine Aştepti, où se trouvent une part des ruines émergées de l'ancienne capitale hyrcane Adevārat), la cité de Ganrad et quelques autres villes du littoral continental qu'ils se dispute avec le Prince Noir. L'île de Maÿn est un lieu inconnu de la plupart des Hyrcéniens, et nul ne sait les dangers qu'elle abrite. Du Saurien on ne connaît que ses armées ainsi que ses sujets masqués.

En effet, les sujets de longue date du Saurien sont tous masqués. Les masques du Saurien sont en fait des parasites vivant en symbiose avec celui dont ils prennent le visage. La fonction et le statut de chacun est déterminée uniquement par le masque qu'il porte, qui lui est attribué à la puberté. Les masques sont à l'origine des sortes de mollusques marins vivant dans le **Lac du Soleil Inversé** de l'île. Ce lac tient son nom du fait qu'on voit briller une lumière, lorsqu'on se penche sur ses eaux sombres. Cette lumière marque un portail avec le Monde Souterrain (cf. *Khthôn*), plus précisément vers le cas où se trouve la cité à la fois souterraine et immergée de Tisiphone, où vivent les Elfes Chtoniens qui vénèrent l'Érinye Tisiphone. Merci de vous reporter à l'article *Elfes des Profondeurs > la Branche des Euménides*, pour une description de la cité de Tisiphone et des algues luminescentes qui y vivent, créant ainsi cette lumière, ainsi que de la communauté elfique qui y réside.

Il existe donc un lien entre le Saurien et les Tisiphonès, les Drachenalben qui vénèrent l'Érinye Tisiphone. Les masques vivants qu'utilisent les prêtres de Tisiphone sont normalement sacrés, mais ils ont autorisé le Saurien à les utiliser pour lui et son peuple. Le Saurien est en fait un ancien sbire des Aînés, l'un de leurs gardes personnels (il est à l'origine sorti du Geôlier, comme la Mante, en tant que créature ayant en lui du sang de Grendel). Torturé par leur magie, il a découvert à la chute des Rois Tortionnaires les masques du Lac du Soleil Inversé, car il s'y est noyé. Un masque s'est alors emparé de lui et lui a sauvé la vie. C'est depuis le Masque Unique. Ce n'est pas en réalité un masque unique, mais le Saurien prend bien garde à ce qu'il le soit en pratique, dans la société qu'il a créée. Le titre officiel que se donne le Saurien est d'ailleurs l'Unique. Parmi les fidèles du Saurien, on trouve des hybrides étranges entre l'humain et le lézard, appelés **Xoxitchil**, appréciés pour leur loyauté sans faille. Les Xoxitchil appellent le Saurien "Ugumakek", ce qui signifie le "Visage-Seul" en vieille langue hyrcane, en référence à ce masque censé être unique.

Le Saurien a été recueilli par les Tisiphonès et initié par des prêtres à la manière dont les masques pouvaient être élevés et placés en symbiose avec des êtres mortels. Il peut sembler très étrange que des prêtres Drachenalben aient ainsi partagé leurs secrets avec un être partiellement humain, mais l'explication se trouve dans l'origine immortelle du Saurien. Le Saurien partage le sang de *Grendel*, or cette Déesse-Dragon a joué par le passé un rôle non négligeable dans le bannissement des Drachenalben (cf. *Albenheim*) dans les profondeurs de la Terre et ses adorateurs ont l'ambition d'incorporer précocement la lignée sélénite dans leur vision d'un Ordre Nouveau, en exploitant les dons naturels des Elfes pour la magie. Pour la plupart des Elfes, c'est une manière de les réduire en esclavage. Établir un lien avec le Saurien et s'en faire un allié était donc l'occasion d'un affront à Grendel, même si la société très rigide créée par le Saurien est plus proche de l'Ordre Nouveau de Grendel que de du libertarisme chaotique des Drachenalben en général, et des Tisiphonès en particulier. Mais une autre motivation des Tisiphonès permet d'expliquer ce paradoxe : conscients de leur infériorité numérique face à d'autres peuples chtoniens, notamment les Mraka (les Drachenalben de la Branche démoniaque), les Tisiphonès ont cru trouver en le Saurien un allié. En cas de conflit souterrain, le Saurien est censé faire usage de son portail pour venir au secours de ses alliés, et certains de ses Xoxitchil ont déjà prêté main-forte aux Tisiphonès dans leurs escarmouches contre d'autres communautés chtoniennes.

La capitale du Saurien est la cité de Ganrad, qui se trouve paradoxalement sur le continent, mais le siège de son véritable pouvoir est la cité de **Faille**, bâtie sur les flancs d'une gigantesque faille qui s'étend elle aussi jusqu'au Monde Souterrain. C'est là que se trouve encore le corps de Maÿn elle-même, en parfait état de conservation, suspendu dans le temps et en lévitation au-dessus de la faille, maintenue ainsi par une rémanence très puissante de la magie antique. Les habitants de Faille sont les seuls sujets du Saurien qui ne portent pas de masques : les Xoxitchil et une communauté humaine appelés les **Matsyka**, terme de l'ancienne langue hyrcane qu'on peut traduire par "ceux qui se souviennent". Ils sont les seuls

aujourd'hui à connaître l'histoire véritable de Maÿn et Bethmen, et considèrent qu'il est de leur devoir de garder le corps de Maÿn, car ils sont les descendants des soldats de sa garde personnelle. Faille abrite donc les irréductibles fidèles du Saurien, et ceux qui considèrent qu'il est le véritable héritier des Rois Tortionnaires, car pour eux le Masque Unique est une parabole du daÿmonion. D'ailleurs, le Saurien a repris à son compte l'étendard des Rois Tortionnaires. C'est aussi Faille qui abrite l'arme secrète du Saurien, dont il ne s'est pour l'instant jamais servi : **un véritable dragon** à ses ordres. Il s'agit d'un Sárkány, ou dragon infernal (cf. *Grendel, Titans et Titanides*), que le Saurien a réussi à détourner du service de Grendel. Il a des écailles d'un blanc de neige et porte le nom évocateur d'**Orozva** qui, en langue *diabolique* signifie "en traître". Orozva a déjà mis ses pouvoirs au service des Tisiphonès, mais n'est pour l'instant jamais intervenu dans les escarmouches quotidiennes entre les Seigneurs de Guerre, même si son existence est sans doute l'élément qui dissuade le Prince Noir de s'emparer de Ganrad. Une confrontation entre Orozva et les Èves du Prince Noir promet d'être particulièrement dévastatrice pour Hyrcéniaä et pour l'instant un fragile équilibre de la Terreur s'est établi.

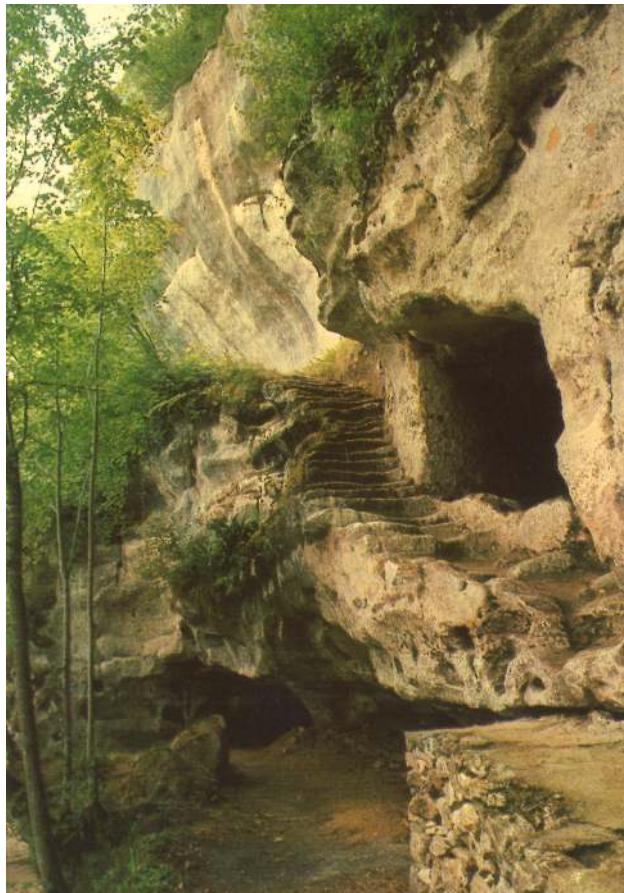
Bylina : l'antique capitale

Bylina est l'antique capitale des Rois Tortionnaires. Elle abrite une population en général nostalgique de l'ancien ordre, et est divisée en quatre parties, chacune placée sous l'autorité de l'un des quatre Seigneurs de Guerre ayant combattu les Rois Tortionnaires (tous sauf le Répurgateur). La région à l'entour est séparée de la même manière, car les habitants de Bylina et de ses alentours sont réputés attendre le retour de leurs anciens souverains. Fiers de ce passé, ils se considèrent comme les sujets loyaux d'une dynastie dont ils étaient les enfants favoris, car les Xihils se recrutaient majoritairement parmi eux.

En effet, les gens de Bylina sont particuliers, et cela se voit dès l'abord : ils ont des apparences souvent monstrueuses, hybrides, et d'étranges pouvoirs. Chaque famille bylinienne vous dira qu'elle descend "de Bethmen" ou "de Maÿn", c'est-à-dire que ses mutations et les éventuelles facultés surnaturelles qui les accompagnent sont issus du daÿmonion de Maÿn ou de Bethmen. En général, cela signifie que la mutation a été acquise sous le pouvoir d'un roi de la lignée légitime ou illégitime, par le pouvoir du roi lui-même ou de l'un de ses Xihils.

Subir ce genre de mutation était considéré comme un honneur et, avec le temps, toutes les familles byliniennes ont été ainsi changées. Les mutations sont non seulement viables, mais **héritaires** (contrairement à celles des habitants d'*Enclose*). Certaines familles vous diront avec fierté qu'elles ont été plusieurs fois "corrigés" par la dynastie, légitime ou illégitime, c'est-à-dire que leur mutation initiale a été encore modifiée et "perfectionnée" de leur point de vue. Cela signifie que les Byliniens ont peu ou prou tous des facultés surnaturelles étranges, qui peuvent faire d'eux des combattants redoutables ou des artisans exceptionnels. De fait, l'artisanat et l'alchimie des Byliniens sont extrêmement développés et avancés.

Bylina est organisée en cercles concentriques : trois enceintes circulaires se succèdent jusqu'à la cité intérieure, où se trouvent le Kûrgal mais aussi les ruines du Palais des Cariatides, nommé ainsi à cause d'anges pétrifiés, qui en formaient les monumentales colonnes, et ne sont plus que décombres aujourd'hui. Le Palais des Cariatides abritait les Rois Tortionnaires, et le centre de la cité accueillait les familles des Xihils ainsi que la population la plus proche du pouvoir. Y vivre était jadis un honneur, qui allait décroissant dans le premier puis le second anneau, où l'on trouvait auberges et bordels. En plus des portes extérieures, des portes intérieures gardent l'accès d'un anneau à l'autre et du premier anneau vers le centre. Les étrangers n'étaient en général admis que dans le second anneau. Aujourd'hui les portes intérieures sont grandes ouvertes, mais les Byliniens sont nombreux à se souvenir de l'ancien ordre. Il n'est pas rare d'entendre une famille vous expliquer qu'avant, habiter dans le premier anneau, comme eux depuis trois siècles, était un statut enviable... avant que la vermine vienne s'installer n'importe où.



C'est à Bylina que se trouve le Kûrgal, c'est-à-dire le Tombeau de la Muse ou la Grotte de la Muse, ou encore le Jardin de l'Éternel Été. On l'appelle ainsi car c'est une sorte de petite forêt au milieu de la cité, avec un rocher abritant une Grotte, appelée la Grotte de la Muse, où son tombeau est censé se trouver. Ni le givre ni la neige ne s'abattent jamais sur le Kûrgal, et ses arbres restent toujours verts. Même la Mante n'a pas osé s'attaquer à ce sanctuaire, et ses gardiens, des *Elfes de la Pluie* appelés les **Antarès**, directement issus du passé de Bethmen et Maÿn, y montent toujours une garde vigilante, déterminés à s'en prendre à qui oserait profaner ce lieu. Parmi les missionnaires désireux de convertir les Hyrcéniens, certains ont établi le lien entre leurs échecs et la Muse. Lorsque leur propre foi a commencé à s'affaiblir, ils ont voulu pénétrer dans le Kûrgal pour y détruire la source du pouvoir de la Muse, à chaque fois en vain, car les Antarès sont puissants et indéfectiblement loyaux.

En tant qu'*Elfes de la Pluie*, les Antarès sont liés à un ange déchu (cf. *Anges*). En réalité l'ange déchu auquel ils sont liés est très particulier, et n'est pas véritablement un ange, mais une création ratée du Dieu Unique, alors qu'il n'était qu'un démiurge tentant de créer les Anges. Cette création a survécu sous une forme qui a été baptisée **la Vouivre**, car elle a la forme d'une femme-serpent ailée. C'est elle qui donna son nom à la monnaie de platine créée par Bethmen et Maÿn : la Vouivre Hyrcénienne (cf. *Monnaies*), remplaçant les aujourd'hui si rares Dragons Impériaux, portant le dragon à deux têtes de l'ancien Empire Hyrcan.

Les pouvoirs issus du sefer de la Vouivre sont particuliers, car le

sefer (cf. *Anges*) de la Vouivre était lui-même une forme intermédiaire d'un sefer angélique. Les Antarès ont donc des pouvoirs très particuliers, issus de leur affinité *Les larmes de honte et de rage du ciel*. On en propose ici une liste exhaustive (le chiffre entre parenthèses indique le niveau de maîtrise équivalent du pouvoir, applicable pour le calcul de son coût en Transcendance et d'éventuels jets de résistance) :

Nul ne m'échappe (1) : Ce pouvoir permet à l'Antarès d'ensorceler n'importe quelle arme à vue, le temps d'un combat, pour qu'elle puisse atteindre toute créature matérielle, indépendamment de ses immunités.

Les démons à ma porte (2) : Appliqué à une créature immortelle ou revenante à vue, ce pouvoir permet de la détruire, si elle échoue à un jet de résistance à la magie (la volonté est sans effet).

Crève-moi les yeux si tu l'oses (3) : Ce pouvoir est un équivalent de la *Double-vue*.

Recule, Prophète, recule (4) : Ce pouvoir est un équivalent de la *Dissipation* et du *Désenvoûtement*.

C'est le vide qui te regarde, c'est le vide qui tue (5) : Ce pouvoir permet à l'Antarès de se rendre invisible et inaudible par détournement des ondes lumineuses et sonores (invisibilité active) et ce jusqu'au prochain crépuscule s'il le souhaite.

Mon sang versé t'aveugle (6) : Ce pouvoir permet à l'Antarès de restaurer à une personne blessée à vue l'intégralité de ses points de vie et même des membres perdus ou brisés. Il permet également de soigner quelqu'un d'une maladie connue et de le sauver d'un poison non-magique.

Je suis sur tes pas (7) : Cet étrange pouvoir permet à l'Antarès de se lier à une personne à vue (jet de volonté si non-volontaire), de manière à pouvoir la suivre s'il le souhaite, quel que soit le déplacement utilisé par la personne, en répliquant exactement l'éventuel pouvoir employé par celle-ci. Si la cible passe à travers un mur, l'Antarès la suivra, de même si elle emprunte les sentiers torves ou se transforme en animal etc... L'Antarès reproduira comme par mimétisme le pouvoir utilisé par le fuyard, de manière à pouvoir poursuivre sa traque.

Leur folie s'arrête ici (8) : Ce pouvoir permet tout simplement d'empêcher tout utilisation des sentiers torves ou dimensions non-euclidiennes (cf. *Cosmogonie*) dans une zone choisie par l'Antarès (d'un volume quelconque mais inscrit dans une sphère de 100 m de rayon centrée sur un point fixe choisi par l'Antarès), pendant 24h. De plus, cette zone ne pourra être espionnée par aucun moyen magique et toute forme de magie provenant d'une source extérieure à la zone ne

pourra s'y appliquer. La magie intérieure à la zone en revanche fonctionnera, mais restera elle aussi cantonnée à la zone.

Je choisis ma servitude (9) : Ce pouvoir est une forme d'*Envoûtement* auto-infligé. Il permet à l'Antarès de choisir une personne mortelle (historiquement, il s'agissait du Roi Tortionnaire en place) à qui ils vouent une loyauté sans faille. L'envoûtement les empêche magiquement de désobéir à la personne choisie, mais a aussi les effets positifs suivants :

- immunité contre toute forme de domination mentale, d'illusion, de lecture des pensées... soit de toute magie non consentie affectant l'esprit,
- possibilité d'être en empathie à volonté avec le maître choisi, mais aussi avec n'importe quel Antarès ayant choisi le même maître par le même procédé,
- possibilité de se déplacer comme par *Affusion* à volonté pour se porter près du maître ou près de n'importe quel Antarès ayant choisi le même maître par le même procédé.

La Prison de Bethmen

Bâtie à l'origine pour accueillir les Xihils de la lignée illégitime sous le règne d'Idegen le Hutin, et empêcher celle-ci de revenir au pouvoir. Elle sert aujourd'hui à la Mante pour tenir enfermés les derniers Xihils des deux lignées, ainsi qu'un trésor d'objets contenant des parcelles des daïmonia des deux Harpies, tous soigneusement enveloppés dans de la Soie Rêveuse. C'est une forteresse sinistre et inquiétante, où des Rêveuses et une garnison d'*Elfes Sylvains* veillent sur les derniers vestiges du pouvoir de l'ancienne dynastie. On y enferme ou on y exécute toute personne jugée dangereuse à cet égard, même sans pouvoir particulier. À l'exception du Saurien, les autres Seigneurs de Guerre confient en général à la Mante Xihils ou objets royaux qui tombent entre leurs mains.

Au début, la Mante y avait également entreposé les **cadavres embaumés et momifiés des quarante Rois Tortionnaires**, qu'elle avait arraché à leurs tombeaux de Bylina. Cet acte sacrilège était motivé par le fait que ces dépouilles royales gardaient en elles des parcelles des daïmonia et en un sens servaient d'objets royaux. Ces momies n'ont pas l'aspect des momies égyptiennes, mais plutôt des momies précolombiennes : elles n'ont pas de bandelettes et ont une apparence desséchée et décharnée, mais encore vêtue des atours royaux. Chacun des quarante Rois Tortionnaires a l'apparence d'un guerrier qui n'a plus que la peau sur les os et dans leurs yeux vides on a à chaque fois placé deux pierres précieuses, afin de préserver l'étincelante qualité de leur regard. Mais la Mante s'est débarrassée en **606 de ces macabres trophées** pour les confier à *Serpent-Azur*.

Les ruines d'Adevărat et les Monts Pe Cine Aștepți

Les ruines d'Adevărat se trouvent près des Monts Pe Cine Aștepți ("Qui attends-tu?" en roumain). Cette péninsule de l'Île de Maÿn est la seule partie de l'île qui ne soit pas sous l'autorité du Saurien, ni d'aucun seigneur de guerre. Les ruines sont désertes, et personne ne s'en approche, mais une petite population de culture vlaque y réside, sous l'autorité des Iștrați : une famille aristocratique originaire du *Pays Maudit*, qui s'y trouve en exil, suite à un conflit avec la famille régnante (les Scarabaë), dont ils constituent une branche cousine. En effet, Constantin Scarabaë, l'un des trois enfants d'Ixiom Scarabaë et Étérina Cférászi, et frère de l'actuel roi mort-vivant Raluc Scarabaë du Pays Maudit, a fui son pays pour ne pas être soumis à l'état de revenance et rester vivant. Il a épousé une roturière nommée Nina Iștrați, dont il a pris le nom. La population n'est pas hyrcénienne d'origine, mais est arrivée du Pays Maudit en même temps que les Iștrați, en l'an 540 de la Chute.

Les Iștrați sont une famille de nécromants (cf. *la langue nécromantique*), inspirés par la culture des Draco, les anciens empereurs de l'archipel des Vermili (cf. *Barons Mestiviers*). Ils considèrent que l'aristocratie ne doit jamais accepter d'être relevée par nécromancie : **Seule roture feras revenir** ou en latin **Sola plebs recrescit** (littéralement "Seule la plèbe reviendra"). Ils assurent l'indépendance de leur petit domaine grâce à leurs pouvoirs et défient le Saurien depuis leurs montagnes, qu'ils ont surnommées les Monts Pe Cine Aștepți, en référence à la **Statue de Maÿn**.

La Statue de Maÿn se trouve au sud de la péninsule; c'est une représentation de Maÿn elle-même. Elle fut bâtie par les Matsykas lorsqu'ils décidèrent d'abandonner les ruines d'Adevărat. C'est une haute statue de pierre, au beau milieu d'une forêt. Qui croise son regard perd la raison: elle possède deux bouches, qui expriment la maladie du double-langage, c'est-à-dire une forme de schizophrénie inspirée par la magie. Croiser son regard peut également provoquer une amnésie et une sorte de possession par l'esprit de la défunte Maÿn, sans rapport cependant avec son daïmonion. Les Matsykas avaient en effet longuement cherché la dépouille de Bethmen, afin de lui faire rejoindre celle de Maÿn, à Faille. Mais face à leur échec, ils bâtirent cette statue, afin de surveiller la péninsule. En arrivant, les Daciens perçurent la fonction de la statue et lui demandèrent ainsi "qui elle attendait".

Au centre de la péninsule se trouve également le Castelul Iştraṭi, le château du Prince Constantin Iştraṭi et de son épouse Loredana. C'est dans les montagnes autour du château que vivent les Daciens devenus Hyrcéniens, en autarcie presque parfaite, hormis quelques marchands avec qui ils font du commerce, lorsque leurs navires mouillent au large des côtes. Le château est pavoisé aux couleurs des Iştraṭi : une croix en sautoir d'or sur champ de sable, avec un scarabée d'argent. Le secret des Iştraṭi est que ce sont eux qui ont trouvé la **dépouille de Bethmen**. Celle-ci ne se trouvait pas dans les ruines d'Adevărat, mais dans un glacier souterrain, appelé par les Daciens Peştera Rece ("la grotte froide" en roumain). Les Daciens utilisent encore ces cavernes pour s'y réunir régulièrement et prendre des décisions importantes, car ils voient à ce lieu une sorte de culte informel. La dépouille de Bethmen a été prise à la grotte et installée dans un tombeau, bâti dans la crypte du château. Le tombeau de Bethmen est scellé par une puissante magie nécromantique.

Une stèle représentant Horus jeune: Bès, emprisonne l'âme de Bethmen à tout jamais, sans l'empêcher de perdurer sous la forme altérée de la Harpye. La stèle éloigne Bethmen de sa nature originelle, et s'assure que son coeur Hati et son coeur Ib sont à jamais séparés. La statue de Maÿn est une surveillance de sa soeur, qui attend qu'Horus lui rende son frère. Une représentation de Sekhmet est également présente, pour punir quiconque oserait transgresser l'interdit; bien qu'érigé par un mage nécromancien, il est sous la protection des Dieux-Protecteurs. Un prêtre de la Mort peut cependant considérer qu'il s'agit d'une oeuvre impie. Les Iştraṭi utilisent le cœur Hati de Bethmen pour développer leur connaissance du monde. Communiquer avec une âme de cette puissance, surtout en contournant l'interdit d'Horus, fixé par la stèle, est un jeu passionnant pour un nécromancien. Les Iştraṭi ont en effet une connaissance très approfondie de l'art des morts et toute leur famille est composée de puissants nécromants.



La Sainte Ligue

Fondée par un ancien templier de la Sainte Inquisition, venu inspecter une mission chrétienne en Hyrcéniaä, la Sainte Ligue n'a en réalité rien d'un ordre religieux. Son symbole est une croix de sable sur champ d'argent, mais elle ne comporte plus aucun chrétien. Le Prince Philippe Amarcord, l'ancien templier, a tué les Inquisiteurs qui l'accompagnaient, censés vérifier si la mission chrétienne ne versait point dans l'hérésie. Privé de ses pouvoirs, il dirige la seule compagnie de mercenaires d'Hyrcéniaä digne de ce nom. La Sainte Ligue offre ses services, ou sa neutralité, au plus offrant, et a souvent pris part aux luttes entre les Seigneurs de Guerre. Elle existait avant même la chute des Rois Tortionnaires et a perduré. Elle compte à présent dans ses rangs des Sorciers, notamment des Pyromanciens, que la terre d'Hyrcéniaä, fertile en sorcelleries, a placés sur son chemin.