

Terre Seconde

La Planète Fantôme

Encyclopédie Physique et Métaphysique

M

*Ηειδεν δ'ως γαια
και ουρανος ηδε θαλαττα
το πριν επ'αλλοισσι
μη συνανηροτα μορφη
νεικεος εξ'ολοοιο διεκριθεν
αμφις εκαστα*



*Il chanta l'ancien temps
quand la Terre, le Ciel et la Mer
étaient unis
et comment la discorde
les avait séparés.*

*Appolonios de Rhodes
Argonautiques*

MAÏGORA (ΜΑΪΓΟΡΑ)

Voir aussi Abysses, Baba Yaga, la langue démoniaque, Démons, Iermolaï, Kazaky

Article en cours de rédaction (dernière mise à jour le 22 germinal 224)

La Maïgora ("montagne de mai") est une réminiscence de la Moscovie sous le règne d'Ivan le Terrible. C'est la patrie des Istinniens (les "vrais"), peuple de Terre Seconde de culture slave, plus particulièrement russe, qui se considère comme héritier de la glorieuse épopée des *Kazaky*. Contrairement aux Kazaky cependant, ils pratiquent un christianisme de rite byzantin rattaché à l'église, mais ont gardé une affinité particulière avec la démonologie et les démons, qu'ils revendiquent particulièrement. De fait Maïgora est sans cesse sous la menace du peuple des ténèbres et l'on dit que ses montagnes les plus inaccessibles abritent l'un des rares Temples des Abysses (cf. *Abysses*) qui existent à la surface de Terre Seconde.

Située au nord de Terre Seconde, non loin du cercle arctique, l'île ronde de Maïgora (cf. [la carte](#)) est en fait l'ultime vestige de l'ancien continent **Granitsa Tmy**, sur lequel les Kazaky s'étaient installés et l'**Empire Krovien** s'était développé (cf. *Kazaky*). Le reste de Granitsa Tmy a sombré sous les eaux. De fait, l'île est aujourd'hui surélevée et ses rivages sont souvent des falaises. En fait Maïgora correspondait jadis à un plateau situé au cœur de l'Empire Krovien, d'où sa forme relativement ronde, au lieu de l'archipel dentelé, comme en d'autre lieux où un cataclysme a provoqué l'immersion d'une partie des terres. Maïgora possède encore des steppes comme celles qui recouvraient Granitsa Tmy, mais son climat a changé et d'importantes forêts sont apparues, en même temps que le cataclysme démoniaque qui a entraîné la disparition de Granitsa Tmy a fait s'élever de nouvelles montagnes par le jeu d'une ténébreuse tectonique.

Peuple fier d'avoir "appris aux démons à parler" mais surtout d'avoir créé l'art ténébreux des mages démonistes et démonologues (cf. *langue démoniaque*), les Istinniens se considèrent comme les héritiers de l'Empire Krovien, dont l'antique capitale : Znakhark-

Krov' (знахарк кровь : "le sang des sorcières"), est engloutie depuis plus de huit siècles, et gît au fond de la Morié Krovi (Море крови : "Mer de sang"), gigantesque étendue d'eau créée par l'engloutissement de l'ancienne cité, qui se trouve au centre de leur pays. La Mer de sang tire son nom de sa couleur anormalement sombre, qui serait liée au sang noir des démons, répandu abondamment durant le cataclysme. Elle attire encore à l'heure actuelle de nombreux aventuriers, impatients d'en braver les dangers pour repêcher des trésors issus de l'ancien empire. Mais si les eaux noires de la Morié Krovi sont en apparence calmes et même anormalement calmes, lisses comme un miroir, elles grouillent d'une présence démoniaque qui hante les ruines englouties de la cité. Le gouffre sans fond qu'on peut y trouver est en effet un portail conduisant vers Apsou, ou l'Abîme Gorgé d'Eau (cf. *Abysses*, *Cosmogonie*). Un puissant enchantement de magie démoniste (cf. *langue démoniaque*) empêche toute créature empruntant ce portail de quitter les eaux de la Morié Krovi, et Apsou lui-même n'est sous le contrôle d'aucun Seigneur des Abysses (cf. *Démons*). Mais démons et proto-démons (créatures issues des Abysses avant leur conquête par les cinq Principes abyssaux : Tiamat, Ereshkigal, Bêlit-Séri, Nergal et Namtarou) franchissent toujours régulièrement ce seuil. En un sens, la Morié Krovi et l'équivalent démoniaque de la cité maudite de Douaït, dans l'archipel des Vermili (cf. *Barons Mestiviers*).



Géographie et société

Maïgora est un pays connu pour ses hivers rigoureux et ses étés chauds, mais surtout pour ses printemps très colorés. Ses plaines immenses se couvrent de fleurs des champs au mois de mai, et la basse-montagne est recouverte d'arbustes bariolés jusqu'en juillet. Des forêts aux arbres géants soustraient de grandes parties du territoire à l'occupation humaine, et sont tenues comme enchantées, à tort ou à raison. Mais le Peuple-Fée peut être un allié contre la contamination démoniaque, aussi la population y a-t-elle traditionnellement un respect craintif de celui-ci.

La population est en général de type européen, et nombre de Maïgoriens présentent des marques liées une lointaine origine démoniaque. Des yeux très clairs, des pupilles grises au lieu d'être noires, peuvent indiquer une ascendance du côté de Radzlom le Corrupteur (cf. *Démons*). Des cheveux dorés peuvent être liés à la Sublime Porte, l'ancien Seigneur des Abysses tutélaire de l'Empire Krovien.

La société istinnienne comporte plusieurs classes sociales. Si l'on excepte le clergé, qui échappe à ces distinctions, la société est partagée entre les **kholopy**, soit les esclaves, les **smerdy**, soit les hommes libres (majoritairement paysans), et la noblesse. Le statut d'esclave est en général provisoire. Il correspond soit à un prisonnier de guerre, soit à une personne contrainte de se vendre pour rembourser ses dettes.

La noblesse est de deux types : héréditaire ou élective. Ces deux modes de fonctionnement correspondent à deux périodes différentes de l'histoire des slaves. Avant l'établissement des premières monarchies, les cités slaves étaient régies par un **Vétché**, soit une assemblée d'hommes libres. L'assemblée élisait et déposait un seigneur local, nommé par le terme générique de **Kniaz**, qui signifie "seigneur". Peu à peu s'est constituée, en remplacement des milices paysannes, une armée professionnelle autour du Kniaz : la **droujina**. Cette apparition d'une caste militaire favorise alors la transition vers une noblesse héréditaire, soit d'une forme de démocratie vers le féodalisme. La transition se fait lorsque s'établissent les premiers royaumes, sous l'impulsion des Varègues (les scandinaves), autour du X^{ème} siècle. Par la suite, apparaît une noblesse féodale héréditaire, associée à une région, qui peut alors établir un Tsar.



Dans le cadre de Maïgora, on a choisi de laisser coexister ces deux modes de fonctionnement d'une région à l'autre, selon que l'autorité du Tsar est localement plus ou moins forte. Tous reconnaissent en théorie le Tsar, mais les régions les plus reculées de la Maïgora ont préservé l'ancienne coutume élective (on verra pourquoi). Par souci de simplicité, on désignera par **Kniaz** un seigneur élu, et par **Boyard** un seigneur héréditaire. Les Boyards correspondent en effet à la noblesse héréditaire sous le règne d'Ivan le Terrible, qui nous sert de référence pour cette réminiscence.

Pour les Maïgoriens, "Kniaz" revêt un double sens, car c'est également le terme utilisé pour désigner les Seigneurs des Abysses, ou Princes-Démons (cf. *Démons*). De fait, les Kniaz sont surtout présents dans les régions où la menace démoniaque est encore présente. Certains disent que les chefs locaux de ces régions prennent ce titre par défi envers les démons, d'autres que cela révèle au contraire une collusion de leur part avec le peuple des ténèbres. Dans les deux cas, les forces armées sous le contrôle d'un Boyard ou d'un Kniaz seront désignées par le terme générique de "Droujina". Ces guerriers professionnels sont ce qui se rapproche le plus d'un corps de chevalerie.

De manière générale, les deux populations maïgoriennes : celle qui vit sous le régime des Boyards et celle qui vit sous le régime des Kniaz, se distinguent également par d'autres facteurs. Les derniers païens ne se trouvent que chez les Kniaz. De plus, la propriété s'y transmet par les femmes et non par les hommes, ce qui signifie qu'un jeune homme doit en général devenir un guerrier pour quelques années, afin de se constituer un pécule suffisant pour pouvoir se marier, car il paiera une dot importante à la famille. Il y a dans ces régions **la tradition de l'épée** : le père donne à chacun de ses fils une épée, seul héritage qui doit lui permettre de se lancer dans le monde. À l'inverse, les populations vivant sous la loi des Boyards transmettent la propriété par les hommes et la dot est versée par la famille de la mariée à l'époux de celle-ci. Religion, statut de la femme, matriarcat ou patriarcat, élection ou transmission du titre nobiliaire... deux sociétés coexistent ainsi. Le caractère guerrier des populations vivant sous le régime électif du Kniaz est bien adapté aux régions reculées infestées de démons.

Pour distinguer ces deux sociétés très distinctes, on parlera dans la suite de l'article des **gens du foyer**, pour parler de ceux qui vivent sous la protection des Boyards et des **gens des confins** pour les autres.

Les Maïgoriens vivant dans une situation de guerre larvée permanente avec les démons, leur culture est marquée par les hauts faits de preux paladins, célèbres pour leurs faits d'armes, nobles ou non, rassemblés sous l'appellation **Bogatyr**. Dans la culture russe, les Bogatyr apparaissent dans les "Bylines", les chants héroïques (X-XII^{ème} siècle), similaires à la Chanson de Roland et autre matériel à troubadour. Dans les Bylines, les Bogatyr ont parfois des pouvoirs magiques et on choisit, dans le cadre de Terre Seconde, de les identifier à des enfants-démons doués de pouvoirs magiques, mais voués à protéger l'humanité des démons. Un enfant-démon maïgorien doué de pouvoirs magiques deviendra souvent un Bogatyr, ou éventuellement un "Bogatyr noir", soit un guerrier trahissant la cause humaine pour rejoindre les démons.

La religion des Istinniens de Maïgora est le christianisme byzantin (cf. *Dieu Unique*). Dans les zones plus reculées du pays, où le pouvoir du Tsar est presque inexistant, on peut trouver des communautés pratiquant des cultes païens slaves pré-chrétiens (cf. plus bas) ou des formes syncrétiques entre christianisme et paganisme.

Quoique chrétienne byzantine, la culture istinnienne de Maïgora est très marquée par le passé krovien et la présence toujours réelle des démons. Certaines régions reculées sont restées païennes ou pratiquent un étrange syncrétisme entre christianisme et paganisme slave. De plus, certaines coutumes spécifiquement liées aux démons perdurent partout. Par exemple, la **Trizna** est une coutume très vivace. Il s'agit d'une rite funéraire pré-chrétien, et même contraire aux lois de l'Église : on incinère le mort au cours d'une fête, puis les centres et les os sont rassemblés dans une jarre cachetée, laquelle est laissée au bord du chemin. Dans le contexte de Terre Seconde, le rite de la Trizna permet d'éviter au corps d'être possédé par un démon (cf. *Démons* : pouvoir Ereshkigal 200). Il est d'usage pour les voyageurs de prendre ces jarres funéraires pour les emmener avec eux, à titre de port-bonheur durant leur voyage, à condition que les jarres se rapprochent ainsi de la mer. En effet, leur finalité est d'être abandonnées en mer. Là, les restes du défunt sont considérés définitivement hors de portée des Abysses.

De manière générale, Maïgora est une terre très contrastée, le paganisme et l'art des ténèbres semblent survivre, mais affrontent régulièrement une répression féroce, menée par l'Opritchnina, mais également l'Église. Dans les régions où vivent les "gens du foyer", il est aisé d'être accusé de collusion avec les forces des ténèbres (les rebouteux "faux-faëristes" et le Peuple-Fée échappant cependant souvent à ce genre de persécutions). Les sorciers et surtout les mages sont considérés avec méfiance.

Dans les régions chrétiennes comme païennes, la **justice**, de droit écrit ou coutumier, est très axée sur une notion de responsabilité collective. On peut payer pour les crimes de ses parents, voire de son clan, c'est-à-dire d'une famille étendue, rassemblant plusieurs familles liées par le sang, désignée par le terme slave de **rod**. La justice est également rendue collectivement par la communauté, de manière souvent expéditive. Un voleur saisi sur le fait sera pendu séance tenante par la foule du village. À titre de référence pour les Meujeuhs, voici un extrait du code promulgué au XI^{ème} siècle par le Grand-Duc Iaroslav le Sage :

Si un homme libre en tue un autre, c'est au frère de venger le frère, au fils de venger le père ou bien au fils du frère ou au fils de la soeur; s'il ne se présente pas de vengeur, quarante grivna pour l'homme assassiné;(...)

Si un homme libre en frappe un autre sur la main avec son glaive et que la main tombe ou reste paralysée, alors il paie quarante grivna.

Si la jambe reste entière mais fait boiter, les parents de la victime tirent vengeance du coupable (...)

Et pour une moustache tiée ou une touffe de barbe arrachée, douze grivna (...)

Si quelqu'un violente une fille ou une femme de boyard, celle-ci aura 5 livres d'or pour le déshonneur, de même que le métropolitain; si c'est une fille ou une femme de notables mineurs, elle aura une livre d'or (...); si c'est une fille ou une femme de gens du commun, elle aura douze livres de martres et le métropolitain aura douze livres de martres et le prince le punira.

On voit que le code hésite encore entre la vengeance privée : le **Vrag** et une forme de justice publique garantie par l'Église et le Prince, reposant sur l'amende ou la **Vrajda**. Selon les traditions démocratiques des Slaves païens, similaires à celles des Germains, il était mal vu que le Prince procédât à l'exécution de l'un de ses sujets. Seule la famille lésée a ce droit. De là vient le système de ces amendes, semblable aux lois et coutumes des peuples germaniques, dont l'importance varie en fonction du délit. Le versement de l'amende touche l'ensemble de la famille : si le criminel ne peut payer il doit vendre ses enfants, s'il n'a pas d'enfants, il doit se vendre lui-même en esclavage. En cela, on retrouve l'esclavage judiciaire qui existait chez les Grecs, les Romains ou les Aztèques.

Afin d'interrompre l'inférieur cycle de vendetta que peut créer le Vrag, il existe aussi une coutume de réconciliation, dans laquelle le **Krvnik**, littéralement le responsable du sang versé, demande pardon à la famille de la personne qu'il a tuée, notamment à celui qui est censé venger le meurtre. Pour garantir la conclusion du cycle de violence, le "vengeur" devient même une sorte de "parrain" pour l'assassin. Voilà un exemple, issu du droit coutumier des Slaves : *"Les amis du krvnik ou ses proches parents se rendent chez celui qui a juré vengeance et le supplient de se réconcilier avec le meurtrier. Le lendemain, 12 femmes apportent devant la maison du vengeur 12 berceaux, avec un enfant dans chaque berceau. 12 anciens du village précèdent ce singulier cortège. Les anciens crient du dehors : "Accepte les 12 parrains. Accepte Dieu et St Jean avec l'argent que tu demandes." À ces paroles, s'il est disposé à la réconciliation, le vengeur sort de la maison et dit : "J'accepte, je veux vendre mon frère et m'apaiser. Donnez-moi dix sequins pour la foi de la paix et je veux que 24 anciens choisis par moi jugent mon sang." (...) le vengeur s'approche de l'un des 12 berceaux et baise l'enfant qui s'y trouve. Toute sa parenté suit son exemple et on fixe la date à laquelle les cadeaux seront donnés.*

Le vengeur et sa famille se rendent ce jour-là dans la maison du meurtrier, où ils sont attendus par la famille de celui-ci. Les anciens vont au devant du vengeur, tête nue et sans armes, tandis que les autres ont la tête couverte et sont armés. (...) Après le dîner, auquel le krvnik n'assiste pas, les anciens disent à haute voix : "Où est le meurtrier?". À cet appel, le krvnik paraît dans la chambre du repas. Le fusil avec lequel il a tué est suspendu à son cou : il se traîne sur les genoux comme un suppliant. Les anciens, parlant pour le meurtrier, disent alors trois fois à voix basse : "Accepte d'être mon parrain, au nom de Dieu et de St Jean." Et le krvnik répète ses paroles, en s'approchant sur les genoux jusqu'aux pieds du vengeur. Celui-ci relève le krvnik et l'embrasse, il lui prend son fusil, qu'il peut garder ou rendre..."

Un autre aspect commun aux régions chrétiennes et païennes est l'importance accordée à la vertu cardinale de **l'hospitalité**. L'hospitalité dont peut bénéficier un voyageur trouve son origine dans le désir de sécuriser les voies commerciales. De fait, accueillir des gens est un signe de richesse et de libéralité, et donc de prestige. Il est donc aisé pour un groupe d'aventuriers d'être hébergés chez l'habitant, mais la tradition veut qu'ils confient toutes leurs armes et tout leur or à leur hôte, qui leur restitue l'ensemble à leur départ. Une malédiction couramment lancée est : "Que ta maison n'accueille personne durant un an!", signe que l'accueil du voyageur est vu comme un bienfait. Notez cependant que cette tradition comporte un écueil : tout invité suspect de nature ou de collusion démoniaque sera impitoyablement tué.

Précisons enfin quelque chose, au sujet des gens des confins. Le féodalisme n'étant pas encore installé, les paysans sont propriétaires de leurs terres, mais pratiquent également une forme de propriété collective : la **Zadrouga**. En-dessous du Kniaz et du Vétché, au niveau du Rod - donc du clan familial étendu - il est fréquent qu'une partie des terres et du bétail soit gérée collectivement, pour des raisons d'efficacité et de mutualisation de certaines tâches à accomplir en un temps aussi réduit que possible. En général, le Rod élit un chef : le **Bolchak** (littéralement "le gros"), chargé d'administrer la Zadrouga, qui reçoit une sorte de bâton de commandement et constitue la première forme d'autorité à laquelle pourraient être confrontés des aventuriers en voyage dans ces contrées. Notez que, pour les membres d'une zadrouga, il est d'usage de baiser la main du Bolchak en signe de respect.

L'entraide qui prévaut, lors de l'accomplissement des tâches collectives autour de la Zadrouga, est un moment important du folklore maïgorien. Les activités communes sont l'occasion de chants, de festins et raffermissent le lien communautaire. C'est aussi un moment où les jeunes gens de différentes familles peuvent se rencontrer. La tradition de la Zadrouga est si importante pour les Maïgoriens qu'elle se maintient même souvent dans les régions où le féodalisme s'est installé. Les serfs se rassemblent pour exécuter un travail collectif pour leur seigneur, lequel est censé offrir gîte et nourriture.

Autre élément important de la société maïgorienne le commerce repose encore énormément sur le **troc**. L'importance de l'or est telle, dans la mesure où ce métal protège des démons, que l'or est avant tout considéré comme une marchandise précieuse. Il est utilisé essentiellement pour fabriquer des bijoux, faits pour protéger leur porteur des démons. Ces bijoux en eux-mêmes peuvent être troqués, mais ils ne constituent guère une monnaie étalonée. Il existe une monnaie d'argent : le **rouble**, qui ne ressemble pas à une pièce de monnaie mais plutôt à un petit cylindre, issu d'une barre d'argent coupée en morceaux. Les monnaies d'or étrangères, telles que le sequin orgète (cf. *Monnaies*), sont également en circulation, mais il arrive fréquemment qu'elles soient fondues pour devenir des bijoux, quoique leur aloi médiocre les protège paradoxalement. Pour les échanges les plus simples, il est fréquent d'utiliser des morceaux de tissu. Les Slaves ont longtemps utilisé le tissu comme monnaie, ce qui explique la proximité

en russe entre "plata", le salaire et "platîé", la robe.

Le Tsar Vassili et l'Opritchnina

Régne sur cette terre meurtrie le Tsar Vassili, surnommé le "Tsar aux anges noirs", en référence aux étranges créatures ailées censées être des anges qui apparaissent sur son étendard et son sceau (ci-contre), mais qui évoquent plutôt des démons tels que l'arpenteur aux Istinniens. Impitoyable, et réputé même cruel, le Tsar s'est imposé par la force à tout ce qui prétendait s'opposer à la centralisation du pouvoir entre ses mains : Boyards, Eglise, Marchands désireux d'être exemptés de taxes, et tous ceux qui, au sein du peuple, prétendraient remettre en cause son pouvoir.

Ombrageux, méfiant jusqu'à la démence, le Tsar a œuvré pour l'assouplissement du servage et renforcé les droits des simples paysans, mais il ne tolère pas pour autant la moindre jacquerie. Comme la plupart des rois dominateurs, il s'est reposé sur le peuple pour affaiblir noblesse et clergé, et a rassemblé autour de lui des serviteurs fidèles, loyaux parce qu'ils lui doivent tout, et ne sont rien sans lui.



Il a mis en place l'armée du pays : les **Streletsy** (Стрельцы), et limité les forces personnelles de chaque boyard. De plus, il a mis sur pied une sorte de milice politique, chargée de supprimer toute opposition : l'**Opritchnina** (Опричнина). Les Opritchniki (un Opritchnik, deux Opritchniki; littéralement "gens à part") sont un ordre militaire composé de jeunes nobles ou roturiers, entièrement dévoués au Tsar. Vêtus de noir, comme des moines, ils montent des petits chevaux bais rapides et maniables. Comme symbole de leur charge, ils portent une tête de chien et un balai accrochés à leur selle : ils sont les chiens fidèles du monarque et sont censés nettoyer le pays de toute infection démoniaque. Naturellement, ils servent surtout à semer la terreur et garantir le pouvoir du Tsar, même s'ils combattent les démons à l'occasion. Créée dans la vraie vie par Ivan le Terrible, cette police politique (forte de 6000 hommes) avant la lettre, qui pouvait également servir d'armée, devient dans le cadre de Terre Seconde un ordre de chevalerie, dont les membres sont des Chevaliers (cf. *Règles*).

Historiquement, l'Opritchnina était plus qu'une police politique. Elle constituait également une administration politique qui permettait au Tsar de régner directement sur des territoires confisqués aux Boyards considérés comme rebelles. Ainsi, l'Opritchnina a contrôlé de vastes territoires, dont l'aristocratie était absente. C'est une première tentative du Tsar de régner de manière absolue, qui ne sera cependant pas pérenne. Dans le cadre de la Maïgora, on garde l'idée que l'Opritchnina est en effet l'expression directe du pouvoir tsariste, qui peut en théorie agir n'importe où sur le territoire maïgorien, et dispose de terres en propre, qui lui permettent d'assurer son entretien, mais on suppose qu'il y a un équilibre entre Boyards et Opritchniki, lié à la menace démoniaque, qui unit toujours contre elle les différentes composantes de la société.



En tant qu'**Ordre de Chevalerie**, l'Opritchnina accorde à ses Chevaliers les avantages suivants au cours de leur progression :

- +1 point de faculté à chaque niveau pair;
- ils peuvent avoir accès aux facultés de guerrier, aux mêmes prérequis en termes de facultés, à condition de plus de payer le double de leur valeur en points de facultés;
- les compétences "psychologie" et "connaissance" de toute catégorie d'immortels sont favorisées;
- une résistance à la magie égale en pourcentage à 5 fois le niveau (maximum 95%);
- au niveau 2 : faculté surnaturelle "Immunité aux maladies";
- au niveau 3 : faculté surnaturelle "Astarojne";
- au niveau 6 : faculté "Chasseur" ;
- au niveau 9 : faculté spéciale **Tsarskii Glaz (Царский глаз) : l'Œil du Tsar** (Double-Vue activable autant de fois par jour que l'ego; seuil de volonté pour résister = 10+niveau du chevalier);
- au niveau 12 : faculté spéciale **Tsarskeuïe Oukheu (Царское ухо) : l'Oreille du Tsar** (le chevalier sait en permanence si son interlocuteur lui ment; pas de jet de volonté, résistance à la magie seulement).
- au niveau 15 : faculté surnaturelle "Immunité aux venins et poisons organiques";
- au niveau 18 : faculté surnaturelle "Régénération";
- au niveau 20 : faculté surnaturelle "Souffle du revenant";

L'Opritchnina fonctionne en pratique comme un ordre de Chevalerie laïque. Elle a des règles de fonctionnement internes, mais qui ne sont pas inspirées de la religion. Le Grand Maître de l'Opritchnina est évidemment le Tsar Vassili, et ses successeurs éventuels. En-dessous de lui sont les Voïvods, l'équivalent des

commandeurs d'autres ordres, comme le *Sépulcre Inachevé*. Chaque Voïvod est un commandant à la fois militaire et territorial, car il agit en seigneur féodal sur les terres qui lui sont confiées par le Tsar. Nommé par celui-ci, il peut être révoqué à tout instant, et dispose d'un pouvoir en pratique absolu sur ses hommes et la zone qu'il administre, puisque ni lui ni ses hommes ne sont justiciables, sauf sur décision interne de l'Opritchnina, soit en fait du Tsar. Il recrute ses hommes à partir des taxes qu'il perçoit, dont la moitié est reversée au Tsar. Il n'est pas rare qu'un Voïvod soit supprimé parce que jugé trop rapace ou au contraire trop généreux. Jusqu'à présent, la fidélité des Opritchniki pour le Tsar ne s'est jamais démentie, et les purges se sont faites sans heurts. Les Voïvods sont cependant censés appliquer la loi royale sur leurs terres, et certains le font.

Les règles des Opritchniki leur interdisent de fonder une famille, aussi l'organisation se renouvelle-t-il sans cesse. Cela permet d'éviter l'émergence d'une nouvelle noblesse, en plus des Boyards et des encombrants Kniaz. Le serment d'un Opritchnik implique une obéissance absolue et totale au Grand Maître et un renoncement complet aux liens familiaux, et de manière générale à tout lien en-dehors de l'Opritchnina elle-même. Dans le contexte particulier de Terre Seconde, on en propose l'énoncé suivant :

"Devant Dieu et les hommes, je fais serment par Sainte Olga, Saint Cyrille et Saint Méthode d'obéir en tout, envers et contre tout à sa majesté le Tsar Vassili, avec pour prix de ma trahison la damnation éternelle de mon âme. Je ne reconnais désormais nulle autre famille que celle de l'Opritchnina et ne me lierai à personne hors de celle-ci. Je ne servirai désormais nul autre chef que le Tsar et ceux de l'Opritchnina qu'il nommera pour me commander.

Je suivrai les ordres de mes chefs et les lois de l'Opritchnina sans jamais élever de voix contre ceux-ci, et ne révélerai à nulle personne extérieure quoi que ce soit de nos règles et de notre vie, et ce même sous le sceau sacré de la confession.

Je renonce à la possession et à la richesse. Rien ne sera à moi, pas même mon cheval, mes habits et mes armes. Si je reçois de l'or, des bijoux, des fourrures, de la soie ou de l'argent, j'en ferai don à l'Opritchnina.

Partout je combattrai le peuple des ténèbres, les mages noirs et disciples de Baba Yaga. Ma main ne tremblera jamais pour extirper leur présence de la chair et de l'esprit des mortels. Là où il faudra employer le feu, je serai le premier à porter une torche incandescente. Là où il faudra faire couler le sang, je serai le premier à dégainer ma lame."

En dépit des références religieuses du serment, l'Opritchnina reste un ordre laïque, qui est même fermé à tout ecclésiastique. On y trouvera en général des chrétiens, mais certains païens des zones reculées y ont trouvé refuge sans avoir à adopter la foi chrétienne. Les armes favorites des Opritchniki sont en général un long cimeterre dont les caractéristiques seront celles du kopesh (cf. *Règles*), le cimeterre normal, le fléau d'armes mais aussi l'arquebuse. Malgré le caractère assez frustré de la civilisation maïgorienne, les arquebuses y sont fabriquées, ainsi que les pistolets, et sont même l'un des privilèges des Streletsy et de l'Opritchnina.

Un autre aspect essentiel de l'Opritchnina est qu'elle partage le terrible secret du Tsar Vassili. Le secret est à la fois simple et terrible : le Tsar Vassili, premier de sa dynastie, premier à adopter le titre même de Tsar, qui s'est imposé aux Boyards comme à l'Église, possède un double démoniaque en lui-même. Il ne s'agit cependant pas à proprement parler d'un démon, mais d'un **Ezuap** (cf. *Abysses* > *préhistoire des Abysses*), c'est-à-dire d'une forme de proto-démon créé grâce à Ninhursag, l'ancienne Mère Suprême, supplantée par Tiamat. De par le fait que ce proto-démon n'est pas né de Tiamat et n'est aucunement lié aux Principes Abyssaux, il ne possède pas de pentacle et sa présence ne peut être détectée par la simple connaissance de la langue des ténèbres, comme c'est le cas habituellement. Cependant, il n'en est pas moins puissant ni moins ravageur.

Ainsi, la Maïgora est en fait gouvernée par la menace qu'elle espère éradiquer. Car ce démon ancien n'est autre que Gugalanna, le premier époux d'Ereshkigal, cité dans l'épopée de Gilgamesh (cf. *Abysses*). Si Gugalanna n'est pas dépendant des cinq principes abyssaux, dont son épouse de jadis, il se nourrit cependant lui aussi de la sueur, de la souffrance et du sang des mortels. Il savoure également la violence, l'oppression et la discorde, comme n'importe quel démon. Le paradoxe est qu'il se nourrit justement du climat de peur et de suspicion créé par les véritables démons. Le Tsar Vassili entretient un rapport complexe avec Gugalanna. Sans être possédé par celui-ci, il est néanmoins sous son influence. Il assume la terrible hypocrisie de prétendre défendre son peuple contre la menace démoniaque tout en la portant en lui, même s'il s'agit d'une forme plus ancienne de celle-ci. Ainsi, dans leur fidélité au Tsar, souvent motivée par la crainte des Abysses, les Maïgoriens sont en fait les sujets du Mal qu'ils croient combattre. Ce secret n'a encore jamais été éventé. Même les populations hostiles au Tsar ignorent la vérité, quoi qu'ils puissent aisément dire que le Tsar lui-même est un démon, au sens figuré du terme.

En termes de jeu, le Tsar Vassili est un mage démoniste de niveau 20, entretenant avec Gugalanna un lien identique à celui qui unit un démoniste avec son démon-reflet. Gugalanna, ancien époux d'Ereshkigal, appartient à l'antiquité sumérienne et donc, dans le cadre de Terre Seconde, à l'antiquité des Abysses.

Le Tsar Vassili est le **premier** de sa dynastie, car il a fondé son pouvoir en s'imposant aux Boyards, lesquels n'avaient pas à proprement parler de roi. En l'an 600 exactement, profitant de la symbolique de changement de siècle, le Boyard Vassili Svetlanovitch Gnitévov a réussi à se faire couronner Tsar par l'Église, avec le soutien de sa propre classe, qui croyait au départ pouvoir le manipuler. Ce couronnement intervint après six siècles de règne sans partage des Boyards sur les gens du foyer, six siècles de désordre et de guerres intestines, suite à l'effondrement de l'Empire Krovien. Des rois sont apparus durant cette période mais aucun d'entre eux n'est parvenu à s'imposer durablement.

Gugalanna est une entité complexe, délicate à résumer en quelques lignes. Gugalanna accueille en lui des aspects se rapportant aux principes démoniaques bien connus, mais va bien au-delà. Il incarne d'abord le passé trouble de Terre Seconde, ce qui le rend extrêmement savant sur ces événements. On pourrait ainsi l'assimiler à Bêlit-Séri, mais son lien à la mort et l'enfer le rapproche tout autant de Nergal et de Namtarou. Sa propension à la manipulation et la manière dont le Tsar se lance dans ces colères démentes évoque Ereshkigal. Seule Tiamat reste absente de ce panel, car Gugalanna est avant tout un être de contrôle et de destruction.

Cependant, Gugalanna n'est violent que par calcul, et la cruauté du Tsar ne provient que de lui-même, rendu à moitié fou par la cohabitation avec un être de cette trempe. Ce qui lui reste de faculté de raisonnement et de dissimulation est cependant aussi un don de Gugalanna. Le lien entre le proto-démon et le Tsar est donc paradoxal : Gugalanna est la perte du Tsar, mais aussi ce qui l'empêche de sombrer plus loin. C'est dans cet équilibre malsain que la couronne se maintient.

En termes de jeu, on peut considérer Gugalanna comme équivalent à un démon agissant sur tout ce qui relève du contrôle et de la destruction, d'une manière le plus souvent indirecte, comme s'il avait un pentacle ayant une unique branche, d'une valeur de 400.

L'ancienne religion

Comme de nombreuses religions indo-européennes pré-chrétiennes, telles que les religions germaniques, la mythologie des anciens slaves, qui servira de base pour la "vieille foi" des Maïgoriens, repose sur l'idée d'un arbre-monde, avec trois grands domaines : celui des mortels au milieu, le monde des dieux à la cime et celui des morts et des démons aux racines. L'arbre de vie est lui-même protégé par une image rappelant le Phénix, sans doute d'origine persane : l'oiseau de feu, associé au Soleil. Ainsi, **Simargl**, l'oiseau-chien, figure préfigurant le Griffon, protège l'arbre de vie et à travers lui les semences. Dans le cadre de Terre Seconde, on associera ce culte à l'Ordre aujourd'hui disparu du Griffon, tradition perdue de l'Ordre *Sangdragon*. Malgré le caractère matérialiste de cette tradition, elle est issue d'un prêtre apostat de l'ancienne religion maïgorienne. Ainsi, la religion païenne des anciens slaves sera considérée, dans le cadre de Terre Seconde, comme très hostile aux Dragons.



En revanche, certains aspects de la mythologie slave incluant des notions la rapprochant de nombreuses autres cultures, à travers une personnification du Ciel, de la Terre, du Soleil etc... et interprétée dans le cadre de Terre Seconde sous le vocable commun de *Titans*, la vieille foi des Maïgoriens a ceci de particulier qu'elle fait cohabiter au sein d'un même culte *Titans* et *Dieux*. Svarog ("le brillant") est ainsi le Ciel, Mati-Syria-Zemlia ("terre-mère-humide") la Terre et Djabog le Soleil. Pour les Slaves, c'est du Soleil que vient le Feu, donné aux hommes et le feu du foyer est associé à des pratiques rituelles. Même chez les Maïgoriens chrétiens, on défend par exemple de parler fort ou de prononcer des insultes lorsqu'on allume le feu de la maison.

De manière générale, la mythologie des slaves païens est peu connue, en dehors de traditions paysannes très rustiques, car elle a été tuée dans l'oeuf par le christiannisme avant de se développer. Ce qu'on propose ici est plutôt un agrégat de croyances ayant survécu à la christiannisation et d'informations liées aux textes byzantins dont on dispose sur le sujet. C'est également pour cette raison qu'il est difficile d'établir une notion de Teinte Spirituelle pour cette religion. Les assemblées d'hommes libres, les traditions électives et une relative émancipation féminine rapprochant les Slaves païens des coutumes des peuples germaniques, on associera à cette religion une Teinte Spirituelle de type **Honneur**. Même si la mentalité associée à ce type de Teinte Spirituelle porte l'accent sur la valeur individuelle, les coutumes slaves insistent sur la solidarité au sein de la communauté, notamment à travers les traditions collectivistes. L'honneur de la Vieille Religion accorde donc beaucoup d'importance au respect de la communauté des hommes libres et de la richesse collective.

Dans le contexte de Terre Seconde, voilà comment on décrira la Vieille Religion: à l'origine de tout se trouve le dualisme de **Biélobog** et de **Tchernobog**, ou le dieu blanc et le dieu noir. Biélobog est associé au Titan Cronos, le créateur, et Tchernobog à Typhon, le destructeur (cf. *Titans et Titanides*). Comme on l'a dit plus haut, **la vieille religion de Maïgora a ceci de particulier qu'elle continue à s'adresser à certains Titans, alors qu'elle repose sur la magie divine et sur de "vrais Dieux"** (au sens de l'article *Dieux*). Outre Biélobog et de Tchernobog, on trouve **Svarog** ou "le brillant", qui est en fait le Ciel, et donc associé dans le cadre de Terre Seconde au Titan Ouranos. Un chroniqueur byzantin explique: "*Après Svarog a régné son fils, le Soleil, nommé aussi Djabog*". Djabog n'est donc autre qu'Hypérion, un autre Titan. Djabog réside dans les cieux, parcourant ses douze royaumes, correspondant aux douze signes du zodiaque, accompagné des sept **planètes-juges** et de sept **comètes messagères**.

Un autre fils de Svarog est le Feu, appelé Ogon ou Svarogitch, soit littéralement "fils de Svarog". Dans le cadre de Terre Seconde, on l'identifiera à l'oiseau de feu ou oiseau-chien Simargl. **Simargl** est donc le dieu du feu, protecteur du foyer, des semences, de l'arbre de vie. Simargl est un dieu dangereux, mais bénéfique. Il doit être traité avec respect, sans quoi sa colère peut être terrible. Dans le contexte d'un monde paysan utilisant le feu mais ayant à craindre ses excès, Simargl est un "vrai dieu" essentiel, associé aux tâches quotidiennes.

"Svarog, comme personnification du ciel, tantôt éclairé par les rayons du Soleil, tantôt couvert de nuages et brillant d'éclairs, était considéré comme père du Soleil et du Feu. Dans les ténèbres des nuages, il allumait la flamme des foudres. Quant au feu terrestre, il était un don divin apporté par la foudre. Voilà pourquoi le Slave adorait le feu, comme fils de Svarog. Ensuite, en brisant les nuages avec des flèches de foudre, Svarog en fit sortir le Soleil." (d'après Afanassief).

Svarog est censé avoir confié la conduite de l'univers à ses enfants, qui sont les vrais dieux de cette religion, hormis Djabog. En pratique seuls les vrais dieux font l'objet d'un culte quotidien, même si certains rites font encore appel aux Titans. Parmi ceux-ci, citons **Mati-Syria-Zemlia** ou "Terre-Mère-Humide" associée à Gaïa. Mati-Syria-Zemlia est la force nourricière, l'image de Mère Nature qui veille sur l'humanité comme sur ses enfants. Essentielle pour les paysans, elle est souvent sollicitée de manière indirecte, via un dieu, mais reste très présente dans l'imaginaire des Maïgoriens païens. [...]

Aux côtés de Djabog se trouve **Messiatz**, dieu de la Lune, parfois vieil homme, parfois belle jeune fille que Djabog épouse à chaque printemps, pour s'en séparer avant l'hiver. Djabog et Messitz sont indifféremment représentés sous les traits d'enfants, jeunes gens ou vieillards, pour symboliser le passage du temps et le cycle jour-nuit comme le cycle annuel des saisons. Ces entités naissent, vieillissent et meurent sans cesse. Les enfants de Djabog et Messiatz sont les étoiles et les tremblements de terre trahissent leurs disputes. Djabog et Messiatz président au bonheur des mortels ainsi qu'à leur malheur. Ils sont souvent invoqués pour obtenir la guérison d'une maladie ou pour maudire quelqu'un. Il n'est pas rare d'entendre le paysan (même devenu chrétien) s'écrier : "Que le Soleil te fasse périr!" ou au contraire de l'implorer ainsi : "Petit Soleil, Dieu, aide-moi!".

Outre les étoiles, les aurores et crépuscules (désignés par le même nom "Zaria" ou "Zoria") comptent parmi leurs enfants: il y a dans le ciel trois sœurs, trois Zoria: celle du Soir, celle de Minuit et celle du Matin. Elles sont chargées de garder un chien qui est attaché par une chaîne de fer à la constellation de la Petite Ourse. Quand la chaîne sera rompue, la fin du monde arrivera. On retrouve ici la légende du loup Fenrir (cf. *Asgard*). Notons enfin qu'aurores et étoiles s'occupent des chevaux blancs du Soleil, tirant son char céleste.

Stribog est le dieu des vents. On choisit ici de l'associer à **Péroun**, dieu de la foudre et de la guerre, et de considérer que ces deux divinités sont les deux visages de Stribog, le premier étant plus "météorologique" et le second associé à la guerre, sachant que vents, tempête, orage et guerre sont cousins dans la mythologie slave. [...] [...]

Les prêtres et leurs pouvoirs

Les prêtres de l'ancienne foi se désignent en général par le mot **Viédoun** (Ведун; Viédounya au féminin), qui signifie étymologiquement "celui qui sait". Les Maïgoriens chrétiens utiliseront également le mot **Koldoun** (Колдун), qui signifie plutôt "sorcier" ou "guérisseur", pour désigner ces officiants païens. D'autres termes existent également, comme "Volkhvy", qui évoque aussi le loup-garou, mais on se limitera à ces deux-là, qui expriment bien la double fonction de ces prêtres-sorciers.

Parlons à présent des pouvoirs sacrés associés à cette religion. La vieille foi ne l'est pas tant que ça : elle relève de la **magie divine**, dans le cadre de la discipline de Prêtre (cf. *Règles*). Sa langue liturgique est le slavon et elle comprend des composantes **verbales et somatiques**. Par la suite **n désigne le niveau du prêtre**. L'affinité divine du prêtre porte **le nom de la divinité slave à laquelle il est consacré**. Cela signifie qu'il a accès aux Rites associés à cette divinité uniquement et qu'utiliser ces rites ne consomme chez lui **aucun point de Grâce**. En revanche, les pouvoirs des extensions Errance et Hiérarchie sont communs à tous les prêtres de cette religion.

On remarquera que tous les Dieux et Titans cités plus hauts ne sont pas forcément associés aux Rites. C'est volontaire : même si les Titans tels que Svarog ou Djabog sont vénérés, ils n'ont pas de prêtres particuliers et sont au-dessus des particularismes locaux. De même, certains Dieux tels que Messiatz ne font pas l'objet d'un culte particulier (le culte de Messiatz est associé à celui de Djabog par exemple).

[...]

Errance

1	Prière au Ciel, Messiatz
2	Écouter la Terre
3	Promesse à la Terre
4	<i>Dissipation</i> (comme le sortilège de mage draconiste)
5	<i>Désenvoûtement</i> (comme le sortilège de mage draconiste)
6	Que le Soleil te fasse périr!
7	L'eau-morte
8	
9	

Rites

1	Danses du solstice d'été [Simargl]
2	Procession des femmes[Yarilo]

3	Velja Noć [Yarilo et Morana]
4	Libation à la Terre [Stribog]
5	La vierge combattante [Simargl]
6	Zvezda Dennitza [Simargl]
7	Vetchernaïa Zvezda [Simargl]
8	Les trois frères [Stribog]
9	

Hiérarchie

1	Biélobog et Tchernobog
2	<i>Double-Vue</i> (comme le sortilège de mage draconiste)
3	<i>Empathie</i> (comme le sortilège de mage draconiste)
4	Zmeeviki
5	
6	
7	
8	
9	

Biélobog et Tchernobog [Hiérarchie 1] : Biélobog et Tchernobog, le dieu blanc et le dieu noir, dont deux entités créatrices fondamentales, l'une bénéfique, l'autre maléfique, qu'on peut associer aux Titans Cronos et Typhon, ou plus récemment à Dieu et au Diable, évidemment, les Maïgoriens chrétiens utilisant souvent le terme de Tchernobog pour désigner Satan.

Dans le contexte de Terre Seconde, ce pouvoir est en fait un pouvoir permanent lié au caractère hybride et dual de la vieille foi, incluant des éléments liés aux Titans et d'autres liés aux Dieux. Ainsi, le Viédoun ayant accès à ce pouvoir est doté d'une affinité transcendante considérée comme absolue, égale à son ego, appelée indifféremment Biélobog ou Tchernobog, selon que le prêtre se conçoit comme plutôt obscur ou lumineux. Chaque point d'affinité divine du Viédoun peut ainsi être placé indifféremment dans l'affinité divine ou cette affinité transcendante. De plus, le prêtre peut, pour lancer n'importe lequel de ses sortilèges divins, faire appel à sa Transcendance plutôt qu'à sa Grâce.

Danses du solstice d'été [Rites de Simargl 1] : Lors de cette fête, on honore Simargl à travers danses et libations. Les jeunes prêtresses consacrées à Simargl revêtent des robes aux longues manches, qu'elles laissent tomber jusqu'à terre en ôtant les bracelets qui les retiennent aux poignets. Déployant alors leurs ailes, comme le fait le Griffon sacré pour protéger l'arbre de vie, elles scandent des mouvements rituels au son des cithares et des triangles. Ces danses ont un effet bénéfique sur la croissance des céréales, fruits et légumes.

L'eau-morte [Errance 7] : Régénérer un membre perdu sur une cible vivante, en versant de l'eau sur le moignon.

Écouter la Terre [Errance 2] : Pour lancer ce sortilège, le prêtre doit creuser un petit trou dans la terre avec ses mains et y placer son oreille pour écouter la Terre. Malgré l'aspect un peu grotesque de ce protocole, ce sortilège est extrêmement puissant, car il équivaut à une *Prescience* (comme la trame fondamentale de la magie draconiste) lancée à un niveau d'exécution égal à l'affinité divine du prêtre.

Libation à la Terre [Rites de Stribog 4] : Quoiqu'associé au dieu des vents Stribog, ce rituel fait en réalité appel au pouvoir de Terre-Mère-Humide, donc de Gaïa (cf. *Titans et Titanides*). Ce rite se pratique au mois d'août, avec ou sans prêtre, mais la présence d'un prêtre lui donne toute sa force magique. Les paysans se rendent à l'aube dans un champ, avec des jarres remplies d'eau de chanvre. Se tournant vers l'orient, ils disent, tout en versant de l'huile sur la terre: "*Mère-Terre-Humide, maîtrise tout être mauvais et impur pour qu'il ne nous envoûte pas ni ne nous fasse aucun mal.*" Ensuite, vers l'occident: "*Mère-Terre-Humide, engloutis la force impure dans tes gouffres bouillonnants, dans ton feu ardent*", puis, vers le midi: "*Mère-Terre-Humide, calme les vents venant du midi et les intempéries, calme les sables mouvants et les tourbillons!*", enfin, vers le nord: "*Mère-Terre-Humide, calme les vents boréaux et les nuées, maîtrise les froids et les tempêtes de neige!*" On brise ensuite le vase d'huile, une fois les quatre libations accomplies.

L'effet magique de ce sort est ni plus ni moins de garantir à la communauté un temps clément durant l'année suivante, mais également de conférer à toutes les personnes présentes un bonus de +4 durant cette même année aux jets d'encaissement et de

volonté.

Messiatz [Errance 1] : Messiatz est "l'oncle chauve du Soleil", ou la "belle petite lune". Il est invoqué pour soigner et guérir. Ce sortilège permet au prêtre de soigner localement autant de points de dégâts que la valeur de son affinité divine OU d'autoriser une personne malade ou empoisonnée à refaire un jet d'encaissement raté contre le mal dont elle souffre.

Prière au Ciel [Errance 1] : "Ciel, tu me vois! Ciel tu m'entends!", dit le prêtre en levant les yeux vers Svarog, le Titan. Cette prière, commune chez les Maïgoriens païens, devient un sortilège entre les mains d'un Viedoun. C'est d'abord la prière permettant au Viédoun de régénérer son potentiel de Grâce au matin, peu après le lever du Soleil, **ce pour quoi il a besoin d'être en situation de voir le Ciel**, sans quoi le potentiel de Grâce ne sera pas ramené à son maximum. Mais de plus, ce pouvoir lui permet également de régénérer au maximum son potentiel de Transcendance.

Procession des femmes [Rites de Yarilo 2] : Ce rite très ancien s'est maintenu même dans les régions chrétiennes, même s'il n'a plus le même effet et si on lui associe des icônes chrétiennes. Il s'agit d'une procession nocturne rassemblant toutes les femmes d'un village et faisant le tour de celui-ci à peine vêtues, à laquelle les hommes n'ont pas le droit d'assister, comme une bacchanale slave. Si d'aventure un homme croise le chemin de cette procession, il sera immédiatement chassé à coups de pierres ou de bâtons. La procession permet de protéger le village comme par un sortilège d'*Inhibition*, agissant sur toute créature magique, pendant **autant de jours qu'il y a de femmes participant à la procession**. Une prêtresse doit donc être présente et lancer le sortilège durant la procession.

Promesse à la Terre [Errance 3] : Il s'agit d'une forme d'*Envoûtement*, pratiqué sur une personne consciente et volontaire. Cette personne doit déposer un peu de terre sur son crâne en même temps qu'il prononce un serment. Tout manquement au serment prononcé le maudira (jusqu'à désenvoûtement) de la manière suivante: tout coup porté contre lui aura un bonus de +n aux dégâts.

Que le Soleil te fasse périr! [Errance 6] : Ce pouvoir invoque la puissance de Djabog. Il est en fait dirigé essentiellement contre les Revenants et les créatures immortelles d'origine imaginaire telles que *Démons*, *Anges*, *Procurateurs*, Ténébrides, Créatures de la Douat incarnées et *Diablos*. Si la cible est matérielle et en situation d'être touchée par les rayons du Soleil, elle doit faire un jet de volonté contre le sort. Si elle échoue à une marge supérieure ou égale à 10, elle est détruite, si elle échoue à une marge inférieure, elle est bannie dans son plan d'origine pour n jours. S'il s'agit d'un revenant, elle est toujours détruite quelle que soit la marge d'échec.

Lancé sur une cible vivante, ce sort causera 6d4 points de dégâts de brûlure sur toute partie de son corps touchée par les rayons solaires.

Les trois frères [Rites de Stribog 8] : Les trois frères sont trois vents : "*Sur la mer, l'océan, sur l'île de Bouyan résident trois frères, trois vents : l'un du nord, le deuxième de l'est et le troisième de l'ouest. Soufflez, vents, soufflez une tristesse épouvantable à une telle, quelle ne puisse passer un seul jour, une seule heure, sans penser à moi!*" Ce rite est en pratique équivalent au pouvoir draconiste de Domination (cf. *Empathie*), sauf que la cible n'a pas à être en présence du prêtre, mais seulement en situation de respirer le même air puisque le sortilège est transporté par le vent (donc au moins sur le même univers matériel).

Velja Noć [Rites de Yarilo et Morana 3] : Velja Noć est la dernière nuit de février, et aussi le début du calendrier slave. Cette fête marque donc le rite de passage vers la nouvelle année. C'est aussi la date de naissance du dieu Yarilo. On l'honore en lui sacrifiant des animaux, ainsi que sa jumelle et épouse Morana. La statue de celle-ci est brûlée, symbolisant l'hiver de l'année passée, avant la fabrication d'une nouvelle statue. Velja Noć marque en principe la fin de l'hiver et permet de prier pour un prompt dégel, au moment le plus difficile pour les paysans. En référence à l'histoire compliquée du dieu Yarilo, c'est aussi le moment où les âmes des morts peuvent rendre visite aux vivants. Il est d'usage de s'affubler de masques et de danser à travers les villages, comme une sorte de carnaval nocturne, pour symboliser les créatures venues de l'au-delà.

De par le lien que Yarilo entretient avec l'amour charnel, c'est également un moment favorable pour les mariages. Les femmes enceintes participant au carnaval seront certaines d'accoucher sans complications et les femmes souhaitant être enceintes le seront dans l'année suivante. De plus, Morana étant également liée à la sorcellerie, les enfants nés dans le mois suivant le rite de femmes ayant participé au rite auront n% de chances d'être des sorciers natifs. C'est ce qui explique que Maïgora contienne tant de sorciers encore aujourd'hui.

Vetchernaïa Zvezda [Rites de Simargl 7] : Vetchernaïa Zvezda est l'étoile du soir, une autre fille du Soleil: "*Ma mère étoile du soir, je me plains à toi de douze filles du mal*", dit la prière associée à ce pouvoir, par lequel le prêtre peut guérir n'importe quelle maladie non-magique chez une personne consentante ou inconsciente. S'il est pratiqué sous un ciel nocturne, ce pouvoir permettra aussi au prêtre de chasser une créature immortelle ayant pris possession du corps d'un être vivant ou mort (jet de volonté de la créature pour résister) et de la bannir aussitôt sur son univers imaginaire d'origine ou, à défaut, de la détruire. Il y aura également n% de chances que la créature soit définitivement détruite.

La vierge combattante [Rites de Simargl 5] : Il s'agit d'une prière invoquant Zoria, l'aurore fille du Soleil, en tant que puissance guerrière: "*Dégaine, Vierge, le glaive sacré de ton père, prends la cuirasse de tes aïeux, on casque de preuse, fais sortir ton cheval noir. Cours dans le champ ouvert. Il y a une troupe puissante, avec des armes sans nombre. Couvre-moi, Vierge, avec ton voile et protège-moi contre toute force ennemie, contre le mousqueton et la flèche, contre tout adversaire et toute arme, contre le*

bois, l'os, le fer, l'acier et le cuivre." Ce rite peut protéger jusqu'à n personnes volontaires le temps du prochain combat, leur conférant un pourcentage de chance égal à l'affinité divine du prêtre d'être miraculeusement sauvé de tout coup porté par une arme faite de l'une des matières citées dans la prière.

Zmeeviki [Hiérarchie 4] : Les Zmeeviki sont des talismans sur lesquels apparaît le serpent, figure protectrice de l'ancienne religion. Ce pouvoir permet au prêtre de consacrer un objet sur lequel on a représenté un ou plusieurs serpents, avec une ou plusieurs têtes. Le nombre total de têtes de serpents correspond au nombre total de points de Grâce sacrifiés par le prêtre lors de la consécration de l'objet.

Chaque point de Grâce consacré peut avoir au choix l'un des effets suivants (cumulatifs) sur le porteur, à condition qu'il soit de la Teinte Spirituelle associée à l'ancienne religion, en notant t son rang en celle-ci :

- +t en Encaissement;
- +t en Volonté;
- +t en Rapidité;
- +t en Armes;
- +2t en Esquive;
- +t en Mouvement;
- +t au dégâts portés s'il s'agit d'une arme.

Zvezda Dennitza [Rites de Simargl 6] : Zvezda Dennitza est l'étoile du matin et la fille du Soleil Djabog. "*Où as-tu été, étoile Dennitza? Où as-tu gâché tes jours, trois jours clairs?*" dit la prière associée à ce rite un peu particulier. Le prêtre doit utiliser ce pouvoir le matin, juste avant l'aurore. Il place une personne volontaire sous un *Envoûtement* qui dure 6 jours: pendant les 3 premiers jours, le joueur correspondant devra relancer chaque dé et garder le plus mauvais résultat; à l'inverse, durant les 3 jours suivants, il faudra garder le meilleur résultat.

Les femmes-brigands ou Polenitsy

Un aspect remarquable du folklore russe, et slave en général, est le phénomène des Polenitsy. Une Polenitsa est une femme-brigand, une guerrière qui vit et s'habille en homme. Chose intéressante, ces troupes de femmes, dont certaines vivaient de brigandage et d'autres contrôlaient une zone particulière, accueillait des hommes, qui étaient désignés par le même terme féminin de Polenitsa. Il ne s'agit donc point d'Amazones vivant séparées des hommes, mais d'une société parallèle, où les femmes ont un rôle égal, voire dominant. Dans le contexte de Terre Seconde, on les associe à une survivance de la figure de Baba Yaga, première mage démoniste.

Penka, une "voïvodka", c'est-à-dire l'une de ces rudes cheftaines, originaire de Bulgarie, dit ainsi à sa mère, dans une épopée du XIX^{ème} siècle, à la veille de ses noces :

*J'ai une prière à te faire
Adresse-la ensuite à mon père :
Qu'il me donne une dot,
Mon costume d'homme,
Ma paire de pistolets,
Mon sabre franc
Et mon long fusil,
Car je veux vivre en homme.
Ou deux jours, mère, ou trois jours,
Ou même ne fût-ce que trois heures,
Je veux aller dans la montagne,(...)
Là m'attendent les braves,
Sous chaque arbre est une jeune brave,
Dans chaque vallon un étendard.*

Les Polenitsy sont surtout présentes dans les régions reculées de la Maïgora. Sans être forcément païennes, elles appartiennent en revanche très nettement aux gens des confins. Se considérant comme les filles de Baba Yaga, elles refusent l'ordre social maïgorien et vivent surtout de rapines ou de contrebande. On compte quelques magicien(ne)s démonistes parmi elles (cf. *langue démoniaque*), qui transmettent un art des ténèbres très proche de celui de Baba Yaga. Aujourd'hui encore, certains secrets de l'art des ténèbres sont préservés par cette étrange école de brigands et de contrebandiers.

Parmi ces secrets on peut citer les pouvoirs suivants (avec leur extension au sein de l'affinité démoniaque, et leur rang dans celle-ci; n désigne ci-dessous le niveau du mage) :

Animula Vagula Mundi [Arcanes 12] : Ce pouvoir est une sorte d'amélioration très prisée du pouvoir démoniaque Anima

Mundi. Il permet de distiller de la Transcendance morte exactement de la même manière que ce pouvoir et selon les mêmes paramètres... mais en l'appliquant à des événements passés! Si le mage est présent en un lieu où s'est déroulé un événement précis **au plus n jours auparavant**, qu'il puisse désigner de manière non-équivoque, il peut alors avoir une vision de l'événement en question (incluant le son) et utiliser Anima Mundi de manière rétrospective sur cet événement, comme s'il y avait été lui-même présent (donc uniquement en tant qu'observateur).

Bannissement étendu [Arcanes 15] : Comme son nom l'indique, ce pouvoir est une extension du pouvoir de Bannissement s'appliquant aux démons. Il peut s'appliquer à toute créature non-vivante issue d'un UMI (Univers Matériel Imaginaire, cf. *Cosmogonie*). Contrairement au Bannissement simple, le Bannissement étendu n'est pas un *Envoûtement* : il renvoie et confine la victime sur son plan d'origine pour l'équivalent de n jours. Seule la résistance à la magie permet de résister, **mais** rien n'interdit au mage de relancer ce sortilège sur sa cible en cas d'échec.

Les enfants de Baba Yaga [Arcanes 13] : C'est une sorte de version supérieure de l'Atroce Ubiquité (cf. la langue *Démoniaque*). Au lieu de libérer son démon-reflet, le mage peut scinder le pentacle de son démon-reflet en **plusieurs** démons, tels que la "somme" de leurs pentacles donne le pentacle du démon-reflet lui-même. Le mage sera en parfaite ubiquité avec chacun de ses reflets, comme avec son démon-reflet personnel. Tous ces démons porteront le même nom : celui du démon-reflet initial. C'est une sorte d'application particulière du pouvoir démonique Namtarou 70 (cf. *Démons*).

Inoï (Иной : "autre, différent") [Création 14] : C'est paradoxalement plutôt aux démonologues que ce pouvoir est le plus utile, mais les Polenitsy l'utilisent souvent, dans le but d'accroître leur pouvoir sans avoir à enrichir leur démon-reflet. Un Inoï est un objet d'or surpur dans lequel le mage peut enfermer un démon, le rendant de fait immatériel et incapable d'exercer le moindre de ses pouvoirs, et ce jusqu'à destruction de l'Inoï. L'Inoï en lui-même ne peut être rendu indestructible par moyen magique. Il peut être de forme quelconque, mais doit avoir un aloi d'or surpur égal ou supérieur au rang de la **branche majeure du pentacle du démon enfermé**.

Pour enfermer le démon concerné, il doit se trouver sous une forme matérielle, éventuellement incarnée. Le mage lance ce sortilège sur l'objet, sacrifiant alors k ($k > 0$) points de Transcendance de manière définitive. Ensuite, il dispose d'un round (et pas une seconde de plus) pour toucher le démon ou le corps de la personne possédée avec cet objet. Au moment du contact, il dépense en Transcendance (récupérable, cette fois) le coût normal du sortilège, et le démon a droit à un jet de volonté, avec un malus de $-k$. En cas d'échec, il est enfermé jusqu'à destruction de l'objet.

L'intérêt pour le démoniste est qu'il peut utiliser le pentacle du démon contenu dans un Inoï qu'il tient en main à la place de son démon-reflet, à la fois pour les pouvoirs Anima Mundi et Animula Vagula Mundi, ainsi que pour la sorcellerie du pentacle.

La maison d'Éa [Création 15] : Pouvoir le plus extraordinaire des Polenitsy, qui a permis au Tsar Vassili de masquer sa vraie nature, ce sortilège permet de créer un démon, non pas sous la forme d'un pentacle reposant sur les 5 principes à partir de la cendres d'âmes, mais sous la forme d'un **Ezuap** (cf. *Abysses > préhistoire des Abysses*), c'est-à-dire d'une forme de proto-démon créé grâce à Ninhursag, l'ancienne Mère Suprême, supplantée par Tiamat. La base de ce pouvoir est qu'on fait appel à cette force oubliée des Abysses pour créer un Ezuap à partir d'un sacrifice de Transcendance. Cependant, **on n'en dira pas plus** car cela relève des limites du jeu et appelle à la créativité du Meujeuh et du joueur.

Syla Objori [Création 5] : Ce pouvoir est lié au *démon* appelé l'Ogre ou Objora. Le couteau de ce démon a la propriété de toucher toute cible matérielle, indépendamment de ses immunités. Par cet enchantement particulier, qui impose au mage de sacrifier le coût en Transcendance vive de ce sortilège dans l'objet, le mage peut conférer à une arme quelconque la même propriété, ainsi que l'indestructibilité par moyens matériels.

Le toucher de Tiamat [Arcanes 14] : Ce redoutable pouvoir permet de détruire au toucher toute source magique matérielle, inanimée ou animée. Seule la résistance à la magie permet de sauver la cible. En cas d'échec (ou si la cible n'a pas de résistance à la magie), l'objet ou la créature magique est irrémédiablement détruite. Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une seule fois par un mage donné sur une cible donnée.

Zakryt [Arcanes 4] : Le Zakryt est un très vieux pouvoir d'arcanes, qui permet tout simplement de fermer les DNE (dimensions non-euclidiennes ou démoniaques) dans le volume d'une sphère de diamètre plus 50n m. Pour installer le Zakryt, le mage doit lancer son sortilège sur deux objets en or (traditionnellement deux clefs) qui soient de même aloi. La position de ces deux objets définira le diamètre de la sphère. S'ils sont déplacés, la sphère se transformera d'autant. Si jamais la distance les séparant excède 50n m, alors le sortilège sera aussitôt dissipé. Enfin, le sortilège dure autant de jours révolus que l'aloï de l'or en carats (de l'or surpur peut donc être utilisé).

La Mer de Sang

Immense, noire, salée et toujours légèrement tiède au toucher, à tel point que la neige fond toujours sur ses berges, la Mer de Sang est par excellence le lieu maudit de Maïgora. Dans cette cuvette se trouvait jadis Znakhark-Krov', l'orgueilleuse capitale de l'Empire Krovien. Aujourd'hui, ce n'est plus qu'un champ de ruines englouties dans une eau opaque et salée. Mais l'or surpur de la coupole de la **Dom Knig** ("maison des livres"), immense palais où se trouvait l'école consacrée jadis à l'art des ténèbres, attire toujours les aventuriers téméraires cupides, en dépit de la dangereuse population de monstres marins mutants, modifiés par le sang

démoniaque, dans lequel ils vivent.

Avant même de rencontrer ces monstres cependant, les explorateurs sous-marins sont confrontés à plusieurs obstacles :

- l'eau étant toxique si elle est ingérée par un organisme vivant, les sortilèges habituels de respiration sous l'eau reposant sur un emprunt aux capacités des batraciens ou des poissons sont en général inutilisables; l'eau peut être considérée comme un poison ingestif de **virulence 37**, qui ne tue pas directement, mais impose des mutations aléatoires, lesquelles affaiblissent ou tuent les victimes; certains gagnent une mutation "utile", mais c'est un jeu très dangereux;
- l'eau étant noire, on a besoin d'une source de lumière pour se diriger, or l'eau n'est pas seulement noire, elle a tendance à dissiper toutes les sources magiques; on peut considérer que tout sortilège luminescent devra résister à une *Dissipation* (seuil 21) et que tout objet magique permanent créant de la lumière aura 4% de chance d'être irrémédiablement détruit;
- l'eau étant fortement salée, elle accroît la douleur liée à d'éventuelles blessures et abîme le matériel courant; on considérera que les points d'épuisement temporaire liés à des plaies ouvertes seront **doublés** (sauf en cas d'endurance exceptionnelle à la douleur, comme la faculté "résistance à la torture" ou par voie de magie); de même, l'usure des objets courants sera **quadruplée**; enfin, la Mer de Sang disposant d'une sorte de volonté propre, elle tentera systématiquement une *Dissipation* (seuil 23) contre tout sortilège visant à écarter ses eaux pour parvenir au fond à pied sec etc...

L'Empire Krovien, bien que n'ayant duré que relativement peu longtemps : de l'an -209 à l'an -49, fut l'un des plus puissants et les plus riches de son temps. Contemporain de l'Empire Hyrcan (dont il fut une inspiration, en ce qui concerne la Main Gauche de l'Ordre de la Vie, cf. *la Chute du Royaume de Dieu*) et du mythique Royaume de Dieu, il compte parmi les nations dont la culture, l'histoire et l'identité se confondit jadis avec la pratique de l'un des Hauts-Arts du Verbe, reposant sur l'art des ténèbres comme l'Empire des Terres Inachevées (cf. *Barons Mestiviers*) reposait jadis sur la *Nécromancie*. L'Empire Krovien n'échappa donc pas à la malédiction qui conduisit tous ces empires à leur perte et leur infligea une fin brutale, à l'issue d'une existence tout aussi brève que grandiose. Les vestiges de Znakhark-Krov' ont donc tout pour attirer les aventuriers aux dents longues. Des trésors gisent au fond de la Mer de Sang, prêts à être ramassés, pour qui se montre assez audacieux pour affronter les créatures qui les gardent.

L'aspect le plus étrange de la Mer de Sang est sans doute le fait que l'histoire même de son apparition, ainsi que de la destruction de l'Empire Krovien, est aujourd'hui un mystère. Seule la Main gauche de l'Ordre de la Vie connaissait autrefois le récit de cet événement extraordinaire, mais ses archives furent perdues lors de la fin de cet autre empire, vouant à l'oubli les circonstances troubles de cette histoire. Comme l'Empire Krovien avait la particularité (inégalée depuis) de s'étendre aussi bien dans les Abysses que sur Terre, on peut supposer que les *Démons*, notamment les Seigneurs des Abysses, en ont gardé souvenance. En particulier, on sait que la Sublime Porte, lui-même créé par les Kroviens, a joué un rôle non-négligeable dans la chute de ses créateurs, mais il semble que le peuple des ténèbres ait choisi de se taire au sujet d'un empire de mortels qui rivalisa jadis avec leur propre puissance, et cela se comprend aisément.

Ce mystère ne fait qu'alimenter la légende de la Mer de Sang et les fabuleuses richesses accumulées par l'Empire Krovien, réelles ou fantasmées, attirent toujours les traîne-rapière de tout poil, comme le Khram du Lac Lunaire, décrit ci-après.

Le Lac Lunaire

Le Lac de Lune (Озеро луны : Ozéreu louny) est en fait un désert froid, qui tient son nom du sable noir et blanc qui le constitue, ainsi que de l'absence presque totale de végétation à sa surface. Contrairement à la Mer de Sang, le Lac de Lune est plus ancien que Maïgora, et date de Granitsa Tmy. C'est l'un des premiers confins ténébreux où les anciens peuples ont appris à combattre les démons.

Le Lac lunaire est un repaire des Polénitsy et une base pour leurs rapines dans les régions fertiles à l'entour. Elles connaissent mieux que personne ce désert presque entièrement dépourvu de vie et savent y survivre. C'est aussi là que se trouve le Khram Maroza, appelé le plus souvent tout simplement le **Khram** (Храм Мороза : "le Temple du Gel"). Le Khram est en fait le tout premier Temple des Abysses qui fut construit sur Terre, plus ancien même que le Temple Englouti, qui se trouve dans les ruines immergées de Znakhark-Krov', sous la Mer de Sang. La légende affirme qu'il fut bâti sur la **Totchka** ou "le point", soit le tout premier portail naturel entre la Terre et les Abysses.

Le Lac lunaire est sans nul doute le lieu de Maïgora où la présence démoniaque est la plus vivace, et où l'on peut avoir une idée de ce qu'était jadis Granitsa Tmy. Le Khram lui-même apparaît comme une impressionnante et vaste forteresse cyclopéenne, désolée mais monumentale, véritablement issue d'un autre âge. Bâti sur une colline aux flancs escarpés, il est situé au centre d'une faille profonde, entouré de ravins et se confond avec la roche sur laquelle il a été bâti. Nul pont n'a jamais été construit pour y accéder, afin qu'au moins les démons incapables de voler ne pussent le quitter. Le très ancien enchantement qui réduit à néant les sentiers torves entre ses murs (ce qui empêche les démons qui emprunteraient le portail de le quitter de cette manière) est toujours actif. De manière générale,



les sentiers torves sont inutilisables à plusieurs kilomètres à la ronde autour du Khram, notamment au fond de la faille. Les démons qui y sont tombés et sont incapables d'en sortir, faute de savoir voler et en raison de l'extrême dureté de la roche à l'entour, impossible à creuser ou tailler pour la plupart des démons, s'y trouvent toujours. Ils n'ont en général pas la patience d'attendre un quelconque secours et s'entre-tuent périodiquement. C'est donc un cimetière de démons, fort prisé des *Vagants*, mais très dangereux car on y trouve toujours des démons vivants, furieux et prêts à en découdre.

Le Khram n'est ni élégant ni décoré, mais on peut trouver des runes démoniaques gravées dans la pierre à certains endroits, révélant de très anciens sortilèges et des formes antiques du Galgol ou *langue démoniaque*, rédigés pour certains par Oleg Iermolaï en personne. Ces traces d'un savoir oublié attirent encore nombre d'aventuriers, ainsi que les démons qui s'y trouvent piégés, toujours grande source de revenus. Mais le Khram est également un lieu très dangereux, où - dit-on - "les démons ne sont pas la plus grande menace".

Plus ancien même que l'Empire Krovien, le Khram recèle des traces datant de la jeunesse des cinq principes abyssaux, notamment des manuscrits très anciens, parfois rédigés sur peaux humaines ou des objets enchantés par l'art des ténèbres commençant ou même liés à la magie de l'*Innommé*. Toute personne désireuse de comprendre comment l'art des ténèbres est né de la magie antique (ou Innommé) pourra trouver des éléments de réponse dans le Khram, à travers textes, objets, sortilèges rémanents, Daymonia ou Reines (cf. *Innommé*) ou même créatures datant de cette époque. Il va sans dire que les Maïgoriens s'en tiennent le plus souvent éloignés aujourd'hui.

Si l'on excepte le port d'Avaïa, il n'est à peu près jamais nécessaire de traverser le désert froid du Lac Lunaire pour se rendre à pied d'un point à un autre de Maïgora. Aussi, nulle caravane commerciale ne traverse ce lieu. Comme il est à peu près impossible d'y survivre en autarcie et qu'on n'y trouve guère de ressources, c'est donc essentiellement le refuge de certaines Polénitsy et d'aventuriers ou brigands divers. D'ailleurs, Avaïa sert en général de point de départ aux expéditions de traîne-rapière ou jeunes mages démonistes aux dents longues, et a de ce fait la réputation d'être très mal famée.

Il existe cependant une population différente, dont on peut parfois apercevoir les constructions, bâties souvent en hauteur, avec la roche et le sable. Ce sont des Sonnenalben ou *Elfes Blancs*, que les locaux appellent **Vilenyak** dans leur langue. La particularité de cette tribu, qui se désigne elle-même sous le nom de **Morgenrot** ("aube" en elfique antique), est qu'ils comptaient jadis en leur sein quelques Mondalben ou *Elfes Gris*, soient de véritables sélénites (cf. *Lune, Albenheim*).

Les Morgenrot sont en fait très anciens. Ils accueillirent jadis des Mondalben très particuliers, qui étaient tout simplement tombés du ciel sur ce qui est aujourd'hui le Lac Lunaire. En effet, pour une raison qui n'a jamais été élucidée, le Lac Lunaire tiendrait son nom aussi du fait qu'y tombent régulièrement des météores (le plus souvent de petite taille) d'origine lunaire. Il semblerait que pour les Mondalben encore présents sur la Lune, le Lac Lunaire soit une sorte de point de chute. Les Morgenrot ont gardé dans leurs traditions l'idée que ces lointains ancêtres (aujourd'hui tous morts, de mort violente nécessaire, puisqu'ils ne vieillissent pas) étaient des proscrits, des criminels voués à une chute sur la Terre, mais ils n'ont guère de traces écrites permettant de confirmer ou d'infirmer cette légende. Ultime trace de ce métissage passé, on peut remarquer que nombre d'entre eux ont un teint plus pâle que leurs congénères issus de cette lignée, et des cheveux ou des yeux d'argent apparaissent sporadiquement chez leurs enfants.

Les Morgenrot servent souvent de guides pour les aventuriers tentés par le Khram. La cohabitation avec les démons dans le désert les a rendus très efficaces dans la lutte contre ceux-ci. Nombre d'entre eux sont en quelque sorte des vagants locaux et travaillent pour les alchimistes d'Avaïa ou d'autres villes à l'entour. Aux yeux de certains Maïgoriens, la présence d'Elfes à elle seule justifie le nom de "Lac Lunaire" pour ce désert on ne peut plus hostile.

MALÉFICES

Voir aussi l'Âme immortelle, la Douat, Nécromancie, Sorcier Élémentaliste

Il s'agit de l'extension unique de l'Affinité Mort. **Ces pouvoirs sont accessibles aux âmes revenantes connaissant leur Ren. Ils ne peuvent être utilisés que si en tout premier lieu l'âme morte renonce à son Ankh et utilise le pouvoir [Second Ren](#), acceptant par là de devenir mort-vivant ou - s'il l'est déjà - s'il utilise simplement [Second Ren](#).** Certaines âmes mortes refusent de faire ce choix. **Elles ne peuvent le faire que si l'Ib est au moins égal à 3 et si le Khabit est non nul.** La connaissance du Ren vient parfois cependant aux âmes mortes sans que nul ne le leur ait révélé.

Un mort-vivant n'apprend en général pas les pouvoirs de l'extension maléfices par autrui, mais les découvre seul, la plupart du temps de manière partielle. On distingue parmi ces pouvoirs différentes catégories, appelées "Traditions" ou "Légions". Pourquoi lorsqu'il devient un sorcier de l'affinité Mort un revenant accède à telle ou telle tradition ou encore à des pouvoirs nouveaux, inconnus jusqu'alors, cela reste un mystère pour les nécromanciens eux-mêmes.

Ces Traditions existent pourtant, et sont à l'origine de lignées de morts-vivants connus du profane, et ont en général le pouvoir étonnant de **Prolifération**, c'est-à-dire que pour une somme très modeste de Transcendance morte, ils peuvent souvent créer directement un mort-vivant appartenant à la même Tradition qu'eux. La prolifération accorde à ces traditions une relative indépendance par rapport aux nécromanciens et Ézékiel Ben Gaour a dit à ce sujet: *On peut voir dans l'existence des Strigoï, appelés aussi Vampires, ou des Zombis, appelés aussi Ombres, un contrepoids au pouvoir des Mages que sont les Nécromants et Prêtres de la Mort, prenant à nouveau la forme d'une sorcellerie*

échappant dans son fonctionnement même à la compréhension de ces Mages. Je gage personnellement que ces traditions viendraient à disparaître d'elles-mêmes si les cultes de la Mort et l'enseignement de l'art nécromantique sombraient dans l'oubli. Sans ces traditions le monde des revenants serait l'apanage de ces seuls mages et leur art en deviendrait nettement plus dangereux. Le fait que certains de ces Mages plus puissants que les autres détournent à leur profit ces traditions prouve seulement leur habileté. Lorsqu'on lit les archives d'Ordres de Chevalerie se consacrant à l'extermination des revenants et de ceux qui les créent, on constate que le cas d'un Mage détruit par un puissant vampire, craignant en lui un être potentiellement capable de le contrôler, est trop fréquent pour être traité en occurrence isolée. (Défense des Sorciers).

Un mort-vivant connaissant son second ren découvrira donc peu à peu ses pouvoirs à la manière d'un sorcier, seul ou avec l'aide d'autres revenants. S'il a été créé par prolifération d'une lignée il y a fort à parier qu'il disposera à terme des pouvoirs traditionnellement associés à sa lignée.

L'utilisation de l'affinité Mort nécessite de la Transcendance, mais les Revenants en général n'ont pas de Transcendance vive. Conférer à un revenant le pouvoir de la Transcendance de l'Ombre (cf. *Nécromancie*) exige du nécromant un sacrifice de transcendance vive. Par conséquent les revenants utilisent en général de la Transcendance morte (logique non?) qu'ils acquièrent selon un protocole particulier. Les vampires sucent le sang des vivants, les Ombres les mangent en sushis etc...



Parmi les traditions les plus fréquentes on compte:

Strigoï (S): Les vampires, les seuls, les vrais, les tatoués. De manière générale les Strigoï sont vulnérables uniquement aux pieux en bois dans le cœur, aux rayons du Soleil, à l'ail, au feu et aux croix et autres symboles de pitié. Ils ne sont de ce fait destructibles qu'en un seul coup. De plus ils doivent se nourrir de sang humain sans quoi ils finissent par disparaître. Mais aucune quantification exacte de la quantité qui leur est nécessaire n'a jamais pu être faite. Il s'agit plus que d'un simple geste de prédation, mais aussi d'un rôle symbolique: le vampire est un parasite, il se nourrit de la vie des humains. Certains vampires se nourrissent d'ailleurs de pensées ou de sentiments plutôt que de sang.

Les Strigoï sont comme les Zombis une légion proliférante, car ils peuvent faire d'un mortel un vampire identique à eux. De ce fait rares sont les vampires issus d'un ouvrage nécromantique. Mais cela arrive, et les caractéristiques citées plus haut peuvent ne pas se retrouver dans certaines lignées annexes. Ces caractéristiques les plus courantes appartiennent à la première légion de vampires qui ait foulé le sol de Terre Seconde, créée par Raluc Scarabaë, roi mort-vivant du Pays Maudit. Elles sont issues du folklore des Vlaks de Prime Terre (ancêtres des Roumains), folklore réminiscent chez les habitants du Pays Maudit.

Lorelei (L): Ces revenants sont tous des suicidés. Selon la manière dont ils acceptent la mort, ils peuvent appartenir à cette légion. C'est parfois d'ailleurs un choix conscient de leur part. Aucun mode opératoire certain n'existe cependant. Puissante légion de damnés, Lorelei est constituée de revenants nécromanciens. Ils ont une affinité nécromantique et suivent une discipline de mage. Ce ne sont pas les manipulateurs les plus doués de d'affinité Mort mais ils constituent traditionnellement les officiers des armées revenantes. Ils n'ont qu'un seul point de rupture en général: la lumière du Soleil. Ils acquièrent de la Transcendance morte par l'utilisation de pouvoirs nécromantiques.

Eurydice (E): On les appelle Sorciers-Spectres. Immatériels, leur point de rupture est un objet, en général porté par celui qui les contrôle. Ils sont attachés à cet objet et si celui-ci est détruit ou s'ils s'en trouvent éloignés de plus de 100m ils sont anihilés. Très puissants sorciers de l'affinité Mort, ils sont en général des armes très sophistiquées et puissantes au service d'un nécromant. Ils n'ont aucun moyen d'acquiescer par eux-mêmes de la Transcendance morte, et sont de ce fait forcés de s'attacher à un maître pour pouvoir faire usage de leurs pouvoirs.



Zombi (Z): Ceux que vous attendiez tous, les Ombres, alias les Nécrophages... Les fantassins des armées de damnés marchant d'un pas égal vers la mort. Leur point de rupture consiste en une limite au nombre de dégâts globaux endurés. En général 50 points de dommages cumulés suffit à brûler leur âme torturée. Les Zombis sont à l'origine issus du folklore vaudou, selon lequel ils naissent du cadavre d'une personne empoisonnée selon un rituel précis. De fait il est rare qu'une Ombre soit indépendante d'un maître.

de Nevinovați : Appelée plus fréquemment la Légion des Innocents, cette légion est aujourd'hui spécifique au *Pays Maudit*, mais elle était jadis utilisée par les adeptes de la Secte des Enfants de Poussière, à l'époque où la dynastie Draco régnait sur l'Empire des Terres Inachevées. Il s'agit d'âmes d'enfants tués rituellement à leur naissance par un pouvoir d'arcanes nécromantiques particulier (*Le sang des innocents*). Les Innocents se distinguent des autres revenants par leur Ka anormalement élevé. Ils ressemblent à s'y méprendre à des êtres vivants, ce qui conduit souvent les gens à les confondre avec les Strigoï. Leur particularité la plus inquiétante est qu'ils échappent aux règles habituelles sur les morts-vivants en ce qu'ils n'ont pas de point de rupture, et ne peuvent donc être détruits que dans la Douat. Comme les membres de la Légion Lorelei ils sont nécromanciens, mais sont également redoutables par le fait qu'ils ont en général accès à tous les pouvoirs de l'affinité mort, comme les nécromanciens qui choisissent de devenir morts-vivants.

Composantes et jets de résistances

Les pouvoirs de Maléfices s'utilisent sans aucune composante, et les jets de résistance se font à un seuil égal à 10+niveau du sort+min(Ka/5,10). **On rappelle que par défaut le rang de l'Affinité Mort d'un revenant est égal à son Ka.**

Mort: Maléfices

Les pouvoirs associés à une ou plusieurs traditions en particulier sont notées par l'initiale de cette tradition entre parenthèses

(on rappelle que les Innocents ont accès à tous les pouvoirs, dans leur cas on a noté par leur initiale ceux qui leur sont réservés). Hormis [Second Ren](#), aucun de ces pouvoirs n'est commun à tous les revenants. Cependant, à l'inverse, l'association d'un pouvoir à telle ou telle lignée n'a rien de systématique: il se peut qu'un vampire, même créé par prolifération, acquière par exemple des pouvoirs de la lignée Zombi ou Eurydice... C'est plus fréquent que ne le souhaiteraient ceux qui se consacrent à l'élimination des revenants comme l'Ordre du Sépulcre Inachevé.

0	Second Ren , Nécrophage (Z,L) , Mnémophage (S,E)
1	Poison (Z) , Invisibilité (E) , La langue du loup (S)
2	Souffle obscur (E) , Sângele este vița (S)
3	Régénération (Z,S) , Vieillessement (E)
4	Métamorphoses (S) , Legătură (S,E,L)
5	Etreinte (S) , Poltergeist (E)
6	Célérité (S,L)
7	Guerrier(S,L)
8	Main de Mort (S,L)
9	Larva Mundi (S,E,L)
10	Nourriture spirituelle
11	Le don de Clarimonde (S)
12	Possession (E)

Célérité (S,L): Donne au revenant une compétence mouvement égale à son Ka et la faculté "vif-argent". Dure Ka rounds. Lorsque ce pouvoir est actif, le revenant fait donc un jet de mouvement comme n'importe quel combattant, au lieu d'utiliser son nombre nominal de segments d'actions, qui devient son minimum.

Le don de Clarimonde (S): Comme Clarimonde la séduisante vampire imaginée par Théophile Gautier, ce pouvoir est un *envoûtement* (seuil du jet de volonté 26) qui place toute victime mortelle sous la domination du vampire, de manière analogue au pouvoir de Domination draconiste (cf. *Empathie*), mais de manière plus puissante. Si la victime ne se suicidera pas sur ordre du vampire, elle sera prête en revanche à risquer sa vie pour celle-ci, comme si elle était passionnément amoureuse.

Etreinte (S): Permet au vampire de faire un vampire d'une personne qu'il tue en lui faisant ensuite boire de son sang. Contrairement à [Poison](#) le vampire ainsi créé n'est pas sous le contrôle de qui contrôle le vampire initial, s'il y en a un.

Guerrier (S,L): Donne au revenant la maîtrise de toutes les armes, des griffes lui permettant de faire 1d6 dégâts à chaque main (+bonus force), une force égale à min(Ka/4,10), la possibilité de disposer d'une compétence de combat égale à son Ka à répartir entre armes (en force et à distance), esquive et mouvement. Dure Ka rounds.

Invisibilité (E): Permet au spectre de se rendre invisible s'il ne l'est pas déjà. N'est pas rompu si le spectre combat et dure jusqu'à l'aube suivante.

La langue du loup (S): Permet de soigner sur une personne vivante 1d4 point de vie localement.

Larva Mundi (S,E,L): Ce pouvoir est un autre moyen pour le revenant d'accumuler de la Transcendance morte. Il ne coûte évidemment rien à l'utilisation. C'est un pouvoir étrangement proche du pouvoir de magie *démoniaque* "Anima Mundi". Il fonctionne de manière analogue, comme si le Revenant avait le pentacle suivant : Tiamat 0, Ereshkigal 2k, Bêlit-Séri 0, Nergal k, Namtarou 3k, où k est la valeur du Ka divisée par 5 (arrondie à l'entier inférieur). De plus le revenant ne peut avoir qu'un rôle de spectateur ou d'acteur et le facteur de risque est toujours à 1. On dit que ce pouvoir fut un don de la déesse Schattentanz aux Revenants mais d'autres affirment qu'il existe une affinité entre la nature de la Douat et la "triade inhumaine" formée par Ereshkigal son époux Nergal et le vagabond Namtarou.

Legătură (S,E,L) : ("lien" en roumain) Ce pouvoir permet au revenant d'entrer en contact mental avec toute personne qu'il ait déjà vue. Ce peut être un contact télépathique (comme par le pouvoir d'*Empathie*), qui dans ce cas peut être refusé par la cible, ou une lecture des pensées, qui peut être imposée (jet de volonté pour résister) mais nécessite alors que la cible soit à portée de vue du revenant. Le lien mental télépathique peut se maintenir indéfiniment si rien ne vient le rompre. La lecture des pensées ne dure que l'équivalent d'un round de combat.

Main de mort (S,L): Désintégrer au toucher toute matière, vivante ou non. Il ne s'agit pas d'énergie négative: un jet de volonté est autorisé. En cas d'échec le membre touché est réduit en poussière. 1 m3 pour la matière inanimée. Les objets magiques ont droit à un jet de résistance.

Métamorphoses (S): Ah les mythiques transformations du vampire! Brume, chauve-souris, loup... Sous forme de brume le vampire devient immatériel et immunisé à toute attaque par une arme conventionnelle. Dure Ka heures.

Mnémophage (S,E): Ce pouvoir permet au revenant d'effacer la mémoire d'un événement chez toute personne, juste après qu'il ait eu lieu. L'effacement n'est pas permanent: le souvenir est toujours présent quelque part, mais la victime l'a oublié à moins de faire un effort particulier concernant ce moment. Mieux vaut éviter que la personne soit amenée à se poser trop de questions donc. Jet de volonté contre un seuil égal à 10+Ka.

Nécrophage (Z,L): Acquérir de la Transcendance morte en dévorant crue de la chair d'êtres ayant été vivants. On considère que chaque localisation "contient" autant de points de Transcendance morte que l'ego de la personne pour les créatures humanoïdes conscientes (1 si négatif), les animaux ne rapportant presque rien par ce biais (1 ou 2 points pour l'ensemble).

Nourriture spirituelle : Ce pouvoir permet au revenant d'effectuer à vue une *Dissipation* ou un *Désenvoûtement*, et de disposer de plus de Ka% de chances d'absorber sous forme de Transcendance morte la moitié (arrondie à l'inférieur) de la Transcendance dépensée par l'auteur du sortilège ou de l'envoûtement dissipé pour celui-ci. Cette récupération n'est évidemment possible que s'il s'agit de magie transcendante à l'origine.

Poison (Z): Contaminer une personne en la touchant par ses crocs, ses griffes ou ses armes si elles ont été auparavant trempées dans le sang de l'Ombre. Il s'agit d'un poison qui n'agira que si la personne touchée meurt avant que sa blessure soit guérie: elle deviendra alors elle aussi une Ombre, de la même lignée Zombi, et obéira au même maître que celui qui a créé l'Ombre précédente. Ce poison en lui-même est inoffensif et ne cause pas la mort. Les poisons utilisés dans le vaudou sont un savant mélange entre du sang zombi et un autre poison, qui lui donnera la mort. Si la personne meurt de l'ingestion de cette abominable décoction, alors elle rejoint la Légion Zombi, sinon elle est libérée du maléfice.

Poltergeist (E): Il s'agit du fameux pouvoir permettant à certains esprits frappeurs de déplacer des objets ou de fermer des portes à distance. Par ce pouvoir le revenant dispose de jusqu'à k (son Ka) "mains" invisibles et immatérielles qui peuvent se déplacer elles-mêmes dans toutes les directions et déplacer des objets comme des mains normales disposant d'une force de 5, dans un rayon de k mètres autour du revenant. Le revenant peut également voir et entendre là où se trouvent ses "mains". C'est ce qui permettra à un spectre de hanter un lieu.

Possession (E): Ce pouvoir ne peut être utilisé que si le revenant est **sous forme immatérielle**. Particulièrement redouté, il permet au revenant de prendre possession du corps d'un être mortel. La personne possédée a droit à un jet de volonté. En cas d'échec elle perd conscience et son âme sombre dans une sorte de torpeur tandis que le revenant prend possession de son corps jusqu'à dissipation ou la prochaine aube. Le revenant n'acquiert aucune des compétences de sa victime, magique ou non, physique ou mentale. Il sera capable d'agir normalement selon ses propres capacités. Retrouver forme matérielle pour les fantômes qui ont perdu toute habitude du contact peut être très destabilisant et les humains possédés par un spectre sont souvent assez patauds et maladroits comme s'ils étaient ivres, au moins au début.

Régénération (Z,S): Ce pouvoir permet au revenant de se reconstituer lorsqu'il a subi des dommages en consommant de la Transcendance morte. Il pourra ainsi récupérer 1 point de dommages pour chaque point de Transcendance morte dépensé. Sans cela un revenant ne "soigne" jamais naturellement ou par magie des dégâts subis, puisqu'il est constitué et animé d'énergie négative et non de chair vivante. Ce pouvoir n'a d'intérêt que pour les revenants dont les points de rupture comprennent un nombre de dommages reçus à ne pas dépasser.

Sângele este vița (S): C'est le pouvoir mythique permettant aux vampires d'obtenir de la Transcendance morte tout en se nourrissant du sang humain (ce qui leur est nécessaire pour vivre par ailleurs). Boire tout le sang d'un être humain rapportera au vampire utilisant ce pouvoir (qui en lui-même ne coûte rien sinon ça serait ballot) (Ka du vampire)* (ego+analyse+empathie+mémoire+imagination+(somme des affinités de la victime)+2*max(20-âge de la victime,0)). On comprend pourquoi ils les aiment jeunes. Notez que si ce don de sang est librement consenti par la victime et n'entraîne pas sa mort, le gain de Transcendance est alors **quintuplé**.

Second Ren: Ce pouvoir permet au Mort-Vivant de renoncer à la vie éternelle (Ankh=0) et de créer son Second Ren, ou Ren corrompu, différent de celui qui lui a permis d'acquérir ces pouvoirs. Cela lui permet de résister aux nécromants et prêtres de la Mort de manière infiniment plus efficace. *Ne révélez jamais à un Mort son Nom Véritable!* dit l'adage nécromantique. En général les nécromants se gardent en effet de révéler son Ren à un revenant qu'ils contrôlent, car cela revient à lui donner la possibilité de se libérer de leur emprise. Mais il est possible lors de la création du revenant (cf. *Nécromancie*>>>*Création*) de lui imposer un Second Ren, auquel cas le contrôle est sauf et au contraire l'utilisation des pouvoirs de l'affinité Mort devient un avantage pour le nécromant, quoiqu'il n'ait en général aucun contrôle sur la manière dont ces pouvoirs vont se révéler à sa créature. L'aristocratie revenante du *Pays Maudit* excelle en cet art.

Ce pouvoir est définitif et ne coûte aucun point de Transcendance. Dans le cas où l'âme revenante n'aie pas déjà de présence matérielle, l'utilisation de ce pouvoir crée également, si le Khabit est toujours présent, un vaisseau matériel ou immatériel de l'âme revenante dans le Monde Matériel, sous une forme originale ou correspondant à une Légion. Si le Khabit a été détruit l'âme revenante est confinée à la Douat et de ce fait n'est techniquement pas véritablement une âme revenante...

Souffle obscur (E): Ce pouvoir permet au revenant de créer puis d'utiliser l'énergie négative la manière d'un Sorcier Aphanizonte (cf. *Sorciers Élémentalistes*). Il la crée sous une forme brute dotée d'une virulence égale à son Ka. Il ne peut en augmenter la virulence mais il peut la déplacer à volonté comme un Aphanizonte et en affiner l'effet pour agir sur les compétences ou des objets magiques.

Viellissement (E): Ce pouvoir utilise l'énergie négative de manière originale en faisant vieillir d'une année la personne touchée.

MERLIN

Voir aussi Sorcelleries, Io, La Langue Draconique, Titans et Titanides, Épersonai, Viviane, Morgane, Niève, Arya

Alias Myrddin Emrys pour les Celtes ou Souchna pour le peuple Arya. Réputé le plus grand Sorcier d'Io ayant jamais existé, il est le père de la tradition la plus puissante de cette sorcellerie, et aussi l'un des membres de la Transcendante Énnéade, créateur de la magie draconique. Merlin est, comme le sont Morgane et Niève, respectivement créatrices de la langue faérique et runique et membres de la Transcendante Énnéade, un personnage à la croisée de plusieurs chemins, de plusieurs cultures, à la fois mystique et mage.

Ses liens avec le monde celtique sont indéniables, comme le prouve le Chant des Séries, mais il est pour les Druides un ennemi autant qu'un allié. Celui qu'ils ont appelé l'Enchanteur est avant tout le Sorcier du Dragon, créature crainte avant d'être vénérée, pour le monde celtique. La légende Arthurienne a pris corps sur Terre Seconde sous la forme d'un conflit d'influences différentes, précédant l'avènement d'Épersonai, dans le contexte dangereux de la magie antique, qu'on appelle aujourd'hui Innommé.

La légende de Merlin est aussi polymorphe que son héros, aussi on a délibérément choisi d'insister sur certains aspects de celle-ci pour l'inclure dans le cadre de Terre Seconde, sans prétendre être exhaustif. Rien n'empêche les Meujeux de jouer sur les contradictions des différentes légendes afin de rendre le personnage encore plus complexe et mystérieux. Les traits les plus fréquents de Merlin (son nom "gaulois") sont cependant les suivants : enfant né d'une vierge et d'un immortel, tantôt démon, tantôt sylphe, Merlin est remarqué dès son enfance pour ses dons divinatoires et sa forte présence. Dans certaines versions, il parvient à sauver sa mère du bûcher, auquel la condamne sa situation de fille-mère. Certains auteurs voient en lui une tentative de Satan de créer une sorte d'Antéchrist, en reproduisant à sa manière le miracle de l'immaculée conception. Mais le fait qu'il ait été éduqué par un homme d'église, appelé Père Blaise, le sauve de la damnation et fait de lui un instrument de Dieu.

Par la suite, il intervient dans les combats entre Bretons et Saxons pour le contrôle de l'actuelle Angleterre. Les Bretons de cette époque sont partiellement chrétiens, alors que les Saxons sont traditionnellement décrits comme des païens. Le combat national breton s'identifie naturellement avec la cause chrétienne. D'un point de vue historique, le mythe arthurien aurait pris naissance lors d'une brève résurgence du nationalisme breton face aux envahisseurs anglo-saxons venus de l'actuelle Allemagne, souvent située au VI^{ème} siècle, après la chute de l'Empire Romain. La légende mentionne en tous cas Hengist, le chef des envahisseurs saxons, ainsi que Vortigern (ou Guortigern ou Vertigier), roi des Bretons mais considéré comme traître et usurpateur, parce qu'il est de connivence avec Hengist et marié à la fille de celui-ci. Vortigern serait en fait un titre, semblable au Vercingétorix gaulois, désignant le roi des roitelets celtes locaux. Face à cette trahison apparaissent deux princes légitimes : Ambroise (Ambrosius) et Uter (dit Uter Pendragon, soit "tête de Dragon"). Parfois Ambroise disparaît au profit du seul Uter. Si ce n'est pas le cas, Ambroise meurt de toute manière dans le combat qui défait les Saxons et les force à quitter la Bretagne, ce qui laisse Uter comme dernier prétendant au trône de Bretagne.

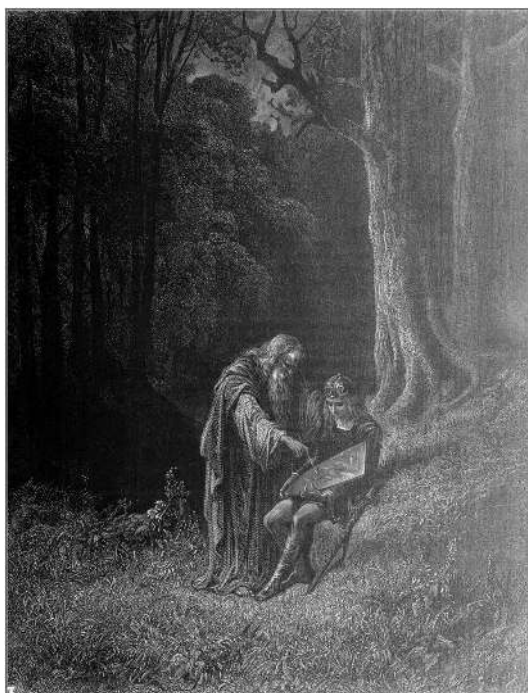
Avant cela, Merlin est enlevé par les hommes de Vortigern durant son enfance. Le roi illégitime souhaite en effet bâtir une tour immense, sur le conseil de ses magiciens, afin de protéger son pouvoir et sa vie des Bretons séditionnaires. Mais la tour ne cesse de s'effondrer. Les magiciens lui ayant conseillé de sacrifier un "enfant sans père" sur le chantier, afin de garantir la solidité de la tour, les séides de l'usurpateur sont envoyés à la recherche de ce fameux enfant. Passant dans le village de Merlin, ils entendent une dispute au cours de laquelle Merlin, encore enfant, est traité par les autres d'"enfant sans père". Lorsque les soudards viennent



à lui, il leur parle et leur dit pourquoi ils viennent le chercher mais aussi que son sang n'y fera rien. Impressionnés, les hommes de Vortigern lui ramènent l'enfant vivant.

Merlin explique alors à Vortigern que sa tour s'effondre car deux dragons, un rouge et un blanc, sont enterrés en-dessous, et ne cessent de se battre, faisant à chaque fois trembler le sol. Vortigern fait creuser sous le chantier et l'on découvre en effet les deux dragons. L'un des deux tue alors l'autre. Certaines version présentent le blanc comme vainqueur, d'autres le rouge (dans le cadre de Terre Seconde on choisit le blanc). Merlin explique alors que le dragon vaincu représente Vortigern, l'usurpateur qui va être châtié et le vainqueur le roi légitime de Bretagne.

Cette symbolique du dragon rouge et du dragon blanc, ainsi que de nombreux autres passages symboliques de la légende de Merlin, inspire la sorcellerie dracomancienne (cf. *Io*), dont le Merlin de Terre Seconde est le plus grand praticien ayant existé et en un sens le fondateur sous sa forme actuelle, dans la mesure où Merlin était à l'origine un démiurge, comme tous les membres de la *Transcendante Énnéade*. Il a fondé la sorcellerie dracomancienne actuelle, soit la survivance de son art après la **Sanction d'Épersonai** (cf. *Épersonai*).



Là encore, les légendes varient, mais Merlin est toujours celui qui est à l'origine de la fameuse Table Ronde. Parfois, il en souffle l'idée à Uter ou à son fils, le fameux roi Arthur. La Table Ronde est l'image de la nouvelle unité du peuple breton face à l'envahisseur, unité indispensable pour assurer la puissance et l'indépendance du pays. Merlin a un siège permanent à cette table, appelé le "Siège du péril", car quiconque ose s'y asseoir sans être Merlin risque la mort. Dans certaines légendes c'est Galaad, le chevalier fils de Lancelot, qui trouvera le Graal, qui finit par s'y asseoir.

Un élément essentiel de la légende de Merlin est qu'il aime à se travestir, souvent sous la forme d'un homme sauvage ou d'un homme du peuple bourru, paysan ou bûcheron. Il explique à plusieurs reprises à Uter ou à son fils Arthur qu'il ne peut rester à la cour, car son état naturel est de vivre dans la forêt, en raison de son origine surnaturelle mais aussi parce que ses ennemis sont nombreux. Dans le contexte de Terre Seconde, c'est ce qui lui permet de continuer à vivre malgré les siècles. Il affectionne ainsi les forêts d'Orcanie ou d'Ombrie (actuel Northumberland). C'est une manière d'éprouver le caractère des puissants, et de les inciter à n'être point trop cruels avec le petit peuple, de peur d'avoir affaire à Merlin déguisé. Ce côté "populaire" de Merlin est repris dans certaines légendes, où, lorsqu'Arthur est confronté à la fronde perpétuelle de ses barons, c'est le peuple qui prend les armes pour lui assurer la victoire. Une distinction est ainsi faite entre les barons, qui représentent l'ancienne noblesse, et les chevaliers de la

Table Ronde, qui constituent la nouvelle classe dominante, fidèle au roi. Selon certaines versions, de simples roturiers sont ainsi conviés à la Table Ronde en qualité de chevaliers en récompense d'un exploit. On peut voir en Arthur le modèle classique du roi médiéval : méfiant à l'égard de sa noblesse, prompt à l'indiscipline, il cherche appui auprès du peuple, pour lequel il incarne la possibilité d'une promotion sociale, ainsi que le respect du droit.

Merlin restant un personnage malgré tout ambivalent, du fait de son origine démoniaque ou féérique, son histoire est entaché d'un péché sordide mais nécessaire. Le roi Uter se prend d'une passion coupable pour Ygerne, l'épouse du Duc de Tintagel. Il demande alors à Merlin de lui concocter une potion par laquelle il prend l'apparence du Duc pour se glisser dans la couche d'Ygerne, engendrant ainsi Arthur au cours de cette nuit. Par la suite, il prend Arthur au roi, et le confie à un homme parfois appelé Antor, fermier ou petit hobereau selon les versions. Arthur sera ainsi élevé plus ou moins comme un enfant du peuple, loin des félonies de la cour et à l'abri des mauvaises intentions des Saxons et de leurs alliés bretons. Outre qu'Arthur grandit ainsi dans la connaissance de la vie des petites gens, il échappe aux empoisonnements divers dont les nourrissons étaient fréquemment victimes à l'époque, et difficiles à distinguer d'une mort naturelle, tant la mortalité infantile était importante. Arthur grandit auprès de son frère de lait Keu, qui deviendra son sénéchal. Selon certaines versions, Keu n'est pas son frère de lait car Antor, conscient de la vraie identité d'Arthur, lui a fait donner le sein de son épouse et donné à Keu celui d'une servante, "corrompant" ainsi à jamais son caractère. Keu est un personnage irascible et brutal, prompt à la moquerie, par la faute de cet échange. On peut interpréter cela dans le sens d'une préférence accordée au fils du roi Uter. Quoiqu'il en soit, c'est au moment où Arthur devient roi qu'Antor lui demande de prendre Keu auprès de lui, et de lui pardonner d'avance sa mauvaise nature.

À la mort d'Uter, les barons et les "six rois de Bretagne" demandent à Merlin comment choisir un nouveau roi. Celui-ci leur annonce qu'un signe apparaîtra, et c'est évidemment Excalibur, la fameuse épée plantée dans une enclume, qui apparaît un matin, que nul ne peut retirer sinon le roi légitime. Excalibur serait un mot d'origine celtique signifiant "tranche-fer". Comme pour le soulier de vair de Cendrillon, on commence par demander à la noblesse de retirer l'épée, puis la chevalerie, puis la bourgeoisie, et ensuite seulement le petit peuple. C'est alors qu'Arthur, encore tout jeune, retire l'épée. Dans certaines versions, il la prend par hasard, car Keu devant participer à un tournoi et Arthur lui servant d'écuyer, l'épée de Keu avait été perdue. Il la donne ainsi à Keu, qui commence à se présenter comme celui qui a tiré l'épée, avant d'avouer à son père la vérité. C'est alors que les barons et petits rois de Bretagne refusent d'adopter Arthur comme leur roi. Merlin se mêle à la guerre qui s'ensuit, et lui confie l'étendard de

son père, orné d'un dragon (d'où le terme Penn-Dragon). C'est là que la figure du Dragon, interprétée dans le cadre de Terre Seconde comme relative à la dracomancie, prend toute son importance. Même si la légende arthurienne se développe dans le contexte d'une population christiannisée, on voit que des symboles païens, habituellement associés au mal par l'Église, viennent à la rescousse du camp du bien. Dans le contexte de Terre Seconde, le dragon représente la dracomancie, et l'idée selon laquelle les sorciers dracomanciens doivent être les inspireurs des rois, plutôt que la caste religieuse (cf. *Arya, Keridwenn*). Ce modèle est toujours l'idéal à atteindre pour les sorciers de la Fraternité de Keridwenn, et les *Barons Mestiviers* de l'archipel des Vermili sont une forme de réalisation de ce modèle, même si elle est jugée déviante par la Fraternité. En tous cas, la légende est formelle : si Merlin refuse de vivre à la cour, il n'en reste pas moins le conseiller du roi Arthur comme il l'avait été du roi Uter.

Vaille que vaille, Arthur vainc les félons et repousse une fois de plus les Saxons. Il combat même une invasion du Géant Rion, décrit comme un roi scandinave, sur les terres écossaises du roi Léodagan. On peut y voir les invasions vikings qui ont eu lieu en Écosse. Il épouse à cette occasion la belle Guenièvre, fille du roi Léodagan. De manière générale, les invasions saxonnes sont l'occasion de moult prouesses de la part d'Arthur et des Chevaliers de la Table Ronde. Le thème d'une personne issue du peuple se distinguant par un fait d'armes contre les Saxons, là où les Barons échouent, revient souvent. Le héros est alors promu au rang de Chevalier de la Table Ronde. Dès lors, celle-ci devient le symbole d'une nouvelle noblesse, fondée sur le mérite et non la naissance. On peut y voir à nouveau le symbole d'un renouvellement de la caste dirigeante ou la mise en place d'une voie de promotion sociale par les armes, ce qui est un bon moyen de garantir les succès militaires, comme le fit Napoléon.

Merlin a une particularité unique au sein de la Transcendante Énnéade : il est **le seul des neuf disciples d'Épersonai à être encore en vie**. En effet, sa compagne *Viviane* l'a enfermé dans une torpeur similaire au sommeil, dont il n'est pour l'instant pas sorti. Mais on peut entendre parler du futur réveil de l'Enchanteur dans les pays de culture celtique. De manière générale, **le retour de l'Enchanteur et la figure légendaire du Roi unificateur** (pas forcément connu sous le nom d'Arthur) **restent très importantes dans les réminiscences de culture celtique**. C'est lié à toute la mystique du **Roi Véritable** qui est développée par les Druides (cf. *la langue runique*). La légende arthurienne s'étant développée dans un contexte très particulier : celui d'un peuple celtique christiannisé quoiqu'encore très proche de ses racines païennes, ayant subi l'invasion romaine et luttant contre l'invasion des peuples germaniques, elle est particulièrement bien adaptée au monde de Terre Seconde, où les différentes cultures coexistent sous la forme de réminiscences confrontées les unes aux autres.

L'histoire d'amour entre Merlin et la toute jeune Viviane est aussi l'histoire d'un apprentissage. Merlin tombe amoureux de Viviane qui lui demande d'avoir accès à ses connaissances. Parmi les pouvoirs magiques qu'il lui enseigne, il y a le fait de créer de l'eau, de prendre forme animale et surtout d'endormir quelqu'un. Ce dernier pouvoir est demandé par Viviane pour pouvoir endormir ses parents lorsqu'elle veut le voir. Mais c'est à lui qu'elle l'applique. Ainsi le lion est-il vaincu par la louve, selon la prédiction de l'ermite Blaise, qui a veillé sur Merlin enfant, et tente de le prévenir du danger de sa passion pour Viviane. Merlin, comme Lancelot du Lac, est perdu par l'amour, seule faille de son caractère. Dans le contexte de Terre Seconde, Viviane est la **deuxième magicienne draconiste** après Merlin. Celui-ci ne pouvant lui transmettre la sorcellerie dracomancienne, car Viviane ne dispose pas de l'affinité Io, il crée pour elle la langue draconique au sein de la *Transcendante Énnéade*, et elle devient magicienne de cet art, assez puissamment pour le plonger dans un sommeil permanent. Elle poursuit l'élaboration de l'art draconique, dans le désir de comprendre la magie en général, et elle donne son nom aux fameuses **Lois de Viviane**. Dans le contexte de Terre Seconde, Viviane est une alliée de *Morgane*, créatrice de la *langue faërique*. Elle partage avec Morgane la conviction que la magie doit être répartie pour éviter le danger d'une trop forte concentration de pouvoir. Merlin, en revanche, en accord avec sa vision de sorcier dracomancien, considère que la magie doit être le privilège d'une élite éclairée amenée à l'employer pour le bien commun, qui en concentre le pouvoir. Si Merlin a perdu face à Morgane et Viviane, c'est cependant sa vision qui prédomine chez les mages draconistes de Terre Seconde.

Dans le cas de l'*Arlidh*, où tout le sud du continent arlidhien est occupé, en partie par des peuples germaniques, la légende arthurienne peut aisément être adaptée. C'est donc là par exemple que la figure de Merlin peut prendre toute son importance. En revanche, dans les réminiscences où les Celtes vivent en relative autarcie, et ne sont pas confrontés à des menaces extérieures, la nécessité d'une unité face à l'envahisseur devient caduque et on peut considérer que ces réminiscences sont plutôt liées à des périodes plus anciennes des peuples celtiques, lorsqu'ils régnaient en maîtres incontestés de toute l'Europe occidentale, comme la période antique précédant l'invasion romaine (III^{ème}-IV^{ème} siècles avant JC). Pour l'*Arlidh*, on a en principe choisi le I^{er} siècle avant JC, ce qui peut paraître contradictoire avec la légende arthurienne, sans doute née au V^{ème} siècle après JC, mais c'est une manière d'anticiper la possible réaction des Celtes face à leurs voisins.

De manière générale, le mythe national celtique prophétisant l'avènement d'un roi qui unira tous les peuples celtes subissant le joug d'un envahisseur, de Vercingétorix en Gaule à Arthur en Bretagne, est récurrent dans l'histoire postérieure des peuples bretons ou gallois. Les Celtes ont toujours été constitués de peuplades rivales, qui ont fait le jeu de leurs ennemis par leurs dissensions, de ce fait le mythe du roi unificateur est très prégnant. Merlin et Arthur peuvent ainsi ressusciter régulièrement, pour rendre leur liberté aux Bretons, Gallois etc... Cela se poursuivra jusqu'au XII^{ème} siècle avec le second Arthur de Bretagne, héritier de la couronne ducale de la Bretagne armoricaine et neveu de Richard Cœur de Lion, que celui-ci choisira pour régner sur les domaines des Plantagenêt en remplacement de son frère Jean Sans Terre, qui finira par tuer ignominieusement son jeune rival Arthur. L'accession du jeune Arthur sur le trône d'Angleterre aurait rendu aux Bretons dominés par l'invasion normande qui avait elle-même succédé à l'invasion anglo-saxonne et danoise un souverain issu de leur peuple, et elle était soutenue par Philippe-Auguste, alors roi de France, afin d'affaiblir l'influence des anglo-normands. Cette période fut marquée dans la culture des Bretons

continentaux par un foisonnement de chants et poèmes, aussi bien oraux qu'écrits, sur le thème du retour de Merlin et d'Arthur. La légende et l'histoire se confondaient. On peut donc tout-à-fait imaginer une résurgence du sentiment national celtique dans le contexte de Terre Seconde autour d'un nouvel Arthur et d'une réapparition miraculeuse de Merlin. Le nouveau roi peut prendre un autre nom, par exemple dans le texte de cette prophétie galloise (tirée de l'ouvrage de H. de la Villemarqué) il se nomme Kadwalader : *Quand le Kadwalader descendra, ce sera sur les bords de la rivière de Towy; les eaux seront chargées de ses navires; les flots des Bretons belliqueux inonderont la plage avec fracas. Et lorsqu'elle lui demande : "Combien de temps règnera le Kadwalader?" Il lui dit : "Trois mois et trois ans et trois siècles entiers, dans la justice et la lumière. Il réunira toute l'Île de Bretagne sous son sceptre; jamais la race kymrique n'aura eu un fils plus vaillant!"* .

Mais qu'en est-il de l'enfermement de Merlin par Viviane? Cela peut constituer le sujet d'une grandiose campagne. Selon les variantes de la légende, Viviane est soit une ennemie qui abuse de la confiance de Merlin, soit une jeune fille amoureuse qui abandonne tout pour se vouer à sa passion pour Merlin et bâtit pour eux deux un univers enchanté, parfois appelé le "Jardin de joie" où ils coulent une existence heureuse, dans un bonheur suspendu hors du temps, dans lequel l'Enchanteur garde l'apparence d'un jeune homme, devenant ainsi l'amant parfait pour la jeune fille, ayant à la fois le savoir du vieillard et la beauté de la jeunesse. Merlin devient le complice de cette retraite merveilleuse plus que sa victime, et laisse Viviane résoudre à sa place la cornélienne alternative : l'amour ou le devoir vis-à-vis du peuple breton. Citons Hersart de la Villemarqué :

- *Je veux, reprit Viviane, que ce Jardin de joie ne soit jamais détruit, que nous y vivions toujours tous les deux, sans vieillir, sans nous quitter, sans jamais cesser de nous aimer et d'être heureux.*

- *Je ferai ce que vous désirez, répondit Merlin.*

- *Ne le faites pas vous-même, mon doux ami; mais dites-moi comment m'y prendre.*

Merlin lui apprit donc comment elle devait s'y prendre, et Viviane en fut si ravie qu'elle redoubla ses tendresses.

or, un jour qu'ils se promenaient, seul à seul, la main dans la main, sous les feuilles nouvelles, à Brocéliande, ils trouvèrent un grand buisson d'aubépine tout chargé de fleurs. Ils s'assirent dessous, à l'ombre, parmi l'herbe verte, et Merlin reposa sa tête sur les genoux de Viviane.

Passant et repassant avec amour ses doigts dans les cheveux blonds de l'enchanteur, Viviane finta par l'endormir. Lorsqu'elle sentit qu'il dormait, elle se leva et tourna neuf fois son écharpe autour du buisson d'aubépine fleurie, en faisant neuf enchantements que Merlin lui avait appris. Puis elle revint s'asseoir près de lui et remit la tête de son ami sur ses genoux, pensant que ce qu'elle avait fait n'était qu'un jeu, et qu'il n'y avait rien de sérieux dans ces enchantements.

Mais quand Merlin ouvrit les yeux et regarda autour de lui, la forêt, le jardin, l'aubépine, tout avait disparu, et il se trouvait dans un château enchanté, couché sur un lit de fleurs, prisonnier d'amour de Viviane.

- *Ah! Viviane, s'écria-t-il, je croirais que vous avez voulu me tromper si vous me quittiez jamais!*

- *Mon doux ami, répondit Viviane à son cher captif volontaire, pourriez-vous le croire? Pourrai-je vous quitter jamais? Et elle tint parole.*

Selon cette interprétation, Viviane s'enferme avec Merlin et partage sa torpeur qui est en fait un bonheur hors du temps et du monde des hommes. Selon H. de la Villemarqué, cette interprétation serait plus proche de la mentalité celtique, et offrirait un pendant à l'amour interdit unissant Guenièvre à Lancelot du Lac, opposant ainsi le bonheur individuel et le devoir social. La version présentant Merlin comme un vieux barbon abusé par son amour pour une jeune fille sournoise serait due à l'influence des écrivains français qui donneront à la légende arthurienne sa force littéraire, mais en dénatureront par l'esprit railleur et goguenard des Français la gravité simple et pure du peuple celtique.

Dans le contexte de Terre Seconde, l'interprétation "française" est la plus répandue. Viviane est vue comme à la fois l'héritière du travail de Merlin au sein de la Transcendante Ennéade, la première mage draconiste, mais aussi comme celle qui au final l'a trahi et enfermé à jamais, souvent en collusion avec *Morgane*. Les mages ont de cet affrontement une interprétation axée sur la théorie magique et l'opposition de deux idées du rôle de la magie parmi les mortels, comme expliqué plus haut. On peut aussi voir cela comme une revanche de Morgane sur Merlin, liée au viol d'Ygerne par Uter Pendragon, puisque Morgane est la fille légitime du Duc de Tintagel avec Ygerne et donc la demi-soeur d'Arthur. Morgane veut venger sa mère, et Viviane se débarrasser du vieil homme dont elle n'a plus rien à apprendre.

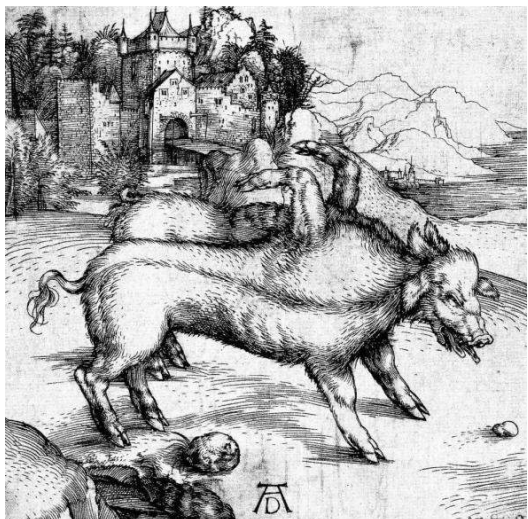
Le Meujeuh est libre de son interprétation finale, mais une quête visant à réveiller l'Enchanteur, par exemple pour sauver un peuple celtique (comme celui d'*Arlidh*) de la destruction ou de l'esclavage, devrait jouer sur ces deux options et entretenir une ambivalence de la légende pour compliquer la tâche des Double-Z ou Zintrépides Zaventuriers. Dernière remarque d'importance : puisque Merlin était, comme tous les membres de la Transcendante Ennéade, un demiurge praticien de la magie antique, il avait un *daÿmonion* (cf. *Innommé*), et dans son cas, **son daÿmonion a été repris par Viviane**, qui est aussi à cet égard son héritière. Si l'Enchanteur doit se réveiller de sa torpeur, il faudra que le Meujeuh statue sur ce qui est arrivé à son daÿmonion, donc également sur ce qu'il est advenu de Viviane.

Bibliographie: *Le livre de Merlin* Robert de Boron, *Myrdhîn ou l'enchanteur Merlin* Hersart de la Villemarqué

MÉTAMORPHOSE

Voir aussi la Langue Draconique, Merlin, Viviane

La métamorphose est l'une des Trames de la magie draconique. Elle correspond à une onde magique évanescence qui transforme la matière qu'elle traverse, en conservant sa masse et sa nature fondamentale: la chair reste la chair de la même espèce (que ce soit un être vivant ou une créature magique), le bois reste le bois, la pierre la pierre etc... Cette transformation peut être provisoire ou permanente. Dans le premier cas on parle de "matière fausse" pour l'objet transformé. En effet, une fois l'onde dissipée la métamorphose s'inverse et l'objet retrouve son état initial. On parle de métamorphose fausse ou "en souvenance", c'est-à-dire que le sort garde la "mémoire" de l'état initial. Dans le second cas on parle de métamorphose "vraie" ou "amnésique": l'onde parcourt la matière concernée et la modifie instantanément, pour se dissiper ensuite, mais la transformation est irréversible.



La métamorphose amnésique est la plus ardue, notamment sur de la matière vivante. Sous sa forme purement transcendante "en souvenance", la métamorphose est un pouvoir transcendant de niveau 4, et permet de modifier une matière sans en affecter la nature fondamentale ni la masse: on peut transformer une bûche en outil taillé dans le bois, modifier l'apparence d'une cible animée (pour ressembler à quelqu'un...) dans les limites du possible (pas question de se rajouter des cornes...), transformer un rocher en pierre de taille etc... L'effet dure n heures et peut donner lieu à un jet de volonté éventuel d'une cible animée ou d'un objet magique en cas de conflit de volonté. La forme purement transcendante amnésique de ce pouvoir correspond à un pouvoir transcendant de niveau 9 et est soumise aux mêmes limitations, avec en sus le fait qu'elle est inopérante sur une matière animée. La transformation est alors irréversible. L'ancien état peut être alors retrouvé via une seconde métamorphose amnésique.

Métamorphose est le plus souvent utilisée en conjonction avec une trame particulière qui est une sorte de combinaison entre Métonymie et Métonymie inverse, qu'on appelle la Métonymie fine. La Métonymie fine s'utilise comme une trame unique et permet à la Métamorphose de s'affranchir de la limitation de conservation de la masse et de nature. De plus, parce qu'elle s'utilise en conjonction avec Métamorphose, Métonymie fine peut s'appliquer à des cibles animées, contrairement aux trames pures de Métonymie et Métonymie inverse. Les enverjures classiques utilisent donc souvent les deux trames Métamorphose et Métonymie fine:

Bénédiction d'Indra [2, Géométrie, Interférence lumineuse, Métamorphose en souvenance 4 + Inhibition 3]: Ce sortilège permet de réaliser l'invisibilité dite "active" sur une personne volontaire pendant n rounds ou une cible inanimée (un objet magique sera considéré comme ayant droit à un jet de volonté). En modifiant la densité de l'air et donc son indice de réfraction autour de la cible les rayons lumineux la contournent et elle est de ce fait invisible. Il ne s'agit pas de l'invisibilité passive reposant sur le fait de faire oublier à la personne son existence: on ne peut physiquement pas voir la cible concernée. Aucune limite aux actions de la cible n'est donc imposée, et aucun jet de résistance n'est autorisé, de même la résistance à la magie ne s'applique pas. En revanche, d'autres moyens de "vision" comme le sonar de la *Vision de chauve-souris* s'appliqueront normalement. La Double-Vue permettra également de voir la personne par la ou les affinités en elle.

Le mage peut à volonté modifier le champ d'application à tout moment de la métamorphose en choisissant par exemple de laisser les rayons lumineux toucher ses yeux, de manière à pouvoir voir quand même quelque chose, sans quoi elle sera aveuglée. Au MJ de déterminer suivant les cas dans quelle mesure on remarquera ou non la présence de ces yeux de l'extérieur.

Carapace [1, Khaala, Métamorphose en souvenance 2 + Métonymie fine 2]: En souvenance uniquement. Rend la peau du mage ou d'une cible volontaire beaucoup plus résistante aux dommages (sauf aux dommages retenus), lui conférant une protection supplémentaire égale à $E(n/2)$ sur l'ensemble de ses localisations et sous-localisations sauf les yeux, à moins qu'il les garde clos. La carapace est une métamorphose fragile: elle ne dure que 10n minutes et sera détruite après avoir encaissé globalement 10n points de dommages.

Dispersion d'une source inanimée [1, Entropie magique, Métamorphose amnésique 9]: Ne peut être utilisée qu'en amnésique. Permet de détruire un objet magique, un lieu consacré et de manière générale toute forme de source inanimée de magie. Nécessite une vision d'Épersonai auparavant pour être efficace et identifier la nature magique de l'objet. Le jet de volonté de base de l'objet est celui de son créateur à l'instant de sa création. S'il y a eu plusieurs créateurs, prendre le maximum de leurs volontés. Si l'objet contient une créature enfermée, comme un démon, une âme morte etc... celle-ci sera également détruite par défaut. Ce sortilège ne peut être tenté qu'une seule fois par un mage donné sur un objet donné.

लुचरा Luērā [3, Bestiaire, Chimère, Métamorphose en souvenance 1 + Métonymie fine 1]: (araignée)

Luērā permet au mage ou à toute cible consentante de recouvrir ses mains et ses pieds de petits crochets capables de s'accrocher à n'importe quelle surface et de se déplacer ainsi à la manière d'une araignée pour une durée de n heures. Pour ce faire la personne doit avoir ses mains et ses pieds nus.

Les mains froides d'Orcus [4, Analyse, Ammā, Betāl, Entropie magique, Métamorphose amnésique 8]: Ce pouvoir de basse-nécromancie permet de brûler une âme morte, au sens nécromantique du terme, c'est-à-dire de la réduire définitivement à néant, empêchant ainsi toute forme d'action nécromantique ou de résurrection sur celle-ci. Le pouvoir réussira automatiquement si l'âme se trouve dans les mêmes conditions de réussite automatique que le sortilège: *La libellule posée sur la rivière Baitarṇī* (cf. *Double-Vue*). Et de même que pour ce pouvoir, le MJ devra évaluer les chances de réussite de ce sort dans les autres cas. De plus, le draconiste doit être en présence du cadavre pour lancer ce sortilège.

Marque de la Gorgone [3, Bestiaire, Chimère, Métamorphose en souvenance 1 + Métonymie fine 1]: Le nom de ce sort fait référence à des marques rituelles pratiquées sous l'Âge d'Or par un clan du peuple - alors mortel - des Océanides pour figurer des ouïes et aider à la plongée sous-marine. La Marque de la Gorgone est comme Carapace une métamorphose localisée, qui se traduit uniquement par la capacité de la personne touchée de respirer sous l'eau (par transformation du système pulmonaire pour se rapprocher de celui des batraciens), pour une durée de n heures. Ce sortilège ne permet pas de résister particulièrement à la pression si elle est trop forte et n'empêche pas de respirer normalement à l'air libre ni de parler.

Métamorphose animale [1, Bestiaire, Métamorphose en souvenance 4 ou amnésique 9 si volontaire + Métonymie fine 3]: La matière vivante est transformée en une autre espèce vivante, présente dans le Bestiaire du mage (cf. Fils quintessentiels > Bestiaire). La victime garde toutes ses facultés mentales et acquiert les facultés physiques non-magiques de la créature dont il a pris la forme, ainsi que sa vulnérabilité et ses points de vie. Il est possible de lancer des sortilèges sous cette forme **mais sans composante verbale ni somatique** (même si la forme choisie est humanoïde). Inutilisable en Trame amnésique sur une cible non-volontaire.

ओजस Ojas [1, Bikram, Métamorphose en souvenance k]:

Ojas signifie la force vitale en draconique. Ce pouvoir permet de modifier la musculature d'une cible volontaire juste assez pour bénéficier d'un bonus de +k (sans dépasser 10) en force, en endurance ou en agilité pour une durée de n heures. Même s'il s'agit en apparence du même sortilège, le choix d'agir sur la force, l'endurance ou l'agilité n'est pas un simple paramètre de ce sortilège. En pratique ce sortilège est donc triple, ce qui signifie notamment que dans le cas d'un glyphe ou d'un objet magique activant ce pouvoir, il faudra préciser à la création du glyphe ou de l'objet s'il s'agit de force, d'endurance ou d'agilité.

Quia pulvis es et in pulverem reverteris [4, Analyse, Ammā, Betāl, Entropie magique, Métamorphose amnésique 9 + Évanescence 9]: Ce pouvoir porte le nom de la devise de l'Ordre du Sépulcre Inachevé car la légende veut qu'il ait été créé par un certain Frère Théophane de Smaragdine, qui fut mage draconiste avant que de devenir membre de l'Ordre. Quoi qu'il en soit ce pouvoir redouté des nécromants permet de brûler les âmes des morts-vivants se trouvant à portée de vue du mage. Pour ce faire c'est cette fois le mage qui fait un jet de volonté. Tous les morts-vivants dont le Ka est inférieur ou égal au résultat obtenu par le mage sont détruits (un 20 naturel sera compté comme un 40). On voit que ce pouvoir aura peut de chances d'être efficace contre des morts-vivants puissants, en revanche il peut être ravageur contre des armées de piétaille squelette ou zombi.

Transformation inanimée [2, Géométrie, Gnosis, Métamorphose amnésique k + Métonymie fine 1]: Cette enverjure permet de transformer une matière brute non-magique en une matière ouvragée, plus ou moins finement selon la valeur de k. Cela permet par exemple de faire surgir du flanc d'une carrière (ou d'une montagne possédant une roche de la même qualité) un château de pierres taillées et parfaitement assemblées (ce qui correspondrait typiquement à k=9). La quantité maximale de matière affectée est n^k kgs... De quoi faire surgir une ville d'une montagne. Pour réussir, il faut que le mage ait des compétences correspondant à l'objet final qu'il crée: architecture pour un château, métallurgie pour une arme ou un outil, ébénisterie pour un meuble etc... **La valeur de la compétence doit être égale à 2k au minimum.**

Une application classique de ce pouvoir est d'améliorer définitivement le fil ou la masse d'une épée. De manière générale, on considérera que ce pouvoir peut être utilisé pour k = 3, 6 ou 9 pour conférer à une arme un bonus égal à k/3 aux jets d'attaque (et non de parade), aux dégâts, à la solidité et un bonus de 10k% en robustesse. Le niveau minimal de 2k sera exigé dans les compétences concernées: métallurgie et/ou travail du bois. Cette métamorphose est définitive, mais ne fait pas de l'arme une arme magique. Les trois niveaux de métamorphose ne sont pas cumulables. Si une arme a déjà été améliorée au niveau k = 3, il faudra repartir de zéro et lancer le sort avec k = 6 pour conférer à l'arme un bonus de +2 aux jets d'attaque etc... De plus, dans le cas où l'arme dispose déjà d'un bonus, parce qu'elle est issue d'un matériau particulier ou du travail d'un bon forgeron (comme les armes orgètes ou nibelung), **il n'est pas cumulatif** avec le bonus que peut conférer ce sortilège. Quoi qu'il en soit le bonus de ce sortilège se calcule à partir des caractéristiques de base de l'arme concernée.

Une utilisation beaucoup plus simple et très populaire de ce pouvoir est de rendre extrêmement glissante une surface quelconque (k=2), permettant de fuir rapidement tandis que les gardes se cassent la figure dans l'escalier derrière vous. Ce pouvoir permet également d'ouvrir un passage dans un mur et éventuellement de le refermer ensuite en le relançant.

Transformation animée [2, Interférence biologique, Analyse, Métonymie fine 2 + Métamorphose amnésique 7]: La matière animée est modifiée dans le sens d'une simple désorganisation ou au contraire de guérison d'une blessure. Dans le premier cas elle permet au mage d'infliger à vue autant de dégâts permanents (séquelles) à vue sur une localisation quelconque que son rang en arcanes (jet de volonté pour y échapper). Pour l'effet guérisseur on considère que la cible voit toutes ses blessures automatiquement guéries et ses mutilations régénérées si elle est volontaire. Dans le cadre de cette utilisation, on peut remplacer

les deux fils quintessentiels par un seul: Gnosis, si le mage dispose de connaissances médicales adaptées à la blessure qu'il essaie de soigner.

Ce sortilège peut également être utilisé en souvenance ou amnésique pour modifier son apparence pour prendre l'apparence d'une créature humanoïde connue du mage et de ses habits également.

Les yeux et les oreilles dérobés à Hanumân [1, Pratyaksh-darśan, Métamorphose en souvenance k]: Cette enverjure est identique à Ojas, mais elle agit sur la perception en agissant sur le nombre de cônes et de bâtonnets de l'œil ou la sensibilité du tympan etc...

MÉTHYL

Voir aussi La Langue diabolique, Diablos, La Géhenne, La Transcendante Énnéade, Emberek, Épersonnāi

Méthyl est l'un des neuf compagnons de la transcendante Énnéade, l'un des disciples d'Épersonnāi. Il est le créateur de la Langue enchantée devenue par la suite la Langue diabolique. Il est aussi à l'origine des neuf Totems infernaux reconnus par les Ékils, les Chamanes diabolistes du peuple nomade des Emberek.



Paradoxalement si l'on songe au destin de la Langue diabolique, Méthyl est un athée qui l'a à l'origine créée pour être l'arme des Hommes contre le Dieu Unique. La langue de Méthyl est une sorte de déviation de l'angélique conçue pour renverser le Royaume de Dieu établi par le Prophète. C'est une histoire fort ancienne, aujourd'hui oubliée de la plupart des Diabolistes. Cette histoire est racontée dans l'article *la Chute du Royaume de Dieu*.

Méthyl ignorait lui-même qu'il servait de medium à un esprit puissant, que les Ékils des premiers temps appelèrent **le Solitaire**. En créant la Langue Diabolique, il créa aussi sans le savoir 9 Esprits-Totems qui furent ensuite vénérés par les Emberek et utilisés par leurs Ékils. Les Ékils en revanche reconnaissent Méthyl comme le créateur de leur art, non pas en tant que Chaman mais en tant que medium. Méthyl pour eux était doué du *gaumanek*, la vision chamanique, mais privé de guide spirituel il n'a pu la développer. Méthyl était avant tout un Mage.

Pour les Ékils, cette naissance de leurs Esprits-Totems s'est déroulée au moment où Méthyl a édifié sur les terres du Nagy Orszag (le pays d'origine des Emberek) 9 Totems de pierre. Les 9 totems de Méthyl sont un lieu sacré des Emberek, qui aujourd'hui se trouve sur les terres maudites de Khôme. Ce sont 9 piliers de pierres hauts de 40 m environ, sur lesquels sont gravés les premiers textes diaboliques qui furent jamais écrits. Ces textes seront la base du Dogme de l'Ordre de la Vie et décrivent les 9 couleurs et la logique intrinsèque de chacune. C'est ce qu'on appelle également le Dogme.

Méthyl ne sut jamais que ces neuf piliers de pierre sur lesquels il grava les neuf chapitres de son Dogme, créant ainsi la répartition des enchantements de la magie diabolique selon neuf couleurs, donnèrent aussi naissance à neuf esprits totémiques dans le monde Spirituel. Il ignorait l'influence du Solitaire sur son esprit.

Le Dogme

*Neuf Couleurs comme neuf pétales
D'une rose gorgée de sel par nos larmes
Et le goût de ses épines*

*Demeurera sur nos langues
 Nos bâtons dérisoires devenus torches
 Éclaireront les pierres où sont gravés
 Les chiffres du testament de la Terre
 Je vis d'un sang lourd et sombre
 Assez pour noircir le ciel
 Riche des chaînes à mes poignets
 Je suis venu en silence
 Armé de l'épée dérobée
 Au serpent du vieux jardin
 Quand la Peur n'existait pas encore*

Tel mon don à la Tribu des Infidèles.

Véredények - le Sang

Ne romps jamais la ligne de l'horizon, car elle seule nous protège de la malveillance aveugle du Créateur. Souviens-toi, Homme: tu appartiens à la Terre, et à elle seule.

Regarde ce sang épais et lourd ramper sur le sol pour rejoindre ses frères. Vois les ruisseaux s'unir et se mêler pour faire vivre une race unique, puissante et fière. Du premier au dernier des hommes les liens du sang tracent une ligne ininterrompue.

Le Sang marque les limites de la Tribu.

À toi Véredények je donne la dignité royale, car tu es la Couleur de la Terre. Tu sépareras le pur de l'impur, le mortel de la Corruption, la chair de la pestilence.

Törvény - les Chiffres

De tous temps la Vie a précédé le Verbe.

Le Verbe est notre seule arme véritable contre les Immortels. L'homme ne se nourrit ni d'eau ni de pain, mais des fruits invisibles du Verbe, tels que la justice. La justice est une chimère de l'homme, inconnue du Créateur. La justice n'appartient qu'à la pensée et non à la vie.

Comme ses mains pétrissent le pain, cousent le cuir, brûlent le bois ou façonnent la pierre, l'homme prononce les mots de la Loi. Portés par la voix fière de l'esprit, ces paroles résonnent dans les méandres infinis du Chaos. Elles désignent le haut et le bas, l'ombre et la lumière, le vrai et le faux. Ainsi l'homme bâtit des murs pour circonscrire l'infini, et entre ces murs la Loi commande, la Justice peut exister et l'homme peut exister.

À toi Törvény, je confie la parole et l'écriture, car tu es la Couleur de la Loi. Que la Loi guide l'action. Que le châtiment nous sauve du remords, ennemi de la lucidité. Car le remords est un poison qui affaiblit les âmes trop inquiètes comme le sont les nôtres.

Tu fortifieras nos esprits et feras taire les hurlements incessants du Chaos.

Elferdítés - les Roses

La Corruption ne se combat pas par le fer ni par le feu, par la pierre ou par l'eau, mais par la force de l'âme. Si ton âme craint l'immonde, elle y cédera tôt ou tard. Si tes mains craignent la souillure, ton sang s'appauvrira. La rose naît dans l'ordure et l'âme se paît des fumées que dégagent les brasiers où se consomment les passions mortelles.

Dérisoires et futiles, et par cela même indispensables, ces roses sont le sel et l'inspiration même de la lutte. Mais elles sont aussi le jeu dangereux des drogues, elles sont la Corruption de la Corruption.

Prends garde Immortel! Leurs épines ont empoisonné notre sang d'un sel qui te sera amer, et nos yeux n'en voient que mieux. Nos yeux voient par-delà la Frontière, là où nul encore n'est allé, là où nous serons seuls à aller, nous les plus audacieux des Infidèles. Nous déchirerons tes ailes comme un enfant cruel fait d'un insecte, nous nous gaverons de ta souffrance et de ta haine. Et c'est ainsi que nous vaincrons.

Car sans cruauté, la guerre perd tout son sens.

À toi Elferdítés je donne les coeurs arrachés à la poitrine des guerriers, encore battants dans leur manteau écarlate. À toi je

donne l'amour et la haine, fruits d'un seul arbre. À toi je donne les déserts de la folie et leurs confins sans espoir. À toi je donne la mesure du temps.

Tu fortifieras nos âmes par les passions mauvaises, et nous donneras la force de contempler le visage de l'ennemi. Car rien de grand ici-bas ne s'est fait sans passion.

Sért - les Epées

Détruire l'oeuvre divine est un geste plus terrifiant encore que de soumettre sa propre chair à la morsure de l'épée. Lorsque le Chasseur hésite et que sa main tremble, il devient proie à son tour. Notre guerre est une chasse dont chacun s'efforce ne n'être pas le gibier.

La violence infligée laisse des marques qui ne s'effacent que bien plus tard, et parfois ne disparaissent jamais. La douleur lancinante reste. Cette douleur ne marche jamais sans son ombre, et cette ombre c'est la haine.

Chasseur! Aime la violence comme ta mère, car elle te nourrit.

À toi Sért je donne la jeunesse de la Tribu, leur peau à lacérer et leurs os à briser. Rends-nous ivres du goût sacré du meurtre, afin que jamais notre main ne tremble.

C'est ainsi que nous couperons le bois mort. C'est ainsi que nous écarterons les faibles. Nous trancherons leurs poignets pour qu'ils ne puissent tendre vers nous leurs mains affamées.

Rejtelem - les Silences

Contre l'odieux vacarme des cantiques que les Anges chantent pour louer le Démon, le Silence fut la première arme des Infidèles.

Deviens l'ami de l'ombre et le frère du secret, Mortel. Notre univers est semblable à l'amadouvier qui croît sur le bois mort, il est fragile et passager. Il se pare de secrets et de mystère pour perdurer.

Les Immortels ne se nourrissent pas à notre manière, mais ils ne vivent pas non plus d'air pur. Ce dont se nourrit un Ange est peut-être son plus précieux secret, car ils craignent la faim plus encore que nous.

Même la plus insignifiante créature a le désir du secret et le goût de l'obscur. Même la mort ne nous trouvera pas si elle ignore où nous chercher.

À toi Rejtelem je donne les lèvres cousues de mes indiscrets disciples et les langues coupées des esclaves trop bavards. À toi, Prince des insectes et des rats, je donne les murmures des enfants lisant les livres interdits à la lueur d'une chandelle. À toi, Maître voleur, je donne les clefs du palais aux mille portes et le pas furtif de l'espion. À toi l'assassin je donne la stupeur de ceux qui s'éveillent en Enfer avec la gorge tranchée et l'ouvrage silencieux des sociétés voilées.

Tu préserveras notre savoir de la dispersion.

Engedelmesség - Bâtons

Il n'est pas de prison plus sûre que celle de l'esprit. Aussi est-il plus avisé de chercher à changer ou utiliser la nature d'un homme que d'espérer qu'il lui résistera.

Seule la valeur fonde la légitimité du commandement. Que le paysan soit soumis au guerrier, mais que le guerrier protège le paysan, s'il ne veut à son tour devoir se pencher sur la glèbe. Que le disciple obéisse au maître, et que le maître enseigne au disciple.

Seule la valeur fonde la légitimité de l'ambition. Il nous faudra rompre les reins des esclaves envieux d'une condition supérieure à leur valeur. Hésiter à briser les volontés rebelles à l'harmonie, c'est mettre en péril l'ouvrage tout entier sur lequel repose notre pouvoir.

À toi Engedelmesség je donne l'obéissance et la discipline, les équerres indiquant l'angle droit, les cordes des arpenteurs et les mesures invisibles de l'esprit correctement formé. Je te donne les golems et les Immortels détournés.

Tu casseras l'arrogance des pensées autonomes et l'impudence des individus imbus de leur propre force, ceux qui prétendent à l'indépendance. Tu ramèneras les âmes solitaires au dessein collectif, aux exigences de la Tribu.

Lánc - Chaînes

La Guerre Sainte contre la Corruption est semblable à la lutte du corps contre une infection mortelle. Elle se conduit avec intransigeance et détermination. N'hésite pas à passer la chaîne au cou de ceux dont l'esprit n'accepte pas la nécessité de notre lutte, car leur lâcheté pourrait nous être fatale. Si leur esprit t'échappe, alors que leurs mains t'appartiennent par les fers que tu leurs auras imposés. Apprends à faire couler le sang lorsqu'il le faut. Ne te laisse jamais aller à croire que c'est un crime, car le seul véritable crime serait de laisser se rompre l'unité et vaincre l'infection.

Dans cette guerre il n'est pas de tâche noble ou avilissante. Chaque action, de la plus modeste à la plus grandiose, de la plus odieuse à la plus gratifiante, est un accomplissement qui nous rapproche de la victoire. Il en est de chacun de nos modestes devoirs comme de pierres soigneusement taillées, qui par leur assemblage ordonné deviennent les plus grandioses monuments.

Chaque vie compte, et chaque mort compte. Je n'admets pas le gaspillage et j'abhorre l'inutile. Refuse que le hasard décide de nos destins. Soutiens ceux qui méritent de vivre, même s'ils sont grabataires, et supprime ceux qui ne le méritent plus. Si ceux-là sont en pleine santé, c'est qu'ils te volent jusqu'à l'air qu'ils respirent. .

À toi Lánc je confie nos glorieuses armées qui traverseront les déserts les plus arides d'un pas conquérant, nos étendards écarlates claquant fièrement au vent mauvais de la victoire et du massacre. À toi Lánc je donne la Nation, celle des Barbares et celle des Cités. Je te donne la chaleur des loups dormant les uns contre les autres, et les visages rassemblés autour du foyer.

Tu nous donneras la force de vaincre. Tu nous donneras la pleine mesure de notre force et de notre nombre. Tu tisseras entre nos destins une corde invisible qui nous guidera dans les Ténèbres.

Kín - Larmes

Seuls les enfants des Hommes pleurent.

Les autres, les Immortels, les Cités, les Pierres et les Océans... chantent leur douleur et si tu sais l'écouter tu sauras comment les vaincre ou leur plaire.

À toi Kín, maîtresse impitoyable, honnie et adulée à la fois, je donne tout le sel de mon corps, et celui que transportent les larmes de mes enfants. Mère avare du génie, Tu es à la fois le mal et le remède. Je te tiendrai soumise car je connais l'ascendant que tu peux avoir sur les mortels. Tu tiens plusieurs torches pour nous guider dans les ténèbres de l'ignorance, mais une seule conduit au salut.

Tu es comme le feu, ô ma servante.

C'est parce qu'ils souffrent qu'ils s'uniront, c'est parce qu'ils souffrent qu'ils apprendront, c'est parce qu'ils souffrent qu'ils parleront, c'est parce qu'ils souffrent qu'ils bâtiront des murs et des cités.

Mais je ne veux pas les voir se prosterner à tes pieds.

La souffrance n'est pas toujours un apprentissage. Sans le travail de l'intelligence elle se résume à une sinistre œuvre de mutilation de votre esprit. Prenez garde, Infidèles! La douleur bâtit de hautes murailles et vous interdit de découvrir les marches encore inexplorées de votre chaos intérieur. Elle vous rendra aveugles et sourds, et muera votre voix en un feulement animal. Elle vous circonscrira à ce que vous croyez savoir de vous-mêmes et vous rendra peu à peu méconnaissables.

Tu es la plus dangereuse d'entre eux, car tu es la Couleur de l'envers du monde, et tu égraines patiemment les treize heures de la folie, assise comme un chien enragé aux portes du Chaos.

Lidércnyomás - Cauchemar

La peur est la pire maladie de l'âme, et l'âme une maladie du corps.

Lorsque les Immortels ressentiront la peur et sauront suffisamment rêver pour être vulnérables au cauchemar, alors la fin du Démon sera proche.

Il n'y a que dans le Royaume des Rêves que les Dieux rampent comme des serpents craintifs, et que les Titans peuvent être tués. Si d'aventure la Marche Irréelle se soumet à nos lois nous aurons définitivement vaincu. N'oublie pas que rien n'est plus précieux à l'homme que ses rêves. Si tu les lui prends, il te faudra lui en donner d'autres. Sans quoi tu en feras ton pire ennemi.

À toi Lidércnyomás je donne les paupières closes de mes plus subtils et plus téméraires disciples, ceux qui envahiront la Marche Irréelle pour y défier l'impossible. Je te donne des nuits infinies comme les Abysses, et les morts successives de ceux qui subiront

la morsure silencieuse des Cauchemars vénéneux. Je te donne la porte dérobée qui se trouve derrière le trône. Je te donne mes plus beaux enfants pour tes orgies monstrueuses, et le sucre empoisonné qui se cache au coin de leurs yeux clos.

Tu nous sauveras de la Peur et nous enseigneras comment l'utiliser pour stimuler l'esprit. Tu nous donneras la Marche Irréelle et l'espoir d'une victoire absolue.

L'histoire du Solitaire

Le Solitaire est à l'origine un esprit de la mythologie ougro-finnoise. Il est issu de la geste mythique du Kalevala, écrite dans la vraie vie par Elias Lönnrot au XIX^{ème} siècle. Il s'agit d'une compilation de légendes provenant de la tradition orale de Finlande et de Carélie. Dans le contexte de Terre Seconde, le Kalevala devient un pays réel, une réminiscence de ces mythes, et les héros dépeints dans la geste deviennent des esprits totémiques (cf. *Kalevala*). Le Solitaire n'est pas décrit dans la geste du Kalevala, mais il incarne la réminiscence dans Terre Seconde d'un passage précis de la geste, concernant le héros Lemminkäinen, au moment où sa mère le ressuscite à partir des morceaux épars de son corps. Comme l'article sur le *Dieu Unique* l'explique, dans le contexte de Terre Seconde Lemminkäinen n'est autre que le démiurge qui deviendra le Dieu Unique, et reprendra à son compte les trois religions du Livre (judaïsme, christiannisme et islam). Le Solitaire n'est autre que le refus de cette résurrection, et c'est ce qui explique que Méthyl sera l'inspirateur de l'Empire Hyrcan à qui est due la *Chute du Royaume de Dieu*.

Le Solitaire est un paradoxe : il est à la fois une entité du monde spirituel et refuse la négation de la mort par la spiritualité. Il symbolise donc un désir d'équilibre entre spiritualité et matérialité. C'est ce désir d'équilibre qu'on retrouve dans le Dogme à travers les neuf couleurs totémiques, ou **Tsag** dans la langue infernale. Le chiffre neuf provient des neufs ciels que doit franchir l'abeille qui va chercher le baume permettant à la mère de Lemminkäinen de ramener son fils à la vie. Ainsi les Tsag symbolisent-ils neufs barrières, neufs fronts opposés à la folie du Démiurge devenu le Dieu Unique.

MÉTONYMIE

Voir aussi la Langue Draconique, Merlin, Viviane

Il ne s'agit pas ici de la figure de langage consistant à désigner le contenu par le contenant, l'effet par la cause ou la partie par le tout, mais de l'une des trames de la magie draconique. Sous sa forme première, cette trame de niveau 3 permet de créer de créer une évanescence qui se convertit en matière non-magique. Certaines enverjures permettent de créer de la matière partiellement magique, mais en ce cas de manière très instable, et qui ne peut être maintenue qu'un instant. Dans tous les cas cette matière ne peut être qu'**inanimée**.

Le terme "métonymie" (littéralement changement de nom) est emprunté aux Sorciers Nommeurs (cf. la Dame Voilée). Il y a une transmutation d'énergie vers la matière, ou sous forme enverjée d'une matière à une autre, ce qui correspond pour les Nommeurs à un changement du nom véritable de la matière ou l'énergie considérée.

La Métonymie sert de base à nombre d'enchantements draconiques permettant de créer du feu, de l'eau, de la foudre, des nuées de météores, des armes etc... Utilisée sous sa forme première, elle permet de créer une matière ou une énergie brute, telle qu'on pourrait la trouver dans la nature, mais dont la nature exacte n'est pas contrôlée par le Mage.

Le Mage peut seulement influencer sur un aspect en particulier de cette matière : que ce soit *comestible*, ce qui fera apparaître une manne similaire à ce que peut être créé par la magie divine, ou *buvable*, ce qui fera apparaître de l'eau potable, ou *combustible*, ce qui fera apparaître du bois (ou de l'huile ou du charbon) mais sans que le Mage puisse exiger qu'il s'agisse d'un bois en particulier, *forgeable*, ce qui fera apparaître du métal de mauvaise qualité permettant de fabriquer une arme inférieure au niveau basique (-1 au toucher et aux dégâts), *dur*, ce qui fera apparaître de la roche, *respirable* ce qui fera apparaître de l'air, *brumeux* ce qui fera apparaître une épaisse purée de pois rendant impossible toute vision à plus d'un mètre.

L'adjectif *chaud* créera une chaleur localisée qui pourra par exemple faire bouillir de l'eau ou réchauffer une personne gelée et la préserver du froid pendant n heures. L'adjectif *audible* fera créera une onde acoustique qui pourra reproduire soit des sons particuliers, comme une voix que le mage a entendue prononçant des paroles quelconques, une musique etc... sur une durée maximale de n minutes, ou un bruit assourdissant extrêmement violent qui brisera les structures de verre normal à n mètres à la ronde et rendra ceux qui se trouvent à cette portée (jet d'encaissement) sourds pour n rounds et les rendra incapables de combattre ou de faire de la magie pour 1 round, à l'exception du mage lui-même ou de ceux qui auront pu se boucher correctement les oreilles auparavant.

L'utilisation de l'adjectif *audible* envergée à Féline permet d'obtenir une petite enverjure assez courante appelée le *Charme des bois murmurants*: elle permet de faire usage de cet effet en un lieu où le Mage s'est trouvé par le passé et situé dans le même univers matériel. Pour une raison inconnue qui laisse perplexe de nombreux draconistes, Féline ne fonctionne qu'avec cet adjectif. Utiliser l'adjectif *suffocant* fera apparaître un nuage de gaz qui rendra la respiration difficile à tous ceux qui se trouvent dedans, ce qui se traduira par 6 points de fatigue supplémentaires. *Inflammable* fait apparaître aléatoirement du naphte subtil (cf. *Alchimie*) ou des vapeurs de méthane, pour le plus grand péril des gens à l'entour.

Cette Trame est relativement versatile car la transmutation dépend apparemment du passé du mage, et du type de matière auquel il

a été habitué, sans qu'une corrélation claire ait pu être établie. Seules les enverjures permettent de systématiser et d'améliorer l'effet brut de la Métonymie.

En revanche la métonymie **inverse** est d'usage plus simple: il s'agit de convertir de la matière en énergie magique, pour ensuite la restituer sous sa forme initiale. Sous sa forme brute, ce sort permet de convertir jusqu'à n kgs de matière inanimée en une évanescence attachée à une personne volontaire ou à un objet. L'évanescence se maintient ainsi tant que la Transcendance nécessaire au maintien du sortilège est bloquée ou jusqu'à rupture du sortilège. Si une personne veut s'opposer à cette transformation elle a droit à un jet de volonté (ou s'il s'agit d'un objet magique) pour faire échouer le sort.

La quantité maximale de matière disponible par la Métonymie simple sera aussi égale à n kg (où n est le niveau du mage). Dans les deux cas le point d'application dans l'espace de ce sortilège sera une zone approximative à portée de vue directe du mage (et non à travers d'un autre pouvoir magique).

À noter que par un étrange phénomène encore incompris aujourd'hui l'utilisation de l'adjectif "précieux" ne fait apparaître qu'une source lumineuse immatérielle sur un objet ciblé par le mage et qui dure n heures. À l'inverse l'adjectif "ténébreux" créera une obscurité surnaturelle qui rendra entièrement opaque à toute forme de lumière l'intérieur d'une zone de n mètres de rayon à partir d'un point sur un objet ciblé par le mage.

L'adjectif "aveuglant" créera une violente explosion de lumière aveuglante qui ne durera qu'un instant mais aveuglera toute personne à l'entour qui n'aura pas eu les yeux fermés à l'instant du déclenchement du sort pour n rounds. Un jet de rapidité réussi divisera par 2 le temps d'éblouissement (arrondir à l'inférieur).

Associée à une quintessence élémentaire comme Loh, Lakadz ou Mila:vať (cf. *Fils quintessentiels*), elle permet de créer une matière de nature plus précise (en l'occurrence des lingots de fer pur pour Loh) dans les mêmes proportions que les matières imprécises citées plus haut. Des mages ont pu ainsi approvisionner des cités entières par leur seule magie. Cette utilisation encore relativement "basique" de la Métonymie souffre d'une instabilité hélas incontournable: il existe **1%** de chance que la matière ainsi créée soit magique, et contienne autant de points de Transcendance vive que ce qui a été dépensé pour le lancement du sort, et qui sont désormais définitivement perdus pour le mage. On voit que les marchands et les mineurs ont encore un grand avenir devant eux...

Outre ces utilisations de la trame et d'enverjures simples, voici quelques enverjures classiques (n désigne ci-dessous le niveau du Mage):

Χειρ Διος [k, Bijali, Métonymie 3]: La Main de Zeus, appelée communément la Jupitérienne, ou plus traditionnellement la Main d'Indra, est une enverjure très appréciée des draconistes. Elle permet de créer un trait de foudre partant des mains du Mage dans une direction de son choix. La foudre causera $k \cdot E(n/5)$ points de dégâts globaux à la personne visée (sans compter ni l'endurance ni la protection de l'armure) à moins qu'elle parvienne à éviter le trait de foudre par un jet de rapidité, auquel cas elle ne subit que la moitié des dégâts (k ne peut être supérieure à 9 comme pour toute enverjure draconique, au pire ce sort peut causer 36 points de dégâts). La foudre continuera alors son chemin jusqu'à rencontrer une autre personne pour retourner à la terre ou se dissiper par dispersion de la magie, en effet le sort ne dure qu'une fraction de seconde. Ce sortilège est bien entendu inefficace contre toute créature immunisée à l'électricité.

Enverjure acide ou la Langue de Ravanâ [2, Gandak, Métonymie 3]: Cette enverjure crée jusqu'à n litres d'acide sulfurique à un pH de 2 qui se déversera à partir de tout point à portée de vue du mage. L'acide détruira les yeux s'il les touche et fera 10 points de dégâts sur chaque localisation touchée pour chaque round d'exposition. Aucun jet de résistance n'est autorisé. En revanche l'armure et l'endurance protègent contre l'acide.

Enverjure ardente ou le Souffle d'Agni [1, Aga, Métonymie 3]: Celle que vous attendiez tous, la bouleueuf! Elle explose à vue sur une zone de n mètres de rayon et fait n points de dommages globaux à toute personne située dans cette zone; ce sont des dégâts de feu, contre lesquels l'armure et l'endurance sont inutiles. Un jet de rapidité réussi permet de diviser par deux ces dégâts.

Les mains innombrables des Rackchasas [6, Pary-tyakt, Métonymie $k < 10$]: Ce pouvoir crée de l'énergie négative brute par métonymie, de virulence égale à k (cf. *Sorciers Élémentaliste > Aphanizontes* pour plus de détails sur l'énergie négative) et dont l'effet sera de brûler définitivement les points de vie des personnes autour du mage - dans l'ordre de leur proximité - jusqu'à leur mort et pour un total de points de vie consommés sur toutes les victimes égal à $k \cdot n$. Mais cette énergie négative est fragile: elle peut aisément se dissoudre si les liens de la métonymie se défont. Par conséquent, contrairement à l'énergie négative habituelle, les victimes ont droit à un jet de volonté avec un malus de -6. Si le jet de volonté est réussi on considère que les points de vie qui auraient été consommés sont quand même retranchés du potentiel de points "consommables" par le mage.

मरम्मती Marammawl ("réparation") [5/7, Gnosis, Analyse, Interférence mécanique, Lakadz ou Mila:vať, Métonymie 1 + Métamorphose 1]: Ce pouvoir permet au mage d'utiliser ses connaissances pour réparer magiquement un objet brisé, en bois ou/et en métal, utilisant respectivement Lakadz ou/et Mila:vať pour transformer la matière existante et en rajouter là où il faut. La réparation prendra d'autant plus de temps que l'ouvrage sera complexe et exigera du mage un niveau dans la compétence adéquate égal à celui qui serait nécessaire à un simple artisan pour réparer l'objet sans magie. Bien entendu, ce sort permettant de réparer des objets non-réparables, il faudra parfois prendre en compte le niveau de technicité nécessaire à la création de l'objet concerné.

प्रसाद Prasād [5, āp, Métonymie inverse 3]: ("pureté")

Ce pouvoir permet au mage de se transformer en pure évanescence magique. Si le mage le souhaite, tout ou partie de son équipement peut également être transformé par la Métonymie inverse qui sert de trame à l'enverjure (limite de n kgs). Il apparaîtra sous la forme d'une évanescence figée, comme un glyphe, portant également les sources magiques correspondant à ses affinités ou à ses objets magiques. Prasād peut être également utilisée sur une autre personne dont le mage connaît l'āp, et en ce cas **sans jet de résistance possible de la part de la cible** (les éventuels objets magiques portés par la victime en revanche ont droit à un jet de résistance).

Sous cette forme le mage est immatériel, invulnérable (sauf à la pierre uranique évidemment). Le sortilège peut être dissipé, ce qui rend au mage sa forme initiale. Il ne peut ni agir ni lancer de sorts mais peut se déplacer à travers la matière selon son désir de manière quasiment instantanée (sans emprunter les DNE cependant, sauf par un portail fixe), mais il est difficile de se diriger. En effet, sous cette forme le mage ne peut que se déplacer. Il ne peut ni voir, ni entendre, ni faire usage d'aucun sens habituel, mais acquiert par la réaction de l'environnement à sa présence une sorte de sixième sens qui lui permet de savoir à peu près où il se trouve, à la manière d'une chauve-souris. Donc plus l'environnement est hanté de phénomènes magiques plus il est aisé pour le mage de savoir où il est et comment aller d'un endroit à un autre mais plus l'endroit est dépourvu de magie plus cela devient difficile pour le mage. Ce sort dure jusqu'à être dissipé ou si le mage qui l'a lancé souhaite l'interrompre.

राजा Rājā [4, Jahara, Géométrie, Métonymie 5]: ("roi") Ce sortilège permet de créer un nuage de gaz empoisonné pouvant occuper jusqu'à $n \text{ m}^3$ à partir d'un point à portée de vue du mage. Le poison est mortel et tuera toute personne à portée immédiate échouant à son jet d'encaissement contre un seuil de 23. En cas de réussite du jet d'encaissement le venin occasionnera 2d6 points de dégâts globaux (sans compter ni l'endurance ni la protection évidemment). Il suffit pour éviter d'être empoisonné de ne pas respirer.

Seconde enverjure ardente [2, Aga, Géométrie, Métonymie 3]: Cette enverjure permet de créer un plasma en fusion d'une forme choisie par le mage, qui dure n rounds, occupe au maximum un volume de n mètres cube et se maintient immobile au lieu choisi par le mage. Le feu n'est pas magique en soi, mais le fait qu'il soit immobile et durable l'est. Toute personne au contact du feu subira des dégâts dus au feu égaux à n (contre lesquels ni endurance ni protection ne peuvent agir) en toute localisation touchée par le feu pour chaque segment passé à son contact, sans jet de résistance autorisé.

Le souffle putride des dragons oubliés [7, Visha:nū, Géométrie, Métonymie 9]: Cette enverjure permet d'inoculer à une cible mortelle (jet de volonté) une maladie virale quelconque connue. La maladie se développera ensuite à son rythme, sans l'aide d'aucune magie.

Les traits infaillibles d'Indra [7, Pary-tyakt, Géométrie, Métonymie 1]: C'est une forme affaiblie des Mains innombrables des Rackchasas. La Métonymie est volontairement affaiblie pour créer une énergie négative qu'un sorcier aphanizante considérerait comme "dégénérée" (cf. *Élémentalistes*). L'énergie négative ainsi créée ne fait en effet pas de dégâts permanents, non pas par raffinement comme le ferait un sorcier aphanizante, mais par instabilité volontaire de la métonymie.

Les traits infaillibles d'Indra apparaissent donc sous la forme d'éclairs noirâtres qui frappent sans risque d'erreur les cibles visées par le mage (qui doivent être dans son champ de vision immédiat). Chaque trait d'Indra fera donc 1d6 points de dégâts localisés sur une localisation de la victime, sans que ni l'endurance, ni l'armure ne comptent. Le mage peut créer ainsi jusqu'à $E(n/2)$ traits d'Indra pour chaque utilisation de cette enverjure. Comme pour les Mains innombrables des Rackchasas la victime a droit à un jet de volonté contre chaque trait, cette fois sans malus.

टोना ṭonā [6, Pary-tyakt, Métonymie 2]: ("mauvais sort par toucher") Similaire aux Traits infaillibles d'Indra, ce pouvoir s'utilise différemment, le mage acquiert la capacité de déclencher une décharge d'énergie négative de ses doigts, aussitôt qu'il est en contact avec sa cible. Il doit donc les toucher à mains nues pour utiliser ce sort, et à chaque toucher il fera 1d8 points de dégâts locaux, sans que ni l'endurance ni l'armure ne compte. En pratique le mage lance ce sort exceptionnellement de manière simultanée à son attaque, mais la difficulté du jet de concentration s'en trouve doublée. Si l'attaque échoue, il peut suspendre l'effet du sort pour une durée de n segments supplémentaires (reportables de l'un à l'autre de ses propres rounds si besoin est) et le déclencher s'il réussit une autre attaque au cours de ce délai. Passé ce délai le sort est perdu. Le toucher du ṭonā est plus intense que les infaillibles traits d'Indra, aussi la victime doit-elle faire un jet d'encaissement à chaque toucher pour ne pas perdre définitivement 1 point de vie parmi les dégâts locaux qu'il subit.

MIDRASHIM (Les)

Voir aussi Kabbale, Kabbale Chrétienne, Soufisme, Le Dieu Unique, Satan, La Langue Angélique

Midrashim désigne un ensemble de textes et de méthodes d'analyse, issus d'une tradition à la fois orale et écrite d'exégèse du Tanakh, soit les ouvrages de l'Ancien Testament. Midrashim est le pluriel du mot hébreu Midrash מדרש, formé sur la racine

trilitère racine d-r-sh, plus précisément sur le verbe darash : exiger, interroger, examiner, d'où interpréter en profondeur. Midrashim peut désigner à la fois les méthodes d'exégèse des textes fondamentaux du judaïsme que les ouvrages ou traditions orales du Talmud qui y sont consacrés. On distingue en effet dans le texte biblique le sens littéral ("pshat"), le sens allusif ("remez"), l'exégèse proprement dite ("drash") et le sens mystique ("sod"). Le Midrash en tant que méthode et tradition s'intéresse au remez et au drash. L'exégèse peut servir de jurisprudence : analyser telle situation pour en déduire le verdict de la loi divine, en fonction des textes sacrés. On parle alors de midrashim halakhiques (du mot hébreu "halakha"). L'exégèse peut également servir de parabole édifiante, on parle alors de midrashim aggadique (du mot hébreu "aggada"). Enfin, elle peut aussi permettre d'adapter des situations racontées dans les textes sacrés à telle ou telle situation réelle, en la transposant, afin de l'analyser sous l'angle religieux. On parle de midrashim pesharim.

La part proprement exégétique "Midrash Halakha" est la plus importante et la plus utilitaire du point de vue de la vie interne d'une communauté juive cherchant à réguler son existence selon une loi divine. L'exégèse est un aspect essentiel de la vie d'une religion et des prêtres, à qui l'on fera appel sur des questions morales ou judiciaires. De ce point de vue, les midrashim constituent pour un Rabbín une réserve d'interprétations autant que de méthodes.

Dans le contexte de Terre Seconde, un personnage de rabbin devrait être amené souvent à pratiquer une forme d'exégèse immédiate, afin de guider ses actions et jugements selon la loi divine. Mais on associe à cela également un pouvoir magique, issu de l'affinité hiérarchie du *Dieu Unique*, en marge du rôle social et éthique du rabbin. On se réfère à l'intention initiale de l'exégèse : interpréter la volonté divine. Le rabbin peut en effet utiliser ce pouvoir pour comprendre comment la volonté divine s'articule dans une situation dont il est le témoin direct.

On utilise pour cela la **Baraïta de Rabbi Ishmaël**, soit un enseignement décrivant 13 principes qui doivent guider la Midrash Halakha. Ces 13 principes constituent la base de l'une des méthodes décrites par les midrashim. Par souci de simplicité et de jouabilité, on se limite à l'école de Rabbi Ishmaël pour proposer une interprétation magique des midrashim, dans le contexte de Terre Seconde. Ces 13 principes décrivent des règles que doit suivre le processus de l'exégèse. Ils guident le rabbin dans l'interprétation des textes sacrés et de leur rapport avec la situation concrète au sujet de laquelle le rabbin cherche des directions divines.

Dans le contexte du jeu cependant, on considérera que le pouvoir "Midrashim" permet au personnage de faire intervenir la puissance divine d'une manière qu'il aura choisie. La dépense en Grâce peut être définitive ou provisoire, mais elle correspondra toujours au coût d'exécution par défaut du sortilège, soit 169 points de Grâce, ce qui en fait un pouvoir extrêmement coûteux, à ne point utiliser pour de petites choses. Le joueur décrit donc l'effet qu'il souhaite voir se réaliser, puis devra s'appuyer sur tel ou tel passage de tel ou tel livre du Tanakh (l'Ancien Testament) et préciser comment il s'applique à la situation donnée et peut justifier une intervention divine dans le sens de l'effet décrit par le joueur, en se fiant à l'un ou plusieurs des principes de la Baraïta de Rabbi Ishmaël. En quelque sorte, il s'agit de convaincre le Meujeuh par une habile casuistique théologique. Comme toujours, le Meujeuh reste seul juge.

Quant aux 13 principes de la baraïta, on n'en présente que les sept premiers et le principe 12, car les principes 8 à 11 sont largement redondants, et le principe 13 sans intérêt dans le contexte de l'exercice d'un pouvoir magique :

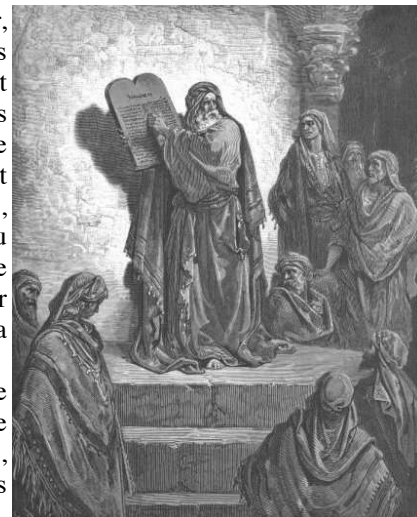
I Kal Vah'omer ("léger et consistant") *C'est un équivalent de l'expression latine a fortiori, qui, en droit, vise les cas pour lesquels le champ d'application d'une norme juridique concerne une ou des situations ou conventions qui n'étaient pas visées à l'origine. C'est une manière d'étendre une règle à un champ d'application plus général, en s'appliquant sur l'esprit de la loi plus que sa lettre.*

II Gzera Shava ("même jugement") *La gzera shava met en relation deux passages de la Bible, en s'appuyant sur l'emploi d'un même mot rare, pour considérer qu'ils se complètent et que les règles proposées dans l'un s'appliquent également à l'autre.*

III Binyan Av vekatouv e'had oshnei ktouvim ("construction d'après un principe et un ou deux versets") *C'est sans doute le principe le plus important : il s'agit d'émettre une loi générale sous la forme d'un principe intelligible à partir d'un ou deux passages de la Bible. Par exemple, un passage de l'Exode explique que : "Si un homme frappe l'œil de son esclave ou l'œil de sa servante et l'éborgne, il lui rendra la liberté en compensation de son œil. Et s'il fait tomber une dent de son esclave ou une dent de sa servante, il lui rendra la liberté en compensation de sa dent." La tradition midrashique en déduit donc que toute mutilation ou blessure irréparable d'un esclave implique l'obligation de l'affranchir.*

IV Klal oufrat ("règle générale et cas particulier") *Contradictoire avec le précédent, ce principe affirme que lorsque l'énoncé général d'une loi dans la Bible est suivi de l'énoncé d'un cas particulier, alors la loi se restreint à ce cas particulier. Cela permet de circonscrire au lieu d'étendre une loi.*

V Prat oukhlal ("cas particulier et règle générale") *C'est le complémentaire du précédent : lorsque l'énoncé des cas particulier précède et non suit l'énoncé d'une loi générale, alors c'est la loi générale qui s'applique, et le cas particulier*



l'illustre au lieu de la circonscrire. L'ordre dans lequel les versets sont construits est donc essentiel.

VI Klal ouFrat ouKhlal ("règle, cas et règle") *Certains passages de la Bible présentent une loi générale, suivie et précédé de cas particuliers. Ce cas est problématique, car on ne sait s'il faut appliquer le 4ème ou 5ème principe pour l'interpréter. En ce cas, il faut chercher le dénominateur commun de tous les cas proposés, afin d'en déduire une véritable loi générale, qui les englobe tous.*

VII Klal shehou tsarikh lifrat, prat shehou tsarikh likhlal ("une règle nécessitant un cas, un cas nécessitant une règle") *Lorsqu'une loi énoncée nécessite un exemple particulier pour être simplement intelligible ou inversement, alors la loi finale est conçue comme la superposition des deux énoncés, et le travail d'extension ou de restriction proposé dans les principes plus hauts ne peut s'appliquer. En somme, tous ces principes se contredisent plus ou moins et offrent au rabbin un large éventail d'outils pour faire parler le texte sacré à sa guise.*

XII Davar haLamed me'inyano vedavar halamed misoufo ("un enseignement appris de son contexte, un enseignement appris de sa fin") *Ce principe est presque aussi important que le 3ème, car il permet de modifier l'interprétation d'une loi en fonction du contexte de son énoncé. Par exemple, le fait que les huitième et dixième commandements soient redondants : l'un affirmant "tu ne voleras point" et l'autre "tu ne convoiteras pas les biens de ton prochain" et que les sixième et septième commandements affirment qu'il ne faut ni tuer ni commettre d'adultère, crimes s'appliquant à des personnes, amène la tradition midrashique à considérer que le vol désigné par le huitième commandement concerne les êtres humains, et s'applique en fait au rapt et à la séquestration.*

MILICE DU CHRIST RÉDEMPTEUR (La)

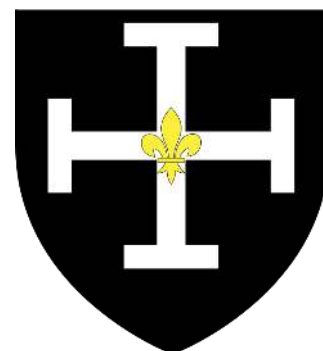
Voir aussi Adria, Orgia, le Dieu Unique

Ordre monastique militaire chrétien de rite romain (Templiers)

Compétences favorisées : identification de la magie, alchimie, médecine, chirurgie, herboristerie, connaissance des poisons, connaissance des monstres, chant, détournement de la magie

Connaissances alchimiques particulières : homoncule, meshain

Facultés : ascétisme, résistance à la magie $70+2*\text{niveau} \%$ (max 90%)



Fondée en l'an 377 de la Chute dans la Cathédrale Saint-Michel des Épées de Malperthuis, actuelle capitale du Royaume d'Adria, particulièrement riche et influente, la Milice du Christ Rédempteur est sans conteste l'ordre militaire chrétien de rite romain le plus prestigieux et le plus puissant. Elle dispose de terres, d'appuis politiques et de ressources financières considérables, ainsi que d'une impressionnante force de frappe militaire répartie dans ses nombreuses commanderies, situées pour la plupart dans le Royaume d'Adria. Les Miliciens sont craints et admirés dans toute la Chrétienté, et ils sont considérés comme le rempart de la foi face aux armées des infidèles d'Orgia. Véritable état dans l'état, ils ont leur propre administration, leur propre police, et ne rendent compte de leurs actions en principe qu'à l'Église.

Les Miliciens suivent (comme les Templiers d'autrefois dans la vraie vie) la Règle de St Augustin, augmentée de certaines règles en propre, liées notamment au combat que mène la Milice contre toutes les formes de magie autres que la magie divine et l'alchimie. En effet, contrairement aux Frères Sépulcraux (cf. *l'Ordre du Sépulcre Inachevé*), les Frères Miliciens considèrent tous les praticiens de magie autres que les prêtres chrétiens comme d'irréconciliables ennemis de la chrétienté et poussent le rigorisme jusqu'à persécuter même les "faux faëristes" c'est-à-dire les rebouteux de village utilisant des charmes faëriques (cf. *la langue Faërique*), et jusqu'aux formes de magie naturelle les plus anodines telles que la divination ou l'empathie animale. Seule l'alchimie trouve grâce à leurs yeux. C'est leur action systématique en ce sens qui fait du royaume d'Adria où ils concentrent l'essentiel de leur puissance une terre presque vierge de toute pratique magique non-chrétienne. Aucune autre nation chrétienne n'a mené une politique aussi radicale. C'est évidemment l'histoire particulière d'Adria et la sécession de la magocratie d'Orgia suite à la Révolution des Lecteurs qui amena l'église adrienne à voir en chaque praticien de magie un ennemi en puissance.

Pour combattre la magie les Miliciens ont mis au point des traitements alchimiques dont ils ont le secret qui, associés à des pratiques de prière de jeûne, leur permettent d'acquérir une forte résistance à la magie, similaire à celle des Drachenalben, égale à $70+2*(\text{niveau de chevalier})\%$ (max 90%). Une fois acquise, cette résistance est permanente et ne s'entretient que par la prière et la pratique du jeûne. Techniquement il s'agit d'un procédé purement alchimique, et un Frère défroqué continuera à en bénéficier si toutefois il continue de s'astreindre à des périodes de prières et de jeûne. Chez les Frères les prières sont évidemment en principe adressées au Dieu Unique mais en pratique toute forme de prière à n'importe quelle entité, même non-divine, sera également efficace. C'est l'exercice mental de la prière qui compte : faire abstraction de son individualité pour laisser son esprit s'élever vers une entité transcendante (au sens philosophique du terme). Un agnostique ou un athée ne peut de ce fait pratiquer cet exercice,

mais un déiste le peut. Une prière d'au moins un quart d'heure par jour est nécessaire. La pratique régulière du jeûne est également essentielle. Celui qui bénéficie de cette résistance doit sauter un repas sur deux. La résistance à la magie sera diminuée de moitié pour chaque transgression du jeûne ou de la prière.

Outre cette faculté remarquablement efficace pour le combat contre la magie, les Miliciens sont les seules personnes ayant accès hors de la discipline de Voleur à la compétence "Détournement de la magie". C'est la combinaison de ces compétences, ainsi qu'une utilisation très habile de l'alchimie, qui leur permet de se mesurer à la puissance des mages orgètes.



Les Règles de l'Ordre

Voici un extrait de la règle de St Augustin, concernant les pratiques recommandées pour une activité monastique, qui est en vigueur dans les commanderies miliciennes. Contrairement à d'autres ordres monastiques de Terre Seconde qui parfois comprennent des commanderies féminines, la Milice est exclusivement composée d'hommes, dont la vertu zoroastrienne chrétienne (de rite romain) doit au minimum être égale à +2.

1. Avant tout, mes très-chers frères, aimez Dieu, puis le prochain; car c'est à nous principalement que sont donnés ces deux préceptes. Voici donc ce que nous vous ordonnons d'observer dans le monastère où vous êtes établis: d'abord, et c'est le motif qui vous a réunis, c'est que vous viviez en paix dans la maison, et que vous n'ayez qu'un coeur et qu'une âme dans le Seigneur. Ne témoignez jamais posséder rien en propre; que tout soit commun parmi vous. Votre Supérieur distribuera à chacun la nourriture et le vêtement; il ne donnera pas également à tous, parce que tous vous n'avez pas des forces égales, mais plutôt à chacun selon ses besoins. Voici, en effet, ce que vous lisez dans les actes des Apôtres: « Tout entre eux était commun, et on donnait à chacun selon que chacun avait besoin. » Ceux qui possédaient quelque chose dans le siècle, lorsqu'ils sont entrés dans le monastère, le mettront volontiers en commun; et ceux qui n'avaient rien, ne chercheront point dans le monastère ce qu'ils n'ont pu se procurer même dans le monde. Cependant on subviendra à leur faiblesse, selon le besoin, encore que dans le siècle leur pauvreté ne pût se pourvoir même du nécessaire; seulement qu'ils ne s'estiment pas heureux de trouver ici la nourriture et le vêtement, qu'ils ne pouvaient trouver ailleurs.

2. Qu'ils ne s'élèvent pas non plus de ce qu'ils vivent avec ceux dont ils n'osaient approcher autrefois; qu'au contraire ils portent leur coeur vers le ciel, sans chercher ici des biens terrestres et vains, de peur que les monastères ne commencent à être salutaires aux riches, s'ils s'y humilient, et non aux pauvres, s'ils s'y enflent d'orgueil. D'un autre côté, ceux qui paraissaient être quelque chose dans le siècle, ne dédaigneront pas ceux de leurs frères qui, du sein de l'indigence, sont venus en religion; qu'ils s'attachent plutôt à se glorifier, non d'appartenir à des parents dans l'opulence, mais d'être admis dans la société de frères pauvres. Si de leurs biens ils ont donné quelque chose à la communauté, qu'ils ne s'élèvent pas: qu'ils ne s'enorgueillissent pas plus de leurs richesses en les donnant au monastère, qu'ils ne le feraient s'ils en jouissaient dans le monde. Hélas! tous les autres vices s'appliquent aux mauvaises actions pour les produire, mais l'orgueil s'attache même aux bonnes pour les faire périr; et qu'importe de distribuer ses biens aux pauvres et de se faire pauvre soi-même, quand l'âme est assez misérable pour devenir plus orgueilleuse en les méprisant, qu'elle ne l'était en les possédant? Vivez donc tous dans l'union et la concorde, et honorez mutuellement en vous le Dieu qui vous a faits ses temples.

3. Soyez assidus à la prière, aux heures et aux moments prescrits. Que personne ne fasse dans l'oratoire que ce pourquoi il a été construit et d'où il tire son nom; afin que si d'autres avaient le temps et la volonté d'y prier, même en dehors des heures ordinaires, ils n'en soient pas empêchés par ceux qui voudraient y faire quelque autre chose. Pendant les psaumes et les hymnes, lorsque vous priez Dieu, que votre coeur s'occupe de ce que profère votre bouche: ne chantez que ce que vous lisez devoir être chanté; ce qui n'est point marqué pour l'être, ne le chantez pas.

4. Domptez votre chair par les jeûnes et l'abstinence du boire et du manger, autant que votre santé le permet. Si quelqu'un ne peut jeûner, il ne doit rien prendre, cependant, entre l'heure de repas, à moins qu'il ne soit malade. Depuis le moment où vous vous mettez à table jusqu'à ce que vous en sortiez, écoutez sans bruit et sans dispute ce qu'on vous lit selon la coutume; votre corps ne doit pas seul prendre sa nourriture, votre esprit doit aussi avoir faim de la parole de Dieu.

5. Si à table, on traite différemment ceux qui sont infirmes par suite d'anciennes habitudes, que cette indulgence ne paraisse ni odieuse ni injuste à ceux qu'une autre manière de vivre a rendus plus robustes. Qu'ils ne les estiment pas plus heureux s'ils prennent ce qu'eux-mêmes ne prennent pas; qu'ils se félicitent plutôt de pouvoir ce que leurs frères ne peuvent. Et si l'on accorde à ceux qui ont vécu plus délicatement avant d'entrer au monastère, en fait d'aliments, de vêtements et de couvertures, ce qui n'est

point accordé aux autres qui sont plus forts et par conséquent plus heureux, ceux-ci doivent penser combien les premiers ont quitté de la vie qu'ils menaient dans le monde, quoiqu'ils ne soient point encore parvenus à l'austérité des autres qui sont d'une santé plus forte ; et tous ne doivent pas réclamer ce qu'on accorde à quelques-uns pour les soutenir et non pour les distinguer; de peur que, par un renversement détestable, les pauvres ne s'habituent à la délicatesse, dans un monastère où, selon leurs forces, les riches s'accoutument au travail. De même que les malades doivent prendre moins pour n'être pas accablés, les convalescents doivent être traités de manière à être au plus tôt rétablis, fussent-ils sortis de la dernière indigence : comme si la maladie venait de leur causer la faiblesse laissée aux riches par leurs habitudes premières. Mais après avoir réparé leurs forces, qu'ils reviennent à leur ancien genre de vie, plus heureux et d'autant plus convenable aux serviteurs de Dieu, qu'ils y éprouvent moins de besoins; que la sensualité ne les retienne pas, après leur rétablissement, à ce qu'avait exigé d'eux la faiblesse. Qu'on regarde comme plus riches ceux qui sont plus capables de soutenir une vie austère; mieux vaut avoir moins de besoins que de posséder davantage.

6. Que votre extérieur n'ait rien de singulier; ne cherchez point à plaire par vos vêtements, mais par vos vertus. Quand vous sortez, marchez ensemble; quand vous êtes arrivés, demeurez ensemble. Que dans votre démarche, votre contenance, votre air et tous vos gestes il n'y ait rien qui blesse la vue de personne, mais que tout convienne à la sainteté de votre état. Si vos yeux se jettent sur quelque femme, qu'ils ne se fixent sur aucune; il ne vous est pas défendu, quand vous sortez, d'apercevoir des femmes, mais il est mal de les rechercher ou de vouloir en être recherchés. Par les regards aussi bien que par l'attachement et l'affection secrètes, l'amour impur provoque comme il est provoqué. Ne dites pas que vos âmes sont chastes lorsque vos regards ne le sont pas: un oeil sans pudeur annonce un coeur souillé. Quand des coeurs passionnés se parlent non-seulement de la langue, mais du seul regard; quand ils se plaisent dans une ardeur réciproque et charnelle, le corps peut demeurer intact, mais l'âme a perdu sa chasteté. Celui qui fixe le regard sur une femme et qui provoque le sien, ne doit pas croire qu'alors il n'est vu de personne ; il est vu certainement et de ceux mêmes qu'il ne soupçonne pas. Mais fût-il dans l'ombre, et inaperçu d'aucun homme, oublie-t-il au-dessus de lui cet oeil vigilant à qui rien ne peut échapper? Peut-il croire qu'il ne voit point, parce que sa patience qui tolère est infinie comme sa sagesse qui découvre ? Qu'un homme consacré à Dieu craigne donc de lui déplaire, plutôt que de vouloir plaire criminellement à une femme. Qu'il se rappelle que Dieu voit tout, plutôt que de chercher à voir criminellement une femme. Ici particulièrement la crainte de Dieu nous est recommandée, car il est écrit: « Celui qui fixe ses regards est une abomination au Seigneur. » Quand donc vous êtes réunis à l'église et partout où sont des femmes, gardez mutuellement votre pudeur, car Dieu qui habite en vous vous préservera ainsi de vous-mêmes.

7. Et si dans quelqu'un de vos frères vous remarquez ce regard immodeste dont je parle, avertissez-le de suite, afin que sa faute ne se prolonge point, mais qu'il s'en corrige au plus tôt. Si, après votre avis, et en quelque jour que ce soit, vous le voyez retomber, celui qui aura pu l'observer doit le découvrir comme un blessé qu'il faut guérir. Auparavant néanmoins, on doit le faire remarquer à un autre, et même à un troisième, afin qu'il puisse être convaincu par la déposition de deux ou trois témoins et retenu par une crainte salutaire. Mais ne croyez pas être malveillants en le faisant connaître; vous êtes coupables au contraire quand vous laissez périr par votre silence des frères que vous pouvez corriger en parlant. Si votre frère avait au corps une blessure qu'il voulût cacher dans la crainte qu'on n'y portât le fer, ne serait-ce pas cruauté de vous taire, et bonté de parler? Combien plus encore ne devez-vous pas le découvrir pour empêcher dans son coeur des ravages plus redoutables ! Toutefois si, après avoir été averti, il néglige de se corriger, on doit, avant de le faire comparaître devant ceux qui doivent le convaincre s'il nie, le signaler au supérieur, dans la crainte qu'une correction trop secrète ne lui permette de dissimuler devant les autres. S'il nie alors, appelez avec vous d'autres témoins, afin que devant tous il puisse non pas être accusé par un seul, mais être convaincu par deux ou trois. Convaincu, il subira pour son salut une pénitence imposée par le supérieur ou même par le prêtre qui en est chargé. S'il la refuse, encore que de lui-même il ne sorte pas, qu'il soit chassé du milieu de vous. Agir ainsi n'est pas cruauté, c'est charité ; c'est empêcher la contagion de se répandre et de faire de nombreuses victimes. Or ce que j'ai dit du regard immodeste, vous l'observerez, lorsqu'il s'agira de toute autre faute à découvrir, à empêcher, à révéler, à prouver et à punir, avec soin et fidélité, avec affection pour l'homme et haine contre le vice. Celui qui serait perverti au point de recevoir secrètement des lettres ou des présents d'une femme, qu'on lui pardonne et qu'on prie pour lui, s'il confesse Spontanément sa faute; mais s'il est surpris et convaincu, qu'il soit corrigé plus sévèrement par le prêtre ou le supérieur.

8. Que vos vêtements soient en commun, gardés par un ou deux, ou autant d'entre vous qu'il sera besoin, pour les secouer et les préserver de la teigne; comme un même cellier vous donne la nourriture, qu'un même vestiaire conserve vos vêtements, s'il est possible. Ne vous inquiétez point aux diverses saisons de savoir quel vêtement on vous donne, si vous recevez celui que vous avez déposé ou celui qui a été porté par un autre, pourvu toutefois qu'on accorde à chacun ce qui lui est nécessaire. Mais si à ce sujet, il s'élève entre vous des disputes et des murmures, si l'un se plaint de recevoir moins qu'il n'avait porté et d'être mis au-dessous d'un autre frère mieux vêtu, jugez par là combien vous manquent les ornements intérieurs de la sainteté, puisque votre coeur dispute pour les vêtements du corps. Si cependant on tolère votre faiblesse au point de vous rendre ce que vous aviez quitté, déposez toutefois vos vêtements dans un même lieu et sous une garde commune. De même, que personne ne fasse rien pour soi ; en tout travaillez pour la communauté avec un zèle plus ardent et une joie plus vive, que si chacun travaillait pour soi. Il est écrit de la charité qu'elle ne cherche pas ses intérêts; c'est qu'en effet sa nature est de préférer le bien public au bien propre et non le bien propre au bien public. Sachez donc que vous avez progressé d'autant plus que vous soignez mieux l'intérêt commun que le vôtre. Ayez soin qu'en tout ce qui sert à la nécessité qui passe prévale la charité qui demeure; par conséquent lors même que quelqu'un apporte à ses enfants ou à d'autres personnes du monastère, avec qui il est uni de quelque manière, des vêtements ou d'autres objets nécessaires, on ne doit pas les recevoir en secret ; il faut que le supérieur puisse les mettre en commun et les distribuer à qui en a besoin; et si quelqu'un cache ce qui lui a été donné, qu'il soit condamné comme coupable de larcin

9. Vos vêtements seront lavés selon la volonté du supérieur, ou par vous ou par des foulons ; il ne faut pas que par une recherche excessive de la propreté extérieure, votre âme contracte des souillures intérieures. Qu'on ne refuse pas le bain à celui qu'y oblige l'exigence de la maladie. Mais sur l'avis du médecin qu'on l'accorde sans murmure, et même, si le malade le refuse, que par ordre du supérieur, il fasse ce qu'exige sa santé ; s'il venait à le demander sans qu'il lui fût utile, qu'on ne suive pas ses désirs, car ce qui fait plaisir, quelquefois on le croit salutaire, quoiqu'il soit nuisible. Quand un serviteur de Dieu dit qu'il souffre intérieurement, qu'on le croie sur parole; mais si l'on doute que ce qu'il demande puisse le guérir, on doit consulter le médecin. Qu'on n'aille pas au bain ni partout où il est nécessaire, moins de deux ou trois ensemble; et celui qui a besoin d'aller quelque part n'ira qu'avec ceux que le supérieur lui a donnés pour l'accompagner. Le soin des malades ou des convalescents ou même de ceux qui, sans fièvre, souffrent de quelque infirmité, doit être confié à quelqu'un, qui demandera au cellérier ce qu'il croira nécessaire à chacun. Ceux qui sont chargés du cellier, du vestiaire ou de la bibliothèque serviront tous les frères sans murmure. Il y aura chaque jour une heure fixée pour demander les livres . en dehors de cette heure on n'en donnera point. Pour les vêtements et les chaussures, qu'ils soient donnés sans délai à ceux qui en ont besoin par ceux qui en ont la garde.

10. N'ayez point de disputes ou terminez-les au plus tôt; que la colère ne devienne pas de la haine, le simple fétu, une poutre énorme et l'âme homicide; car il est écrit . « Celui qui hait son frère est homicide. » Quiconque en outrageant, en maudissant ou même en imputant un crime, a blessé quelqu'un, doit s'empresse de réparer au plus tôt le mal qu'il a fait, et celui qui a été blessé pardonner sans discussion. S'ils se sont blessés mutuellement, mutuellement ils doivent se pardonner, comme vous y obligent ces prières que vous devez faire d'autant plus saintement que vous les répétez plus souvent. Mieux vaut celui qui souvent tenté de colère, s'empresse de demander pardon à celui qu'il reconnaît avoir offensé, que cet autre qui plus lent à se fâcher, est aussi plus lent à s'excuser. Celui qui ne veut point pardonner à son frère ne doit pas espérer d'être exaucé dans sa prière, et celui qui ne veut jamais demander pardon ou qui ne le demande pas sincèrement, n'a aucune raison de demeurer dans le monastère, quoiqu'on ne l'en chasse pas. Evitez donc entre vous les paroles amères, et s'il en échappe à votre bouche, que votre bouche s'empresse de guérir la blessure qu'elle a faite. Quand, pour la correction des mœurs, la nécessité de la règle vous pousse à dire des paroles dures, eussiez-vous excédé dans le mode, on n'exige pas que vous demandiez pardon à ceux qui vous sont soumis, dans la crainte qu'en donnant trop à l'humilité, vous ne rompiez auprès d'eux le lien de l'autorité. Vous devez néanmoins demander pardon à votre commun Maître : il sait avec quelle tendresse vous chérissez ceux que vous avez repris trop sévèrement peut-être. L'amour parmi vous ne doit pas être charnel, mais spirituel.

11. Obéissez à votre supérieur comme à votre père, obéissez surtout au prêtre qui a soin de vous tous. Faire observer exactement tous ces points, ne rien laisser passer négligemment, mais pourvoir à l'amendement et à la correction, tel doit être le soin principal du supérieur, et dans les cas qui surpassent son pouvoir ou ses forces, il s'adressera au prêtre, dont l'autorité est plus grande parmi vous. Que celui qui est à votre tête ne mette pas son bonheur à dominer par l'autorité, mais à servir par la charité. Que les honneurs l'élèvent devant vous; mais que la crainte le tienne devant Dieu abaissé sous vos pieds; qu'il se montre envers tous un modèle de vertus; qu'il corrige les indociles, console les pusillanimes, soutienne les infirmes, soit patient envers tous; qu'il se soumette volontiers à la règle et la fasse observer avec crainte. L'un et l'autre est nécessaire; néanmoins, il cherchera plus à se faire aimer que craindre, toujours occupé de la pensée qu'il doit rendre à Dieu compte de chacun de vous. C'est pourquoi, en vous empressant de lui obéir, ayez pitié non-seulement de vous mais de lui; car, plus il est élevé au milieu de vous, plus est grand le danger où il est exposé.

12. Que le Seigneur vous accorde d'observer tous ces points, comme des hommes qui, remplis d'amour pour la beauté spirituelle, répandent, parla sainteté de leur vie, la bonne odeur de Jésus-Christ; non point comme des esclaves sous le joug de la loi, mais comme des hommes libres sous l'influence de la grâce. Or, afin que vous puissiez vous regarder dans ce petit livre comme dans un miroir, et que, par oubli, vous n'en négligiez rien, on vous le lira une fois par semaine. Quand vous vous trouverez fidèles à pratiquer ce qui est écrit, rendez grâce au Seigneur, le dispensateur de tous biens; quand, au contraire, vous observerez des manquements, gémissiez du passé, prenez vos précautions pour l'avenir, demandez pardon de vos fautes et la grâce de ne plus succomber à la tentation. Ainsi soit-il.

À ces règles il faut ajouter la suivante, spécifique aux Miliciens : **La seule magie venant de Dieu est celle de ses prêtres ou celle qu'offre d'elle-même la matière. Jamais vous ne tolérerez la pratique d'une forme de magie autre que celle de Dieu sur vos personnes tout d'abord, mais également sur toute autre cible, qu'elle soit chrétienne ou non, humaine ou non, vivante ou non. Si vous le pouvez, vous conduirez jusqu'aux tribunaux de notre Sainte Mère l'Église tous ceux que vous soupçonneriez de pratiquer telle magie, sinon vous les éliminerez par le fer ou par le feu, en veillant que rien ne puisse soustraire leur âme au Jugement, car Dieu préfère rappeler à lui des innocents plutôt que de laisser faire les artisans de maléfices. À ceux qui montrent honnête et sincère repentance vous pourrez administrer le sacrement du meshain, libérant ainsi leur corps de toute souillure sorceresse.** Le texte n'autorise clairement que la magie divine chrétienne et la magie purement alchimique ou celle des simples, et la menace du meshain n'a rien de symbolique. S'il ne s'agissait d'une procédure très complexe on peut imaginer que l'Ordre la pratiquerait d'office sur tous les laïcs.

Structure

La structure de l'Ordre est similaire à celle de *Ordre du Sépulcre Inachevé* quoique plus simple. De même la vie monastique des Miliciens réglée par les principes de St Augustin est en pratique plus simple que celle des Sépulcraux, réglée par la Règle de St

Benoît. Les offices sont moins nombreux et de manière générale la vie est plus libre. L'habit de l'ordre est toujours noir, avec une croix de Jérusalem blanche portée sur la poitrine ou sur l'épaule droite pour le manteau.

La Milice revendique un certain égalitarisme entre les Frères, qui n'est pas seulement une façade. De fait la hiérarchie y est moins pesante que chez les Frères Sépulcraux. Cela peut paraître étrange étant donné le caractère plus rigoriste de la Milice, mais précisément parce qu'ils se considèrent comme les défenseurs les plus ardents et les plus dévoués du Christ, ils s'autorisent plus volontiers une certaine licence dans leur fonctionnement quotidien. De plus, dans la mesure où ils ont une activité guerrière beaucoup plus intense, il se crée naturellement un sentiment de fraternité aux armes entre les Frères, et le taux de mortalité élevé des Miliciens rend la plupart des statuts hiérarchiques assez fragiles et la promotion assez fréquente.

Les Miliciens portent tous la barbe et poussent la tonsure jusqu'à être parfaitement chauves. Les Frères gradés ont le front ceint d'un bandeau de cuir sur lequel un insigne métallique indique leur titre.

Comme dans *l'Ordre du Sépulcre Inachevé* les Frères se séparent en Frères Chevaliers, Frères Chapelains et Frères de Métier avec les mêmes règles, sauf pour la tenue vestimentaire qui est identique pour les trois catégories de Frères. Pour les Frères supérieurs retrouve les titres de **Grand Maître**, **Commandeur** et **Censeur**, et pour les Frères mineurs ceux de **Gonfannonier**, **Sénéchal**, **Maréchal** et **Sergent**. Les Miliciens n'ont pas de Maître de Baillie car chaque Commandeur rend compte directement à l'évêque du diocèse où il se trouve d'une part, mais surtout au Grand Maître d'autre part. Le Grand Maître est désigné par élection entre les Frères Censeurs. De manière générale les Frères Censeurs ont au sein de l'Ordre une autorité morale considérable, et le Grand Maître est un chef spirituel plutôt que militaire dans la Milice. Il n'a d'ailleurs pas de résidence permanente et voyage de commanderie en commanderie, accompagné par une suite de Frères censés l'assister dans sa tâche. Chaque commanderie a ainsi un ensemble de pièces appelées "les quartiers du Grand Maître" qui ne sont occupés que durant le séjour de celui-ci.

Parmi les Frères supérieurs (chapelains seulement) on trouve aussi le **Frère Théosophe** qui combine les fonctions de l'Essentialiste et de l'Apothicaire chez les Sépulcraux : il a en charge la direction des ouvrages alchimiques de la commanderie et de l'enseignement des Frères, mais s'occupe également des poisons, simples et venins. Parmi les Frères Mineurs on trouve le **Frère Archiatre** (chapelain, chevalier ou de métier) qui dirige l'hospice de la commanderie et tous les Frères affectés aux tâches médicales. Il est en général aidé par le Frère Théosophe pour la confection des remèdes, voire plus ou moins dirigé par celui-ci. En effet chaque commanderie possède en ses murs un hospice qui accueille tout un chacun de manière parfaitement gratuite. Certains s'y rendent pour ne pas mourir de faim ou s'y faire soigner d'une manière ou d'une autre. Les Miliciens demandent parfois du travail en contrepartie mais considèrent comme l'un de leurs devoirs de veiller à la santé des Chrétiens. C'est aussi et surtout pour eux une manière de fonder un solide soutien populaire face au Roy et à la noblesse, voire même l'Église, qui parfois s'inquiète de l'indépendance de la Milice.

Enfin le **Frère Missionnaire** (chapelain uniquement) a une tâche bien spécifique à la Milice : il a en charge le recrutement des novices. La Milice se distingue par des périodes de noviciat très courtes : elles ne dépassent guère le mois. Pour les Miliciens les vœux doivent précéder l'apprentissage et le renoncement aux vœux étant puni par la mort et l'excommunication... autant hâter l'embrigadement ! Le Frère Missionnaire bat la campagne pour recruter des jeunes hommes pour la guerre permanente que mène la Milice dans le royaume et à ses frontières contre les ennemis du Christ.

MONNAIES

Qu'elle soit de papier, de métal, de céramique ou même de graines ou de coquillages, la monnaie est un concept à peu près universel aux civilisations sédentaires d'économie de croissance. On décrit ici les monnaies de métal, c'est-à-dire dans l'ordre décroissant de valeur : de platine, d'or, d'argent, de billon et de bronze (appelées parfois plus simplement monnaies de cuivre). Le bronze est un alliage de cuivre et d'étain, et le billon de cuivre, d'argent et de plomb. On distingue le billon blanc (Ag 50%, Cu 45%, Pb 5%) et le billon noir (Ag 25%, Cu 70%, Pb 5%), évidemment moins précieux puisque plus pauvre en argent. Les monnaies d'or se distinguent par leur aloi, c'est-à-dire leur teneur en or, qui est exprimée tout simplement en carats (24 carats correspond à l'or pur). Les monnaies de platine n'ont jamais existé, mais on se les accorde solennellement dans le cadre de Terre Seconde, en matière de concession aux traditions du jeu de rôle.

L'émission de la monnaie est traditionnellement un droit régalien dans l'histoire européenne. Les rois de France ont par exemple bataillé ferme pour peu à peu imposer que la monnaie royale eût cours dans tout le royaume, puis pour interdire à leurs vassaux de battre monnaie eux-mêmes. Battre monnaie est donc un pouvoir politique et économique considérable, qui s'accroît d'autant plus que ladite monnaie est répandue. Hormis certaines monnaies particulièrement répandues comme le sequin orgète ou la vouivre hyrcénienne, les monnaies ne seront valables que dans un lieu précis, et les aventuriers devront changer leur monnaie pour acquérir des devises locales auprès d'un changeur, qui leur fera ce service en prenant une commission plus ou moins élevée suivant la rareté relative des monnaies échangées (entre 5 et 10% en général). Les comptoirs de la Guilde du Nombre d'Or sont connus pour offrir en général les meilleurs taux de change.

Parmi les cultures de Terre Seconde, la plupart des sociétés organisées émettent une monnaie "nationale", voire féodale dans certains cas (c'est-à-dire que chaque noble suffisamment puissant émet sa propre monnaie sur ses terres). Les personnages devront donc en principe veiller à noter la nature de la monnaie qu'ils glaneront et souvent en changer une partie pour acheter une monnaie locale afin de pouvoir faire leurs achats. En général les changeurs ne changent que les monnaies d'or ou de platine.

On considérera pour plus de simplicité que les pièces d'or ont à peu près le même poids dans tous les pays, et ne diffèrent que par leur aloi. À titre d'exemple l'aureus romain pesait 8,16 grammes. Le change de base sera de 1 pour 1, moins la commission du

changeur. Mais certains facteurs peuvent entrer en ligne de compte pour modifier la cote, comme l'aloi ou la fréquence de la monnaie changée. Le sequin orgète a par exemple un mauvais aloi mais est accepté par la plupart des commerçants voyageant d'un pays à un autre, ce qui lui confère une valeur considérable, indépendamment de sa valeur objective en or.

Les monnaies de platine quant à elles sont de deux types uniquement : la vouivre hyrcénienne (VH) et le dragon impérial (DI). Ces monnaies proviennent toutes les deux d'Hyrécniä. Le dragon impérial frappé du dragon à deux têtes de la maison princière de l'Empire Hyrcan (cf. *la Chute du Royaume de Dieu*) est la première monnaie de platine qui fût. Lors du renversement de la maison princière par Maÿn, première reine de la lignée des Rois Tortionnaires, la plupart des dragons impériaux furent refondus et rebattus en vouivres hyrcéniennes, frappées de l'image de la mythique vouivre qui conduisit la jeune Maÿn et son frère Bethmen à Adevärat, capitale de l'Empire Hyrcan. Bien peu connaissent encore cette histoire mais tous peuvent reconnaître la créature ailée mi-femme mi-serpent qu'on distingue sur ces pièces. Les dragons impériaux sont tous simplement ceux qui ont échappé à la refonte. Inutile de dire qu'ils sont encore plus rares que les vouivres hyrcéniennes. Seuls l'Empire Hyrcan et les Rois Tortionnaires frappèrent des monnaies de platine, et depuis leur chute aucune nation n'en a émis. On ne trouvera donc pas d'autres pièces de ce métal.

Le taux de change indicatif pour les VH et DI est d'une pièce de platine pour 20 pièces d'or quelconques. Mais le platine ayant l'avantage de la légèreté, un personnage quelque peu doué en évaluation pourra marchander ses vouivres ou ses dragons pour un taux plus avantageux. Attention cependant : ces pièces n'ont en pratique cours nulle part, même plus en Hyrcéniä, entre autres en raison de leur valeur considérable. Seuls les marchands importants ou les agents de change de la Guilde du Nombre d'Or voudront bien de ces pièces, mais l'aubergiste ventripotent et moustachu de Monfort-les-Oies n'en voudra pas.

Les pièces d'argent elles aussi seront considérées comme de poids à peu près comparable. À titre d'exemple le denier d'argent romain pesait 4,51 grammes. Le terme "denier" a d'ailleurs donné "dinar" en arabe. Le cours entre l'aureus et le denier était de 25 deniers pour un aureus. Ensuite venaient deux autres monnaies d'argent : le quinaire (2 quinaires = 1 denier), et la sesterce rendue célèbre par Astérix (4 sesterces = 1 denier : 100 sesterces faisaient 1 aureus). Enfin venait l'as, monnaie de bronze. Il fallait 10 as pour faire un denier... et 250 as pour faire un aureus. On s'est donc vaguement inspiré de ce cours pour les monnaies décrites ci-dessous, de manière générale : 20 pièces de bronze vaudront 1 pièce d'argent et 20 pièces d'argent vaudront une pièce d'or. Et comme on l'a dit plus haut, 20 pièces d'or vaudront 1 vouivre hyrcénienne, ou 1 dragon impérial. Blanc ou noir, le billon permettra d'avoir des intermédiaires entre bronze et argent, mais la plupart du temps le rapport de 20 se retrouve sinon de métal en métal du bronze jusqu'au platine.

En terme de poids, pour simplifier la gestion des choses, on propose de considérer de manière générale que les pièces d'or pèsent 10 g chacune et les pièces d'argent 4 g, indépendamment de leur origine.

Voici ci-dessous les monnaies ayant cours dans les différents pays de Terre Seconde (les noms sont en général ceux de monnaies utilisées par les cultures de Prime Terre dont ces pays sont des réminiscences). Le chiffre de la colonne "change" séparant deux monnaies successives indique le taux de change de base entre ces deux monnaies selon la convention suivante : si x est le taux de change, x monnaies de la colonne de droite vaudront une monnaie de la colonne de gauche. Par exemple 20 estevenants adrians valent une livre adrienne.

Mais à quoi sert de gloser sur les monnaies sans une idée des prix? **En matière d'aide de jeu on peut se référer à la charte des prix proposée [ici](#).**

ADRIA

monnaie d'or	change	monnaie d'argent	change	monnaie de bronze
livre (LA, aloi : 15 carats)	20	estevenant (EA)	20	liard (CuA)

ARLIDH

monnaie d'or	change	monnaie d'electrum	change	monnaie d'argent	change	monnaie de bronze
statère d'or (SOA, aloi : 18 carats)	5	statère d'electrum (SEA)	4	statère d'argent (SAA)	20	statère de bronze (SBA)

L'electrum est un alliage d'or et d'argent très utilisé dans l'Antiquité. En Arlidh chaque roi local frappe son propre statère, mais tous les statères arlidhiens ont cours sur l'ensemble du pays et sont à peu près équivalents dans leur composition.

ARSETERRE

Si étrange que cela puisse paraître, Arseterre n'exerce pas le privilège régalien de battre monnaie. Cela tient au fait que jadis, les philtres d'existence tenaient lieu de monnaie. Aujourd'hui, les Ars ont pris l'habitude d'utiliser la monnaie de leur ennemi principal

: Orgia, ou celle des innombrables nations avec lesquelles leurs marchands commercent ou que leurs armées maintiennent en état de sujétion.

DACIA (Pays Maudit)

monnaie d'or	change	monnaie d'argent	change	monnaie de bronze
ducat d'or (DOD, aloi : 17 carats)	20	ducat d'argent (DAD)	20	leu (un leu, des lei) (LD)

HYRCÉNIAÄ

Sans compter les vouivres ni les dragons qui ne sont plus frappés depuis longtemps.

monnaie d'or	change	monnaie d'argent	change	monnaie de bronze
dame (OH, aloi : 20 carats)	20	chevalier (CH)	20	écuyer (EH)

KHÔME

Comme les aureus romains, on trouve des maravédis frappés à l'effigie de chacun des cinq immortels Rois-Sorciers de Khôme, mais ils sont de poids et d'aloi identiques et en pratique ont cours partout dans Khôme, il est donc inutile de les distinguer ici.

monnaie d'or	change	monnaie d'argent	change	monnaie de bronze
maravédis d'or (OK, aloi : 21 carats)	20	maravédis d'argent (AK)	20	maravédis de bronze (CK)

MAÏGORA

Maïgora n'utilise qu'une monnaie d'argent, le rouble, qui ressemble en fait à un petit cylindre poli par l'usage, sans aucune marque particulière, provenant d'une barre d'argent coupée en morceaux égaux. Le rouble contient une quantité d'argent équivalente à 5 deniers orgètes (DO), et on échangera en général un sequin orgète contre quatre roubles.

MONDE SOUTERRAIN : monnaie des cités Nibelungen

Les monnaies d'or des Nibelungen, les Dwalinskronen (une Dwalinskroone, deux Dwalinskronen), se distinguent tout d'abord par un excellent aloi mais surtout par une propriété magique essentielle : elles sont consacrées par les prêtres de Dwalin de telle manière qu'elles soient absolument indestructibles mais surtout que tout échange commercial fait avec ces pièces soit honnête, en fonction de la situation respective des deux partenaires de l'échange et selon l'éthique commerciale du dieu Dwalin. Si Dwalin juge que ce n'est pas le cas, les pièces deviendront brûlantes au toucher. Le "malhonnête" a cependant droit à un jet de résistance à la magie s'il est doué de cette faculté (mais pas de jet de volonté). L'ironie de ce pouvoir est que les Nibelungen eux-mêmes sont immunisés à ce pouvoir, de par leur immunité naturelle à la magie, mais selon Dwalin un Nibelung sera toujours honnête. On remarquera aussi que les Nibelungen n'ont pas de monnaie de bronze mais utilisent un alliage de cuivre et de nickel. Les monnaies nibelungen sont utilisées assez largement dans le Monde Souterrain, car les Nibelungen sont le seul peuple chthonien qui batte monnaie. La monnaie nibelung est donc notamment utilisée par les Gnômes et les Drachenalben Khthôniai (qui de par leur résistance à la magie peuvent ignorer l'exigence d'honnêteté), même les Mraka. Que ceux-ci acceptent d'utiliser une monnaie consacrée à une divinité rivale est surprenant mais les Mraka pieux ont un mépris consommé pour l'or et le commerce en général, et les marchands Mraka ne sont guère religieux. De toutes manières le pouvoir de Dwalin ne s'étend jamais au-delà de la nature de la transaction et de l'indestructibilité de la pièce. Une prêtresse de Lilyom peut donc les utiliser sans risque de voir ses pensées lues par Dwalin au-delà de la transaction en cours. En surface elles sont plus rares, mais la propriété particulière des Dwalinskronen les rend très précieuses aux yeux des aventuriers lorsqu'ils se fournissent chez des alchimistes.

monnaie d'or	change	monnaie d'argent	change	monnaie de cupro-nickel
dwalinskroone (DK, aloi : 22 carats)	20	florin (DF)	20	cent (DC)

NORRENWELT : monnaie royale

or	change	argent	change	billon blanc	change	billon noir	change	bronze
wolfgulden	20	karlthaler	2,5	kreutzer	1,6	schwarzkreutzer	5	heller de Kristania

(WG, aloi : 17 carats)		(KT)		de Kristania (KK)		(SK)		(HK)
------------------------	--	------	--	-------------------	--	------	--	------

On a donc $1\text{ KK} = 8\text{ HK}$ et $1\text{ KT} = 20\text{ HK}$.

Les monnaies féodales ci-dessous n'ont chacune cours que sur le Jarl (fief) considéré, et sont complétées par les monnaies royales pour les métaux manquants.

NORRENWELT : monnaie du Jarl du Harz

monnaie d'or	change	monnaie d'argent
drache (HD, aloi : 17 carats)	15	batzen (HB)

NORRENWELT : monnaie du Jarl de Lodz

Ci-contre : les lodzkronen portent le profil de Dynhaïl Düsterflug, la Jarlma que l'on surnomme la Petite Reine des Elfes. De fait le texte en elfique antique (la langue elfique utilise les runes futhark comme la langue runique pour sa partie germanique, et est très proche de celle-ci) dit sur le côté face : "Dynhaïl Königin aller Alben" soit "Dynhaïl Reine de tous les Elfes" et sur le côté pile "in Norrenwelt vereinigt", soit "unis en Norrenwelt", devise résumant le désir de rendre aux Elfes leur unité perdue tout en restant dans le cadre du royaume du Norrenwelt.



monnaie d'or
lodzkrona (LK, aloi : 19 carats)

NORRENWELT : monnaie du Jarl de Westenberg

monnaie d'or
adler (WA, aloi : 16 carats)

ORGIA

Le sequin orgète est la monnaie la plus répandue de Terre Seconde, elle sert de référence au commerce international grâce aux innombrables colonies de l'empire orgète. Elle sert de monnaie internationale et tout changeur de ville portuaire les acceptera, éventuellement à un taux prohibitif.

monnaie d'or	change	monnaie d'argent	change	monnaie de bronze
sequin (SO, aloi : 16 carats)	20	denier (DO)	20	as (AO)



TÉTRANÉSIE

Exception à la règle concernant les monnaies d'or : une mine hellénique correspond à 5 monnaies d'or d'un autre pays et sera changée à peu près à ce taux. L'obole est une monnaie de bronze qui peut être également d'argent très impur dans certaines cités tétranésiennes. Il existe également le **talent**, qui vaut 6.000 drachmes, soit 300 monnaies d'or de type aureus.



monnaie d'or	change	monnaie d'argent	change	monnaie de bronze

mine (TO, aloi : 15 carats)	100	drachme (TA)	6	obole (TC)
-----------------------------	-----	--------------	---	------------

VERMILI

monnaie d'or	change	monnaie d'argent	change	monnaie de bronze
argha d'or (VO, aloi : 17 carats)	20	argha d'argent (VA)	20	argha de cuivre (VC)

XIMENIA

monnaie d'or	change	monnaie d'argent	change	monnaie de bronze
dinar d'or (OX, aloi : 18 carats)	20	dirham d'argent (AX)	20	piastre (CX)

MORGANE

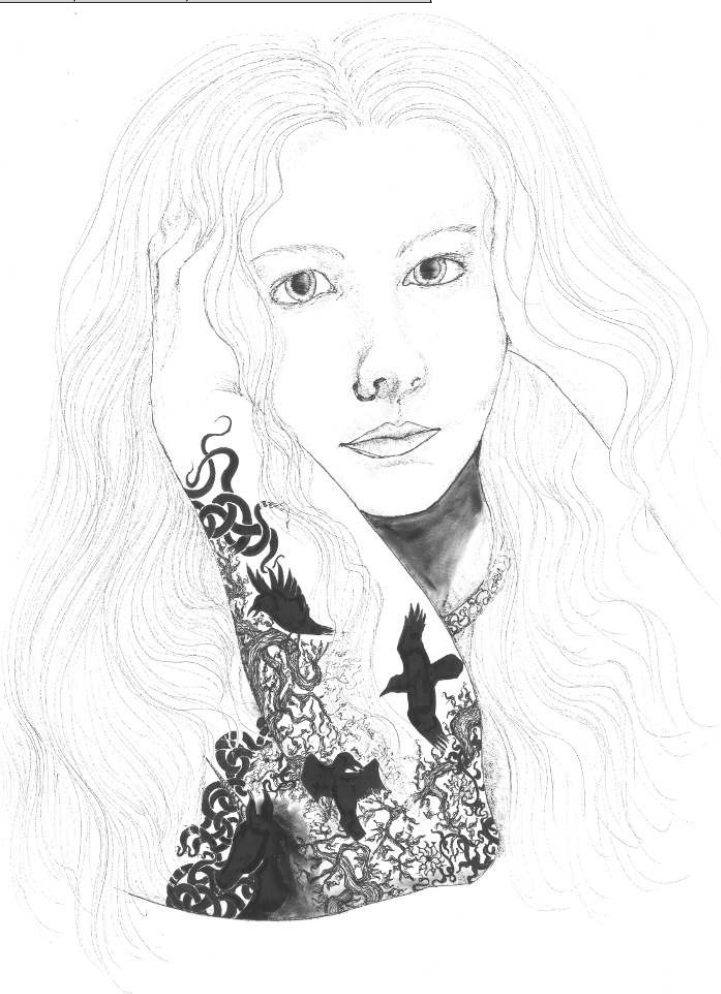
Voir aussi La Langue Faërique, Le peuple fée, Épersonai, Merlin, Niève

Fille légitime du Duc de Tintagel et de sa femme Ygerne, demi-sœur du Roi Arthur, épouse du Roi Lot d'Orcanie. Rivale magique de Merlin, elle est aussi dans le contexte de Terre Seconde la créatrice de la Langue Faërique, membre de la Transcendante Énnéade.

Morgane et son héritage spirituel représentent une vision du rôle de la magie radicalement opposée à celle de Merlin. L'Enchanteur Merlin était à l'origine Sorcier d'*Io* et ne créa la magie draconique que par amour pour sa compagne Viviane. La magie devait selon lui rester le privilège d'une élite amenée à gouverner le reste des mortels, directement ou indirectement. La pérennité de Terre Seconde en tant que monde pouvant à tout moment être détruit par un surcroît de magie était à ce prix. Le pouvoir se devait de rester concentré en des mains méritantes. Morgane au contraire considérait que la meilleure manière de garantir que la magie n'entraînât la fin de Terre Seconde était de répartir le pouvoir magique entre le maximum de personnes afin de recréer un équilibre et d'éviter une accumulation du pouvoir. Morgane et Merlin sont tous les deux des adeptes d'*Épersonai* : il s'agit de contraindre l'exercice de la magie. Mais leurs philosophies sont diamétralement opposées.

Quoique mortelle, Morgane est surnommée "la Fée". Cela provient du fait qu'elle a joué auprès du *Peuple-Fée* le rôle d'*Iermolai* auprès des Démons : elle leur a appris à parler. La langue dite aujourd'hui "faërique" et parlée par le Peuple-Fée est en réalité d'origine humaine. Morgane s'est intéressée au Peuple-Fée car ils représentaient une forme affaiblie et dispersée du pouvoir des anciens Titans régnant du l'Âge d'Or. Très préoccupée de l'importance d'éviter une trop grande concentration de pouvoir magique, Morgane a vu dans l'émergence du Peuple-Fée une manière de distribuer un pouvoir jadis concentré entre les mains des Titans. Cette dispersion du pouvoir a selon elle garanti la pérennité de Terre Seconde.

En tant que créatrice de la langue et de la magie faëriques, l'un des Hauts-Arts du Verbe, Morgane a voulu rendre l'accès à la magie le plus simple possible, convaincue qu'en diffusant la magie, on la dilue aussi, et on empêche de dangereux déséquilibres. Ce caractère "démocratique" de la langue faërique se retrouve notamment dans le fait que les charmes faëriques peuvent être dits par n'importe qui. De nombreux pouvoirs de cette langue sont particulièrement efficaces pour réduire des pouvoirs puissants en les scindant. Cette idée de scission proviendrait également de l'unique mécanisme régulateur de la magie antique : la scission du *daïmonion* (cf. *Innommé*). Morgane reste aujourd'hui chez les Mages le symbole de ce désir d'affranchir la magie le plus possible de la notion de don à la naissance mais aussi d'en faire un bien le plus répandu possible, et d'utilité commune. Les mages faëristes considèrent qu'ils poursuivent et étendent l'ouvrage d'*Épersonai*. Morgane est aujourd'hui morte et même son *daïmonion* est censé avoir péri avec elle ou, selon certaines personnes, s'être scindé à sa mort en plusieurs entités qui ont contribué à la protection des lieux enchantés où vit le Peuple-Fée.



— NAFZ 15 —

MORTS-VIVANTS

cf. L'Âme immortelle, la Douat, Nécromancie, Procureurs et Suppliants, Maléfices

MYSTÈRES (Les)

Voir aussi Olympe, Hadès, Océan

Contributeur : Benjamin Roubine

Les Mystères (ou en grec **Τέλεται**) sont étymologiquement les traditions religieuses et occultes de la Grèce Antique, telles qu'elles étaient enseignées aux initiés. Les Mystères représentent l'enseignement mystique de la religion grecque, et comportent une part ouverte à tous, permettant aux prêtres de diriger les cérémonies publiques, et une part secrète, réservée aux seuls initiés. Le terme 'Mystère' apparaît notamment dans la description de la religion égyptienne (cf. *Nécromancie*), dont les traditions occultes ont inspiré les traditions grecques, mais les Mystères sont ici le nom générique des affinités divines de la religion grecque.



Les prêtres du panthéon grec n'ont donc pas d'affinité divine du nom de leur divinité. En effet, les Mystères rassemblent souvent plusieurs divinités, de même que les Voies nécromantiques originelles rassemblent plusieurs divinités égyptiennes. Les Mystères Démétriques concernent par exemple à la fois Déméter et Perséphone et les prêtres disposant de cette affinité peuvent officier indifféremment dans les temples consacrés à l'une ou l'autre des deux déesses. Les prêtres d'Hadès quant à eux sont des Prêtres de la mort de la Voie du Styx, appelée aussi Voie des Prêtres-Nautes (cf. *Nécromancie*).

Remarque: On ne décrira pas ici les divinités grecques, qui sont décrites dans l'article *Olympe*.

Dans l'histoire de la Grèce antique, plusieurs traditions religieuses ont coexisté ou se sont opposées. Les cultes à Mystères n'ont constitué en réalité qu'une part de ces traditions. Des divinités telles qu'Athéna ou Apollon n'étaient en pratique pas vénérées par une tradition mystique (au sens premier du terme), mais par un culte civique et urbain. Les Mystères correspondent en pratique à une résurgence de cultes d'origine plutôt rurale et archaïque, qui viennent s'imposer dans la cité grecque en contre partie aux cultes des divinités politiques (au sens de la *polis* grecque, c'est-à-dire de la cité). Les Mystères favorisent en général un dieu ou un sous-groupe de dieux, en opposition au polythéisme, et affirment l'existence d'un monde occulte, réservé aux initiés. De ce fait, ils ont influencé les philosophes. Les Mystères apportent un élément ésotérique à une religion essentiellement routinière et ritualiste. Il ne s'agit plus d'accomplir les gestes garantissant le bon ordre de l'univers, mais de rechercher la vérité. En un sens, ils préfigurent les religions monothéistes qui vont s'imposer plus tard.

Dans le contexte de Terre Seconde, on a choisi de rassembler les cultes des peuples hellénistiques sous le terme de Mystère et donc de créer des Mystères qui n'ont pas existé, en s'inspirant de traditions existantes. L'idée sous-jacente est la suivante : l'émergence d'une magie effective ne peut que favoriser le mysticisme par opposition à une religion ritualiste relativement "laïque", dans la mesure où elle vise essentiellement à la cohésion de la société par la création de rituels communs, même s'ils sont en eux-mêmes privés de sens (comme le foot aujourd'hui). La réalisation du monde magique et divin dans Terre Seconde s'accompagne donc d'une "mysticisation" de la religion grecque.

Les Mystères d'Éleusis (ville près d'Athènes) constituent l'origine de la tragédie grecque, et plus généralement du théâtre occidental. Comme pour la religion égyptienne, la mythologie constitue un ensemble de paraboles pouvant s'appliquer à tous les aspects de la vie et renfermant les secrets de la magie divine des Grecs. Le fait que Freud ait utilisé les mythes grecs pour symboliser les mécanismes de l'inconscient sont révélateurs de leur portée symbolique et de leur omniprésence dans la culture occidentale.

La représentation symbolique des actes divins par le chant et le théâtre sont la forme de cérémonie et d'initiation religieuse essentielle des Mystères. Des doctrines plus complexes comme celles des Mystères d'Orphée et de la secte des Pythagoriciens ont pu naître ensuite de ces Mystères originels, mais les initiations prennent la forme de rituels de chant, de danse et de représentation théâtrale, dont l'immolation d'animaux n'est qu'une forme rudimentaire. Il n'y a au commencement pas d'enseignement formalisé au-delà de la célébration. Comme des fêtes, les Mystères se tiennent à date fixe: les 'petits Mystères' étaient célébrés au printemps

et les 'grands mystères' à l'automne.

Les pouvoirs d'extension rites et hiérarchie des Mystères sont donc constitués de certains des différents Mythes grecs, et des secrets ésotériques qu'ils renferment. L'extension rites correspond à la célébration religieuse publique du mythe, et l'extension hiérarchie à sa signification hermétique, réservée aux seuls initiés. Chaque Mythe représente un pouvoir de type rites et un pouvoir de type hiérarchie.

On distingue quatre étapes dans l'initiation aux Mystères (d'après Théon de Smyrne (II^{ème} siècle après J.C.)):

1. La purification: Les aspirants aux Mystères doivent subir certaines épreuves et rites leur permettant de se purifier de leurs actions impures ou de leur manque de retenue. Un élément essentiel de la pensée grecque en général est l'*hybris*, qui se traduit à peu près par "démence" et désigne ce qui sépare les hommes des animaux. À l'*hybris* s'oppose en principe la conscience, la pensée, la recherche de ce qui est juste, équilibré. Il ne s'agit pas d'un refus des passions terrestres, comme ce que propose la pensée bouddhiste, mais d'affirmer la prééminence de la conscience sur l'instinct, de la pensée sur l'action. La purification doit permettre de laver l'homme de ses actes impurs, c'est-à-dire des moments où il a cédé à l'*hybris*.

"Ô mes amis qui habitez la grande cité au bord du blond Acragas, là-haut, dans la partie haute, vous qui vous consacrez aux nobles travaux, vous qui êtes si hospitaliers, si respectueux des étrangers, qui ignorez le Mal, je vous salue! Quant à moi, je vais parmi vous comme un Immortel, non plus comme un mortel, comblé d'honneurs par tous, comme il convient, couronné de bandelettes et de couronnes fleuries;

Lorsque je viens vers eux, hommes et femmes, dans leurs cités florissantes, je suis honoré, et ils me suivent par milliers, me demandant où se trouve la voie de la richesse; certains désirent des oracles, d'autres veulent entendre la parole qui guérit, car depuis longtemps ils sont transpercés de cruelles douleurs. (...)

Ô mes amis! Je sais que la vérité se trouve dans les paroles que je vais prononcer. Mais elle est très difficile à comprendre pour les hommes, car l'assaut de la persuasion sur leur esprit leur est pénible.

Il y a un oracle de la Nécessité, un antique décret des Dieux, éternel, scellé par de puissants serments: si quelqu'un souille ses mains de sang par un égarement criminel, ou si quelqu'un, en suivant la Haine, s'est parjuré par de faux serments, parmi les démons qui ont obtenu très longue vie, il doit errer trois fois dix mille saisons loin des Bienheureux. Renaissant tout au long de cette période sous de multiples formes mortelles, échangeant un dur sentier de la vie pour un autre. Car l'Air tout puissant le vomit dans la mer, et la Mer le crache sur la Terre aride, et la Terre le rejette dans les rayons du Soleil brillant, qui enfin le renvoie dans les tourbillons de l'Air. L'un le reçoit de l'autre, mais tous le détestent.

Et moi, je suis un de ceux-là, un vagabond exilé par les Dieux, parce que j'ai mis ma confiance dans la Haine furieuse. Les Grâces détestent l'intolérable Nécessité. car moi, j'ai déjà été un garçon, une fille, une plante, un oiseau et un poisson muet qui bondit au-dessus de la Mer.

J'ai pleuré et j'ai sangloté à la vue de cet endroit insolite. (...) Nous sommes arrivés dans cette caverne couverte... Terre sans joie où la Mort et la Haine, et les autres génies de la Mort, et les maladies qui ravagent et les putréfactions et les oeuvres de la dissolution errent sur la prairie du malheur dans les ténèbres.

Là se trouvaient Chthonié et Hélipe, qui voit au loin, la Discorde avide de sang et l'Harmonie au regards graves, la Beauté et la Laideur, la Hâte et la Lenteur, l'aimable Vérité et la Dissimulation aux cheveux noirs. La Croissance et le Dépérissement, le Repos et la Veille, le Mouvement et l'Immobilité, la Majesté aux multiples couronnes et la Souillure, le Silence et la Parole.

Hélas, ô malheureuse race des mortels, ô toi doublement infortunée, de quelles luttes, de quels gémissements es-tu née!"

Καθαρμοί (Les Purifications d'Empédocle, extrait)

2. La tradition: Il s'agit de l'enseignement des mythes sacrés à proprement parler.
3. La pleine vision ou époptéia (ἐποπτεία) : Il s'agit de l'aboutissement de la tradition, de l'éveil des pouvoirs magiques.
4. La ligature de la tête et l'imposition des couronnes: Il s'agit de l'étape où l'initié devient maître et peut enseigner à son tour les Mystères.

Ces étapes sont celles qui permettent d'accéder aux disciplines de prêtre ou de templier associé à la religion hellénistique. Elles ont toujours lieu dans toutes les formes de Mystères et constituent le socle commun sur lequel se fondent les différentes traditions. Les initiés des différents Mystères partagent une même cosmogonie, liée aux *Titans*, premiers êtres surnaturels issus du Chaos, puis aux Dieux, décrits dans l'article *Olympe*. La mythologie grecque est complexe et multiforme. Il est impossible d'en dresser un tableau exhaustif ici, mais on peut en proposer quelques aspects. Dans le contexte de Terre Seconde, on emploie souvent le vocabulaire de la mythologie grecque pour décrire les aspects généraux de la *Cosmogonie*. En effet, de nombreuses mythologies partageant les mêmes idées et des mêmes histoires, on a choisi pour Terre Seconde de valoriser ce "tronc commun", en établissant

des correspondances entre les mythes. Les noms grecs servent cependant souvent de références, comme pour les Titans, qui ont plusieurs noms suivant les cultures, mais qu'on désignera souvent par convention par leur nom grec. On reproduit ainsi les anciennes habitudes conceptuelles des peuples païens, qui voyaient leurs propres dieux sous des noms nouveaux lorsqu'ils étaient confrontés à des peuples étrangers.

Les cinq âges

L'idée des cinq âges n'est pas spécifique à la religion hellène. Les Aztèques et les Mayas considéraient également qu'ils vivaient "sous le cinquième Soleil". Comme on le lit dans le texte ci-après, le premier âge est appelé l'Âge d'Or, et correspond à l'époque où les Titans régnaient sur le monde. Dans la cosmogonie générale de Terre Seconde, on considère qu'entre Prime Terre (le monde réel jusqu'à l'An Mil) et Terre Seconde se sont succédés trois univers éphémères, qui s'effondrèrent chacun sous l'effet d'un excès de magie (cf. *Tir Nan Ogg* > *Taliesin*). Ce sont les cinq Soleils des religions mésoaméricaines.

Par un effet de symétrie structurelle, l'ère du cinquième Soleil, soit celle de Terre Seconde, s'est elle-même subdivisée en cinq périodes. Comme on peut le lire dans la chronologie de Terre Seconde proposée dans l'article *Cosmogonie*, la transition entre l'Âge d'Or et l'Âge du Fer a en fait été relativement rapide. Les trois Âges intermédiaires ont été assez rapides, à l'image des trois univers éphémères entre Prime Terre et Terre Seconde.

À titre d'illustration, voici un texte extrait de l'ouvrage : "Les Travaux et les Jours", écrit par l'auteur Hésiode au VIII^{ème} siècle avant J.C.:

"D'or fut la première race d'hommes mortels que créèrent les Immortels. C'était au temps de Cronos, quand il régnait encore sur les Cieux. Ils vivaient comme des dieux, libres de peine et de souci, à l'abri de la misère. Ils ne vieillissaient pas, mais s'égayaient sans cesse aux jeux de la jeunesse. La mort ressemblait pour eux au sommeil. La terre était féconde et les couvrait de richesses. Depuis que le sol a recouvert ceux de cette race, ils sont, par la volonté de Zeus, les bons génies de la Terre, gardiens des Mortels, dispensateurs de la richesse.

Puis la race d'argent fut créée par ceux qui habitent en l'Olympe. Ils n'égalèrent pas ceux de la race d'or, ni par leur esprit ni par leur allure. L'enfant, pendant cent ans, grandissait en jouant aux côtés de sa digne mère, l'âme puérile, dans sa maison. Et lorsque croissant avec l'âge, ils atteignaient le terme qui marque l'adolescence, ils vivaient peu de temps et souffraient de leur folie. Ils ne savaient pas s'abstenir entre eux d'une folle démesure. Ils refusaient d'offrir un culte aux Immortels selon la loi des hommes qui se sont donnés des demeures. Alors Zeus, fils de Cronos, les ensevelit, courroucé parce qu'ils ne rendaient pas hommage aux dieux de l'Olympe. Quand le sol les eut recouverts à leur tour, ils devinrent ceux que les Mortels appellent les Bienheureux des Enfers, les génies inférieurs de l'Hadès.

Alors Zeus, roi des Dieux, créa une troisième race d'hommes mortels, race de bronze, fille des frênes, terrible et puissante. Ceux-là ne songeaient qu'aux travaux gémissants d'Arès. Ils ne mangeaient pas de pain, leur cœur était comme l'acier rigide, ils terrifiaient. Puissants et invincibles, leurs armes étaient de bronze, de bronze leurs maisons, avec le bronze ils labouraient, car le fer noir n'existait pas. Eux succombèrent par leur propre violence, et s'en furent pour le séjour moisi de l'Hadès frissonnant, sans laisser de nom sur la terre. Le noir trépas les prit, pour terribles et effrayants qu'ils fussent, et ils quittèrent l'éclatante lumière du Soleil.

Et quand le sol eut recouvert cette race elle aussi, Zeus, fils de Cronos, en créa une quatrième sur la glèbe nourricière, plus juste et plus brave, race divine des héros que l'on nomme demi-dieux, et dont la génération nous a précédés sur la terre sans limites. Ceux-là périrent dans la guerre et la mêlée, soit devant les murs de Thèbes aux sept portes, sur le sol cadméen, en combattant pour les troupeaux d'Œdipe, soit au-delà de l'abîme marin, à Troie où la guerre les avait conduits sur des vaisseaux pour Hélène aux beaux cheveux, et où la mort les enveloppa de son manteau. À d'autres enfin, Zeus a donné une existence et une demeure éloignée des hommes, aux confins de la terre; sur les Îles des Bienheureux, aux bords des tourbillons profonds de l'Océan.

Et plût au Ciel que je n'eusse pas à mon tour à vivre parmi ceux de la cinquième race, et que je fusse mort plus tôt ou né plus tard. Car c'est aujourd'hui la race du fer.

Ils ne cesseront ni le jour de souffrir fatigues et misères, ni la nuit d'être consumés par les angoisses que leur enverront les Dieux. Du moins trouveront-ils encore quelques biens mêlés à leurs maux. Mais l'heure viendra où Zeus anéantira à son tour cette race d'hommes mortels: ce sera le moment où ils naîtront avec les tempêtes blanches. Le père alors ne ressemblera plus à ses fils ni les fils à leur père; l'hôte ne sera plus cher à son hôte, l'ami à son ami, le frère à son frère, ainsi qu'aux jours passés. À leurs parents, sitôt qu'ils vieilliront, ils ne montreront que mépris et ne craindront plus le Ciel. Aux vieillards qui les ont nourris ils refuseront les aliments. Nul prix ne s'attachera plus au serment tenu, au juste, au bien; c'est au crime et à la démesure qu'iront leurs respects. Le seul droit sera la force et la conscience n'existera plus. Le lâche attaquera le brave avec des mots tortueux, qu'il appuiera de faux serments. Au pas de tous les misérables humains s'attachera l'envie, au langage amer, au front haineux, qui se plaît au mal.

Alors, quittant pour l'Olympe la Terre aux larges routes, cachant leurs beaux corps sous des voiles blancs, Conscience et Vergogne, délaissant les Hommes, monteront vers les Éternels. Tristesse et Souffrance seules resteront parmi les Mortels; contre

le mal il ne sera plus de recours."

Les différents Mystères

On décrit à présent les différents Mystères associés à la religion grecque, tels qu'ils apparaissent dans le contexte de Terre Seconde. Traditionnellement, les Mystères sont associés à un lieu géographique, mais ici on les classe par groupe de divinités auxquels ils sont reliés. Cependant, le Meujeuh est invité à introduire des variations d'une région à l'autre au sein de ces mêmes Mystères. Il s'agit d'une tradition occulte, par conséquent il est naturel que chaque communauté en ait sa vision.

Les Mystères célestes [Zeus, Héra]

Les Mystères Célestes sont une pure invention de Terre Seconde. Comme on a choisi d'envisager les rites publics également sous l'angle des Mystères, distinguant ainsi les Petits Mystères publics des Grands Mystères privés, réservés à une élite d'initiés. Les Mystères Célestes relèvent donc des Petits Mystères et rassemblent un certain nombre de rites communs à tous, concernant la famille et l'appartenance à la société.

Zeus et Héra peuvent également être invoqués contre les forces maléfiques, ou du moins contre ce que les Hellènes considèrent comme "impur" plus que "mauvais". Les rites de purifications étaient souvent faits en invoquant le pouvoir de "Zeus Meilichios", une incarnation chtonienne, que certains assimilent à Hadès, mais qu'on associera néanmoins à Zeus dans le cadre de Terre Seconde. Zeus est également vu comme le dieu des Rois, puisqu'il est lui-même le Roi des Dieux. Il protège ainsi les lignées royales, et pour une fois en accord avec son épouse Héra, la filiation légitime. Ces Mystères sont donc essentiellement orientés vers la cohésion de la société.



Les Mystères fatidiques [Moires]

Les Moires (Μοῖραι : Moirai), ou Destinées, appelées aussi par les Romains Parques ou Fata, sont filles du Titan Nyx (cf. *Peuple-Fée* > *Kères*), et leur lien au panthéon hellène est assez distendu. Réminiscences de l'Âge d'Or, elles apparaissent à travers les pouvoirs des Kères, et ne sont l'objet d'aucun culte, bien que leur influence sur le destin des mortels soit essentielles. Elles sont celles qui tissent le fil du destin des hommes et le coupent à l'instant de leur mort. Pour certains auteurs antiques, leur volonté s'impose même aux Dieux. D'autres surnomment au contraire Zeus "μοιραγέτης" (moiragétès : commandant aux destinées). Apollon parvint même à les tromper en les faisant boire, afin de sauver son ami Admète, qui put ainsi vivre au-delà de sa fin prévue, à condition de trouver quelqu'un qui pût prendre sa place en Enfer.

Les Moires sont trois : Klôthô (Κλωθώ, "la Fileuse") tisse le fil de la vie, Lákthesis (Λάχεσις, "le Sort") le déroule et Atropos (Ἀτροπος, "celle qu'on ne peut tourner", soit "l'implacable") le coupe. Aucun prêtre ne leur voue un culte, et elles ne sont pas priées ni invoquées par les mortels. Pourtant, tous les peuples de religion hellène ont une conscience aiguë de leur existence. Ces Mystères ne sont donc pas réservées à des prêtres, mais à des Moïrides (Μοῖριδοί : Moïridioi), soit à des personnages de discipline **Templier**. Les Moïridioi sont donc un ordre religieux très particulier, qui veille à ce que le destin s'accomplisse sans accroc : soit en supprimant ceux dont le temps est révolu, soit au contraire en protégeant ceux qui sont menacés d'une mort prématurée au sens du destin que leur réservent des Moires.

Les Moïrides sont avant tout un rempart contre le Chaos, qui empêche les destins de s'accomplir selon les prévisions. Leur tâche est parfois ingrate ou criminelle, mais eux la perçoivent comme une nécessité mystique, afin de préserver l'univers du désordre. Ils ne sont pas censés porter le moindre jugement sur les vies qu'ils prolongent ou écourtent. Il arrive fréquemment que l'un d'entre eux quitte l'ordre parce qu'on lui a demandé de supprimer un enfant ou de protéger un abject individu. Il faut une force d'âme particulière, ou insensibilité selon les points de vue, pour replacer la vie et la mort dans un contexte plus large, et veiller à l'accomplissement des destinées, si injustes soient-elles. Les Moïrides incarnent donc une préoccupation essentielle des sociétés antiques : l'ordre et la loi, face à la démesure ("l'hubris" pour les Hellènes) et au chaos. Ils considèrent les sorciers chaomanciens (*Chaos*) comme leurs pires ennemis. L'*Innommé* également est vouée aux gémonies. Certains d'entre eux ont tendance à s'attaquer aussi à la *nécromancie* sous toutes ses formes, mais d'autres considèrent que le destin peut se poursuivre au-delà de la Mort, et que l'état de revenance n'est pas forcément une insulte aux Moires.

Un Moïride doit nécessairement être de Teinte Spirituelle **Tradition de l'Olympe** au moins égale à +1. Cela recouvre ses propres actions, sauf celles qui sont accomplies dans le cadre de rétablissement du cours normal d'une destinée. Hormis cela, le Moïride se doit d'être un exemple de modération. La notion de destinée pouvant être étroitement associée à celle de place dans la société, cela signifie notamment qu'il évitera en général d'aller à l'encontre d'un ordre social qu'il jugera équilibré, à moins bien entendu que son ouvrage sacré l'exige. Une autre obligation essentielle des Moïrides est de **ne jamais révéler à quiconque les tenants de sa propre destinée**. Le plus souvent, seuls les mortels vénérant des divinités grecques sont concernés par les Moires. Mais il arrive qu'il en aille autrement...

Peu nombreux, les Moïrides sont un ordre particulièrement secret, inconnu même des spécialistes en mythes et légendes, et leurs Mystères méritent particulièrement leur nom. Réduite évidemment à son extension Hiérarchie, cette forme un peu particulière de l'affinité divine Mystères, possédée par aucun prêtre, est également liée à d'autres divinités, comme Apollon, à qui est associé l'Oracle, et Hadès, dieu de la Mort. De ce fait, la cité où les Moïrides sont les plus nombreux est Hypéria, située en *Tétranésie*.

C'est au large de cette cité que se trouve l'île fort isolée de Macrion, où les Moïrides ont leur quartier général. Île sacrée vouée aux Moires, c'est un lieu interdit aux profanes, où seuls sont acceptés Moïrides et leurs novices. La véritable nature de l'île est inconnue de la plupart des gens, mais son caractère tabou est en revanche de notoriété publique; On dit en général que les Moires y ont leur palais terrestre et que ceux qui s'y rendent voient le fil de leur destin coupé par Atropos.

Les Mystères polémiques [Arès]



Divinité mineure dans le panthéon grec, Arès était vénéré surtout à Sparte, mais également par les mythiques Amazones, dont il était le protecteur. On peut ainsi rapprocher la liberté dont jouissaient les femmes spartiates de la farouche indépendance des Amazones. On rencontre rarement des prêtres pratiquant ces Mystères, mais on choisit, dans le cadre de Terre Seconde, de les considérer comme issus d'une tradition occulte, surtout féminine, préservant les secrets d'un art de la guerre pour la guerre, en-dehors de toute notion de tactique, stratégie, souveraineté de la cité ou de gestion d'un empire, ce qui relève d'Athéna et des Mystères pythagoriciens (cf. plus bas). Dans le contexte de Terre Seconde, les Mystères polémiques sont préservés dans la cité tétranésienne d'Hypéria et par les Amazones, tribu nomade légendaire, mais réelle sur Terre Seconde.

Les Mystères politiques [Hestia]

Gardienne du foyer sacré qui était maintenu allumé en permanence dans le Prytanée d'Athènes, soit la maison commune servant à l'administration politique de la cité, Hestia est à la fois une divinité peu présente et essentielle. On envisage souvent les Hellènes comme un peuple guidé par la raison plus que par la foi, mais Hestia incarne justement l'aspect sacré d'éléments que les Lumières reliaient à la raison : le respect de la loi, des institutions, la paix, la justice et l'harmonie. Élections, nominations, charges administratives... tout cela peut sembler profane à l'homme moderne, mais pour les Hellènes, cela relève du sacré.

Hestia et ses prêtres préservent l'intégrité du système de la *polis*, soit la cité. Ces Mystères sont censés empêcher la fraude, prévenir toute rupture de la paix sociale et de manière générale garantir l'harmonie interne de la polis. Si la justice, telle qu'elle est vue par la loi, peut prêter à discussion, en revanche l'intégrité de l'application de la loi et l'absence de tricherie sont une exigence essentielle et permanente. Pour les Hellènes, la cité est un monde protégé de la brutalité et du chaos, où la loi permet de proposer un cadre dans laquelle la société peut s'enrichir et se développer. La notion de séparation de l'église et de l'État étant anachronique, il est normal qu'un habillage religieux de ce désir legaliste soit présent. À Rome, les prêtres de Saturne jouaient ce rôle d'arbitres ultimes de la société et de garants du respect de la loi.

Dans le contexte de Terre Seconde, ces Mystères président donc au fonctionnement politique, au sens original du terme, non pas dans le sens d'imposer une vision plutôt qu'une autre, mais de garantir le fonctionnement correct du système, quel qu'il soit, et en fin de compte l'état de droit. Une seconde exigence s'ajoute, celle d'un équilibre. Si la société hellène est très hiérarchisée et très inégalitaire, elle est néanmoins consciente de la nécessité d'un lien social entre toutes les catégories de la société, même les esclaves, et d'une nécessaire modération dans l'exploitation des classes dominées. Les lois encadrant l'action coercitive du maître sur ses esclaves en témoignent.

Les Mystères thalassiens [Poséïdon, Amphitrite]

Poséïdon est un rival de Zeus. Contrairement à Hadès, il ne se contente pas de sa position subalterne et, s'il règne sur les mers, ses colères sont terribles et craintes à l'égal de celles de Zeus lui-même. Pour les hommes en mer, c'est de Poséïdon plutôt que de Zeus qu'ils dépendent, même si orages et tempêtes sont avant tout des phénomènes célestes. Cela signifie qu'en fin de compte, Poséïdon est bien le Zeus des mers, et que sa colère envahit même le ciel, lorsqu'il utilise son trident pour agiter les océans. Il est également associé aux tremblements de terre, ainsi les Mystères thalassiens sont imprégnés de cette violence sous-jacente impitoyable, que seul un sacrifice peut apaiser. Les mythes d'Andromède et d'Iphigénie sont à ce titre très révélateurs : le sacrifice d'une jeune fille passe par la mer et lui est associé, signe que les Mystères thalassiens ont préservé les anciennes coutumes, alors que les Hellènes ne pratiquent plus le sacrifice humain.

Ces Mystères permettent avant tout de garantir la sécurité des voyages en mer, mais sont aussi un lien avec les anciens rites du peuple oublié des Océanides, à l'époque de l'Âge d'Or, et la solitude des mortels face à la violence des éléments. L'humain peut espérer dominer la nature sur terre, mais la mer restera à jamais indomptée et sauvage. Ces Mystères préservent donc les secrets de l'ancienne relation de l'humain à la nature : lorsqu'il la subissait plutôt que de la transformer. Tel est leur sens profond, au-delà de leur usage maritime à l'intention des navigateurs.

Les Mystères démétriques ou agraires [Déméter]

Déméter et sa fille Perséphone sont toutes deux déesses de la Terre. Déméter incarne la fertilité et l'agriculture, domaine jadis

réservé à sa mère le Titan Rhéa. Perséphone est sa fille, enlevée par la sinistre Hadès pour en faire son épouse.

Les Mystères déméttriques sont d'abord ceux des saisons, du miracle du printemps après la petite mort que symbolise l'hiver. Les Mystères déméttriques concernent d'abord la fertilité, la renaissance, la vie et sa préservation, mais aussi son nécessaire équilibre avec la Mort. Perséphone symbolise cet équilibre entre la vie et la mort: reine des Enfers aux côtés de son époux Hadès, elle est aussi fille de la déesse de la vie et de fertilité, équivalent de la latine Cybèle.

L'accord final du partage de Perséphone entre son époux, sa mère, et un dernier tiers de l'année qui n'appartient qu'à elle est symbolique du nécessaire compromis entre l'individu et le groupe, entre la personne et sa famille, et plus généralement la société toute entière. Perséphone est un fragile équilibre de forces contradictoires et dialectiques.

Les Mystères déméttriques sont à la fois très répandus, car la plupart des lieux dépendent étroitement de l'agriculture et du renouvellement des saisons, et très secrets, car les aspects les plus puissants du culte et de la magie divine associée à ces Mystères sont extrêmement secrets. Ce sont ces Mystères qui contiennent l'un des secrets les plus grandioses qui soient : celui qui permet de rendre un homme immortel. Hébergée par Métanira, une femme mortelle, elle plaça son nouveau-né Démophon dans l'ambrosie le jour et dans le feu la nuit pour brûler sa partie mortelle. L'ambrosie est en principe la nourriture des dieux, qui garantit leur immortalité et leur permet d'atteindre l'âge adulte en quelques jours.

Les Mystères déméttriques rassemblent donc le savoir concernant la vie, sa préservation à travers les secrets de l'agriculture (et non la médecine, qui relève des Mystères Apolliniens), mais aussi l'équilibre naturel. L'accès à l'immortalité est considérée dans ce cas comme une forme de vie supérieure, comme si l'immortel était "plus vivant". Les prêtres pratiquant ces Mystères sont de ce point de vue proches des Druides celtiques. Ils constituent également les agronomes des pays hellènes et nombre d'entre eux sont également Guides.

Les Mystères dionysiaques [Dionysos, Pan, Artémis]

Il lui est doux, sur les montagnes, après la course des thiasés, de se laisser tomber sur le sol, portant de la nébride la dépouille sacrée, de chasser le bouc et de l'égorger, pour manger sa chair crue, pour boire son sang. S'élançant vers les montagnes de Phrygie ou de Lydie, Bromios, le premier, crie: "Évohé!". Le sol ruisselle de lait, de vin et du nectar des abeilles. On dirait que s'élève la fumée de l'encens du Liban. Bacchus, tenant comme une torche la fêrue d'où sort la flamme rouge, précipite sa course, stimulant les cœurs vagabonds, les excitant de ses cris, jetant dans l'air sa chevelure voluptueuse. En même temps, avec des clameurs de joie, il fait retentir ces mots: "Allez, Bacchantes! Délices du Tmôlos dont le fleuve roule de l'or! Chantez Dionysos par la voix de vos tambours aux lourds grondements!"

Euripide, les Bacchantes

Les Mystères dionysiaques sont ceux de l'hybris, de l'orgie, de la satisfaction des plaisirs. Il ne s'agit pas de communion avec la nature mais de rituels de chasse, de sexe, et parfois de meurtre. Les Bacchantes, ou Ménades, allaient vêtues de la peau de faon et portant le thyrses (sorte de pied de vigne coiffé d'une pomme de pin) et, ivres, s'unissaient aux hommes qu'elles rencontraient, les invitant à les rejoindre dans leurs danses et leur chants. Il existe cependant une variante chaste de ces mystères, liée à la chaste Artémis.



Ces rituels de chasse, les Bacchanales, avaient souvent lieu en été, lors des vendanges. On se vêtait uniquement d'une peau de faon, et, la tête couronnée de jeunes rameaux de lierre, on frappait la terre du thyrses en criant "Évohé!". Chants, danses et chasses rituelles achevées par l'égorgement de l'animal capturé devaient célébrer Dionysos, et l'abondance de la nature, au contraire de son équilibre, comme les Mystères déméttriques. Artémis est en revanche plutôt invoquée par le chasseur solitaire, et établit le lien mystique unissant le chasseur à sa proie. Les Mystères dionysiaques en général concernent la sacralisation de la violence de la chasse, de l'homme en tant que prédateur naturel. Le plaisir de la chasse, ainsi que celui de l'ivresse et du sexe deviennent les composantes d'une relation sacrée à Dionysos.

Peu nombreux sont les initiés de ces Mystères. Ils vivent à l'écart de la société, et leur rôle se limite aux célébrations bacchiques estivales. Ils créent le carnaval en descendant de la montagne, en sortant des forêts, en ramenant à l'humanité son animalité perdue. Certains d'entre eux (essentiellement des femmes), comme les Ménades ou Bacchantes, restent sous l'emprise du dieu en permanence, guidées par leur propre hybris, et vivent une vie d'excès, souvent par le brigandage. De par les exigences de leur culte de la démesure, il n'y a pas de vieille Ménade, elles quittent les mystères ou en meurent. Les Ménades ne sont pas seulement femmes, il y a des hommes parmi elles, mais le dieu Dionysos accorde en général la prééminence aux femmes dans leurs groupes.

Les Mystères d'Artémis, bien qu'étant dérivés des Mystères dionysiaques, ne sont pas pratiqués de la même manière. Artémis apprécie la chasse, le sport et la chasteté au sens des relations hétérosexuelles. C'est typiquement une déesse vénérée par les Amazones. Artémis est crainte et vénérée par les hommes, mais seules des femmes se rapprochent d'elle, parmi les initiés des Mystères dionysiaques en général. Ces femmes vivent en communauté et se consacrent à une vie nomade de chasse et de guerre, comme les Amazones, n'utilisant les hommes qu'occasionnellement, histoire d'assurer une reproduction minimale.

Les Mystères apolliniens [Apollon, Asklépios, Hermès]

Les Mystères apolliniens sont liés aux contacts entre les Grecs et les peuples d'Asie Centrale et d'Hyperborée, notamment avec le chamanisme que pratiquaient ces populations. Les Mystères apolliniens ne s'enseignent pas d'homme à homme, ils s'apprennent suite à de longues périodes d'isolement et d'ascétisme, parfois au cours d'un sommeil enchanté de plusieurs dizaines d'années (comme pour Épiménide de Crète), période au cours de laquelle l'initié ne vieillit pas, et qui découvre à son réveil son frère cadet devenu un vieillard.



La médecine grecque, symbolisée par le dieu Asklépios, fils d'Apollon, est également contenue dans ces mystères, dans un souci de simplification et parce que la médecine était considérée comme l'un des arts, dont Apollon est le patron. Apollon présidant aux arts, il est, pour les Hellènes qui voient la culture comme la base de la civilisation, le gardien de la société organisée.

Un autre aspect d'Apollon est la garde de l'Oracle, prise à Python, l'un des enfants d'*Échidna*.

La nymphe Lété, maîtresse de Zeus et mère d'Apollon et Artémis, aurait été pourchassée par Python, sur l'ordre de la jalouse Héra, alors qu'elle était enceinte, l'obligeant à accoucher dans les ténèbres. Pour venger sa mère, Apollon une fois adulte tue Python de son arc, en le débusquant dans le Mont Parnasse, où il se cache. Il trouve également la Pythie, soit l'Oracle, qu'il décide de s'approprier et de placer sous sa protection. Dans le contexte de Terre Seconde, l'Oracle d'Apollon n'est pas le véritable et unique Oracle, jadis sous la protection de Python, qui annonça jadis la fin de l'Âge d'Or et doit annoncer également la fin de l'Âge de Fer. C'est une version amoindrie, qui permet de répondre aux questionnements plus immédiats des mortels. Python n'est évidemment pas mort, mais il a dû fuir les traits d'Apollon, soit la lumière du Soleil, ce qui est symbolisé par l'existence d'une lignée d'*Elfes des*

Profondeurs qui lui vouent un culte et partagent son sang. Cantonné au Monde Chthonien, Python attend sa revanche, et laisse Apollon triompher en apparence.

Les Mystères orphiques [Aphrodite, Mnémosyne et les Muses]

Tu trouveras une source dans la maison d'Hadès; près d'elle se dresse un cyprès blanc. Garde-toi de t'approcher de cette source. [Il s'agit de l'eau du Léthé, l'un des trois fleuves de l'Hadès, la source de l'oubli qui efface la mémoire des morts lors de leur entrée en Hadès.] Tu en trouveras une autre, une eau fraîche qui s'écoule du marais de Mémoire [Mnémosyne]. Des gardiens se tiennent devant elle. Dis-leur: je suis l'enfant de la Terre et du Ciel étoilé, vous le savez bien vous-mêmes. Je suis desséchée par la soif et je me meurs: donnez-moi donc immédiatement de l'eau fraîche qui s'écoule du marais de Mémoire.

Pétélia (IVème-IIIème siècle av. J.C.)

Aphrodite est l'inspiratrice de l'orphisme de Terre Seconde, mais l'orphisme historique est une doctrine ésotérique plus générale. Dans le contexte de Terre Seconde, la légende d'Orphée bravant les lois divines par amour pour Eurydice devient symbolique d'une sorte de gnostique: aller au-delà de la perception habituelle, des limites que l'habitude impose, transgresser les lois pour apprendre la face cachée des choses.

L'amour, et la passion en général, donne à l'homme la force et la motivation de franchir les limites qui lui sont imposées pour en savoir plus. Orphée est également celui qui enseigne les Mystères: sa lyre enchantait la nature tout entière et attirait les animaux autant que les hommes. Étymologiquement, Orphée signifie "celui qui perce l'obscurité" en grec. Son histoire est donc celle du dépassement de soi, du voyage à travers les frontières infranchissables, comme celle entre la Vie et la Mort. Le fait qu'il ait été tué par des femmes thraces jalouses de son art et ensuite dépecé renvoie au mythe d'un enseignement dispersé dont l'initié doit retrouver les parties manquantes pour restituer l'unité. On retrouve le mythe d'Isis reconstituant le corps de son frère et époux Osiris. C'est l'une des symboliques de l'ésotérisme en général: à partir de signes séparés, retrouver la source commune dont ils sont issus. Cette démarche n'est ésotérique que sous la forme d'une de ses déviances: le désir d'établir un lien à toute force et d'en tirer un pouvoir magique, mais la démarche de la connaissance en général repose sur la création d'abstractions s'appliquant à différents éléments du réel.

Dans Terre Seconde, Aphrodite n'est donc pas seulement la déesse de l'amour et de la passion, elle est surtout la déesse de l'initiation à l'invisible, la déesse qui ira le plus loin dans son désir d'enseigner aux hommes la métaphysique et la cosmogonie. La



5. Apollon prophétisant sur le trépied, à côté du laurier pythique. Dessin d'après un vase perdu de la collection Hamilton.

sexualité et l'éveil à l'amour ne deviennent qu'une parabole de l'éveil de la conscience des mortels. Le lien à Mnémosyne et aux Muses est donc également évident, de par le rôle éleveur de l'art. C'est à travers cet aspect qu'on peut établir un lien entre les Mystères orphiques et apolliniens, qui concernent également les arts. De fait, on retrouve dans les deux cas une tradition ésotérique ancienne, qui survivra à la fin du paganisme hellénique.

Les Mystères pythagoriciens [Athéna, Héphaïstos]

Pythagore est un personnage autant légendaire que réel. Originaire de Samos, en Ionie, son enseignement dispensé au VI^{ème} siècle avant J.C. mêlait ésotérisme et sciences, comme toujours. En pratique la secte des Pythagoriciens pratiquaient une stricte discipline de vie, qui concernait tous les aspects de l'existence. Considéré comme l'inspirateur d'une école de pensée qui se perpétuera après sa mort, ses disciples lui ont de ce fait attribué leurs découvertes, notamment le fameux théorème qui porte son nom.

Pythagore aurait bénéficié de l'enseignement des prêtres de l'ancienne Égypte, faveur qui normalement n'était accordée à aucun étranger. Il aurait également appris auprès des Hébreux, des Chaldéens, des Phéniciens et des Arabes. Sa philosophie serait donc la synthèse de ces divers enseignements et leur substantifique moëlle.

Outre des rituels d'initiation à la connaissance, le pythagoricien devait accepter certains interdits formulés dans un serment. Parmi ces interdits on peut citer le rejet de la Démocratie, considérée comme corrompue et impure, symbolisée par l'interdiction de "manger des fèves", car on votait avec des fèves.

Les quatre vertus essentielles de la pensée pythagoricienne sont celles dont parle Platon dans *la République*: sagesse, tempérance, courage et justice. De manière plus détaillée, voici ce que ça donne :

Les Vers d'or de Pythagore

1. En premier lieu, honore les dieux immortels, selon le rang qui leur est assigné par la loi.
2. Honore aussi le Serment. Ensuite honore les héros glorieux
3. Et les démons terrestres en accomplissant les prescriptions de la loi.
4. Honore aussi tes parents et ceux qui sont nés dans ta parenté;
5. Parmi les autres, fais ton ami de quiconque est élevé en vertu.
6. Cède aux paroles de douceur et aux entreprises salutaires.
7. Ne hais point ton ami à cause d'une faute vénielle,
8. Dans la mesure où tu le peux: car la possibilité habite près de la nécessité.
9. Sache qu'il en est ainsi. Quant à ce qui suit, habitue-toi à t'en rendre maître:
10. En tout premier lieux, l'appétit et le sommeil, puis la luxure
11. Et la colère. Jamais ne commets une action honteuse: ni avec un autre,
12. Ni seul; mais par-dessus tout, respecte-toi toi-même.
13. Ensuite observe la justice, en action et en parole;
14. Et en aucune circonstance ne t'habitue à agir de façon déraisonnable
15. Mais sache que tous sont destinés à mourir.
16. Quant aux richesses, exerce-toi semblablement à les acquérir et à les perdre.
17. Et tout ce que, par les divines Destinées, les mortels éprouvent de souffrances,
18. Si tu en reçois ta part, supporte-le et ne t'en indigne pas.
19. Il te convient d'y remédier, dans la mesure de ton pouvoir, mais remarque-le:
20. Aux hommes de bien, la Destinée n'envoie guère de ces maux.
21. Bien des inspirations, basses ou vertueuses, arrivent aux hommes:
22. N'en sois pas étonné, et ne te permets pas
23. De t'en éloigner. De même, si quelque mensonge est proféré,
24. Garde la douceur; Quant à ce que je vais te dire, observe-le en toute circonstance:
25. Que personne, ni en parole ni en action, ne t'induisse
26. À faire ou à dire ce qui ne t'est pas le plus favorable.
27. Délibère avant l'action, afin d'éviter des choses insensées;
28. Et c'est le propre d'un homme faible de faire ou de dire des inepties;
29. Mais agis de telle sorte que tu n'en conçoives point de chagrin plus tard.
30. Ne fais rien que tu ne connaisses, mais apprends
31. Tout ce qui t'importe, et tu mèneras ainsi la vie la plus heureuse.
32. Il ne faut pas non plus négliger la santé du corps;
33. Mais garde la mesure dans le boire, le manger et l'exercice
34. Et j'appelle mesure ce qui ne t'apportera pas de chagrin.
35. Habitue-toi à mener une existence pure, exempte de mollesse;
36. Et garde-toi de faire tout ce qui provoque l'envie.
37. Ne dépense pas inconsidérément, comme celui qui ignore la Beauté;

38. Ne sois pas non plus avare: en toutes choses, la mesure est ce qu'il y a de meilleur.
39. Fais ce qui ne te nuira pas, et réfléchis avant d'agir.
40. N'admets pas le sommeil dans tes yeux languissants
41. Avant d'avoir examiné chacune de tes actions de la journée;
42. En quoi ai-je fauté, Qu'ai-je fait? Lequel de mes devoirs ai-je omis?
43. Parcoures toutes es actions en commençant par la première; et ensuite,
44. Si tu as commis des lâchetés, châtie-toi; si tu as agis vertueusement, réjouis-toi.
45. Applique-toi à ces préceptes, médite-les: il faut que tu les aimes;
46. Ils te mettront sur les traces de la vertu divine.
47. Oui, par celui qui a transmis à notre âme la Tétrade,
48. Source de la Nature éternelle. Mais applique-toi à la tâche,
49. Après avoir prié les dieux de l'achever. En possession de ces enseignements,
50. Tu connaîtras la nature des Dieux immortels et des hommes mortels,
51. En quoi les êtres sont séparés et en quo ils sont unis;
52. Tu connaîtras aussi, dans la mesure où c'est justice, que la nature est en tout semblable à elle-même,
53. En sorte que tu n'auras plus à espérer l'inspérable, et que rien ne te sera plus caché.
54. Tu sauras que les hommes malheureux ont les maux qu'ils ont choisis,
55. Eux qui ne voient pas les biens qui sont près d'eux
56. Ni ne les entendent; peu d'entre eux savent se libérer de leurs maux.
57. Tel est le destin qui égare les esprits des mortels; comme des cylindres,
58. Ils roulent ça et là, chargés de maux sans nombre.
59. Car la Discorde, sinistre compagne, les égare à leur insu,
60. Elle qui leur est congénitale: il ne faut pas la provoquer, mais fuir celui qui succombe.
61. Ô Zeus, notre Père, tu délivreras tous les hommes de nombreux maux
62. Si tu montrais à tous quel démon est à leur service.
63. Mais toi, prends courage, puisque les mortels sont une race divine,
64. Eux auxquels la Nature sacrée et révélatrice montre toutes choses.
65. Si tu as ta part de ces révélations, tu te rendras maître de mes préceptes
66. Et, ayant guéri ton âme, tu la délivreras de tels maux.
67. Mais abstiens-toi des aliments dont nous avons parlé, dans les purifications
68. Et dans la libération de l'âme, médite sur chaque chose en exerçant ton jugement
69. Et en prenant pour cocher la parfaite Intelligence d'en haut.
70. Alors si, abandonnant ton corps, tu parviens au libre éther,
71. Tu seras immortel, dieu incorruptible et pour toujours délivré de la mort.

On rattachera aux Mystères pythagoriciens les pensées ésotériques de certains de ces disciples, comme Empédocle d'Agrigente, Épiménide le Crétois et Abaris l'Hyperboréen. Dans le cadre de Terre Seconde, associer Athéna aux Mystère pythagoriciens peut sembler étrange, puisque la démocratie fut précisément une invention athénienne. Mais au-delà de cette apparente contradiction, il faut comprendre que les Athéniens, plus que toute autre nation hellène, se sont posés de manière très détaillée le problème du meilleur gouvernement, et ont suscité des polémiques toujours d'actualité, animés d'une réelle ambition de définir le bien public et la meilleure philosophie politique possible. Ces questionnements sont au centre de la pensée pythagoricienne et platonicienne, même si la démocratie leur est contraire, et en ce sens on peut les rattacher à Athéna, déesse de la cité par excellence, sous tous ses aspects.

Dans le contexte de Terre Seconde, Mystères politiques et pythagoriciens sont étroitement liés. Les Mystères politiques représentent la gestion courante de la cité, indépendamment de son système, et la garantie de son intégrité. Les Mystères pythagoriciens représentent la réflexion politique sur la nature même du système, notamment sous ses aspects militaires et économiques, puisqu'Athéna est la déesse de la stratégie militaire autant que des artisans et techniciens, qui constituent la base de l'économie d'une communauté urbaine, qui constitue le cœur de la cité en tant qu'entité politique.

Le lien de ces Mystères aux techniques et à l'artisanat explique qu'Héphaïstos, dieu des forgerons, y soit également associé. De fait, la secte des Pythagoriciens s'intéressait beaucoup aux sciences et techniques, comme la plupart des mouvements ésotériques, dans une optique de percer les secrets de l'univers.

Pouvoirs magiques des prêtres

À l'exception des Prêtres-Nautes servant Hadès et Perséphone (cf. *Nécromancie*), tous les prêtres et templiers associés au panthéon hellène partagent la même affinité divine : **Mystères**. Leurs pouvoirs emploient des composantes verbales et somatiques, leur langue liturgique étant évidemment le grec. Les jets de résistance contre leurs pouvoirs se font contre un seuil égal par défaut à 10+niveau du pouvoir+ego. Les pouvoirs cités ci-dessous sont par défaut communs à toutes les voies décrites ci-dessus, sauf si le nom de la voie est cité entre crochets à la suite du pouvoir, auquel cas il est spécifique à celle-ci. n désigne ci-dessous le niveau du prêtre ou du templier.

Mystères : Errance

1	<i>Empathie</i> , Serment devant Zeus Polieus [M. célestes, pythagoriciens et politiques], Forme corvide [M. apolliniens] Diasparagmos [M. dionysiaques], Ômophagie, Malédiction de Briséis [M. thalassiens] Les larmes de Cerbère [M. orphiques et célestes], Forme marine [M. thalassiens] Ἡπάομαι ["Hépaomai"] : M. politiques et démétriennes
2	Agalma, <i>Dissipation</i> , Toucher d'Asklépios, Bénédiction du Stratège [M. pythagoriciens] Métamorphose animale [M. dionysiaques], Baiser des Néréides [M. thalassiens], Hubris [M. orphiques]
3	<i>Désenvoûtement</i> , Phobos, Abaris I [M. apolliniens], Thyrsos [M. dionysiaques], Toison spartiate [M. polémiques] Don de Circé [M. dionysiaques, orphiques, démétriennes, thalassiens et apolliniens] Fortune du Roi Midas [M. orphiques, célestes et démétriennes] Secrets des Cyclopes [M. polémiques, politiques, pythagoriciens et célestes]
4	<i>Double-Vue</i> (trame seule), Deimos [M. polémiques], Hermotime [M. apolliniens, orphiques et pythagoriciens] Feu des Thébaines [M. dionysiaques], Toucher de Prométhée [M. démétriennes]
5	Invocation prométhéenne, Abaris II [M. apolliniens], Beauté des Amazones [M. polémiques] Εὐερμία ["Euermia"] : M. démétriennes, thalassiens, politiques et polémiques
6	Ubiquité imaginaire [M. dionysiaques], Tyrannos [M. célestes], Anneau de Gyges [M. apolliniens et politiques] Ἡράκλῆς μονόκοιτος ("Héraklès monokoitos"), Secrets d'Arès [M. polémiques et démétriennes]
7	Oribasie [M. dionysiaques et orphiques], Ναυκλήρημα ["Nauklèrima"], M. orphiques] Colère d'Achille [M. polémiques et thalassiens] Rancœur des Troyens [M. orphiques, célestes, thalassiens et polémiques]
8	Illusions, Abaris III [M. apolliniens], Ἑτυμγορία ["Étymègoria"] : M. célestes, politiques et pythagoriciens]
9	Festin des Anthides [M. célestes et dionysiaques], Mnémosyne enchaînée [M. célestes, politiques et thalassiens] Forme saphirienne [M. thalassiens]

Mystères : Rites

1	Amphidromies [M. célestes], Hiéros Gamos, Skira [M. démétriennes, thalassiens et pythagoriciens], Foyer [M. politiques] Rite du Sanctuaire d'Onchestos [M. thalassiens], Oracle [M. apolliniens]
2	Dékate [M. célestes], Dionysies [M. dionysiaques], Anthestéries [M. dionysiaques], Protélie [M. dionysiaques] Chalkéia [M. pythagoriciens], Panéguries, Énagismos
3	Apatouries [M. célestes et pythagoriciens], Danse des Cariatides [M. dionysiaques], Procharistéries [M. pythagoriciens] Gamélies [M. célestes], Synoikia [M. pythagoriciens]
4	Thesmophories [M. démétriennes], Pyanopsies [M. apolliniens], Chloia [M. démétriennes] Arctéia [M. dionysiaques], Sacrifice à l'étranger [M. thalassiens], Hécatombe [M. politiques et pythagoriciens]
5	Lustration [M. célestes], Boucoliasies [M. dionysiaques], Calamaia [M. démétriennes], Le feu du Prytanée [M. politiques] Panionia [M. thalassiens], Danse spartiate [M. polémiques]
6	Hiéron, Théâtre [M. dionysiaques], Oschophories [M. dionysiaques], Cronia [M. politiques], Plyntéries [M. pythagoriciens]
7	Halôa [M. démétriennes], Proérosies [M. démétriennes], Dipolies [M. politiques], Panathénées [M. pythagoriciens] Jeux Pythiques [M. apolliniens]

Mystères : Hiérarchie

1	Τὸ χάος παρά τὸ χάος ["To khaôs para to khaôs"] : M. fatidiques], Αὐτοψία ["Autopsia"], Bénédiction d'Amalthée Fil tressé, Κόρδαξ (Cordax), Révélation, Forges d'Héphaïstos [M. pythagoriciens], Don des Néréides [M. thalassiens]
2	Bénédiction de Thémis, Terreur de midi, ἄψορος ["Apsorros"] : M. fatidiques] Καθείματα ["Katheimarta"] : M. fatidiques], Regard de Klôthê [M. fatidiques], Zalmoxis [M. apolliniens] Ἅλς ["Hals"] : M. thalassiens et démétriennes]
3	Εὐνυπνιοκρίτης ["Énypniokritês"] : M. fatidiques], Στύγος ["Stygos"] : M. fatidiques et polémiques], Thalysies Nympholepsie [M. dionysiaques et apolliniens], Secrets des Orphéotélètes [M. orphiques]
4	<i>Dissipation</i> , Le toucher d'Atropos, Initiation, Ἀγρυξία ["Agryxia"] : M. fatidiques] ὁ βίος πρὸ τοῦ βίου ["Ho bios pro tou biou"] : M. fatidiques, orphiques et polémiques]
5	Ostracisme, <i>Désenvoûtement</i> , Bénédiction d'Antée, Ληϊάς ["Lèias"] : M. fatidiques], Péan [M. apolliniens]
6	<i>Inhibition</i> (trame seule), Μαγέτας ["Magétas"] : M. fatidiques], Petite toison de Zeus
7	<i>Double-Vue</i> (trame seule), Hymne des Curètes, Dactyles [M. apolliniens et pythagoriciens] Cronide [M. thalassiens, démétriennes, politiques et célestes], Uranide [M. orphiques]

8	<i>Empathie</i> (trame seule), Palladion [M. pythagoriciens], Invulnérabilité des Ménades Anabase [Tous les mystères sauf thalassiens et fatidiques]
9	Onction d'ambrosie [M. démetriques], Regard de Lakhésis [M. fatidiques], Métempsychose [M. pythagoriciens] <i>Dispersion d'une source inanimée</i> (comme le pouvoir de mage draconiste, cf. <i>Métamorphose</i>) Ἡσυχία ("Hèsykhia")

Abaris I, II et III [M. apolliniens 3, 5 et 8] : Abaris était un l'un de ces mythiques chamans hyperboréens qui auraient transmis une part de leur savoir à Apollon. Abaris I permet, à condition de sacrifier 5 points de Grâce de manière définitive, de rendre une cible consentante capable de se nourrir par la simple lumière solaire. Cette faculté surnaturelle est acquise de manière permanente et permet à son bénéficiaire de n'avoir à se nourrir qu'en cas, par exemple, de séjour prolongé dans le Monde Souterrain ou dans une région polaire.

Abaris II permet au prêtre, ainsi qu'à n cibles consentantes en contact tactile avec lui, de voyager instantanément d'un lieu touché directement par les rayons du Soleil à un autre lieu pareillement éclairé, dans lequel le prêtre **lui-même** se soit déjà physiquement rendu, ou un temple consacré à Apollon. Il ne s'agit pas d'un déplacement dans les dimensions démoniaques (cf. *Cosmogonie*), mais d'une sorte de métamorphose en rayon de Soleil.

Abaris III permet tout simplement au prêtre de rajeunir d'autant d'années qu'il sacrifie de points de Grâce. Les Hyperboréens étaient censés rester jeunes très longtemps, et consacrer leur temps au chant et à la danse, dans une sorte de paradis nordique imaginé par les Hellènes.

Agalma (ἄγαλμα) [2] : Agalma désigne à la fois l'idée de gloire et celle d'image ou de statue consacrée aux Dieux. Les statues pouvant être utilisées pour commémorer un acte héroïque et le vouer aux Dieux, le lien entre gloire personnelle et consécration d'une image apparaît clairement. Dans le cadre de Terre Seconde, ce pouvoir permet au prêtre de consacrer une statue ou statuette à un dieu de son choix. En général, cela correspond à un événement particulier, que l'agalma commémore. Le prêtre ne sacrifie alors aucune Grâce, mais l'objet ciblé devient magique, dont les propriétés sont de conférer à toute personne touchant l'objet une vision de l'événement commémoré, du point de vue de la personne qui a demandé la création de l'agalma (qui peut être le prêtre lui-même), mais aussi de diffuser à volonté une lumière équivalente à celle d'une torche. Des agalmata (1 agalma, 2 agalmata) luminescents peuvent ainsi être observés dans certains temples souterrains.

Ἀγρυξία ["Agryxia" ou "silence" : Mystères fatidiques 4] : Le Moiride lance en général ce pouvoir sur lui-même. Il lui permet de masquer son affinité divine, de manière à ce qu'elle n'apparaisse pas à une personne faisant usage d'un pouvoir de type *Double-Vue*, et ce durant n heures. De plus, tout jet d'**identification de la magie** appliqué à l'un des pouvoirs de échouera. sur . Le niveau d'exécution du sortilège étant k, la personne observant le Moiride doit faire un jet de volonté en opposition avec un jet de volonté du Moiride, qui se fait avec un bonus de +2k. La volonté la plus forte l'emporte : si c'est celle du Moiride ou en cas d'égalité, alors la Double-Vue est flouée.

Amphidromies [M. célestes 1] : C'est une fête qui se fait quelques jours après une naissance, au sein de l'oïkos. Cette fête prend la forme d'un gueuleton et d'une course des membres de la famille, en rond autour du nourrisson, à l'intérieur de la demeure familiale. D'un point de vue magique, dans le contexte de Terre Seconde, ce rituel permet au prêtre de détecter chez le nouveau-né, d'un point de vue médical, toute forme de malformation ou handicap, physique ou mentale. Chez les Spartiates, les enfants handicapés ou jugés comme étant simplement inaptes, du point de vue des standards eugéniques, étaient impitoyablement supprimés. Ce rituel ne conduit pas nécessairement à ce genre d'extrémité. Il peut se borner à informer les parents d'éventuels problèmes à venir. L'eugénisme peut être interprété comme un comportement de survie des sociétés primitives, qui ne pouvaient se permettre de nourrir des "bouches inutiles". La survivance de ce genre de pratique en Grèce Antique est peut-être un lointain atavisme. L'eugénisme spartiate n'a aucune raison d'être érigé en règle, et des auteurs antiques mentionnent le fait que même à Sparte, cette tradition n'était pas forcément respectée à la lettre.

Anabase [Tous les mystères sauf thalassiens et fatidiques, 8] : Ce pouvoir permet tout simplement au prêtre de se transporter instantanément par les sentiers torves (ou dimensions démoniaques ou dimensions non-euclidiennes, cf. *Cosmogonie*) dans l'*Olympe* en tant qu'UMI (Univers Matériel Imaginaire, cf. *Cosmogonie*), ou de revenir de l'Olympe dans un lieu quelconque de la Terre, où le prêtre ait déjà été présent.

Anneau de Gygès [M. apolliniens et politiques 6] : Ce pouvoir permet au prêtre d'attribuer à un anneau quelconque la vertu de rendre invisible celui qui le porte par détournement des rayons lumineux (donc indépendamment de la résistance de son entourage), tout en lui permettant de voir son environnement par perception de la Transcendance résiduelle présente en toute manière (sauf la pierre uranique, cf. *Alchimie*). La vertu magique de l'anneau durera n heures.

Anthésies ou Fête des Fleurs [M. dionysiaques 2] : Ce rite a lieu en février et s'étend sur trois journées. La première journée est consacrée à l'ouverture rituelle des amphores contenant le vin fermentant depuis les vendanges passées, accompagné de libations à Dionysos. C'est en effet un moment essentiel, puisque le vin peut aisément avoir tourné. Le lendemain se tient un concours de beuverie, où les participants doivent vider au plus vite un conge, soit un récipient contenant 3 litres de vin. Paradoxalement, ce concours se passe en silence, à l'intérieur d'un temple fermé, dans une atmosphère de deuil, car selon la

légende, il se déroule le jour où Oreste, encore souillé par le sang de sa propre mère, entre à Athènes. Cette atmosphère lugubre culmine los du troisième jour, où l'on renverse une sorte de bouillie de graines et de fleurs dans des failles du sous-sol, en mémoire des morts du Déluge, en criant : "Hors d'ici les Kères! Finies les Anthestéries!"

Dans le contexte de Terre Seconde, ce rituel a en fait relativement peu à voir avec le vin et concerne le souvenir de l'Âge d'Or. La figure d'Oreste est liée au Érinées, son destin funeste aux Moires et le fait que les Kères soient mentionnées n'est pas anodin. Cette fête est censée protéger les mortels des *Titans et Titanides* et particulièrement du *Peuple-Fée*. Tous les participants reçoivent donc un bonus égal au rang en hiérarchie du prêtre officiant à tous leurs jets de résistance contre la magie naturelle en général, et ce pour toute l'année suivante.

Apatouries [M. célestes et pythagoriciens 3] : Les Apatouries sont une fête annuelle, à laquelle tout citoyen d'une cité hellénique participe deux fois dans son existence : la première fois lors de son année de naissance, la seconde fois lors de l'année de ses 16 ans. La première fois, il s'agit de sa présentation à la phratrie, soit à la communauté à laquelle il appartient, en tant qu'enfant, et la seconde fois, sa présentation à la phratrie en tant qu'adulte. L'enfant est inscrit sur le registre de la phratrie, acquérant de fait un état-civil. C'est donc un rituel collectif qui marque l'extension de la communauté en premier lieu, puis celui de la communauté des adultes. Cela représente la troisième et la quatrième et dernière étape de l'entrée de l'enfant dans la communauté. Plus spécifiquement associé à Zeus, ce rite établit un lien magique permanent entre le nouveau-venu et ses phratères. Il y a un vote pour accepter l'enfant, puis l'adulte. Lorsque la personne est adulte, ce lien permanent fait qu'elle alors d'un bonus permanent de +1 à toute jet de dé relatif à un combat, dès lors qu'elle combat aux côtés d'un ou plusieurs de ses phratères. C'est le second accomplissement de ce rite qui fait de l'adolescent mâle un **Ephèbe**, soit un jeune guerrier capable de servir la cité. Le jeune homme est censé avoir fini sa formation intellectuelle et militaire, et offre rituellement sa chevelure, signe du passage à l'âge adulte. Une période de deux ans s'ouvre alors pour l'éphèbe, s'apparentant à une sorte de service militaire, au cours duquel il est posté aux frontières du pays, vêtu d'une chlamyde noire, spécifique à cet état.

ἄψορρος ["Apsorros" ou "rétrograde" : M. fatidiques 2] : Ce pouvoir permet de remonter en arrière la destinée d'une personne, et donc de lire un moment de son passé. Le templier doit alors être en contact physique avec la cible (jet de volonté pour résister si non-volontaire) et définir l'instant qu'il veut voir en un maximum de n mots. Il aura ensuite une vision unique, choisie par le Meujeuh, d'un instant correspondant à cette description, même si les conditions qu'il a définies sont vérifiées pour plusieurs moments du passé de la cible.

Arctéia [M. dionysiaques 4] : Ce rite était accompli par les jeunes filles libres en l'honneur d'Artémis. Équivalent des Apatouries pour les hommes, il symbolisait le passage à l'âge adulte pour toutes les jeunes filles de leur âge. Vêtues d'une tunique jaune safran, couleur à forte connotation érotique chez les Hellènes, elles devaient, à l'issue d'une période de réclusion, mimer rituellement une ourse sous la forme d'une danse appelée **Souda**. L'ourse est avant tout l'image de la mère protectrice et aimante, mais aussi d'une sauvagerie domptée. Ce rite trouve sans doute son origine dans les périodes antiques de matriarcat, où la sexualité féminine, et notamment le mystère de l'enfantement, étaient les signes d'une connexion de la femme au spirituel et à la nature, que l'homme ne pouvait espérer comprendre ou maîtriser.

Dans le contexte de Terre Seconde, l'Arctéia a le pouvoir de conférer aux jeunes filles qui y participent les facultés "sensibilité à la magie" et "don de Morgane" (si elles n'ont pas de discipline). Cela s'accompagne en général de la transmission orale de quelques charmes faériques, non pas par les prêtresses d'Artémis, mais par les aînées de la famille de la jeune fille.

Αὐτοψία ["Autopsia" ou "voir par ses propres yeux" : 1] : Lorsqu'il sacrifie la Grâce correspondant au coût de ce pouvoir le prêtre acquiert le pouvoir permanent de reconnaître automatique toute créature revenante à vue, et de connaître ses points de rupture dans le détail.

Baiser des Néréides [M. thalassiens 2] : Ce pouvoir permet au prêtre de conférer durant n jours à une cible consentante le pouvoir de respirer sous l'eau, mais également de se déplacer à sa guise sous l'eau, ignorant la pression ou les courants, à une vitesse maximale de 50km/h. La tradition veut que le prêtre embrasse la cible sur les lèvres lorsqu'il lance ce sortilège, mais cela n'a rien d'obligatoire en réalité.

Beauté des Amazones [M. polémiques 5] : Ce pouvoir permet de conférer à n cibles volontaires le pouvoir d'ignorer les malus liés à la fatigue, l'essoufflement et les blessures (sauf en cas de disponibilité passive ou nulle), et de considérer que chaque jet de mouvement donne le meilleur résultat possible, **pour le temps d'un combat**.

Bénédiction d'Amalthée [1] : Ce pouvoir permet de générer ex nihilo n jours de vivres et d'eau, mais sans récipient pour les contenir.

Bénédiction d'Antée [5] : Tel Antée, qui retrouvait ses forces lorsqu'il était en contact avec Gaïa, sa mère, donc lorsqu'il touchait terre, ce pouvoir permet à une cible volontaire de bénéficier de la faculté surnaturelle **Régénération** tant qu'il est en contact direct avec le sol (pieds nus par exemple), et ce jusqu'au prochain crépuscule.

Bénédiction du Stratège [M. pythagoriciens 2] : Ce pouvoir peut être lancé sur n personnages volontaires. Il confère, le temps d'un combat, à chacun un nombre de "points de bonus" égal au rang de l'affinité divine du prêtre. Ces points de bonus peuvent ensuite être répartis par chaque personnage entre ses compétences de combat, points de vie globaux ou caractéristiques de

résistance.

Bénédiction de Thémis [2] : Ce pouvoir est assez particulier, car il ne favorise pas seulement les adorateurs des dieux de l'Olympe, mais toute personne qui suit les commandements de sa Teinte Spirituelle. Il confère à une cible consentante, disposant d'une Teinte Spirituelle autre que Fanatisme, Agnostisme ou Athéisme, la possibilité de relancer jusqu'à 5s jets de dés défavorables jusqu'à l'aube suivante, où s'est le chiffre associé à sa Teinte Spirituelle.

Boucoliastes [M. dionysiaques 5] : Plus spécifiquement liée à Artémis et au bétail bovin, cette fête est celle des bouviers. Ils se rassemblent en ville avec chacun une outre de vin, un pain farci de figurines animales et une besace remplie de graines et de fruits. À l'issue d'un concours de musique et de chant, les vainqueurs rafflent les pains des vaincus. Ensuite, graines et fruits sont distribués à travers toute la ville tout en prononçant la formule rituelle : "Reçois le bonheur, reçois la bonne santé que nous t'apportons de la part de la déesse."

Ce rite agraire rend hommage à Artémis, déesse des animaux par excellence et protectrice des éleveurs comme des chasseurs, raffermir les liens entre la ville et la campagne, mais également, dans le contexte de Terre Seconde, protège le bétail de la maladie durant l'année qui vient ensuite.

Calamaïa [M. démétriages 5] : Cette fête en l'honneur de Déméter a lieu en mars, et célèbre le "jour des jeunes chaumes". On y déguste notamment des poissons et crustacés d'eau douce (écrevisses) en friture, pour honorer la nature tellurique de Déméter et le renouveau printanier. Ce rite, en apparence quelconque, permet d'assurer, pour l'année à venir, à toutes les personnes qui y assisteront, l'assurance d'être aisément nourries, dès lors qu'ils s'approchent d'un lac, un étang, un fleuve ou une rivière. Il leur suffira de plonger la main dans l'eau pour qu'un poisson ou un crustacé vienne s'y placer. Tout usage de ce pouvoir au-delà de la nécessité de simplement se nourrir au jour le jour ou qui mette en péril le renouvellement des espèces présentes entraînera l'arrêt de cette grâce divine particulière.

Chalkéia [M. pythagoriciens 2] : Cette fête était célébrée par les forgerons et artisans en l'honneur d'Athéna Ouvrière ("erganè") et d'Héphaïstos. Elle avait lieu en octobre-novembre, pendant le mois de Pyanepsion. Artisans et forgerons se livraient à une sorte de concours d'artisanat, et présentaient à Athéna Erganè et Héphaïstos un chef-d'oeuvre de circonstance. Outre cet aspect social, le prêtre peut à cette occasion sacrifier à Héphaïstos des objets magiques quelconques, qui seront détruits et en échange desquels il pourra acquérir ou plusieurs points d'affinité divine, si l'offrande est jugée conséquente ou pertinente par le dieu (des objets de magies jugées hostiles ou maléfiques seront évidemment fort bienvenus).

Chloïa [M. démétriages 4] : Cette fête en l'honneur de Déméter a lieu en mars, et célèbre le "jour de la verdure". On y célèbre les jeunes pousses dans les champs, et Déméter Chloé ou "la verdoyante". Célébration de la victoire de la vie contre la mort, cette fête permet également au prêtre de conférer à toute personne volontaire et participant à la fête une "seconde chance" (et ce, exceptionnellement, même si elle n'est pas de la Teinte Spirituelle Tradition de l'Olympe!), soit de relancer (une seule fois) tout jet de dé conduisant à la mort de la personne. Pour que ce sortilège soit actif, le prêtre doit bloquer un point de Grâce par personne bénéficiant de ce rite. Si la personne consomme sa chance, il lui faudra attendre la prochaine célébration pour bénéficier du rite à nouveau. Cette seconde chance reste active tant qu'elle n'a pas été consommée ou que le prêtre n'est pas mort ou a cessé de bloquer le point de Grâce nécessaire, en revanche n'est pas cumulative d'une année sur l'autre, même si elle n'a pas été consommée. Il n'y a pas de "troisième chance" etc...

Colère d'Achille [M. polémiques et thalassiens 7] : À la mort de son ami Patrocle, la colère d'Achille était telle que son simple regard créait l'effroi. En pratique ce pouvoir permet au prêtre de percevoir la présence d'une créature immatérielle d'une part, même invisible, durant n rounds, et d'autre part de tenter de la détruire une seule fois au cours de cette période (jet de volonté ou de résistance à la magie pour résister).

Κόρδαξ (Cordax) [1] : Issu des Mystères dionysiaques, ce pouvoir est réservé aux prêtresses. Le Cordax était une danse érotique, pratiquée par des prostituées, souvent masquées, à l'occasion de banquets. C'était une sorte de strip-tease à l'intention de convives fortunés, préfigurant la mise à disposition des danseuses. En pratique, ce rite est devenu dans le contexte de Terre Seconde un pouvoir magique de séduction, à travers une danse. La prêtresse doit danser devant un public. Les spectateurs ont chacun droit à un jet de volonté : en cas d'échec ils éprouveront un fort désir sexuel pour la danseuse jusqu'à l'aube suivante. Ce désir sexuel pourra se manifester de plusieurs manières, selon le tempérament de la personne touchée. Il conduira cependant rarement à la violence, car il s'agit d'un désir animal très élémentaire, et non de domination. Cela peut inciter au viol uniquement chez les personnes déviantes, pour qui la sexualité est purement cérébrale et n'existe pas en dehors du pouvoir.

Cronia [M. politiques 6] : Cette fête civique a lieu en été. Liée à Cronos, l'ancien roi des Titans et maître absolu de l'Âge d'Or, Cronia célèbre la fin de la moisson et évoque l'Âge d'Or en tant que période où l'homme était en harmonie avec la nature, mais également dominé par elle et privé des bienfaits de la vie sociale. Comme les Saturnales à Rome, Cronia est une sorte de carnaval qui abolit pour une journée les inégalités sociales. Maîtres et esclaves festoient ensemble. Cronia était fêtée au 12ème jour du mois attique d'Hecatombaiôn, par lequel commençait l'année, et qui correspond à peu près à la fin juillet-début août. Outre les festins (on pratique notamment à cette occasion le Rite de l'Hécatombe, en l'honneur de Cronos et Rhéa), ce festival était célébré par des jeux pratiqués librement entre les hommes de toutes conditions, pour reproduire l'égalité mythique entre les mortels censée avoir cours pendant l'Âge d'Or. Dans le cadre de Terre Seconde, cette célébration des premiers moments du monde permet

aussi de brièvement rétablir un lien avec les survivances contemporaines de l'Âge d'Or, comme le *Peuple-Fée* et les *Titans et Titanides* en général. Elle permet ainsi à toute personne qui y participe d'entrer en communication avec un Titanide quelconque, voire un Titan. Cette communication prendra la forme d'un rêve à la suite de la fête, et permettra au rêveur d'être favorablement accueilli par l'entité avec laquelle il veut entrer en contact et d'obtenir une réponse sincère à ses questions, même si elle sera sans doute cryptique.

Cronide [M. thalassiens, démétriages, politiques et célestes 7] : Ce pouvoir est lié à l'ascendance des divinités Zeus, Héra, Hestia, Déméter et Poséidon, tous enfants de Cronos. Il fonctionne à volonté comme un *Désenvoûtement* ou une *Dissipation réussissant automatiquement*, mais uniquement contre toute forme de magie transcendante ou divine (la magie naturelle et l'innommé, antérieurs à Cronos, ne sont pas affectées).

Dactyles [M. apolliniens et pythagoriciens 7] : Ce pouvoir provient des Dactyles de l'Ida, légendaires forgerons-sorciers capables de métamorphoser la matière. Dans le contexte de Terre Seconde, on considérera que les Dactyles sont en fait des Sorciers *Élementalistes* de la Terre, ou Géomanciens. Ce pouvoir permet au prêtre de définitivement convertir une part de son affinité divine en affinité Terre, avec l'extension Sortilèges au même rang que cette affinité, et tous les pouvoirs associés à cette extension. Son niveau de prêtre peut alors être utilisé comme un niveau de Sorcier pour évaluer l'efficacité de ces pouvoirs et la quantité de Transcendance apportée par cette affinité Terre. L'affinité Terre ainsi acquise **n'est donc pas absolue**, contrairement à l'affinité d'un géomancien natif. Enfin, la perte de points de l'affinité divine impliquera naturellement un recalcul du potentiel de Grâce du prêtre en conséquence.

Danse des Cariatides [M. dionysiaques 3] : Il s'agit d'une danse rituelle en l'honneur d'Artémis, à laquelle homme et femmes participaient, nus où vêtus d'une jupe courte et coiffés d'un diadème en jonc appelé *calathiscos*. Des masques pouvaient également être portés et ces danses pouvaient aussi être des formes de carnivals où les rôles sociaux étaient inversés. Plutarque raconte que le philosophe Lycurgue, maître à penser de Sparte, est à l'origine de la participation des jeunes filles à ces danses : "afin que, faisant les mêmes exercices que les hommes, ni quant à la forme et la santé du corps, ni quant à la vertu et la générosité d'âme, afin qu'elles soient accoutumées à mépriser l'opinion du public." Ces danses rituelles étaient donc chastes, et conçues comme une épreuve de la vertu des jeunes gens, en même temps qu'une démonstration de leur santé et de leur beauté. Dans les cités où les femmes sont le plus émancipées, ces danses peuvent également être une occasion de rencontre; On dit que c'est au cours de l'une de ces danses que Pâris tomba amoureux de la jeune spartiate Hélène.

En pratique, l'aspect magique de ce rite est de soigner immédiatement tous les jeunes danseurs de toute forme de maladie, d'empoisonnement, mais agit également à la manière d'un *Désenvoûtement* sur chacun d'eux.

Danse spartiate [M. polémiques 5] : Ce rite est en fait un apprentissage de la cohésion d'une phalange par l'apprentissage de la danse et la musique. Les Spartiates furent les premiers à utiliser la musique en combat et la pratique de la danse leur apparaissait comme un excellent apprentissage de la cohésion en situation de bataille. Ce rite doit donc être pratiqué régulièrement, à chaque entraînement si possible d'une même phalange. Ses bénéfices ne se percevront qu'au cours d'une bataille rangée, selon le désir du Meujeuh. Il peut éventuellement être pratiqué au sein d'un groupe d'aventuriers. Si un entraînement guerrier régulier (un fois tous les 3 jours au moins) est réalisé avec un prêtre capable de lancer ce rite, le groupe sera considéré comme si bien coordonné en bataille que chaque membre de celui-ci disposera d'un bonus de +2 sur son jet de mouvement, tant qu'il combattra au sein du groupe.

Deimos [M. polémiques 4] : Ce pouvoir permet de conférer à n cibles volontaires la faculté suivante, pour le temps d'un combat : tous ceux qui voudront les attaquer devront, **pour chaque attaque**, d'abord réussir un jet de volonté (ou de résistance à la magie) contre le sortilège. En cas d'échec, l'attaque est considérée comme ratée, en raison de la terreur qu'inspire la personne. Les personnes immunisées à la peur magique ou au contrôle de l'esprit ne subiront pas des conséquences de ce sort.

Dékatè [M. célestes 2] : La Dékatè correspond à un rituel qui se pratique 10 jours après la naissance de l'enfant. On fait alors un sacrifice à Héra en l'honneur de l'enfant et le père de famille reconnaît officiellement et publiquement l'enfant. Après les Amphidromies, c'est la deuxième étape de l'entrée de l'enfant dans la communauté. Du point de vue du prêtre, ce pouvoir correspond à une forme de *Double-Vue* sur l'enfant, lui permettant de percevoir toute présence de sang non-humain ou toute capacité magique native ou encore envoûtement ou sortilège... Si le prêtre le souhaite, il peut alors pratiquer un *Désenvoûtement* ou une *Dissipation* sur tout effet magique affectant le nourrisson, qui **réussira automatiquement**. Enfin, il percevra la réalité de l'ascendance de l'enfant, et, en cas de paternité biologique différente de ce qui est attendu, pourra faire (ou non) le choix d'une révélation avant que le père putatif reconnaisse son rejeton.

Diasparagmos [M. dionysiaques 1] : Il s'agit d'une lacération rituelle d'une victime sacrificielle. Le Roi Pentée serait mort déchiré tout vif par des femmes envoûtées par Dionysos, qui oeuvrèrent à mains nues. Ce pouvoir permet au prêtre de faire apparaître - le temps d'un combat - des griffes au bout de ses mains, qui deviennent une arme au corps à corps, au caractéristiques suivantes : DA=8/DP=12/Seg=1/DG=1d6+2+force.

Dionysies [M. dionysiaques 2] : Cet ancien rituel agraire avait pour fonction de favoriser la fertilité de la terre, mais est également l'un des rites qui préfigurent le théâtre. Ayant lieu en décembre, il consiste en une procession avec transport d'un phallus géant dans les champs en l'honneur de Dionysos, menée par les Ménades, avec force vin et plaisanteries obscènes. Le

phallus peut également être un pilier fiché en terre, autour duquel danseront les Ménades, éventuellement masquées. Sorte de complémentaire grivois des Hiéros Gamos, qui incarne la sexualité du couple légitime, les Dionysies incarnent la pulsion sexuelle sous son angle animal, et favorise à la fois la croissance des cultures et la bonne santé du bétail. Ces rites garantissent une bonne récolte mais servent aussi d'exutoire aux névroses sexuelles de la communauté, ce qui en pratique permet d'assouplir les éventuelles tensions au sein de celle-ci mais aussi d'éviter une trop grande consanguinité, lorsque ces fêtes s'accompagnent de rapports sexuels illégitimes, notamment avec des étrangers de passage. C'est une sorte de légitimation provisoire de l'hubris, un relâchement nécessaire des contraintes habituelles, servant de soupape de sécurité.

Dipolies [M. politiques 7] : Cette fête civique a lieu en été. Il s'agit d'un sacrifice de boeufs à l'intention des dieux protecteurs de la cité, on n'y honore pas seulement Hestia mais par exemple, dans le cas de Terre Seconde, aussi Athéna pour Pallas, Zeus pour Hypéria. Les boeufs sont laissés en liberté devant l'autel, avec de l'orge et du blé déposé dessus. Dès que le boeuf s'approche des céréales, le prêtre officiant le tue, avant de prendre la fuite. La peau de l'animal sert ensuite à faire un mannequin bourré de paille qu'on attelle à une charrue. La hache ayant servi au sacrifice est ensuite jugée symboliquement, puis jetée à la mer.

Ce sacrifice est avant tout un rite agraire, mais mêlé de préoccupations politiques, puisqu'on attend que la victime "s'offre" d'elle-même en allant vers l'autel, avant de se livrer à un simulacre de jugement pour son meurtre. De plus, toute la cité, et non seulement les paysans, est impliquée dans le sacrifice puis le festin. La reconstitution du boeuf est une métaphore de la création des êtres vivants par Prométhée, et donc la survivance d'un rite archaïque, originaire, dans le contexte de Terre Seconde, de l'Âge d'Or. Les prières entonnées à l'occasion de cette fête appellent non seulement aux bonnes récoltes mais à la prospérité et la paix de la cité. C'est donc un rite global, qui renforce la cohésion de la cité en associant une exigence abstraite de justice à l'incontournable nécessité de s'alimenter, et en affirmant que la première est aussi vitale que la seconde. L'effet de ce rite est très diffus, mais il limite grandement les injustices (au sens du droit de la cité) pour l'année à venir, et évite ou atténue les conflits internes.

Don de Circé [M. dionysiaques, orphiques, démétriques, thalassiens et apolliniens 3] : Ce pouvoir permet au prêtre d'acquiescer le contrôle d'un animal non-magique ou d'un groupe social de ces animaux (loups en meute, chevaux en harde etc... mais pas deux chats à la fois par exemple), pour une durée de n jours. Les animaux obéissent à la volonté du prêtre, qui pourra également voir et entendre à travers eux, mais ils ne s'engageront pas dans une action manifestement suicidaire ou complètement contraire à leur instinct. Les prédateurs pourront éventuellement combattre pour le prêtre, mais fuiront dès que la confrontation tournera en leur défaveur.

Don des Néréides [M. thalassiens 1] : Ce pouvoir permet au prêtre de définitivement convertir une partie de son affinité divine en affinité élémentaire Eau ou Air, avec l'extension Sortilèges au même rang que cette affinité, et tous les pouvoirs associés à cette extension. Son niveau de prêtre peut alors être utilisé comme un niveau de Sorcier *Élémentaliste* pour évaluer l'efficacité de ces nouveaux pouvoirs et la quantité de Transcendance apportée par cette affinité Eau ou Air. L'affinité Eau ou Air ainsi acquise **est cependant absolue**, comme l'affinité d'un hydromancien ou éomancien natif. Enfin, la perte de points de l'affinité divine impliquera naturellement un recalcul du potentiel de Grâce du prêtre en conséquence.

Énagismos [2] : En marge des cultes rendus aux dieux, les Hellènes rendaient parfois un culte aux Héros ou demi-dieux, comme Persée, Héraclès, Thésée etc... "Énagismos" désigne ainsi un sacrifice particulier, rendu aux Héros. Alors que le sacrifice aux dieux olympiens est fait en général en égorgeant la victime, la tête tournée vers le ciel, avant de la manger collectivement, l'énagismos est un holocauste nocturne : la victime est brûlée, après avoir été égoragée la tête tournée vers le sol. On laisse le sang couler dans une fosse, comme pour les rites d'abattage kasher ou hallal. On ne décrira pas ici les cultes rendus aux héros mais on se contente de proposer un rite sacrificiel particulier. Les faveurs accordées par les Héros à ceux qui sacrifient en leur honneur sont très variables et imprévisibles. On laisserait l'imagination fertile et sadique du Meujeuh s'exprimer.

Ενυπνιοκρίτης ["Énypniokritès" ou "interprète des rêves" : M. fatidiques 3] : Les Moïrides utilisent traditionnellement le *Monde des Rêves* pour transmettre des messages discrets à ceux qui s'écartent de leur destinée. Le Moïride doit lancer ce pouvoir avant de dormir, il acquiesce alors pour toute la durée de son sommeil la faculté **Conscience onirique** à une valeur égale au rang de son affinité divine + son imagination. Il acquiesce également les pouvoirs suivants *recherche onirique, aliénation forcée, art des rêves, art des rêves personnel et armes oniriques* (cf. *Rêves*).

Ἐτυμηνγορία ["Étymègoria" : M. célestes, politiques et pythagoriciens 8] : Ce pouvoir repose sur l'idée qu'un mensonge altère nécessairement la voix ou l'écriture de celui qui l'émet. En pratique, lorsque le prêtre lance ce sortilège, sa cible n'est pas l'émetteur du propos oral ou écrit (voire transmis par un pouvoir de type *Empathie* ou un langage par signes), mais le propos lui-même. Le prêtre saura automatiquement et sans erreur si l'affirmation est ou non **sincère** (elle peut être cependant fausse). Aucun jet de résistance n'est autorisé, et la résistance à la magie échouera.

Εὐεργία ["Euermia" ou "chance" : M. démétriques, thalassiens, politiques et polémiques 5] : Ce pouvoir permet au prêtre de conférer pour n heures à n cibles volontaire à vue un bonus de +k sur tous leurs jets de résistance, où k est le niveau d'exécution du sortilège.

Festin des Anthides [M. célestes et dionysiaques 9] : Ce pouvoir est lié aux Anthides, famille arcadienne qui pratiquait une coutume obsolète en l'honneur de Zeus Lycéen (c'est-à-dire littéralement "loup"). Il permet à un prêtre de consacrer un repas où

les chairs d'un enfant sont mêlées à de la viande. Parmi ceux qui participent à ce sinistre festin, l'un d'entre eux devient lycanthrope et quitte sa vie humaine pour vivre neuf années dans la montagne, à la manière d'un loup, avant de revenir, investi d'un pouvoir nouveau. En fait, dans le cadre de Terre Seconde, ce pouvoir permet de susciter une affinité *Lune* chez l'une des personnes participant au festin (déterminée aléatoirement). Les neuf années dans la nature permettent ensuite à cette personne de devenir un sorcier sélénurge accompli.

Feu des Thébaines [M. dionysiaques, 4] : Une légende raconte comment Dionysos, mal reçu par des Thébaines, décide de frapper toutes les femmes de la cité de folie mais leur confère aussi d'étranges pouvoirs, auxquels les soldats venus les massacrer se heurtent. Parmi ces pouvoirs, il y a le fait d'avoir une chevelure enflammée, sans en souffrir soi-même. Ce pouvoir permet au prêtre ou à toute cible consentante d'acquiescer, durant n rounds, une immunité au feu normal mais aussi de s'enflammer sur tout le corps (à condition de disposer pour cela d'une source normale de feu). Ce feu dont il sera environné lui permettra, pour la durée du sort, d'ajouter à chaque coup porté $2d8$ de points de dégâts supplémentaires liés au feu. Le feu est normal et pourra être éteint normalement, avant la fin du sortilège.

Le feu du Prytanée [M. politiques 5] : Les Prytanes constituaient à Athènes un corps de 50 magistrats. Cette fonction était occupée chacun des dix mois de l'année grecque par les 50 délégués issus de la même tribu athénienne présents dans l'assemblée élue du peuple ou **Boulé**, laquelle comptait 500 représentants, soit 50 pour chacune des 10 tribus athéniennes. Ils étaient chargés d'entretenir le feu sacré d'Hestia dans le local administratif où ils travaillaient et étaient nourris et logés par l'État : le Prytanée. Cette institution était spécifique à Athènes, mais elle peut également s'appliquer à toute cité hellène de Terre Seconde ayant un fonctionnement démocratique (comme Pallas, cf. *Tétranésie*). Dans ce contexte, lorsqu'un prêtre de Hestia lance ce sortilège sur un feu quelconque, il garantit que dans une zone allant jusqu'à n mètres autour du feu en question, aucune magie ne puisse exister, hormis la magie divine des Mystères. Les effets sont analogues à ceux du Voile de Vritra des mages draconistes (cf. *Coercition*), sauf pour la magie divine des Mystères. Le sortilège durera tant que le feu sera allumé. De plus, toute créature magique (immortels, golems et revenants) ne rentrera pas volontairement dans une telle zone et s'y trouvera réduite à une réminiscence absurde.

Fil tressé [1] : Ce pouvoir permet de partager entre deux personnes volontaires se connaissant les dégâts reçus, de manière à maintenir le plus possible les deux en vie, même si elles ne sont pas en présence l'une de l'autre au moment où le sort est lancé. Dure jusqu'à l'aube suivante.

Forges d'Héphaïstos [M. pythagoriciens 1] : Parmi les pouvoirs des Mystères, seuls les Mystères pythagoriciens donnent accès à la fabrication d'objets consacrés. Ce sortilège est accessible dès le premier niveau de l'extension hiérarchie, mais peut être ensuite employé à un niveau de maîtrise et d'exécution k plus élevé, selon les besoins du prêtre.

La force de ce pouvoir est que le prêtre peut conférer à un objet ainsi créé des pouvoirs issus des **autres Mystères**. Les objets consacrés créés par ce pouvoir sont **indestructibles par moyens non-magiques** et se déclenchent par la simple du porteur. De plus, le prêtre créateur de l'objet peut imposer une restriction liée à la Teinte Spirituelle de l'utilisateur, sans dépense supplémentaire de Grâce. En revanche **un seul pouvoir** pourra ainsi être placé dans un objet. En utilisant ce pouvoir au niveau de maîtrise et d'exécution k , et en sacrifiant la Grâce correspondante, le prêtre pourra ainsi investir l'objet d'un pouvoir de type Mystère de niveau k . Le pouvoir pourra être alors utilisé n fois par période de 24h, comme si le prêtre créateur de l'objet le lançait lui-même, avec ses caractéristiques **au moment de la création de l'objet**.

Forme corvide [M. apolliniens 1] : Le corbeau était un oiseau consacré à Apollon. Ce pouvoir permet au prêtre de donner à une cible consentante à vue une forme de corbeau par *Métamorphose* en souvenir, pour une durée de n heures au maximum.

Forme marine [M. thalassiens 1] : Ce pouvoir permet de donner à toute cible volontaire la forme d'un animal marin quelconque, pendant n jours. La personne gagne les avantages physiques liés à cette forme. Elle ne peut évidemment pas parler sous cette forme, ni faire usage de composantes verbales ou somatiques pour lancer un sortilège.

Forme saphirienne [M. thalassiens 9] : Ce pouvoir permet au prêtre non pas seulement de prendre la forme d'un serpent de mer, c'est-à-dire un dragon saphirien, ou dragon d'eau (cf. *Titans et Titanides*), mais également d'en acquiescer la puissance physique et les points de vie, pour une durée de n heures. En pratique, la forme aura une longueur égale à $2n$ mètres, $10n$ points de vie, une endurance et une force égales à n . Sous cette forme, le prêtre dispose d'une attaque par morsure (marge du jet d'attaque : $1d20+n-15$), prenant à chaque fois le round complet de combat et a lieu au segment 1. Cette attaque fait $nd4$ points de dégâts. Il ne peut se déplacer que dans l'eau.

Fortune du Roi Midas [M. orphiques, célestes et démétriques 3] : Tel le Roi Midas, le prêtre peut, en lançant ce sort, transformer au toucher en or massif un objet non-magique d'au plus n kgs, et ce pour une durée de **n heures**, après quoi l'objet retrouve sa nature initiale.

Foyer [M. politiques 1] : Maintenir la flamme du foyer allumée en permanence était un devoir sacré pour les Hellènes. Cette tradition se retrouve chez tous les peuples indo-européens et est sans doute un atavisme des temps préhistoriques, où les hommes ne savaient pas allumer le feu, et devaient sans cesse l'entretenir. Dans le cadre de Terre Seconde, lorsque le prêtre est présent à l'allumage du foyer, il confère à celui-ci, tant qu'il est maintenu allumé, une vertu sacrée. Toute nourriture cuite sur cette flamme

sera magiquement purgée de toute forme de poison ou de danger pour la santé. Outre que la flamme doit être entretenue, il importe également de verser dans celle-ci les prémices du repas, en forme de sacrifice à Hestia (une goutte d'huile par exemple...), qui garantit la maison contre toute forme de souillure. De plus, la flamme sacrée obligera toute créature immortelle ou revenante hostile à réussir un jet de volonté contre ce sortilège pour pouvoir franchir le seuil de la maison (cela vaut notamment pour les démons sous forme incarnée).

Gamélies ou Théogamies [M. célestes 3] : Ce rite avait lieu durant le mois de Gamélion (environ janvier), et célébrait les mariages prévus pour l'année. Zeus et Héra ayant célébré leur union à cette époque, les mariages ont lieu à l'occasion de cette fête. D'ailleurs, la fête des Thesmophories, et notamment la troisième journée de celle-ci : celle des "belles naissances", a lieu neuf mois plus tard. La présence du prêtre lors de ce rite consacre les mariages devant Zeus et Héra, aussi bien sur le plan religieux que légal, ce qui signifie par exemple que l'adultère devient un délit dans ce contexte. Simultanément aux mariages réels, cette cérémonie peut s'accompagner d'un rite matrimonial symbolisant les épousailles de Zeus et Héra : la statue d'Héra était déposée sur le rivage, baignée, puis restaurée de gâteaux d'orge, miel et huile, avant d'être emmaillottée dans des rameaux d'agnus cactus, puis rituelle perdue avant d'être ramenée en son temple, où elle peut être étendue sur un lit nuptial auprès de la statue de son divin époux. L'agnus cactus utilisé à cette occasion acquiert des propriétés miraculeuses : ses infusions améliorent la fertilité des femmes et les soignent des affections gynécologiques.

La cérémonie du mariage elle-même se déroule durant la nuit et prend la forme suivante : la mariée sacrifie une dernière fois sur le foyer familial (cf. le rite "Foyer") et y consacre les objets qu'elle a chéris durant son enfance, et dont elle doit se défaire. Puis elle prend un bain de purification à la lueur des torches. Durant le festin de noces, offert par le père, elle garde la tête voilée, afin de se prémunir contre les puissances maléfiques. Puis une procession aux flambeaux la conduit en char vers la demeure de son époux. Son époux prend possession d'elle par un rapt simulé, en la portant dans jusqu'au foyer familial, veillant bien à ce que sa femme ne frôle pas le seuil de la maison, afin d'être admise par les dieux de sa nouvelle demeure. À Sparte, on va jusqu'à travestir la mariée en homme, afin de tromper les dieux. Prières et sacrifices marquent l'entrée de la nouvelle arrivante dans le foyer, et on allume symboliquement une nouvelle flamme dans le foyer. Afin de favoriser la fécondité, on demande à un garçon dont les deux parents sont encore en vie de servir le pain durant le repas, les époux consomment des gâteaux de sésame et de miel et la mariée reçoit en présent un coing et une datte. Le fait que chaque demeure ait ses propres dieux, ou sa relation particulière aux dieux, est à rapprocher de la tradition des Lares, les dieux familiaux romains et des Mânes, les esprits des ancêtres à Rome.

Halôa [M. démétriques 7] : Comme les Thesmophories, ce rite en l'honneur de Déméter est réservé aux femmes. Elle a lieu en décembre et célèbre la fin du labour. À l'occasion de cette fête, les femmes fabriquent des figurines en argile et des gâteaux à l'image des organes mâle et femelle. Comme lors des Thesmophories, cette fête est l'occasion de joutes oratoires, de mascarades et divers jeux scabreux. Mais à la différence des Thesmophories, toutes les femmes sont conviées.

Dans le contexte de Terre Seconde, on considère que, contrairement à l'aspect assez codifié des Thesmophories, Halôa est un moment de chaos, une sorte de carnaval féminin au cours duquel une prêtresse peut désigner un homme responsable de viol ou de violences familiales diverses, notamment d'inceste, et le vouer à la colère des femmes présentes, qui pourront le tuer dans leur transe. Le coupable désigné par la prêtresse sera invariablement un homme coupable, qui n'ait pas été puni pour ses méfaits, et le plus violent de la communauté. C'est une sorte de rite régulateur du niveau de violence proprement lié à la domination masculine. Notez que la mentalité hellénistique en matière de rapports entre les sexes diffère sensiblement selon les cités.

Ἄλς ["Hals" ou "sel" : M. thalassiens et démétriques 2] : Ce pouvoir permet au prêtre de conférer à du sel gemme (d'origine marine ou terrestre) les vertus du sable sélénite (cf. *Alchimie*). Cette effet dure n heures (après quoi le sel retrouve ses propriétés initiales) et peut s'appliquer à une quantité équivalente à autant de doses que le rang en hiérarchie du prêtre.

Hécatombe [M. politiques et pythagoriciens 4] : Ce rite est littéralement le sacrifice de cent boeufs, il signifie cependant de manière plus large un sacrifice collectif d'animaux, au niveau de la cité, et qui sert également de prétexte à une distribution de viande, notamment à l'intention des plus pauvres. Ce rite est pratiqué en général à l'occasion d'un autre rite, correspondant à une fête ayant lieu pendant mois attique d'Hécatombaïôn, par lequel commençait l'année : Cronia, Synoïkia et Panathénées. Dans le cadre de Terre Seconde, on considérera que l'Hécatombe permet de soigner ceux qui y participent des séquelles d'une éventuelle malnutrition précédente, particulièrement chez les enfants, foeti et femmes enceintes. Les personnes chétives ou contrariées dans leur croissance auront une condition physique équivalente à celle qu'ils auraient eu sans malnutrition. La pratique régulière de ce rite permet d'entretenir la santé de la communauté.

Ἡπάομαι ["Hépaomai" ou "je répare" : M. politiques et démétriques 1] : Ce pouvoir permet au prêtre de réparer une cassure en rendant à un objet solide son intégrité initiale.

Ἡράκλῃς μονόκοιτος ("Héraklès monokoïtos" : Heracles seul) [6] : Lié à la période où Héracles fut condamné à être privé de ses pouvoirs pour le châtier d'un crime et demanda d'être caché, pour ne pas être soumis à la vindicte de ses nombreux ennemis alors qu'il était affaibli, ce pouvoir permet au prêtre de placer une cible consentante ou non (jet de volonté si non volontaire) hors d'atteinte pendant n jours de toute forme de divination, localisation, lecture des pensées ou influence magiques, et d'être totalement coupé du Monde des Rêves et du Monde Spirituel (ou Astral, cf. *Chamanisme*).

Hermotime [M. apolliniens, orphiques et pythagoriciens 4] : Hermotime de Clazamènes, censé être une incarnation antérieure de Pythagore, avait la réputation d'avoir acquis auprès des Hyperboréens des pouvoirs prophétiques. Lancé à un niveau

d'exécution *k*, ce pouvoir est un équivalent du pouvoir draconiste de *Prescience*.

Ἡσυχία ("Hèsykhia" : "tranquillité") [9] : Ce pouvoir permet au prêtre d'invoquer une zone où toute forme de magie devient impossible, de la même manière que le Voile de Vritra des mages draconistes (cf. *Coercition*). Cette zone sera centrée sur le prêtre, et sera comprise dans une sphère d'au plus *n m* de rayon, et durera *n* heures ou jusqu'à être dissipée (de l'extérieur nécessairement).

Hiéron [6] : Ce pouvoir permet de consacrer un lieu, temple ou non, à un dieu en particulier, lié aux Mystères auxquels le prêtre a été associé. La consécration du lieu impose au prêtre qui s'en occupe un sacrifice définitif de points de Grâce. Plusieurs prêtres issus des mêmes Mystères peuvent contribuer à ce sacrifice. La force de ce pouvoir est que le prêtre dispose d'une grande liberté quant aux propriétés du lieu consacré. Le lieu est par défaut imbu de la présence divine, pour un coût minimal de 10 points de Grâce sacrifiés, et peut être utilisé dans les pouvoirs et cérémonies nécessitant un lieu sacré. Mais si le prêtre sacrifie au-delà de ce coût, il peut investir le lieu de certains pouvoirs qui s'appliqueront alors aux visiteurs du lieu, soit pour protéger celui-ci, soit pour accorder des faveurs aux fidèles. Ces pouvoirs seront les répliques des sortilèges auxquels il a accès : pour activer chaque pouvoir, il devra sacrifier autant de points de Grâce que le niveau d'exécution qu'il choisira. Le lieu se trouve investi d'une sorte de conscience liée aux divinités auxquelles il est associé, et choisira qui il attaquera ou au contraire favorisera, en fonction des pouvoirs dont il dispose.

Pour les sortilèges permettant de protéger le lieu lui-même, on considérera qu'ils seront actifs en permanence. Pour les sortilèges s'appliquant à une cible animée ou à des objets apportés sur le lieu, on considérera que le lieu sacré les "lance" lui-même, avec une réserve de Grâce dont il dispose, **à un niveau de prêtre égal à 10**. Cette réserve est le seul équivalent d'une Transcendance morte : le lieu *n* la renouvelle pas, mais acquiert des points de Grâce à usage unique à chaque cérémonie religieuse : **si *r* est le niveau du pouvoir utilisé pour le rite, et *p* le nombre de fidèles présents, il acquiert ainsi *rp* points de cette Grâce "morte"**, qu'il peut ensuite dépenser à sa guise. De plus, tout fidèle venant réaliser un sacrifice individuel voire même se recueillir dans le lieu, générera à chaque fois 1d20 points de Grâce supplémentaires, à ajouter à cette réserve. Si on excepte les pouvoirs actifs en permanence, les autres pourront être utilisés tant que la réserve le permettra.

Notez que ce pouvoir peut être employé sur un lieu déjà consacré, pour ajouter un sortilège (d'effet permanent ou non) aux pouvoirs du lieu, en sacrifiant seulement le niveau d'exécution. Enfin, cette réserve de Grâce associé au lieu ne peut être utilisée ni récupérée par aucun prêtre.

Hiéros Gamos [1] : Littéralement les "Noces Sacrées", ce rite est d'origine dionysiaque : il célèbre l'union d'Ariane et Dionysos par un mariage symbolique et favorise la fertilité d'un champ. D'autres couples divins peuvent être ainsi célébrés : Hadès et Perséphone, Arès et Aphrodite, Zeus et Héra, Artémis et Endymion... Un couple légitime nu simule l'accouplement sur un champ afin de garantir une bonne récolte. En pratique, ce rite protège le champ touché contre la vermine.

ὁ βίος πρό τοῦ βίου ["Ho bios pro tou biou" ou "la vie pour la vie" : M. fatidiques, orphiques et polémiques 4] : Lancé sur une arme quelconque, ce pouvoir donne à cette arme la faculté de toucher tous les revenants matériels indépendamment de leurs immunités pendant *n* rounds : à chaque coup porté, le revenant devra faire un jet de volonté contre un seuil calculé en fonction du prêtre à l'origine du sort; en cas d'échec, il est détruit.

Hubris [M. orphiques 2] : Aphrodite est la maîtresse incontestée de l'hubris, la démesure née de la passion, pas forcément amoureuse. Ce pouvoir est un *Envoûtement* qui permet d'inspirer un sentiment au choix du prêtre à une cible quelconque (jet de volonté pour résister), à condition que celle-ci soit capable d'éprouver ledit sentiment. L'objet du sentiment sera aussi être choisi par le prêtre, mais il doit avoir été au moins vu une fois par la cible. Ce sentiment peut être amour, peur, respect, amitié etc... et pourra prendre une forme très intense, pouvant amener la personne à des actions déraisonnables, mais qui ne pourront être orientées ou prévues par le prêtre.

Hymne des Curètes [7] : Ce pouvoir tire sa source d'une ancienne danse en l'honneur de Déméter, où l'on sautait sur place pour favoriser la croissance des cultures et des enfants. Mais cette danse peut aussi être rattachée à celle des Curètes, le peuple ancêtre des Crétois, qui protégea jadis l'enfance de Zeus enfant, en couvrant le bruit de ses pleurs de leurs danses et chants. Dans le contexte de Terre Seconde, c'est devenu une danse armée, que le prêtre peut pratiquer avec *n* personnes volontaires au maximum, et qui confère jusqu'à l'aube suivante aux participants un bonus égal au rang en hiérarchie du prêtre à tout jet de résistance contre les pouvoirs d'une créature immortelle.

Illusions [8] : Ce pouvoir n'est pas un sortilège mais permet au prêtre d'acheter la faculté *Illusionniste*, de la manière prévue dans l'article éponyme, et de jouir pleinement de l'affinité Nef des Fous et des pouvoirs associés.

Initiation [4] : L'initiation aux Mystères suit les étapes décrites au début de l'article, mais comporte de nombreuses variations selon les divinités associées. Lorsqu'Éleusis fut annexée par Athènes, l'initiation aux Mystères d'Eleusis, à l'origine associés à Déméter, s'étendit à Athéna et devint une étape obligée de la formation d'un homme libre, par l'enseignement des Petits Mystères (l'initié acquerrait le titre de "myste"), alors que les Grands Mystères restaient réservés à la caste religieuse. Dans le cadre de Terre Seconde, ce pouvoir permet à la fois d'enseigner les Petits Mystères, version vulgarisée de l'enseignement religieux, et les Grands Mystères, qui permettent de faire un prêtre ou une prêtresse d'un(e) simple mortel(le). L'initiation aux Petits Mystères permet d'éveiller la Teinte Spirituelle **Tradition de l'Olympe** (indépendamment des dieux liés aux Mystères par lesquels il est initié, mais

l'initié se sentira toute sa vie en lien privilégié avec les dieux par lesquels il aura été initié) et l'initiation aux Grands Mystères permet d'éveiller l'affinité divine Mystères.

On considérera, dans le cadre de Terre Seconde, que les quatre étapes décrites au début de l'article correspondent aux Grands Mystères, tandis que les Petits Mystères correspondent aux étapes décrites ci-après. L'aspect magique de l'initiation aux Petits et Grands Mystères est lié au même sortilège et tout prêtre subit les deux initiations, la première en tant que citoyen, la seconde en tant qu'aspirant à la prêtrise.

Après une période de purifications et de jeûne de 9 jours, l'initié rompt son jeûne en buvant une mixture appelée **kykéon** (sans doute une sorte de bière nourrissante à base de céréales). Ensuite, le myste assiste, dans une salle souterraine prévue à cet effet, aux **drôména** : représentations sacrées de théâtre ou de mime, transmettant un enseignement mystique sur la création du monde, mais également sur les Enfers et la vie après la mort. On peut considérer que les drôména comportent une sorte de "tronc commun" à tous les mythes grecs, et des secrets spécifiques aux divinités liées aux Mystères en cause. Les drôména étaient accompagnés d'une révélation orale : les **légoména**, formules secrètes, entre prières et charmes magiques, censées déclencher l'intercession des dieux associés aux Mystères. De ce fait, le myste connaîtra ainsi en priorité les prières secrètes liées aux divinités par lesquelles il a été initié. Le prêtre qui les transmet s'appelle le Hiérophante (littéralement celui qui "montre le sacré"). Les formules liturgiques utilisées par les Hellènes lors de leurs actes religieux sont donc pour partie secrets, et transmis uniquement par les Mystères. Une même personne peut être myste de plusieurs Mystères différents (mais pas prêtre évidemment) et de ce fait être capable de prier de nombreuses divinités différentes dans leur langage secret. Car c'est ce que sont les légoména : des formules par lesquelles le fidèle peut être entendu directement d'un ou plusieurs dieux. Enfin, le Hiérophante montre les **deykniména** : des reliques sacrées conservées dans la Salle d'Initiation. Le contact avec ces reliques est la consécration de l'acte magique du rite d'initiation, et c'est à ce moment que le prêtre tenant lieu de Hiérophante lance le sortilège et accomplit la création de la Teinte Spirituelle. Les textes antiques sont très clairs sur ce point : seuls les initiés parviennent à la vie après la mort, les autres étant condamnés au "bourbier". Seule l'initiation permet donc d'éveiller la Teinte Spirituelle indispensable à la consécration ou l'élection de l'âme aux dieux de l'Olympe.

Invocation prométhéenne [5] : Ce pouvoir est un équivalent de la trame fondamentale de l'*Invocation* des mages draconistes. Les prêtres hellènes aiment à dire que les mages leur ont volé ce pouvoir. Le rang de affinité divine s'utilise en remplacement du rang de l'affinité draconique, et les prêtres ont en pratique accès à toutes les épures prométhéennes existantes, sinon tout est pareil.

Invulnérabilité des Ménades [8] : Issu des Mystères dionysiaques, ce redoutable pouvoir permet de conférer au prêtre, ou toute cible consentante à vue, une immunité aux armes normales, durant n rounds. Seules les armes ou pouvoirs magiques permettant d'ignorer les immunités des immortels ou les armes contenant du cuivre du Diable (cf. *Alchimie*) permettent alors de toucher la personne bénéficiant de ce sortilège. À plus d'un titre, asperger un adepte de Bacchus d'eau peut être une bonne idée.

Jeux pythiques [M. apolliniens 7] : Fondés pour expier le meurtre rituel du serpent Python, l'un des sept enfants d'*Échidna*, par Apollon, les jeux pythiques sont une forme particulière de Panégories. La fonction initiale des Jeux Pythiques était pour Apollon d'expier le meurtre de Python, considéré comme un crime par Zeus. Cela peut néanmoins être interprété comme une réaffirmation de la victoire des Dieux sur les Titans et la fin de l'Âge d'Or. Placés sous le patronage d'Apollon, le dieu des arts, les Jeux Pythiques sont une vaste compétition artistique, essentiellement dans le domaine de la musique, la danse et le chant.

Dans le contexte de Terre Seconde, le prêtre peut, lorsqu'il lance ce sortilège sur une cible consentante, qui soit l'un des artistes participant à cette compétition, lui conférer **pendant un an une faculté surnaturelle** d'influence lorsqu'il pratique son art. Cette faculté surnaturelle permettra à l'artiste d'imposer un état d'esprit de son choix à ceux qui seront en mesure de l'entendre chanter, jouer de la musique ou le voir danser (jet de volonté pour résister comme si le prêtre lançait le sortilège, ou résistance à la magie). Cela ne peut évidemment être utilisé en combat parce que bon, faut pas pousser Mémé dans les orties quand même.

Καθείματα ["Katheïmataï" ou "cela est décidé par le destin" : M. fatidiques 2] : Ce pouvoir est essentiel pour les Moïrides, puisqu'il leur permet de lire la destinée d'une personne face à eux, telle qu'elle a été décidée par les Moires. Le sortilège ne leur donne pas de récit général exhaustif, mais plutôt leur parle de l'adéquation de la situation courante de la cible par rapport à sa destinée, et les informe ainsi sur la nécessité de corriger la trajectoire de la personne. Un Moïride ne cesse jamais de découvrir la destinée d'une personne et c'est en faisant usage de ce pouvoir de nombreuses fois à différents moments qu'il pourra se faire une idée de la destinée de la personne. Tous les mortels n'ont pas nécessairement de destinée fixée par les Moires. Ceux qui vénèrent les dieux hellènes en ont forcément une, mais il arrive que des mortels tout-à-fait extérieurs aux peuples de culture hellène se voient dispensés un destin par les Moires.

Les larmes de Cerbère [M. orphiques et célestes 1] : Tel Orphée charmant le terrible Cerbère par la beauté de son chant, le prêtre peut conférer à vue à une cible volontaire une protection contre toute attaque ou action malveillante quelconque provenant d'une créature immortelle. Cette protection dure n heures et contraint tout immortel voulant exécuter une action malveillante à l'intention de la cible à réussir un jet de volonté contre le sortilège (ou de résistance à la magie), sans quoi l'action n'aura pas lieu et aucune action de ce genre contre cette cible ne pourra être tentée par l'immortel avant une heure révolue.

Ληϊάς ["Lēias" ou "captif" : Mystères fatidiques 5] : Lancé à vue sur une cible animée, ce pouvoir l'empêche d'emprunter les dimensions démoniaques ou non-euclidiennes (DNE : cf. *Cosmogonie*), soit en pratique d'effectuer une quelconque forme d'affusion ou téléportation. Jet de volonté pour résister. Durée : n rounds.

Lustration [M. célestes 5] : Proche du rite hébraïque du bouc émissaire, la Lustration est un rite qui ne peut se pratiquer qu'une fois l'an sur un lieu donné, visant à purifier ce lieu et la communauté qui y vit de toute forme de "poison". Le prêtre, accompagné de tous les membres de la communauté, fait faire le tour du village ou de la ville à un animal (veau ou jeune bœuf en général), ou alors à un homme nu, voire un couple formé d'un homme et une femme nus, portant seulement un collier de figues. À l'issue de ce parcours, l'animal est sacrifié ou la ou les personnes sont chassées (symboliquement ou définitivement).

Ce rituel permet de dissiper tous les *Envoûtements* actifs sur la communauté concernée (ainsi que les étrangers présents sur le lieu), ainsi que les possessions démoniaques éventuelles et de forcer au départ les créatures immortelles hostiles éventuellement présentes, ainsi que les revenants. La puissance du rite tient au fait que s'il est pratiqué avec un couple humain et que leur bannissement n'est pas symbolique mais effectif, alors les effets lustrateurs réussissent de manière automatique. Dans tous les autres cas de figure, le rituel aura l'effet d'un *Désenvoûtement* classique et les créatures immortelles (même en possession d'un mortel) ou revenants concernés pourront résister à la Lustration par résistance à la magie (aucun jet de volonté autorisé néanmoins).

Μαγέτας ["Maguétas" ou "envoûtement" : Mystères fatidiques 6] : Proche du pouvoir To khaôs para to khaôs, ce sortilège est beaucoup plus puissant, car il incarne la mission essentielle du Moiride : corriger la destinée, ou garantir qu'elle s'accomplisse. C'est une forme d'*Envoûtement* qui se pratique sur une personne, volontaire ou non (jet de volonté si non volontaire). Cet envoûtement peut être détecté, une fois lancé, mais sa cible ne se rendra compte de rien au moment où il est lancé, quel que soit le résultat de son jet de volonté. En effet, les Moires elles-mêmes nouent les fils de cet envoûtement particulier, ce qui le rend particulièrement difficile à déceler. Même les pouvoirs de type *Double-Vue* ne pourront le détecter que si le lanceur du sort réussit un jet de la compétence "identification de la magie" contre un seuil égal à $10+n+\text{rang}$ de l'affinité divine du Moiride. À défaut, le lanceur de sort percevra rien d'anormal.

En pratique, cet envoûtement est lié à la volonté du Moiride. Il lui permet, à condition d'être en présence de sa victime, de corriger son destin en influant, soit de manière positive, soit de manière négative sur ce qui lui arrive. Cette influence doit se faire en temps réel. En termes de jeu, le Moiride peut imposer un modificateur égal à son **+ ou - son ego** à tout jet de type d20 de la personne envoûtée. Cette influence ne compte pas comme une action à part entière du Moiride, mais nécessite qu'il soit en présence de sa victime et ne lui donne aucune conscience immanente de ce qui arrive à celle-ci.

Malédiction de Briséis [M. thalassiens 1] : Ce pouvoir peut en fait être lancé à un niveau d'exécution quelconque k. Très varié, il permet d'invoquer le pouvoir des éléments Eau et Air (cf. *Élémentaliste*), notamment dans le contexte d'un combat. La première application de ce sortilège est d'engendrer vent et/ou pluie, à un niveau plus ou moins fort selon k. $k=1$ déclenchera une pluie fine, ou une brise légère. $k=5$ sera suffisant pour une tempête capable de couler une flotte ou une pluie diluvienne, qui immobilisera une armée. $k=9$ peut engendrer des tornades susceptibles de faire voler des pierres tombales ou entraîner l'inondation d'une ville entière. La durée est à chaque fois de 24h.

À un niveau plus personnel, ce pouvoir peut être lancé à vue sur une cible quelconque et fonctionne comme un *Envoûtement*. Cet envoûtement imposera à la victime un malus de $-k$ sur tous ses jets de compétences de combat et de $-k/2$ (arrondi à l'entier inférieur) sur les jets de dégâts. Les sorciers *élémentalistes* de l'Air ou de l'Eau sont naturellement immunisés à cet envoûtement.

Métamorphose animale [M. dionysiaques 2] : Ce pouvoir est un équivalent de la Métamorphose animale en souvenance des mages draconistes (cf. *Métamorphose*).

Métempsychose [Mystères pythagoriciens 9] : L'élément central du dogme pythagoricien était la croyance en la réincarnation. L'âme est selon lui uniquement provisoirement purifiée par son passage dans l'Hadès, et ensuite renvoyée sur Terre selon une nouvelle incarnation humaine. Seules les âmes proches de l'harmonie divine par l'étude des mathématiques et de l'astronomie peuvent échapper au cycle des réincarnations pour accéder aux Îles des Bienheureux, soit en fait le Soleil et la Lune. Dans le contexte de Terre Seconde, ce processus est indépendant de la volonté des prêtres, et est lié à la bonne volonté des Dieux. En revanche, ce pouvoir permet d'éveiller chez une personne le souvenir de ses vies passées, en général perdu. La personne peut ainsi revivre ce passé oublié, mais aussi retrouver brièvement des compétences de ces vies anciennes.

Naturellement, ce pouvoir n'a de sens que s'il est pratiqué par une personne dont l'âme a subi ces réincarnations successives. En général, il s'agira d'adeptes des Mystères pythagoriciens, ou du moins de gens ayant la Teinte Spirituelle Tradition de l'Olympe, mais cela peut s'étendre à des gens qui ont été dans leurs vies passées de tels adeptes. La Métempsychose est un phénomène sacré particulièrement mystérieux (c'est le cas de le dire) et le prêtre n'a aucun moyen de savoir si la cible de son sort dispose de ces vies passées, ni quels souvenirs ou compétences vont être rendus à sa mémoire. Comme souvent, on compte sur l'esprit d'à-propos du Meujeuh.

La cible doit évidemment être volontaire. Pour ce qui est des souvenirs, ils pourront être évidemment récupérés définitivement. Les compétences en revanche seront récupérées pour une durée de n heures au maximum. Des facultés surnaturelles ou des affinités transcendantes ainsi que leurs extensions pourront être ainsi récupérées, ainsi que les niveaux équivalents des disciplines correspondantes.

Notez que ce rite n'est pas un but en soi des Mystères pythagoriciens. L'éveil de la conscience des vies passées doit se faire à travers la réflexion abstraite, et non ce genre de moyens magiques. Pour un prêtre, la Métempsychose doit rester un sortilège rare, une éventuelle récompense ou le fait de la nécessité, mais en aucun cas une démarche systématique.

Mnémosyne enchaînée [M. célestes, politiques et thalassiens 9] : Ce pouvoir permet de faire oublier définitivement à une cible une partie de ses souvenirs (jet de volonté si non-volontaire), correspondant à une période d'au maximum n jours ou bien à une

personne en particulier. Dans le second cas, tous les souvenirs spécifiquement liés à cette personne seront supprimés ou modifiés de manière à tronquer l'implication de la personne. La puissance de ce sortilège est que la mémoire de la cible est définitivement altérée et ne peut être restaurée. De plus, le prêtre devient le dépositaire du souvenir en question. Il peut ensuite restituer les souvenirs perdus en relançant ce sortilège, ce qui "réécrira" le souvenir.

Ναυκλήρημα ["Nauklèrima" ou "voyage" : 7] : Tel Orphée se jouant des frontières entre le réel et l'imaginaire, le prêtre peut utiliser ce pouvoir pour emprunter les sentiers torves, ou les dimensions non-euclidiennes (DNE, cf. *Cosmogonie*), à la manière d'un mage démoniste utilisant les **Chemins de Basse-Fosse** (cf. *la langue démoniaque*).

Nympholepsie [M. dionysiaques et apolliniens, 3] : Associé à Pan et Apollon, ce pouvoir permet de déclencher sur une victime à vue une crise d'épilepsie (surnommé "le mal d'Apollon"). Jet de volonté pour résister. La durée d'une crise de ce genre est en général de quelques minutes (1d6 par exemple) et peut s'accompagner d'une perte de connaissance (jet d'encaissement pour déterminer cela). Toute personne de Teinte Spirituelle Tradition de l'Olympe perdra deux points de Teinte Spirituelle s'il s'en prend à une victime en pleine d'épilepsie. La victime est évidemment incapable de toute forme d'action durant la crise.

Ômophagie [1] : Quoiqu'issu des Mystères dionysiaques (Dionysos portant parfois le surnom de "mangeur de chair crue"), ce pouvoir est commun à tous les mystères. Il se lance sur les chairs crues d'un animal lacéré, que le prêtre devra avoir tué de ses mains, en sacrifice à ses dieux. L'Ômophagie consiste à l'origine à dévorer ensuite ces lambeaux de chair crue, en s'identifiant ainsi à son dieu, comme une sorte de communion païenne. Ce rite permet aux personnes qui participent au festin d'acquérir, jusqu'à l'aube suivante, une faculté surnaturelle en rapport avec l'animal dévoré. Il s'agit bien d'une faculté surnaturelle (cf. *Règles > Facultés exceptionnelles*), et non d'un simple dopage en force ou endurance... Voilà quelques exemples à partir desquels le Meujeuh peut extrapoler :

animal	faculté
aigle	Astarojne
cerf	Immunité aux maladies + Immunité aux venins et poisons organiques
chouette	Yeux troubles
lézard	Régénération
lion	Auricula regis
loup	Parade automatique + Infravision + Rapidité encore plus surnaturelle de la mort qui tue
ours	Don pythonien
sanglier	Sans entraves (comme la faculté d'Assassin, mais à volonté le temps d'effet du sort)
serpent	Tourne-visage

Onction d'ambroisie [M. démétriages 9] : Ce pouvoir est issu de la légende selon laquelle Déméter oint le corps du jeune Dénophon d'ambroisie puis le soumet à la flamme chaque nuit, afin de brûler sa partie mortelle. Dans le contexte de Terre Seconde, il permet de transformer un simple mortel consentant en un *Procurateur* au service de Déméter. L'élue est en effet plongé dans la flamme, et en ressort sous la forme d'une créature immortelle. Les pouvoirs de cette créature sont à la discrétion du Meujeuh, mais le Procurateur reste proche de sa personnalité mortelle. Cette métamorphose est censée servir le prêtre ou la prêtresse à l'origine du sortilège : le Procurateur lui est en effet attaché et lui obéira jusqu'à une année révolue, après quoi, il prendra place auprès des Procurateurs de l'Olympe ou s'attèlera à une mission terrestre de son choix. Ce pouvoir impose également au prêtre un sacrifice permanent de 10 points de Grâce.

Oracle [M. apolliniens 1] : L'Oracle sera rattaché aux Mystères apolliniens dans le cadre de Terre Seconde, en raison de l'extraordinaire prestige que l'Oracle de Delphes acquit, placé sous l'égide d'Apollon, vainqueur de l'immortel Python, ancien gardien de l'Oracle. En réalité, de nombreuses cités disposaient d'un oracle, et Zeus, Athéna ou Hermès étaient aussi des dieux oraculaires. Toujours dans le cadre de Terre Seconde, les Oracles peuvent être nombreux. Chaque cité peut en avoir un, sous le contrôle des prêtres d'Apollon, mais aucun d'entre eux ne sera l'Oracle unique, jadis protégé par Python, et dont le retour devrait annoncer la fin de l'Âge du Fer (cf. *Cosmogonie*).

En pratique l'Oracle concerné par ce pouvoir est une citoyenne libre d'au moins 50 ans, choisie pour incarner la Pythie, à laquelle les consultants peuvent poser des questions. Elle siège dans le temple d'Apollon, au pied d'une statue d'or de celui-ci, assise sur un trépied placé au-dessus d'une faille dans le sol, censée conduire au Monde Chtonien, puisque Python est à l'origine le fils d'*Échidna*, elle-même fille de *Khthôn*, et par laquelle un vent venu des profondeurs soufflait (c'est le cas de le dire hirk hirk) sa réponse à la Pythie. La Pythie procédait des fumigations de laurier et de farine d'orge, mâchait du laurier et buvait l'eau d'une source sacrée, mais rien ne permet d'affirmer qu'elle agissait sous l'influence de drogues quelconques.

Consulter l'oracle impose au consultant une série de rites préalables : jeûne, abstinence, bains... Rien ne permet de contrôler l'accomplissement de ces purifications, mais si le consultant n'est pas suffisamment pur lorsqu'il pose sa question, il prend le risque que la Pythie reste muette. Le consultant doit payer pour pouvoir interroger la Pythie, et les prêtres procèdent au sacrifice d'une chèvre afin d'implorer une réponse du dieu Apollon. C'est dans ce rite sacrificiel que le prêtre lance le sortilège. Cela ne

garantit pas une réponse mais la rend possible et accorde à la réponse de la Pythie une valeur prophétique, si elle est donnée. Le prêtre peut également lancer ce sortilège individuellement à un niveau d'exécution k, auquel cas il sera équivalent au pouvoir de mage draconiste *Prescience*.

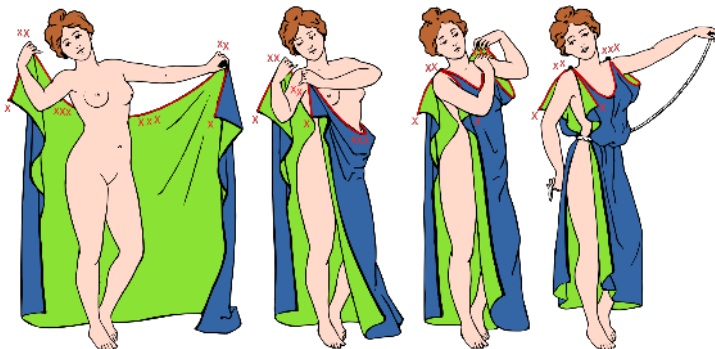
Oribasie [M. dionysiaques et orphiques 7] : L'oribasie est un rite qui se déroulait de manière irrégulière, indépendamment des cycles agaires (en général une fois tous les deux ans), et rassemblait les initiés des Mystères dionysiaques dans des lieux isolés, où ils se livraient à des danses frénétiques et orgiaques, pratiquant aussi l'ômophagie à cette occasion. Dans le contexte de Terre Seconde, participer à l'Oribasie permet également d'accéder à un niveau de conscience magique, et d'avoir des visions du passé. Les participants auront ainsi des visions leur révélant des actes ou événements passés les concernant, tels qu'ils se sont produits sous le regard des Dieux. Un prêtre peut également utiliser ce pouvoir en dehors de toute pratique religieuse, à la manière d'un simple sortilège, pour avoir accès à une vision du passé d'un lieu où il se trouve. Il peut demander à voir un moment précis du passé, soit par une date, soit par des circonstances définies en au plus n mots : "Que s'est-il passé ici lorsque untel et untel se sont parlés?". Si plusieurs occurrences correspondent à la question, la vision les présentera toutes... ce qui peut prendre beaucoup de temps, si les circonstances décrites sont très vagues.

Oshophories [M. dionysiaques 6] : Les Oshophores sont littéralement les "porteurs de hampe". Cette fête a lieu durant le mois de Pyanepsion (octobre), à l'occasion des vendanges. Elle prend la forme d'une course entre jeunes gens portant un pied de vigne à la main. Dans le contexte de Terre Seconde, les pieds de vigne portés sont ainsi protégés de la vermine pour l'année suivante, une fois replantés, et donneront un meilleur vin. De plus, le vainqueur de la course peut se considérer comme "protégé de Dionysos" durant toute l'année suivante. À chaque fois qu'il boira du vin, il disposera (tant que le vin n'aura pas été éliminé par son organisme) d'un bonus égal au rang en hiérarchie du prêtre ayant conduit le rite, qu'il pourra répartir à sa guise entre les caractéristiques actives suivantes : force, endurance, agilité, promptitude, souffle et imagination.

Ostracisme [5] : Lancé sur une cible en particulier, ce pouvoir permet au prêtre de bannir une créature imaginaire sur son hyperplan d'origine. La force de ce pouvoir est que **seule la résistance à la magie** permet d'y échapper. En cas d'échec, la créature évitera de se trouver sur Terre pendant n jours.

Palladion [M. pythagoriciens 8] : Ce pouvoir permet au prêtre de consacrer un Palladion, c'est-à-dire une effigie d'Athéna en bois d'olivier, afin de lui conférer le pouvoir de protéger la souveraineté de la cité. Troie en avait une entre ses murs, et Ulysse dut la dérober pour précipiter la chute de la cité. Le prêtre sacrifie la Grâce correspondant au coût nominal du sortilège et, tant que la statue est dans la cité, ses défenseurs pourront relancer systématiquement tout jet de dé de combat, quel qu'il soit, et prendre le meilleur des deux résultats (même s'il y a un échec critique). Un Palladion peut être présent, même si Athéna n'est pas la déesse principale de la cité.

Panathénées [M. pythagoriciens 7] : Les Panathénées prenaient place à la fin du premier mois de l'année attique, le 28 Hecatombaion, une soixantaine de jours après les Plyntéries. Elles commémoraient la naissance d'Athéna et sa victoire sur les Géants. 9 mois plus tôt, un collège féminin était désigné pour tisser un grand péplos (tunique féminine, cf. ci-contre) à l'intention de la déesse, brodé de décorations évoquant le combat entre les dieux et les géants. L'aube du 28, le péplos, enfin terminé, était solennellement porté sur l'Acropole, en une procession rassemblant tous les représentants de la nation. On déposait le péplos sur les genoux d'Athéna. S'ensuivaient un banquet public, ainsi que des sacrifices en l'honneur d'Athéna Polias, Athéna Niké et Athéna Hygie, représentant respectivement la déesse dans les domaines de la souveraineté, de la guerre, et de la santé corporelle et économique. Suivant Cronia, qui parque un éphémère retour en arrière aux racines rurales, les Panathénées célèbrent la cité, en tant que havre de civilisation et de loi, face au désordre qu'incarnent les géants. Dans le contexte de la cité, elles confèrent durant un an à toutes les personnes ayant participé au banquet un bonus de +6 à leurs jets de résistance contre la magie naturelle. De plus, l'enceinte de la cité elle-même ne peut être franchie par une créature immortelle ou revenante (hormis celles qui sont liées aux dieux de la cité) que si elle réussit un jet de résistance contre un seuil calculé normalement, selon les caractéristiques du prêtre ayant accompli le rite d'un point de vue magique. Au premier échec, la créature ne peut pénétrer la cité jusqu'aux prochaines Panathénées.



Panégories [2] : Les Panégories prenaient la forme de compétitions sportives panhelléniques. Les Jeux Olympiques en restèrent l'exemple le plus célèbre.

Outre qu'elles renforcent les liens d'amitié entre les cités, et permettent aux rivalités entre celles-ci de s'exprimer d'une manière pacifique, elles assurent un bon niveau sportif et militaire des citoyens. Dans le contexte de Terre Seconde, chaque prêtre peut, en lançant ce sortilège sur un guerrier quelconque participant aux compétitions, apporter à celui-ci n points d'expérience supplémentaires, et le double si le guerrier remporte au moins une compétition.

Panionia [M. thalassiens 5] : Il s'agit du sacrifice rituel d'un taureau en l'honneur de Poséidon. Les mugissements de la bête

étaient interprétés comme la voix du dieu et un présage à l'intention de la cité. Ce rite est en général accompli annuellement, mais peut aussi être exécuté de manière exceptionnelle, avant une expédition maritime de grande ampleur, comme l'a fait Alexandre le Grand avant d'envahir l'Asie Mineure. De fait, ce rite diminue fortement les risques de naufrage pour la flotte concernée, à moins que Poséidon ait une rancœur particulière contre les dirigeants de celle-ci.

Péan [M. apolliniens 5] : Il s'agit d'un chant sacré en l'honneur d'Apollon. Apollon ayant aussi une fonction agricole : celle de protéger le bétail, notamment le bétail de grande taille, le Péan sert en premier lieu à implorer sa protection en tant que divinité pastorale. Un passage de l'Odyssée illustre cette fonction d'Apollon, lorsqu'Ulysse et ses compagnons arrivent sur une île dont le bétail est consacré à Apollon et ne doit être battu. Hermès est également associé à cette fonction, car il protège le bétail de petite taille. Le Péan permettra donc, en tant que sortilège, de guérir du bétail malade, de petite ou grande taille.

Petite toison de Zeus [6] : Il ne s'agit point des poils pubiens du Père des Dieux, mais du nom littéral d'un rite permettant de consacrer une peau de bête, afin de lui conférer un pouvoir purificateur. Le prêtre choisit de sacrifier k (k étant inférieur ou égal à son rang en hiérarchie) points de Grâce dans la peau de bête en question, ce qui lui confère les pouvoirs suivants :

- toute personne marchant ou placée sur la peau de bête, volontairement ou non, subira un *Désenvoûtement* s'appliquant à tous les envoûtements éventuels actifs sur elle, et pourra donc refaire un jet de résistance contre chaque envoûtement, avec un bonus de +k. La règle habituelle sur les désenvoûtements s'applique (cinquième loi de *Viviane*),
- toute personne portant la peau acquiert un bonus de +2k contre la magie naturelle,
- toute créature "impure" d'origine imaginaire : Ténébride, *Diabole*, *Démon*, *Ange*, Procureur d'une divinité hostile, Créature de la *Douat* doit réussir un jet de volonté contre un seuil égal à 10+k pour ne pas être automatiquement bannie dans son UMI (Univers Matériel Imaginaire, cf. *Cosmogonie*) d'origine, dès lors qu'elle est en présence de la toison (en cas de réussite, la toison devient à jamais inefficace contre cette cible donnée),
- tout revenant doit réussir un jet de volonté contre un seuil égal à 10+3k pour s'approcher de personne portant la toison à plus de k m, et faire usage de ses pouvoirs magiques sur elle (en cas de réussite, la toison conserve son efficacité lors d'une nouvelle scène).

Enfin, les pouvoirs de bannissement et de protection de la toison n'ont d'effet que si elle est portée par une personne mortelle.

Phobos [3] : Issu des Mystères polémiques, ce pouvoir porte le nom de l'un des deux fils d'Arès, qui signifie "peur". À l'origine utile en combat, il a évolué vers une utilisation pour le commandement militaire, puis le commandement tout court. Il accorde jusqu'au crépuscule suivant à une cible volontaire une efficacité surnaturelle à sa compétence "Présence" et lui confère également la faculté "Intimidation". L'effet de la faculté "Intimidation" est accru en cas de réussite du jet de Présence : la victime perdra 1d4 rounds au lieu d'un seul. De plus, l'effet d'un jet de Présence réussit pourra aller bien au-delà des effets normalement attendus. Sans pousser les gens au suicide, elle pourra permettre d'éviter un combat, de disperser un groupe hostile, d'entrer dans un lieu gardé, d'amener une personne à donner son or etc... Mais un jet de volonté (ou de résistance à la magie) sera autorisé.

Plyntéries [M. pythagoriciens 6] : Cette fête se faisait lors du mois de Thargélion (mai) : on procédait au nettoyage du Palladion de la cité, soit de l'effigie consacrée d'Athéna, et de sa parure, dans un cours d'eau extérieur à la cité. le Temple était également nettoyé. Ensuite, on restaurait symboliquement l'idole d'un gâteau de figues sèches, puis les ephèbes l'escortaient pour la ramener au temple, à la lueur des torches. Il s'agissait en fait d'un jour nefaste, car on lavait la déesse de sa souillure, et tous les autres temples étaient impérativement fermés.

Dans le contexte de Terre Seconde, cette cérémonie permet au prêtre de restaurer la vertu magique du Palladion concernée, si un quelconque effet magique l'a détruite ou affaiblie, sans sacrifice supplémentaire de Grâce! Il doit cependant impérativement s'agir de la statue d'origine, sans quoi la cérémonie n'a pas de sens et une nouvelle idole doit être consacrée.

Procharistéries [M. pythagoriciens 3] : C'est une fête d'actions de grâce en l'honneur d'Athéna, qui a lieu en mars et est célébrée afin de favoriser la croissance des plantes (eh oui, encore, c'est une obsession chez les peuples agricoles). Dans le contexte de Terre Seconde, les Procharistéries ont aussi une valeur importante, relative au rôle d'Athéna, comme garante de l'harmonie et de la justice. Au cours du rite, le prêtre peut désigner n'importe quel participant de Teinte Spirituelle Tradition de l'Olympe, et il apprendra quels mensonges faits dans l'année passée pèsent sur la conscience de celui-ci, sans jet de résistance possible (seule la résistance à la magie peut opérer) de la part de la victime.

Proérosies [M. démétriques 7] : Cette fête a lieu durant le mois de Pyanepsion (octobre), juste avant le labour. Dans le contexte de Terre Seconde, les Proérosies permettent au prêtre qui y participe de gagner, pour l'année suivante, un bonus de +p (où p est le nombre de participants à la fête) aux compétences suivantes : **survie**, **chercher**, **discrétion**, **dissimulation**, **orientation** et **vigilance**.

Protélie [M. dionysiaques 2] : Il s'agit d'un rite auquel s'adonnent les jeunes gens avant leur mariage : ils offrent leur chevelure à Artémis en sacrifice, afin de garantir la fertilité du couple et la survie de la jeune épouse lors de sa future grossesse. C'est aussi un rite qui consacre le passage à l'âge adulte. La protection d'Artémis est en effet réelle, si un prêtre lance le sortilège en présence des fiancés.

Pyanopsies [M. apolliniens 4] : Les Pyanopsies sont une fête agraire qui a lieu en mai. On prote en procession un *eirésiôné*, soit une sorte d'"arbre de mai". L'auteur antique Plutarque le décrit ainsi : "*C'est une branche d'olivier entourée de laine, comme un*

*rameau de suppliant... On la garnit avec les prémices de fruits de toute sorte pour rappeler la fin de la stérilité". L'eirésioné est ainsi porté en procession jusqu'au temple d'Apollon, puis suspendu pendant un an au-dessus de la porte du Temple. Il incarne fécondité et prospérité, non pas sous l'angle sexuel ou familial, comme d'autres fêtes, mais de manière plus globale, en hommage à Apollon, protecteur des arts et de la civilisation. C'est une cérémonie urbaine célébrant la fin de l'hiver. À l'occasion de cette fête, on mange une bouille de fèves particulière appelée *pyanon*.*

Dans le contexte de Terre Seconde, on considère que ce pouvoir permet au prêtre de conférer au *pyanon* fabriqué à l'occasion de cette fête une vertu magique curative, en lien avec Asklépios. Le *pyanon* garde pendant un an une vertu d'antidote magique permettant à qui en mange de relancer un jet d'encaissement raté contre tout poison ou venin, il agit également comme une sorte d'antibiotique contre toute forme d'infection ou inflammation ainsi que comme un puissant antalgique.

Ranceur des Troyens [M. orphiques, célestes, thalassiens et polémiques 7] : Hormis Zeus et Héra, les autres dieux concernés par ces Mystères étaient plutôt du côté des Troyens durant la guerre de Troie. Ce pouvoir relève d'une forma particulière de basse-nécromancie. Lancé sur une cible (aucun jet de protection autorisé mais la résistance à la magie s'applique), il permet au prêtre d'invoquer jusqu'à *n* âmes de personnes ayant été tuées par la cible, à condition que ces âmes soient errantes dans la Douat (comme l'étaient celles des Troyens après le sac de la ville, car aucun rite funéraire n'avait été réalisé). Chaque âme aura alors le pouvoir d'apporter au prêtre un certain nombre de points de Grâce, utilisables uniquement pour lancer des sortilèges au détriment de la cible, égal au **carré de son Ka** (le Meujeuh pourra lancer 2d6 pour déterminer le Ka de l'âme concernée). S'il n'est pas entièrement consommé, ce bonus se dissipe à l'aube suivante.

Regard de Klôthô [Mystères fatidiques 2] : Ce pouvoir permet au Moiride de guérir une blessure d'un seul regard. En pratique, cela signifie qu'il peut ramener à son maximum les points de vie d'une localisation quelconque, sur une cible consentante, à vue. On dit qu'il "retisse le fil de la vie", puisant dans l'énergie génératrice de la Moire Klôthô.

Regard de Lakhésis [Mystères fatidiques 9] : Ce pouvoir invoque le pouvoir du Titan Nyx, personification de la Nuit et mère des trois Moires. Il permet de faire appel au lien antique existant entre la Douat et la Nuit, puisque la Douat est pour les Égyptiens une longue nuit à traverser. Le Moiride peut acquérir par le biais de ce pouvoir une perception de la Douat à travers un avatar. Il ne s'agit pas d'un double ploutonien (cf. *Douat, L'Âme immortelle, Nécromancie*) mais d'une créature de la Douat particulière, inoffensive mais capable de parler la langue des morts et d'interagir avec âmes mortes, doubles ploutoniens ou créatures de la Douat. Le Moiride peut envoyer cette créature de la Douat en toute région de celle-ci, par exemple auprès d'une âme morte, à condition d'être en présence du corps de celle-ci, ou d'un reflet ploutonien, à condition d'être en présence du nécromant correspondant. La localisation sera automatique si rien ne dissimule la cible, et échouera dans le cas contraire. Le Moiride étant en ubiquité totale avec la créature, il conserve sa pleine liberté d'action dans le Monde Matériel et peut maintenir la créature jusqu'à l'aube suivante. La créature elle-même a la forme d'une silhouette voilée, en pratique invisible sous la tenue blanche qui la recouvre, qui semble flotter dans l'air à la manière d'un spectre. Incapable de se défendre, elle perdra systématiquement tout combat dans la Douat, ce qui rompra le sortilège.

Révélation [1] : Ce pouvoir permet d'associer à la révélation d'un secret auprès d'une personne un *envoûtement* particulier, auquel la personne à qui on révèle le secret doit être consentante. Cet envoûtement s'enracine sans coût notable pour la victime, mais il crée en elle un mutisme permanent (jusqu'à désenvoûtement) si elle vient à révéler le secret qu'on lui a confié à un non-initié.

Rite du Sanctuaire d'Onchestos [M. thalassiens 1] : Dédié à Poséidon, le Sanctuaire d'Onchestos était le lieu d'un rite étrange : un char était lancé à pleine vitesse dans la direction d'un bois consacré à Poséidon, puis l'aurige sautait du char. Si le char se fracassait sur un arbre, on considérait que l'offrande avait plu au dieu et ses débris étaient alors disposés contre les murs du temple. Dans le contexte de Terre Seconde, on considérera qu'un tel sanctuaire permet de protéger, non pas les vastes flottes militaires, qui font appel à des sacrifices spécifiques, mais les pêcheurs et marins marchands. La fonction de ce rite est d'attirer la fureur dévastatrice du dieu sur le char, afin d'épargner les frêles embarcations utilisées quotidiennement par les Hellènes pour leur survie. Il permet donc d'assurer une période de tranquillité sur mer, pour les pêcheurs et marins de la communauté, égale à autant de semaines que le rang en hiérarchie du prêtre officiant, à condition bien entendu de ne pas partir en mer en pleine tempête.

Sacrifice à l'estran [M. thalassiens 4] : Il s'agit d'un sacrifice humain, utilisé en général pour apaiser la fureur de Poséidon. À l'image d'Andromède, c'est la mer elle-même qui se charge d'accomplir le sacrifice : la victime, une jeune fille, est enchaînée à l'estran, soit dans l'espace séparant la marée haute de la marée basse, de manière à ce qu'elle se noie à marée haute. Le corps disparaît, emporté par la mer assassine. Les Néréides servant à la cour de Poséidon se saisissent de la victime. Parfois, lorsqu'elles sont émues par la jeunesse ou la beauté de la sacrifiée, elles la gratifient d'un de leurs baisers, afin de lui permettre de survivre sans air, et l'emmènent avec elles dans les profondeurs des océans. L'utilité de ce rite en termes de jeu est très variable. En général il permet de retourner dans les bonnes grâces de l'ombrageux Poséidon.

Secrets d'Arès [M. polémiques et démétriques 6] : Il peut paraître étrange que ce pouvoir, essentiellement guerrier, soit partagé par les mystères démétriques, mais il fut un temps où les paysans durent s'armer pour défendre leur cité, et c'est de cet ancien ordre des choses que provient ce pouvoir. Il permet à un prêtre de conférer pendant *n* heures à une cible volontaire une faculté de combat quelconque, **même parmi celles normalement réservées aux guerriers et indépendamment des pré-requis de celle-ci**. Le niveau d'exécution du sortilège est alors égal au **coût en points de facultés** de la faculté concernée (plusieurs facultés peuvent ainsi être cumulées).

Secrets des Cyclopes [M. polémiques, politiques, pythagoriciens et célestes 3] : Ce sortilège peut être lancé à un niveau d'exécution quelconque k et est un équivalent du sortilège de mage draconiste Transformation inanimée (cf. *Métamorphose*).

Secrets des Orphéotélestes [M. orphiques 3] : Ce pouvoir des Mystères orphiques prend sa source dans le chamanisme dont l'orphisme est issu. Il est extrêmement puissant, car il ouvre les portes du Monde Spirituel et un accès aux pouvoirs suivants du *Chamanisme* : 1. Éveil chamanique (Gaumanek) 2. Transe chamanique (Manitou Kazo) 3. Invocation spirituelle. En effet, les Orphéotélestes étaient des vagabonds qui vendaient leurs sortilèges pour de l'argent ou de la nourriture. L'accès à ce pouvoir permet au prêtre d'utiliser ces trois pouvoirs seuls, ou en conjonction avec **n'importe quel esprit accessible** (cf. *Totems*), de la même manière que s'il était un chaman dont l'affinité Totem donnait accès à cet esprit, avec un rang en initiation équivalent égal au rang de son extension hiérarchie. Le coût en Transcendance est reporté en Grâce, mais **doublé**. De plus pour pouvoir utiliser les Secrets des Orphéotélestes, le prêtre doit sacrifier 20 points de Grâce de manière définitive.

Serment devant Zeus Polieus [M. célestes, pythagoriciens et politiques 1] : En tant que divinité suprême, Zeus préside à l'ordre cosmique mais aussi est un gardien de la morale et du respect de la parole donnée, essentiel à la Tradition hellénistique. Zeus Polieus incarne cette divinité vénérée par toutes les cités, et les protégeant, même lorsqu'il n'est pas leur dieu tutélaire. Bien que lointain, Zeus reste universel et ce pouvoir permet de créer un *Envoûtement* très difficile à dissiper (le seuil est égal à 10+le rang de l'affinité divine du prêtre) entre jusqu'à n personnes volontaires, prononçant un serment. Tant que l'envoûtement est actif, toute personne violant les termes du serment perdra un point de vie global (c'est-à-dire sur toutes ses localisations) de manière définitive et, dans le cas où sa Teinte Spirituelle est du type Tradition de l'Olympe, à la perte d'un point de Teinte Spirituelle. Des violations différentes conduiront à la répétition de la même sanction.

Skira [M. démetriques, thalassiens et pythagoriciens 1] : Cette fête a lieu dans la période mai-juin (mois de Skirophorion) et célèbre la fin de l'année selon le calendrier athénien antique. Elle est étroitement liée aux Thesmophories, et donc à Déméter, mais inclut Poséïdon et Athéna. Elle consiste d'abord en une procession guidée par les prêtres des trois mystères, rassemblés sous un dais appelé le Skiron, et ayant donné son nom à la fête. Outre cette procession, les hommes s'adonnent à divers jeux de dé et autres activités licencieuses, et la hiérarchie sociale entre hommes et femmes s'en trouve renversée. À Athènes, où le statut des femmes était particulièrement dégradé, elles avaient soudain le droit de quitter leurs quartiers pour se réunir et "manger de l'ail" selon une antique coutume. De nombreux sacrifices sont faits à cette occasion, et certains sont enterrés en prévision de la prochaine fête des Thesmophories.

Dans le contexte de Terre Seconde, ce carnaval peut être interprété comme l'union de l'agriculture et de la pêche, sous l'égide de la cité, représentée par Athéna. À cette occasion chaque prêtre peut acquérir un bonus de 1 point de Grâce définitif, ajouté à son potentiel nominal, par sacrifice réalisé. Ce bonus ne dure cependant qu'un an.

Στύγος ["Stygos" ou "haine" : Mystères fatidiques et polémiques 3] : Ce pouvoir permet au Moiride, en sacrifiant de manière permanente la Grâce correspondant au coût de ce sortilège, d'acquérir de manière permanente un bonus égal au rang de son affinité divine dans ses jets de dommages contre une catégorie de créatures immortelles/magiques (Titanides, Diables, Démons, Revenants...) ou de Teinte Spirituelle parmi les êtres mortels. De plus les cibles concernées auront un malus de la même valeur dans leurs jets de résistance contre les sortilèges du Moiride.

Synoikia [M. pythagoriciens 3] : Cette fête avait lieu à Athènes le 16 du premier mois de l'année attique : Hécatombaion, soit en été. Elle célébrait la fondation de la cité par Thésée, et le rassemblement de petites communautés en une seule, avec des lois et des institutions communes. C'est pourquoi "Athènes" est au pluriel : quatre tribus sont censées être à l'origine de sa fondation. Fête en l'honneur d'Athéna, Synoikia peut être étendue, dans le cadre de Terre Seconde, à toute cité comme une célébration de son existence, et de ce qui définit en effet la cité : un rassemblement de gens sous l'égide d'une même loi.

Dans le contexte de Terre Seconde, ce pouvoir permet également de renforcer la paix au sein d'une communauté. Lorsqu'il participe à une Synoikia, le prêtre, en lançant ce sortilège, peut apaiser les tensions au sein des participants et leur rappeler qu'ils dépendent tous de la même loi. De plus, le prêtre acquiert, pour l'année suivante, un bonus de **Présence** égal au nombre de participants au rite, **valable uniquement lorsqu'il essaie d'éviter une confrontation violente et d'apaiser les tensions**. Il ne s'agit pas d'un pouvoir magique : si aucun apaisement n'est possible par un effet de cette compétence, ce pouvoir ne change rien à cela.

Terreur de midi [2] : Ce pouvoir est à l'origine issu des Mystères dionysiaques et associé à Pan. Pan passait pour inspirer à l'heure de midi des terreurs paniques, sans doute des épisodes de démence liés à l'insolation. Ce pouvoir, utilisable uniquement sur une cible en contact avec la lumière du Soleil, permet dans le cadre de Terre Seconde d'inspirer une peur panique à une cible quelconque (jet de volonté pour résister), à condition que celle-ci soit capable de ressentir la peur. La victime fera tout pour ne plus être en présence du prêtre et évitera toute interaction, même indirecte, avec celui-ci, pour une durée de n jours.

Thalysies [3] : Les Thalysies sont une fête qui a lieu après la moisson, en l'honneur de Déméter. On cuit à cette occasion une bouillie de graines appelée *thargélos*. Ce pouvoir s'est étendu et permet en pratique au prêtre de multiplier par n^2 la vertu nutritive d'une bouillie de graines quelconque. S'il est de niveau 5 par exemple, une bouillie représentant un apport calorique individuel pour une journée lui permettra de tenir 25 jours, à condition d'en manger un petit morceau chaque jour. On voit ainsi certains prêtres garder un pot sur eux contenant du thargélos et se contenter d'une petite bouchée. De plus les besoins en eau sont

également couverts par le thargélos. On peut ainsi couvrir de grandes distances en mer ou traverser des déserts.

Theâtre [M. dionysiaques 6] : Les concours annuels de théâtre, ou Grandes Dionysies, sont un rite religieux extrêmement important. Ils se déroulent sur plusieurs jours fériés et sont le rite dévolu à Dionysos par excellence. Ouverts à tous, car Dionysos veut être honoré par tous, ils constituent l'une des rares occasions où l'ordre social est perturbé. Les Grandes Dionysies ont lieu au cours du mois attique d'Élaphèboliôn (mars-avril) et sont aussi importantes que les Panathénées. Des spectacles de tragédie, comédie, drame satirique se succèdent dans l'amphithéâtre à un rythme effréné. On attribue un prix aux vainqueurs et les auteurs y présentaient chacun un de leurs textes.

Dans le contexte de Terre Seconde, les Grandes Dionysies sont le moment de gloire du dieu, qui a soudain préséance sur tous les autres, et même Apollon, pourtant le patron des arts. De ce fait, les prêtres de Dionysos acquièrent à cette occasion une faculté surnaturelle particulière : la **catharsis**. Ils peuvent l'utiliser jusqu'à n fois au cours de l'année suivante. La catharsis, littéralement la "purification", peut -être comprise, dans le cadre du théâtre, comme une purification des passions du public par le fait de les voir mises en scène. Le Théâtre a donc un rôle à jouer dans le fait de dompter l'hubris, la démesure, la folie, la violence... par la catharsis. Dionysos devient un dieu de la continuité par le fait qu'il permet de canaliser les passions et les tensions sociales à travers l'art.

Dans le contexte de Terre Seconde, la catharsis apporte aux prêtres de Dionysos un pouvoir redoutable : celui de convertir l'émotivité d'une cible capable de ressentir des émotions en une évanescence magique (jet de volonté ou de résistance à la magie, calculée sur la base du niveau de maîtrise de ce rite). L'émotion doit évidemment être présente chez la cible : ce pouvoir ne peut être utilisé pour susciter une émotion nouvelle. La forme première de la catharsis est tout simplement de purifier la personne de sa propre hubris, en le soulageant momentanément de la force de ses passions et en l'éloignant du passage à l'acte. Cela peut permettre d'apaiser une personne décidée à en découdre, à condition que cette intention procède de sa propre émotivité : jalousie, envie, haine, susceptibilité... Un soldat en guerre n'est en général pas guidé par son émotivité, pas plus qu'un membre du Guet ou le garde d'une forteresse. Une forme déviante, mais potentiellement fort efficace, de la catharsis consiste à modifier les passions "captées" par le prêtre pour les rendre ensuite à leur "propriétaire", qui subira de plein fouet la modification de ses émotions. Cette modification (qui durera n heures) ne peut aller dans le sens d'une inversion de l'émotion concernée, mais seulement d'une variation, pouvant éventuellement faciliter le passage à l'acte au lieu de l'empêcher, ou encore introduisant un biais dans l'expression de cette émotion, ou une confusion entre deux émotions existantes. Un amant heureux pourra par exemple devenir jaloux etc...

Thesmophories [Θεσμοφóγια : M. démétriques 4] : Exclusivement réservés aux femmes, ces rites se déroulent durant 3 jours au mois de Pyanepsion (octobre). Cette fête célèbre le retour de Perséphone-Coré sur Terre, elle rend hommage à "Déméter Thesmophoros", soit littéralement "Déméter apportant les lois". Seules les femmes citoyennes mariées peuvent y participer. Le premier jour se nomme Anodos et correspond à la montée des femmes au sanctuaire du Thesmophorion, lieu réservé spécifiquement à cette fête. Lors de cette journée, certaines femmes, appelées les Puisseuses, vont déterrer les restes putréfiés d'offrandes (gâteaux, porcelets...) déposées 4 mois auparavant, lors de la fête des Skira, dans des anfractuosités souterraines. Ces restes sont ensuite utilisées comme engrais fertilisant et mêlés aux semailles. La deuxième journée se nomme Nestéia et commémore le deuil de Déméter par le jeûne et la retraite. Seules les graines de grenade peuvent être mangées à cette occasion. La dernière journée se nomme Calligénéia ou "Belle-naissance" et célèbre le retour de Perséphone. Les femmes se livrent alors à divers rites de fécondité. À l'occasion de cette fête, les femmes fabriquent des figurines en argile et des gâteaux à l'image des organes mâle et femelle. Ces figurines sont alors manipulées pour simuler des accouplements rituels, et associés à des flagellations ou des joutes oratoires.

Outre un effet magique sur la croissance des cultures et leur résistance à l'hiver, ce rite a une conséquence particulière pour la prêtresse qui le dirige : il lui permet d'obtenir une vision concernant des délits dont les coupables n'aient pas été punis ou à l'inverse d'innocents ayant été punis à tort.

Thyrse [M. dionysiaques 3] : Ce pouvoir permet de transformer un simple bâton de bois surmonté d'une pomme de pain et serti de lierre en une arme magique, utilisable par toute personne ayant été initiée, même partiellement, aux Mystères dionysiaques. Le sortilège dure jusqu'à l'aube suivante, et fait du bâton une arme équivalente à un bâton de fer, mais capable de toucher les immortels (matériels) indépendamment de leurs immunités, et aux caractéristiques modifiées suivantes : DA=8/DP=16/DG=1d20 (aucun bonus de force ou d'une autre caractéristique n'est autorisé)/Robustesse infinie.

Τὸ χάος παρὰ τὸ χάος ["To khaôs para to khaôs" ou "le Chaos contre le Chaos" : M. fatidiques 1] : Ce pouvoir est paradoxal, parce qu'il prétend corriger le Chaos, soit le fait que les gens ne suivent pas leur destinée, en utilisant le Chaos lui-même. Emprunté aux sorciers chaomanciens (cf. *Chaos*), il permet de modifier un événement venant de se produire. En pratique, ce pouvoir agit comme une sorte de bénédiction, permettant à une cible ayant accepté volontairement cette bénédiction, de relancer n fois un jet de dé au résultat défavorable (même les échecs critiques!), à condition que ce résultat défavorable menace de remettre en cause l'accomplissement de son destin (ce dont le Meujeuh est en fin de compte seul juge). La bénédiction dure jusqu'à épuisement des n "jokers" ou n jours révolus. Relancer le dé se fait sur le moment, il n'est pas possible de revenir plus loin en arrière. De plus le dernier jet de dé obtenu est le seul qui vaille.

Toison spartiate [M. polémiques 3] : Les Spartiates avaient l'habitude de porter les cheveux longs et accordaient beaucoup d'importance à leur chevelure, considérée comme une parure essentielle et révélatrice de leur force. C'était également valable pour les femmes spartiates, seules femmes grecques à recevoir un entraînement militaire. On retrouve là le mythe de la force de

Samson présente dans ses cheveux. Lorsque ce sortilège est lancé sur une cible volontaire, il consacre sa chevelure à Arès, de telle manière que, tant qu'elle ne sera pas coupée (bon allez, les pointes on vous les accorde) et restera bien soignée (Meujeuh seul juge), la personne disposera d'un bonus de +h (h étant le niveau en hiérarchie du prêtre officiant au moment du sortilège) qu'il peut répartir à sa guise entre les caractéristiques suivantes : force, endurance, promptitude, souffle, agilité, dextérité et perception. Ce sortilège est une forme d'*Envoûtement* volontaire, qui obéira à toutes les règles liées à cette forme de magie.

Toucher d'Asklépios [2] : Ce pouvoir issu des mystères apolliniens permet d'invoquer la faveur du dieu de la médecine. Il multiplie la récupération naturelle des blessures ou maladies d'une cible volontaire par le rang de l'affinité divine du prêtre, et ce durant n jours.

Toucher d'Atropos [4] : Quoique provenant des Moirides et des Mystères fatidiques, ce pouvoir ne leur est point réservé. Lancé sur une arme quelconque, ce sortilège lui donne la capacité de toucher toute créature matérielle, indépendamment des immunités de celle-ci, et ce pour une durée de n heures.

Toucher de Prométhée [M. démétriques 4] : Ce redoutable pouvoir permet de soigner instantanément à vue une personne volontaire de toutes ses blessures et de régénérer un éventuel membre perdu (pas la tête, évidemment espèce de petit malin).

Tyrannos [M. célestes 6] : Ce pouvoir est un envoûtement qui peut s'appliquer à n cibles volontaires. Il crée un lien puissant entre ces personnes et un autre personne (qui ne peut être le prêtre), qui joue le rôle de "tyran" (littéralement "roi"). L'envoûtement impose à chaque victime de devoir réussir un jet de volonté pour désobéir à un ordre direct quelconque du tyran. Ce sortilège garantit la position des rois dans les cités tétranésiennes, et correspond à une sorte de serment de fidélité.

Ubiquité imaginaire [M. dionysiaques 6] : Ce pouvoir permet au prêtre d'envoyer jusqu'à n images de lui-même en n lieux différents (où il ait été présent ou bien dont il ait une vue par Empathie). Ces images sont de simples hologrammes, mais il peut voir, entendre et parler par leur intermédiaire et même lancer des sorts comme s'il était présent. Ces images ne peuvent bouger en revanche et seront présente pour une durée maximale de n heures. Chaque hologramme peut être dissipé, mais les autres ne sont pas affectés si la *Dissipation* réussit.

Uranide [M. orphiques 7] : Ce pouvoir est lié au lignage particulier d'Aphrodite, née des organes génitaux d'Ouranos, après que son fils Cronos les lui ait tranchés, avant de les jeter dans la mer. Le sang d'Ouranos étant censé avoir produit la pierre uranique (cf. *Alchimie*), ce pouvoir permet "d'uraniser" une cible volontaire, soit de la rendre **immunisée à toute forme magie de manière permanente**. Cette immunité implique notamment que la cible ne puisse point bénéficier non plus des effets bénéfiques de la magie, et est identique en cela à celle des *Nibelungen*.

Zalmoxis [M. appoliniens 2] : Le chaman thrace Zalmoxis a transmis à Apollon nombre de secrets relatifs au Monde Spirituel. Ce pouvoir permet au prêtre de reproduire l'un des deux pouvoirs chamaniques de base (cf. *Chamanisme*) : le Gaumanek (éveil chamanique) et le Manitou Kazo (transe chamanique), dans leur utilisation de base, c'est-à-dire sans lien à aucun esprit en particulier.