

Terre Seconde

La Planète Fantôme

Encyclopédie Physique et Métaphysique

N

*Mes demeures mystérieuses
ont été profanées.
Mes repaires ont été révélés.
Les esprits sanctifiés ont été
précipités dans les ténèbres.
Mais l'œil divin d'Horus
m'a sanctifié...*

Le livre des Morts (inv. 44)



*Ô vous,
Souveraines Hiérarchies
du Ciel, de la Terre,
et du Monde des Morts!
Voici que, suivi du défunt,
je viens vers vous.
Qu'il demeure ici à jamais.*

idem (inv. 18)

NAGA

Voir aussi Arya

"Serpent" en sanskrit. Serpents à plusieurs têtes issus de la mythologie hindoue, les nagas sont parfois considérés comme des incarnations du dieu Vishnou. Ce sont des habitants du monde souterrain dont ils gardent jalousement les trésors. Ils ont pour ennemi naturel l'aigle géant mythique appelé Garuda, lui aussi incarnation de Vishnou. Ils forment ensemble la nature ambivalente du dieu. À la fois terribles et bienveillants, ils peuvent être rapprochés en ce sens du dieu égyptien Seth et du cobra qui le symbolise et qu'on retrouve sur la couronne de Pharaon, à la fois destructeur et protecteur. Dans l'iconographie khmer, le naga à nombre impair de têtes est mâle, tandis que les femelles en ont un nombre pair.

Dans le contexte de Terre Seconde, les nagas sont en effet liés à Vishnou, mais ce sont aussi des créatures monstrueuses autonomes. Chaque tête a une morsure différente et des traits légèrement différents. Ainsi un connaisseur saura de quel nature est le venin d'une tête à son apparence.

Chaque tête peut être considérée comme une localisation et possède 30 pv. Le corps en possède 60. Il est considéré comme disposant d'autant d'attaques (Armes 0/Esquive 10/Mouvement 10) par segment que de têtes, et chaque tête est une arme de difficulté 8 en attaque (ne pare jamais; Facultés: Vif-Argent, Anticipation). Parmi les différents pouvoirs des venins (tous de virulence 20) on trouve les possibilités suivantes: inconscience ou paralysie pour autant d'heures que la marge d'échec, mort, folie temporaire, peur panique, prive de l'usage de la Transcendance pour autant de jours que la marge d'échec, infection par un bébé-naga qui arrivera à gestation en 3 mois, tuant son hôte à la naissance, liquéfaction de l'intérieur en 1d6 heures (et mort longue et douloureuse), frénésie guerrière conduisant à attaquer ses alliés s'il y en a à l'entour...

Le venin peut être utilisé en poison insinuatif (magique ou non, voir suivant l'effet), mais il doit pour cela être mêlé au sang de son propriétaire. Par ailleurs un cœur de naga représente une réserve de 3T brute, la peau fait d'excellentes armures de cuir (pro 5, rob 300) et les yeux contiennent 1T brute chacun.

L'épure prométhéenne du Naga a un coût de 190.

NÉCROMANCIE

Voir aussi L'Âme immortelle, La Douat, Cosmogonie, Maléfices, Le Monde des Rêves, Procurateurs et Suppliants

Nécromantique: Sortilèges

1	mar tch'ethf n we*<i>e</i> (ne le dis à personne)
2	g mouy se (je l'ai trouvé)

3	thi ekh (je sais)
4	mmann we* e (il n'y a personne)
5	yahhathphe (La Lune s'est couchée)
6	me Hwa Href (donne m'en encore plus)
7	phezh e we* Hafe (un serpent m'a mordu)
8	ali phey mer ntthe emay (éloigne ce mal qui est en moi)
9	yahmassye (la Lune est née)



Nécromantique: Création

1	thi guimef/thi guimes (je le trouve/je la trouve)
2	kheakh e e khethre ri (conduis-moi sur l'autre rive)
3	ali thekh (disparaît)
4	ne rame ntthe mou phire (ceux qui ne sortiront pas)
5	mariyf* ann (ne le refais jamais plus)
6	thewe se (cela m'appartient)
7	oube e tchhi ney thawe ntthe ntoukh (je voudrais ces sandales que tu portes)
8	thi ire sekh (je suis scribe)
9	wehay ne metch'e mbbeh phej nathhe a wetaf se n wat nafe (j'ai posé devant ce grand dieu les écrits, puisse-t-il les juger favorables)

Nécromantique: Arcanes

Ils dépendent de la voie choisie. En voici la liste alphabétique:

A

[L'abominable Apopi](#) [7]
[Amaït, reine du néant](#) [7]
[Am-aau, celui qui rompt les Tablettes d'Ecriture](#) [7]
[Les âmes-oiseaux du dieu Khepra](#) [6]
[L'arme de fer du dieu Shou](#) [2]
[Armes de Thoth](#) [6]
[Les Archontes des Planètes](#) [5]
[Avaleur](#) [8]
[L'avenir fleurit à ma rencontre](#) [10]

B

[Le Balafré qui repousse les Enragés](#) [7]
[La barque de Khepra](#) [6]
[La barque mystérieuse aux voiles tissées des vertèbres d'Apopi, naviguant dans les régions abyssales où furent précipitées les étoiles chassées de leurs orbites](#) [11]
[La barque solaire du dieu Sokaris](#) [5]
[Bastet, princesse de la Nouvelle Lune](#) [11]
[Bénédiction de Keb](#) [2]
[Bénédiction de Sekhmet](#) [2]
[Bénédiction de Smam, le Dieu-Victime](#) [2]
[Bénédiction du Serpent, fils de la Terre](#) [9]
[Le blé de Perséphone](#) [4]
[Le blé rouge du Soleil et le blé blanc de la Lune](#) [6]
[Les bracelets du Faucon et du Phénix](#) [2]

C

[Celui qui guette dans les Ténèbres](#) [6]
[Celui qui traverse le Ciel de part en part](#) [3]
[Cerbère](#) [11]
[Charon](#) [6]
[Le Chemin des Secrets](#) [5]
[Les chiens buvant l'eau de l'étang sacré d'Horus](#) [1]
[Les clefs du Palais du Commencement](#) [6]
[Cœur mort](#) [1]
[Cœur-qui-veille](#) [7]
[La cohésion des âmes multiples](#) [8]
[La Conjuration des Purs](#) [3]
[Corne de Brume](#) [4]
[La couronne aux serpents](#) [10]
[La couronne de l'aube](#) [6]
[La couronne d'Hathor](#) [11]
[Les créatures Ksemiu, gardiennes des routes de l'Au-delà](#) [8]
[Criailleur](#) [6]
[Le cycle des métamorphoses de Khonsu, le dieu de la Lune](#) [11]

D

[La déesse à tête de Lynx](#) [7]
[La déesse à tête de Scorpion](#) [7]
[La déesse aux yeux d'émeraude](#) [9]
[La déesse Maat frappe de sa propre main](#) [7]
[La déesse néfaste au visage tailladé](#) [11]
[La déesse-serpent Naau](#) [9]
[Les déesses-serpents surgissant du sable](#) [3]
[La demeure des millions d'années](#) [4]
[Le démon au visage voilé](#) [3]
[Le démon Nendja](#) [7]
[Le démon rouge revendique l'oeil divin](#) [4]
[Les démons mange-mémoire aux langues acides](#) [3]
[Le dieu à double Tête de Lion](#) [8]
[Le dieu au visage unique](#) [6]
[Le dieu Sebek, maître du Sanctuaire dissimulé](#) [1]
[Le dieu solaire Septu](#) [9]
[Les dieux régulateurs des rythmes sacrés](#) [6]
[La divinité dont le nom ne doit pas être révélé](#) [9]
[La divinité maîtresse de l'éternité de la Terre](#) [5]



E

[L'eau froide de la source Hvergelmir](#) [5]
[Éaque](#) [8]
[Les Elfes du Froid, ceux qui brisent les genoux des ennemis](#) [3]
[Les elixirs d'impondérables](#) [10]
[Emmanha ou l'onction des mains de Nordger Ormraël](#) [7]
[L'encrier et la palette](#) [8]
[Les Enfants de Shu](#) [9]
[L'enquêteur](#) [2]
[Entrée dans le Monde Inférieur](#) [1]
[L'épaisse chevelure d'Isis](#) [5]
[L'épée acérée du dieu Aker](#) [7]
[Les errants du Nifelheim aux visages gris](#) [3]
[L'épervier d'Isis](#) [3]
[L'Esprit préposé à la Balance du Jugement, émanation du dieu Khnoum](#) [3]
[L'Esprit qui dévore son propre bras](#) [2]
[Les Esprits à tête de crocodile](#) [9]
[Les Esprits divins de la Lune et du Soleil](#) [12]
[Esprits-Gardiens armés de longs couteaux](#) [1]
[Et la Terre, silencieuse, t'écoute](#) [12]
[L'être aux aspects multiples suspendu la tête en bas](#) [2]
[L'éventail de Perséphone](#) [8]

F

[Le Faucon d'Or, premier-né des dieux anciens](#) [7]
[Les fils de l'Hôte](#) [10]

[La Formule de la Demeure cachée](#)[3]

G

[Le Gardien des canaux du Lac de Feu](#)[10]
[Garm, le chasseur](#)[5]
[Le Génie de la Constellation Sahu, maître d'Héliopolis](#)[6]
[Les Génies des Etoiles Fixes](#)[9]
[Les Génies planétaires parcourant leurs orbites](#)[9]
[Gloire-Etendue](#)[4]
[La Grande Magicienne](#)[12]
[Grande-Voix](#)[12]
[Grimoire de la Folie Volontaire](#)[12]

H

[Hesyou](#)[6]
[Les Heures du Deuil](#)[5]
[L'hirondelle ivre des parfums de l'horizon en flammes](#)[8]
[L'histoire secrète des dieux que Nout enfanta jadis](#)[12]
[Hôdur, le hérault du Crépuscule des Dieux](#)[10]
[Hrimgrimir, le Gardien du Nifelheim](#)[8]
[Les hurlements des démons chauves](#)[4]
[Hymne à la gloire de Râ](#)[6]

I

[Les Iaani, esprit-serviteurs cynocéphales](#)[4]
[L'île du Lac d'Horus](#)[11]
[In et Abdjou](#)[5]
[Incantation du Seigneur de la Douat aux puissantes mâchoires](#)[1]
[Iqdou](#)[11]
[L'iris incandescent des yeux nouveaux de la déesse](#)[3]

J

[Les jumeaux infâmes de Seksek](#)[10]

K

[Kher-Heb](#)[2]
[Khnum, le Seigneur de Pshenu](#)[4]

L

[Le lac d'émeraude](#)[7]
[La lance du fils de Nout](#)[10]
[Les lances d'Hathor, les soldats de Râ](#)[7]
[Les lettres noires de mon nom véritable](#)[4]
[Les lèvres de cristal de Maat](#)[12]
[Le lion Rehu](#)[8]
[Le Livre des Métamorphoses](#)[4]
[Lorsque les Danaïdes entendirent la lyre d'Orphée](#)[3]
[Le lys d'émeraude du dieu Hotep](#)[3]

M

[La main d'Isis essuyant le sang qui ruisselle de l'oeil arraché d'Horus](#)[5]
[Le Maître d'Héracléopolis](#)[6]
[Le Maître des monstres](#)[4]
[La malédiction des Esprits-Pêcheurs](#)[7]
[Mandjat](#)[12]
[Mange-ordure](#)[6]
[Mange-serpents](#)[8]
[Le Manuscrit inachevé de Memphis](#)[8]
[Les Massacres parcourant les solitudes cosmiques](#)[5]

[Mehen du Lac des Millions d'années](#) [12]
[Minos](#) [7]
[Modeleur-des-Pains-frappe-Voix](#) [9]
[Les Moissons dérobées aux champs d'Heskheri, Fils de la Veuve](#) [1]
[Les Murailles embrasées du Monde Inférieur](#) [2]
[Les Mystères d'Hermopolis](#) [8]
[Les Mystères de Iunu](#) [5]
[Les Mystères de Ker-aha](#) [5]
[Les Mystères de Khemenu](#) [6]
[Les Mystères de Létopolis](#) [6]
[Les Mystères de Nekhen](#) [6]

N

[Nebt, le démon-piège](#) [1]
[Nefer-Toum le Dieu-Lotus](#) [10]
[Nekhem](#) [9]
[Ne-joue-pas-avec-le-couteau](#) [12]
[Ne-point-taillader-le-Visage-du-Gardien-du-Lac](#) [9]
[Neterduai, Seigneur de l'Etoile du Matin](#) [1]
[Les Neuf Hymnes](#) [6]
[Noms des divinités de l'Orient céleste](#) [1]
[Nout chassant les Ténèbres](#) [3]

O

[L'oeil d'émeraude](#) [8]
[L'Ombre de Serket](#) [4]
[L'Ordonnateur des Mystères](#) [12]

P

[Paroles d'accusation](#) [3]
[Les paroles de Nout](#) [7]
[Paroles de Puissance](#) [2]
[Les paroles des quatre enfants divins d'Horus](#) [9]
[Les paroles révélées par Thoth pour entrer dans le Disque Solaire](#) [8]
[Le pas suspendu du héron](#) [6]
[La peau retournée du Taureau Mnévis](#) [10]
[Le Phénix d'Héliopolis, Gardien du Livre des Destins](#) [6]
[La porte de Sygin](#) [2]
[Les Portes Mystérieuses de Râ](#) [3]
[Porte-Visage](#) [9]
[Pour rendre parfait l'Esprit sanctifié du Défunt](#) [12]
[Pour vivre par la Respiration](#) [6]
[Prière du suicidaire](#) [4]
[Le Prince du Royaume du Silence](#) [5]
[Les Prisonniers de l'encre rouge](#) [10]
[Les Profondeurs du lac du Ciel](#) [7]
[Promesse à Pluton](#) [6]

Q

[Les quarante paroles d'Horus à Osiris](#) [6]
[Les quatorze lats](#) [12]
[Que mon âme soit placée tel un joyau sur le front de Râ](#) [8]

R

[Reconnais et soustrais le damné de ce monde](#) [5]
[Le regard du Seigneur de la Soif](#) [5]
[La région de l'éternel devenir](#) [4]
[La Reine des Solitudes au visage bifide](#) [11]
[Le Renversement des Formes](#) [5]
[Repousse-Visage aux Voix Multiples](#) [7]
[Rerek, le mangeur d'ossements](#) [9]
[Rhadamante](#) [9]
[Rituel d'ouverture de la bouche](#) [2]

[Rituel de la Confession Négative](#) [7]

[Les Runes Interdites](#) [4]

[Le Rythme sacré des Révolutions célestes](#) [11]

S

[Le Sanctuaire d'Abydos](#) [5]

[Le Sanctuaire d'Unnu](#) [6]

[Le sang chaud des Impurs](#) [5]

[Le sang de l'Hôte](#) [1]

[Le sang des innocents](#) [7]

[Le sanglier noir de la région de Buto](#) [10]

[Le sceau de la Géante Thökk](#) [6]

[Sceau de Thoth](#) [8]

[La sculpture de l'ombre](#) [11]

[Les secrets de Niddhögg, fils du Crépuscule](#) [12]

[Le Seigneur des Démons Rouges](#) [12]

[Seigneurs de la Durée, Princes de l'éternité](#) [3]

[Sektet](#) [9]

[Les sept Esprits obéissant au Seigneur Sépa](#) [7]

[Les sept régions du Sekht-Hotep](#) [6]

[Le Serment des Douze Hivers](#) [3]

[Les Serviteurs de la déesse Hotep-Sekhus](#) [7]

[Le silence d'Elvidnir](#) [1]

[Sortie de l'âme vers la lumière du jour](#) [12]

T

[La tablette d'émeraude suspendue au cou de Râ](#) [3]

[Le Talisman de cornaline](#) [4]

[Tatunen aux bras étoilés](#) [2]

[Les Tempêtes](#) [7]

[Le Temple du dieu au visage terrifiant](#) [3]

[Le Temple du Dieu Uhem-Hra](#) [8]

[Terreur-des-Démons](#) [12]

[La tête tranchée du démon Haï](#) [7]

[Les Tisseuses d'Illusion aux doigts gelés](#) [12]

[La torche allumée et la tablette de cristal](#) [3]

[Toum au milieu de l'Océan céleste](#) [7]

[Le Tourne-Visage](#) [4]

[La trace évanescante que laissèrent les pieds nus d'Eurydice sur le sable de l'Hadès](#) [3]

U

[Up-Uaüt, celui qui ouvre les chemins](#) [5]

[Les Ushebtî et Shaebtî, ceux qui répondent à l'appel](#) [3]

V

[Les vagues mauvaises repoussant l'âme loin du bateau Neshem](#) [2]

[La Vallée des Tombeaux](#) [7]

[Le Vent du Nord qu'envoie Nout, la déesse de l'Océan Céleste](#) [9]

[Le ventre fécond de Nephtys](#) [5]

[Le Vêtement de Pureté](#) [1]

[Visage-d'Hippopotame-terreur-des-rebelles](#) [8]

[Visage-qui-veille](#) [6]

[Vision d'Uadjet](#) [6]

[Vision impériale](#) [4]

[Les Voies souveraines de la Cité Djedu](#) [6]

[La-voix-de-plus-en-plus-basse](#) [2]

Y

[Les yeux impassibles des Esprits à tête d'épervier](#) [1]

Sous son acceptation première, le terme "nécromancie" désigne toute forme de magie liée à la Douat et aux morts. On parle de nécromancie pour

désigner donc certains pouvoirs particuliers dans toutes les pratiques de magies ou de sorcellerie existantes. On évoquera ici cependant principalement la véritable nécromancie, celle des nécromants et des prêtres de la Mort, issue de la langue nécromantique, l'une des neuf langues enchantées.

La langue nécromantique a été révélée aux hommes de Terre Seconde liés à la réminiscence de l'Ancienne Égypte de Prime Terre sous la forme de la langue hiéroglyphique des anciens égyptiens. Ces hommes ont fait de la langue nécromantique leur langue liturgique, reprenant le culte des dieux égyptiens, devenus réels par la magie de Terre Seconde, et les premiers Prêtres de la Mort sont apparus sous la forme des cinq premières voies divines de la nécromancie présentées dans la section des pouvoirs d'Arcanes. Pour les héritiers de l'antique culture égyptienne, ces prêtres de la mort sont avant tout leurs prêtres, et leur sacerdoce concerne tous les aspects de la vie. La religion de l'Ancienne Égypte étant cependant sans doute l'une des religions les plus influencées par les rites funéraires, on l'a choisie comme base de la magie nécromantique. Par conséquent, sur Terre Seconde, le trait est forcément la religion des Rame n'Khoume (cf. *La Douat*), c'est-à-dire les héritiers de la culture de l'Ancienne Égypte, est particulièrement marquée par l'idée de la Mort.

La langue nécromantique fut créée par un homme qui reprit le nom de l'un des scribes égyptiens les plus fameux de Prime Terre:

Imhotep. Né en Khôme - c'est-à-dire la réminiscence sur Terre Seconde de l'Ancienne Égypte de Prime Terre - Imhotep reconstruisit tout le savoir des anciens prêtres égyptiens de Prime Terre sous la forme de la langue nécromantique, en tant que langue enchantée, et fut l'un des neuf disciples d'Epsonnaï. C'est ainsi que furent créées les cinq voies divines et la voie du Scribe, voie profane mais censée être à l'origine alliée aux voies divines. Les dieux égyptiens n'ont jamais accordé de Grâce à leurs prêtres, et ont choisi la Transcendance comme vecteur de leur puissance et la langue nécromantique redécouverte par Imhotep comme langue liturgique. Ainsi la Voie du Scribe, la voie profane créée par Imhotep, la voie des nécromants, est en quelque sorte l'âme des voies divines des Prêtres de la Mort, d'un point de vue magique. L'entente entre Prêtres de la Mort et Mages Nécromants cessa avec la chute de Khôme et l'exode d'une partie des Khôms qui se font appeler aujourd'hui les Rame n'Khoume (littéralement "les gens de Khoume", c'est-à-dire les Égyptiens puisque Khoume est le nom égyptien de l'ancienne Égypte, alors qu'Égypte est le nom que les Grecs lui ont donné), pour conduire à l'opposition qui est de rigueur aujourd'hui.

Comme les druides et les Runenmeister, les prêtres de la religion égyptienne sont donc des mages, d'un point de vue "technique", et partagent (bien malgré eux) leur savoir avec les nécromants. Chaque voie a d'ailleurs développé ses propres pouvoirs séparément des autres. Les pouvoirs de type « sortilèges » et « création » sont ainsi partagés par les nécromants et les prêtres de la Mort. Les pouvoirs d'arcanes en revanche sont classés selon les différentes voies, et peu de ces pouvoirs sont communs à toutes les voies.

Traditionnellement on trouve dans les temples égyptiens une divinité maîtresse appelée *nib* 'seigneur' et des divinités hôtes appelées *hroub* 'habitants'. Cette ancienne structure se retrouve dans la tradition des différentes voies divines qui portent le nom de la ou des divinités *nib*, mais dont les secrets sont partagés par les divinités *hroub*.

La nécromancie est conçue très simplement : l'extension Sortilèges concerne la survie du mage, souvent menacée lorsqu'il s'agit d'un nécromant, car les nécromants sont souvent solitaires et pourchassés, l'extension Crédit, qui rassemble les pouvoirs les plus puissants de cette magie, notamment ceux permettant de se rendre dans la Douat et de créer des Morts-Vivants, et enfin l'extension Arcanes qui concerne surtout la Douat, seule à différencier les différentes voies, mais qui peut parfois prendre corps dans le Monde Matériel de la plus surprenante manière. Les prêtres de la Mort débutants rassemblent le plus souvent toutes leurs compétences dans l'extension Arcanes, car ils ont un clergé pour les protéger, alors que les nécromants de faible niveau se contentent d'en savoir assez pour s'emparer des âmes évoluant dans les premières régions de la Douat.

La magie nécromantique reconnaît trois mondes :

- le Monde Matériel, c'est-à-dire l'Univers Matériel Réel et les Univers Matériels Imaginaires, et dont font partie les âmes mortes élues ou consacrées appelées Procurateurs ou Suppliants
- la Douat, c'est-à-dire l'univers immatériel imaginaire où se rendent les âmes à l'heure de leur mort, domaine privilégié des divinités de la Mort que la magie nécromantique connaît mieux que toute autre forme de magie.
- le Monde des Rêves, également reconnu par de nombreuses autres magies.

*Hélas ! Je ne trouve point d'air pur pour respirer.
L'eau manque.
Partout je ne sens ni ne devine parmi les Ténèbres
qu'abîmes et précipices !
Quelle obscurité opaque !
Mes pas hésitants explorent le terrain
et je n'avance qu'à tâtons.*



© Jennifer Babcock

*Autour j'entends errer des âmes en détresse.
En vérité on ne peut vivre ici dans la paix de l'esprit
ni connaître les voluptés de l'amour. (Livre des Morts, inv.175)*

Remarques

De nombreux pouvoirs nécromantiques exigent de connaître le Ren (cf. l'Âme Immortelle) de l'âme morte à laquelle ils s'appliquent pour être efficaces. Ils sont également efficaces sur les âmes des morts-vivants si le mage connaît leur second Ren.

Dans la suite, n désigne le niveau du mage (le terme mage s'appliquant ici à la fois aux Prêtres de la Mort et aux mages nécromants).

Composantes et jets de résistance

La magie nécromantique utilise les composantes verbales et somatiques pour chacun de ses sortilèges, comme toutes les langues enchantées, et parfois certaines composantes matérielles qui sont précisées à chaque fois. Durée et portée sont également précisées au cas pas cas ci-après. Le seuil des jets de résistance est par défaut égal à 10+le niveau du sortilège+ego.

Sortilèges

Ces pouvoirs sont essentiellement un ensemble de formules magiques censées protéger les magiciens d'Égypte, la véritable science nécromantique s'exprimant beaucoup plus par les pouvoirs de création et d'arcanes.

Les pouvoirs de l'extension sortilèges s'appliquent uniquement aux Vivants ou éventuellement au mage lui-même, s'il est vivant et s'il dispose du pouvoir d'arcane de la Première Heure Cœur Mort, qui lui permet de scinder en lui-même son cœur en sa partie Ib et sa partie Hati. Selon leur application, les sortilèges ont souvent des effets très variables, il y a donc 4 sortilèges dans chaque pouvoir de cette extension. Appliquée aux vivants, la nécromancie peut être redoutable, mais elle est extrêmement coûteuse. Chaque pouvoir nécromantique de l'extension sortilèges s'applique indifféremment à l'esprit ou au corps selon le désir du mage. **Leur coût de base, calculé selon leur niveau d'après l'habituelle formule, est ensuite multiplié par le niveau de la victime sur l'échelle de Peur ou d'Agonie. Si la victime ne se trouve pas sur l'échelle, c'est-à-dire si elle est en parfait état tant physique que mental, alors les pouvoirs de l'extension sortilèges n'auront aucun effet sur elle.** En ce qui concerne les sortilèges personnels, leur coût est par défaut le coût habituel.

Échelle de la Peur

1. Malepeur OU victime consentante
2. désespoir, transe, épouvante, panique, terreur
3. désolation, crève-cœur, contristement, angoisse, peur, obsession, tourment, affres, horreur, affolement, désarroi, bouleversement
4. folie, frénésie, démence, aliénation, tristesse, chagrin, mélancolie, amertume, affliction, éplorement, attristement, inquiétude, crainte, phobie, anxiété, frayeur, effroi, émoi
5. vertige, ivresse, égarement, divagation, déséquilibre, peine, affection, consternation, souci, appréhension, saisissement, trouble

Échelle de l'Agonie

1. agonie, coma, phase terminale d'une maladie mortelle OU victime consentante
2. première disponibilité nulle, maladie mortelle
3. première disponibilité mineure, maladie
4. première disponibilité réduite, foulure
5. blessure superficielle

n désigne ci-dessous le niveau du mage ou du prêtre de la Mort.

1. mar tch'ethf n we*^e ne le dis à personne

- **Esprit** Faire oublier aux assistants ce qu'ils viennent de voir ou d'entendre (Jet de Volonté). L'événement est définitivement effacé de la mémoire.
- **Corps** Priver quelqu'un de la parole (Jet d'encaissement). C'est un *envoûtement*, qui durera donc jusqu'à désenvoûtement.
- **Soi-même, cœur Hati** pouvoir permanent, sacrifier en Transcendance vive le coût de base de rang z, permet d'avoir n*z chances (max 95%) de transformer en effet positif tout sort subi utilisant l'énergie négative
- **Soi-même, cœur Ib** pouvoir permanent, sacrifier en Transcendance vive le coût de base de rang z, permet d'avoir n*z chances (max 95%) de résister à toute magie agissant sur l'esprit, comme par une résistance à la magie

2. gmouy se je l'ai trouvé

- **Esprit** Permet de comprendre un ressort émotionnel fort de la personne et soumet la personne à la volonté du mage par la parole pendant n rounds , jet de volonté contre un seuil de 5+n+empathie. Les ordres du mage doivent être donnés clairement sous la formes de suggestions, lesquelles ne doivent pas mettre de manière évidente la personne en danger, et pouvoir paraître relativement naturelles.
- **Corps** Permet de localiser dans le Monde Matériel une personne en particulier, soit déjà vue, soit en présence d'un objet qu'elle ait touché: le

mage apprend le nom et les coordonnées du lieu (village, lieu-dit, ville, région, pays, continent, univers) où se trouve la personne à l'instant du sort, même si c'est un lieu inconnu pour lui (jet de volonté, coût rang 5).

- **Soi-même, cœur Hati** coût rang 5 permet de récupérer E(n/2) points de vie sur toutes les localisations
- **Soi-même, cœur Ib** pouvoir permanent, sacrifier Transcendance vive du coût rang 1, permet de ne jamais s'égarer sur terre ou sous terre, en parcourant un chemin déjà emprunté, et confère une vision parfaite dans l'obscurité, ne reposant pas sur les infra-rouges mais sur la mémoire des lieux où le mage se trouve et sur la perception des infimes particules de transcendance présentes en toute matière.

3. thi ekh je sais

- **Esprit** permet de lire les pensées d'une personne à vue (volonté contre n+empathie).
- **Corps** permet de connaître l'état de santé d'un corps en détail ainsi que les soins connus et inconnus aux éventuelles blessures, empoisonnements et maladies. Permet de savoir comment soigner et inoculer tout mal ou poison comme si le mage était médecin, dans les limites de la médecine existante.
- **Soi-même, cœur Hati** coût de rang 1, définitif, permet de s'immuniser à toute forme de maladie ou de poison
- **Soi-même, cœur Ib** coût de rang variable selon l'appréciation du MJ, permet d'obtenir des informations sur la mémoire d'un objet ou d'un lieu, voire d'entrer en communication avec une divinité de la Mort ou une créature de la Douat, ou du Monde des Rêves, ou encore une créature faite d'ombre (khabit), comme un mort-vivant.

4. mmmann we* e il n'y a personne

- **Esprit** permet de créer une illusion limitée à un seul sens sur une aire d'effet égale à n^3 m³ pendant n rounds (jet de volonté).
- **Corps** Draine les points de vie au toucher. La victime perd de manière permanente 1d4 pv par round et le mage en gagne 1 de manière permanente. Si le contact se fait alors que la cible est inanimée ou immobilisée, alors aucun jet de résistance n'est autorisé (la résistance à la magie en revanche s'applique normalement). En revanche en situation de combat le mage doit faire un jet pour toucher à mains nues en même temps qu'il lance le sort. En cas d'échec du jet pour toucher la Transcendance est quand même perdue. En cas de réussite, la victime a droit à un jet de rapidité pour échapper au sortilège.
- **Soi-même, cœur Hati** coût rang 5 permet de se rendre invisible indépendamment de ses actions pour n rds
- **Soi-même, cœur Ib** coût rang 5 permet de se transformer en poussière et de renaître à sa guise plus tard, d'un tas de poussière situé à moins de n kms à la ronde, durant cette période le mage est comme suspendu dans le temps, comme congelé

5. yahhathphe la Lune s'est couchée

- **Esprit** Coût rang 2. Ce pouvoir permet au mage d'agir sur le monde des rêves de manière plus étendue qu'à travers la conscience onirique procurée par le pouvoir d'arcanes 'Cœur Mort'. Il peut rester debout et dormir, voire garder les yeux ouverts, il peut également lancer ce pouvoir en dormant quand il le souhaite, par exemple s'il sent que quelqu'un essaie d'entrer en contact avec lui. Il acquiert alors les pouvoirs de *recherche onirique, aliénation forcée, armes oniriques, art des rêves personnel et art des rêves* (cf. *le Monde des Rêves*), et ce tant qu'il dort. Le pouvoir onirique du mage, lorsqu'il s'applique à d'autres personnes rêvantes, est alors bonifié de +5 s'il est à leur chevet.
- **Corps** Introduit en une victime à vue un froid mortel (jet d'encaissement), paralysie pour n rds.
- **Soi-même, cœur Hati** Coût rang r procure une endurance de E(n/(8-r)) sur toutes les locs et sous-locs pour n rds.
- **Soi-même, cœur Ib** Équivalent à une Dissipation de draconiste: coût rang 1 si le sort est appliqué au mage lui-même, 3 à une autre cible. Exceptionnellement ce sort peut être appliqué à une autre cible que le mage lui-même.

6. me Hwa Href donne m'en encore plus

- **Esprit** Permet de faire parler une personne malgré elle sur n'importe quel sujet, en s'assurant qu'elle parlera de manière parfaitement sincère, permet de poser n questions dont la réponse n'excèdera pas une courte phrase (Jet de volonté).
- **Corps** Draine la Transcendance (éveillée ou non) d'une personne à vue, nd10 points de Transcendance perdus de manière permanente et récupérés en Transcendance morte par le mage (Jet d'encaissement).
- **Soi-même, cœur Hati** permet de récupérer des points de vie en buvant le sang d'une personne, autant qu'on lui en enlève.
- **Soi-même, cœur Ib** coût rang 1 permet de régénérer un membre perdu.

7. phezh e we* Hafe un serpent m'a mordu

- **Esprit** Permet d'introduire une composante irrationnelle dans l'esprit d'une personne, comme une phobie, et ce de manière définitive, qui se manifestera par des rêves à la victime (mais de manière homogène, comme un symptôme), et peut être supprimée par un désenvoûtement (Jet de volonté).
- **Corps** Permet de réduire instantanément en poussière une partie du corps au toucher (jet d'encaissement pour résister), la morsure de poussière se répand ensuite à une vitesse plus ou moins grande dans le reste du corps, au choix du MJ. C'est une maladie magique analogue à un *envoûtement*, qui peut être guérie soit par désenvoûtement soit par tout pouvoir permettant de soigner les maladies magiques.
- **Soi-même, cœur Hati** Permanent (sacrifier la Transcendance vive correspondante): cesse le vieillissement du corps.
- **Soi-même, cœur Ib** Permet de se rendre invulnérable à toute forme de manipulation ou de contrôle mental, magique ou non (illusions, suggestion etc...), et à toute forme de localisation magique pour n heures.

8. ali phey mer ntthe emay éloigne ce mal qui est en moi

- **Esprit** Guérit de toute folie ou tout envoûtement (Jet de volonté de l'envoûteur).
- **Corps** Uniquement sur une personne volontaire ou inanimée: coût rang 1; restitue l'ensemble des points de vie OU régénère un membre perdu OU soigne de toute maladie ou de tous envoutements. Attention: le soin des maladies n'est pas instantané. Le sort permet d'assurer une guérison rapide, comme si d'excellents soins lui étaient prodigues. Il est de plus inefficace contre des maladies rares ou considérées comme incurables comme le cancer ou la fameuse "guilde" des Principautés Sérénissimes d'*Orgia*.
- **Soi-même, cœur Hati** Restitue l'ensemble des points de vie ET soigne de toutes les maladies (attention: même limite que ci-dessus)
- **Soi-même, cœur Ib** Délivre de tout envoûtement comme par un désenvoûtement draconique, mais uniquement le mage lui-même.

9. yaHmassy la Lune est née

• **Spécial** Une sphère de lumière froide apparaît entre les mains du mage et répand tout autour d'elle une lumière chargée à la fois d'énergie négative et de magie nécromantique, qui affecte toutes choses et tous êtres touchés par cette lumière. Ce sort est le seul héritage connu de l'Amère Alliance qui unit jadis Nécromants et Aphanizontes. Il permet d'étendre l'efficacité de l'énergie négative, habituellement réduite à la matière vivante.

La sphère accompagne le mage dans ses déplacements et peut être maintenue jusqu'à n rounds. Cette lumière affecte tout ce qu'elle touche, même les êtres invisibles ou immatériels, hormis le mage lui-même, toute cible qu'il choisit d'épargner, et les êtres liés à l'énergie négative, comme les morts-vivants notamment, ou ceux qui sont immunisés à l'énergie négative ou bien entendu à la magie. La Lune froide prive les objets enchantés, ensorcelés ou consacrés d'une capacité magique par round d'exposition, détruit toute créature (même non-vivante) sur un jet d'encaissement raté, les ponctionne de n points de vie définitifs et de n points de Transcendance vive ou de Grâce vive ou encore d'un pouvoir magique s'ils en ont en cas de réussite. Coût fixe rang 2 si rien n'est épargné sauf le mage lui-même, sinon coût fixe rang 3-5 selon ce que le mage choisit d'épargner.

• **Soi-même, cœur Hati et Ib** permet au mage de se dédoubler parfaitement entre son reflet et lui, comme un mort-vivant. Dure jusqu'à l'aube suivante.

Création

Le coût de ces pouvoirs est le coût de base, sauf précision contraire.

1. thi guimef/thi guimes je le trouve/je la trouve



sont cumulatifs).

Ce pouvoir permet de localiser l'âme d'un mort dans la Douat, sans forcément s'y trouver soi-même, et donc ensuite de la retrouver dans la Douat, une fois qu'on s'y est rendu. Ce pouvoir fonctionne sur toutes les âmes mortes, mort-vivantes ou non, et peut être lancé aussi bien dans le Monde matériel que dans n'importe quelle région de la Douat. En ce qui concerne ce pouvoir donc, les âmes mortes mort-vivantes sont ici considérées comme des âmes mortes et non des reflets platoniens, ce qui est une exception à la règle habituelle, qui veut que les morts-vivants puissent choisir d'être considérés comme une âme morte ou un reflet platonien (cf. "Kheakh e e khethé ri" ci-après) selon leur intérêt.

Cette recherche peut être faite sans aucune idée au départ, le mage peut chercher les âmes mortes en tel lieu, sans même savoir s'il y en a. En cas d'échec, il devient impossible au mage de trouver l'âme par la suite, à moins que celle-ci souhaite être confrontée à lui ou que le mage invoque l'aide de créatures spécifiques de la Douat. Le mage doit jeter un d20 en prenant comme bonus la valeur de son affinité nécromantique, comparé à un seuil égal à 10+Ka. Certains modificateurs peuvent intervenir (cf. tableau ci-après, ces modificateurs

Cette localisation n'est valable que jusqu'à la prochaine aube, ensuite le mage perd la trace de l'âme, mais il peut tenter à nouveau de la trouver, tant qu'il réussit. Au premier échec, il n'est plus possible de réessayer pour cette âme morte, à moins d'utiliser des pouvoirs d'arcanes. De plus si l'âme se déplace vers une autre région de la Douat, guidée par un prêtre ou une créature de la Douat ou acquiert une protection, ou devient 'consacrée' ou 'élue' par une cérémonie religieuse, alors la localisation devient caduque et il faut recommencer. Cette localisation permet également de connaître le Ka de l'âme morte, l'état de son Ankh, de son Khabit, de ses coeurs Ib et Hati, mais naturellement pas son Ren. Elle permet aussi de savoir si l'âme morte a traversé des Havres Essentiels et lesquels, et montre tous les enchantements éventuellement pratiqués sur elle. Si l'âme a été arrachée à la Douat, soit par enfermement, destruction ou élection (Procureur, Suppliant) ou conversion en une créature quelconque (même de la Douat), le mage saura qu'elle est absente de la Douat en tant qu'âme morte, mais rien de plus. Certains pouvoirs d'arcanes permettent cependant d'en savoir alors plus.

le mage est en présence des restes du mort (inertes)	+10
le mage connaît personnellement le mort	+4
le mage est en présence de la tombe scellée du mort	+3
le mage se trouve dans la demeure du défunt ou en présence d'objets qui lui étaient chers	+4
le mage est sur le lieu de la mort	+2
Ankh consacrée	-15
âme sous la protection de la barque solaire du dieu Sokaris	-rang en arcane du prêtre ayant créé la barque
le mage est en présence d'objets ou de personnes responsables de sa mort	+3
Ankh élue	-25
le mage se trouve dans un lieu important pour le mort du temps de son vivant	+2
le mage a vu le mort de son vivant	+1
le mage a procédé à l'embaumement et à la momification du mort	+8

le mage connaît le Ren du mort	+20
le mage est en présence d'une manifestation mort-vivante de l'âme ou d'une incarnation de type Procureur ou Suppliant	+10
le mage a tué le mort	+7

2. kheakh e khethé ri conduis-moi sur l'autre rive

Ce pouvoir permet au mage d'envoyer un double de lui-même dans la Douat, appelé le **reflet platonien**. Ce double est un reflet du cœur Hati et du cœur Ib du mage. Si celui-ci utilise le pouvoir Cœur Mort, il peut choisir de n'envoyer que son reflet Hati ou son reflet Ib. Il peut ainsi se rendre dans n'importe quelle région de la Douat. Il peut également utiliser ce pouvoir pour voyager d'une région à une autre de la Douat. **Ce pouvoir s'exerce donc indifféremment dans le Monde matériel et dans la Douat.**

Sous sa forme primitive, ce pouvoir plonge le mage dans une sorte de transe catatonique. Il est inconscient de ce qui se passe autour de lui. Il peut sortir de cette transe quand il le désire, mais rien ne peut l'en faire sortir de l'extérieur. Il peut être par exemple tué et ne s'en rendra compte qu'au moment où il voudra quitter la Douat. Son reflet devient alors son âme morte. Le reflet en lui-même n'est pas différent d'une âme morte, du moins pour un oeil non-averti. **Il faut user de magie pour distinguer un reflet d'un véritable mort.** Le reflet est sinon apparemment similaire à toute âme morte douée de la parole, comme par un rituel d'ouverture de la bouche. Le reflet dispose de tous les pouvoirs magiques nécromantiques de son équivalent vivant, du moins tant que celui-ci est vivant, ainsi que de toutes les affinités et de toute la Transcendance associée. Le reflet aura une forme quelconque, mais fixée à jamais par le mage.

La Douat ne correspondant à aucune réalité matérielle, le temps ne s'y écoulle pas toujours comme dans le Monde Matériel, néanmoins les nuits et les jours se correspondent toujours. Le reflet sous sa forme la plus élémentaire ne peut guère que se déplacer, et faire usage de ses cinq sens. L'usage de toute violence par exemple lui est impossible, à moins d'utiliser des pouvoirs d'arcanes pour cela. Il peut changer de région et passer dans une région adjacente, à condition d'utiliser à nouveau ce pouvoir. **Il peut également emmener avec lui n'importe où des âmes mortes dont il connaît le Ren (ou qui soit volontaire Ib>2) et qu'il a localisées, sans limitation de nombre.**

Si le mage meurt alors qu'il utilise ce pouvoir, il devient une âme morte, son Ba reste au degré de conscience 5 pour les deux coeurs Hati et Ib, et il connaît automatiquement son propre Ren. S'il choisit alors de renoncer à sa propre Ankh il peut animer son Affinité Mort, et disposer des pouvoirs de l'extension Maléfices naturellement, comme toute âme morte connaissant son propre Ren. Sinon il est une âme morte comme une autre, **sauf qu'il conserve ses pouvoirs nécromantiques, et que ses Affinités (sauf l'affinité Vie qui devient Mort et l'Affinité Energie Positive qui disparaît (si elle était présente)) sont inscrites dans son Ba.** De manière générale, ayant un degré de conscience maximal, il conserve toutes ses compétences et facultés, du moins au niveau spirituel, et toute sa Transcendance morte, et il peut se recréer ensuite un nouveau corps à partir du Khabit (s'il n'est pas réduit à 0), ainsi que des pseudo-caractéristiques en détruisant sa propre Ankh, comme pour un Mort-Vivant créé par lui, cf. *ne rame nthe mou phire, il devient en cela mort-vivant*, sans forcément avoir à utiliser Maléfices. L'extension Maléfices permet notamment d'utiliser de la Transcendance pour faire de la magie (la magie divine reste en revanche inaccessible aux revenants), et en quelque sorte de redevenir un PJ, sous la forme d'un mort-vivant, car elle ne peut être utilisée que par les morts-vivants. Il peut également choisir de rester dans la Douat sans devenir mort-vivant, et **sera considéré comme une âme morte, et non plus comme un reflet, bien que possédant des pouvoirs nécromantiques.** Ces âmes éveillées font partie des rares âmes mortes disposant de pouvoirs nécromantiques sans être mort-vivantes, elles finissent cependant par épuiser leur réserve de Transcendance morte et deviennent assez identiques à n'importe quelle âme morte avec le temps.

Si le Mage a utilisé le pouvoir Cœur Mort, il peut n'envoyer que le reflet de son cœur Hati ou celui de son cœur Ib. Si l'Ib se rouvre dans la Douat et le Hati dans le Monde Matériel, il reste conscient de ce qui l'entoure, peut se déplacer et agir, mais sans aucune possibilité de combattre avec des armes ou de faire de la magie (il peut esquiver ou combattre à mains nues), il peut également parler normalement. L'Ib dans la Douat est équivalent au reflet complet, mais il ne dispose que de la Transcendance vive que lui apporte l'Affinité Nécromantique, et de toute la Transcendance morte. Si jamais le nécromancien a moins de Transcendance vive que ce que lui apporte son affinité vie il ne peut utiliser ce pouvoir. En cas de mort du Mage, les conséquences sont les mêmes que pour le reflet complet.

Si le Hati se trouve dans la Douat et l'Ib dans le Monde Matériel, alors le Mage conserve toute sa liberté d'action dans le Monde Matériel, hormis la magie nécromantique, qui devient impossible. Le reflet Hati peut se déplacer à l'intérieur de la région où il se trouve, voir etc... mais il ne peut ni parler, ni se servir d'aucune magie, hormis faire usage de son pouvoir de contrôle acquis auparavant sur d'éventuelles âmes mortes ou Ushebtis... En cas de mort, la mort est normale. Parvenir dans la Douat prend le temps du sortilège : 2 segments, en revenir est instantané.

Si le mage est mort-vivant : Son reflet est alors en permanence présent dans la Douat et ce pouvoir n'a donc de sens que pour se déplacer d'une région à une autre de la Douat. Le reflet d'un nécromant mort-vivant est parfaitement dédoublé : le mage peut agir dans les deux mondes simultanément, sans aucune restriction de part et d'autre. Il ne dédouble pas sa transcendance mais ses deux aspects de lui-même peuvent également puiser dans la réserve.

Ce pouvoir peut enfin être utilisé d'une quatrième manière : juste après sa mort, le Mage peut encore lancer ce sort pour se placer dans la même



position que celle du reflet complet lorsque le corps physique meurt. Il peut également sauvegarder sa puissance en devenant alors Mort-Vivant (cf. plus haut). Le coût de base du pouvoir est alors multiplié par m , où m est la marge d'échec d'un jet de volonté (comme s'il était vivant) contre un seuil égal à $30 + (\text{modificateurs selon la situation})$, si la marge est négative, on considère que $m=1$. S'il choisit d'utiliser ce pouvoir après sa mort, le mage ne peut utiliser que sa Transcendance morte pour cela. Il ne pourra utiliser ce pouvoir si on a empêché son corps physique de faire de la magie juste avant sa mort, par exemple en le coiffant d'un casque de métal.

Exemples de modificateurs:

par heure de temps de préparation avant la mort	-1
le corps subit une destruction mystique d'un prêtre normal (feu sombre, rituels religieux...)	+10
le corps est brûlé et ses cendres épargnées au vent	+5
le corps est coupé en morceaux enterrés dans le sable	+4
exorcisme	+20

3. ali thekh disparaît (Ren)

Permet de dévorer une âme dont on connaît le Ren, sans que cette âme ait la moindre chance d'en réchapper, où qu'elle soit dans la Douat, si elle est aussi localisée par le mage. L'Ankh est détruit et la totalité ou une partie des points de Ka sont absorbés par le Mage sous forme de Transcendance morte, l'âme devient *dévorée*. Le mage peut également choisir de détruire le Khabit: l'âme est alors forcément *brûlée*, que le mage le souhaite ou non. Le total de Transcendance morte ainsi absorbé est égal au total des points de Ka absorbés multiplié par (le niveau de l'affinité nécromantique du nécromant + affinité Vie ou Mort du nécromant). Le coût du pouvoir est le coût de base.

4. ne rame nthe mou phire ceux qui ne sortiront pas (Ren)

Permet de disposer du khabit pour en faire un Mort-Vivant. Le mage doit connaître le Ren du mort, et le khabit doit être égal à 1 ou 2. Ce pouvoir de création peut s'appliquer sur des Morts se trouvant dans toutes les régions de la Douat indifféremment. Le khabit est l'Ombre du mort, et en s'en emparant pour le transformer, le mage ramène de force le mort au seuil de l'Amenti, dans la région de la Première Heure. Dans la mesure où le mage connaît le Ren du mort, il peut en disposer absolument tout au long de l'utilisation de ce pouvoir. En revanche le Mort-Vivant n'est plus inféodé au mage par le simple fait que le mage connaît son Ren, car il est une entité différente d'une simple âme morte. **Il a un Second Ren, a priori inconnu du mage et du Mort-Vivant.**

Ce pouvoir s'effectue en quatre étapes:



1. Le mage et l'âme morte se rendent au seuil de l'Amenti par *kheakh e e khethre ri*.
2. Le mage détruit l'Ankh du mort, ce qui en soi ne lui coûte aucun point de Transcendance. Si l'Ankh a déjà été précédemment détruit par *ali thekh*, cette étape est inutile.
3. Le mage choisit alors de révéler ou non au mort son Ren (s'il ne l'a pas déjà fait). S'il le fait, le cœur Hati passe automatiquement à 5 : le mort retrouve toute sa vie passée, toutes ses haines, toutes ses rancœurs etc... Cet effet est propre à ce rituel, il n'est pas valable en dehors. De plus le Mort reçoit tous les pouvoirs de l'extension Maléfices de l'Affinité Mort, selon la partie de son Ka que le mage lui a laissée (notez qu'il existe des pouvoirs de cette extension de niveau 0), il peut alors choisir de les utiliser ou non, pour devenir Mort-Vivant. **S'il acquiert alors un Second Ren, le rituel est interrompu et le Mort devient un Mort-Vivant totalement indépendant du mage, qui ne peut aller plus loin dans le rituel.** Certains mages s'amusent ainsi à relâcher des Morts-Vivants qu'ils ne contrôlent pas, mais dont l'existence leur coûte infinitement moins en Transcendance. Si le mage ne révèle pas au Mort son Ren, on passe à l'étape suivante.
4. Tout dépend à présent du cœur Hati et du cœur Ib. Le cœur Hati représente le passé du mort, donc entre autres toutes ses connaissances passées, le cœur Ib représente la possibilité que le Mort-Vivant échappe au contrôle du mage. Le khabit est la nouvelle incarnation du Mort-Vivant : le mage l'utilise pour donner au Mort-Vivant son existence, et pour lui donner un certain nombre de pouvoirs et de connaissances. Le mage utilise le cœur Hati pour donner à son Mort-Vivant des pouvoirs ou des connaissances qu'il avait de son vivant. Le cœur Ib détermine le niveau d'individualité du Mort-Vivant.

Le mage façonne le khabit. Il crée de toutes pièces son Mort-Vivant à partir de l'âme morte, lui donnant une apparence, des conditions de rupture et des pouvoirs. Le coût en Transcendance (renouvelable) de cette opération est égal à : chiffre associé au khabit*(apparence)*(rupture)* (pouvoirs)*(liens). **Apparence, Rupture, Pouvoirs et Liens sont quatre catégories servant à définir le Mort-Vivant**, et chaque catégorie renferme un certain nombre de choix possibles, on somme alors pour chaque catégorie tous les choix faits, cela donne un total de points de

Transcendance qu'on multiplie avec les autres catégories pour obtenir le coût global de création du Mort-Vivant. On dépense évidemment au moins un point dans chaque catégorie.

Comme on l'a expliqué plus haut, le Mort-Vivant change de Ren lors de cette étape, donc toute utilisation ultérieure des pouvoirs de type *ali thekh, ne rame nthe mou phire ou thewe se* exigerait de connaître le Second Ren du Mort-Vivant, malheureusement presque aucun pouvoir d'arcanes ne permet de connaître le Second Ren d'une âme morte. Néanmoins le mage ayant créé le Mort-Vivant peut choisir de connaître le Second Ren en l'imposant lors de la création du Mort-vivant (cf. Liens).

Le second Ren peut donc être connu du nécromant, mais il ne l'est pas du Mort-Vivant par défaut. Si le nécromant révèle au Mort-Vivant son Second Ren, il lui donne accès à l'extension Maléfices, comme le Ren pour une âme morte ordinaire, **mais le Mort-Vivant n'acquiert pas de 'troisième Ren' par le pouvoir Second Ren de Maléfices**. En revanche il peut se libérer des liens éventuels avec un mage (cf. plus bas, Liens).

Ce pouvoir peut être aussi utilisé sur un mort-vivant déjà créé si le nécromant connaît son Second Ren. Le nécromant doit alors dépenser d'abord la moitié du coût de création du revenant initial (soit 0 si le rituel pratiqué sur le revenant en question s'est arrêté à l'étape 2 ou si le revenant a été créé autrement que par ce rituel), puis "recréer" le revenant en payant le coût normal comme si le revenant était à refaire. Les catégories Apparence, Liens et Rupture sont alors "refondues", mais pour les Pouvoirs le nécromant peut alors garder gratuitement tout ou partie des anciens pouvoirs du revenant sans avoir à les "refondre". Par exemple dans le cas d'un vampire d'apparence gisante (apparence : 4), sensible à la lumière du Soleil et au pieu dans le cœur+décapitation (rupture : 70), et lié à son maître par ordres (liens : 1), si on suppose que le coût associé aux pouvoirs est de 100, le coût initial de création a été de $4*70*1*100 = 2800$, en payant 1400 points de Transcendance d'abord le nécromant peut alors le récupérer par exemple en modifiant ses conditions de rupture en ajoutant le fait de recevoir 100 points de dommage cumulés par le feu, ce qui ramène à 5 le coût de rupture, et en ajoutant "ubiquité" aux liens, portant le coût de cette catégorie à 3. S'il ne souhaite pas ajouter de nouveaux pouvoirs le coût de la catégorie pouvoir sera alors de 1 et il devra finalement payer (en plus des 1400 déjà dépendus) $4*5*3 = 60$ points de Transcendance. Si le vampire par exemple avait été créé autrement que par ce rituel (par exemple par un autre vampire ou par magie divine), alors au lieu de payer 1400+60 = 1460 T, il n'aurait eu à payer que 60 T! Trouver le Second Ren d'un revenant issu de basse-nécromancie peut se révéler très fructueux pour un nécromant.

Apparence

Si le khabit est égal à 1, tous les traits humanoïdes du Mort-Vivant devront être ceux du Mort à l'origine, et porteront par défaut les stigmates de cette mort, si le khabit est égal, à 2, le mage peut lui donner n'importe quelle apparence qu'il ait déjà vu ou qu'il soit en mesure d'imaginer. Comme on le sait, la forme réelle du mort-vivant est faite à partir du Khabit, et non du cadavre, elle est donc en principe indépendante de celui-ci, cependant on verra ci-dessous que le coût est sensiblement différent. Certaines apparences sont dites "crées à partir du corps du mort". En fait cela signifie que le khabit, en tant qu'énergie négative inerte, anime le corps du mort, suspend sa décomposition, voire le recompose éventuellement. Mais le corps lui-même n'est qu'une marionnette.

apparence immatérielle mais visible, forcément indépendante du corps du mort (spécial: le Mort-Vivant ne peut être atteint que par des armes magiques conçues pour toucher des créatures immatérielles)	6
apparence immatérielle et invisible, forcément indépendante du corps du mort (spécial: le Mort-Vivant ne peut être atteint que par des armes magiques conçues pour toucher des créatures immatérielles)	9
apparence putréfiée/squelettique/momentifiée présentant les stigmates évidents de la mort, et créée à partir du corps du mort	1
apparence dite 'gisante', i.e. ne présentant aucun stigmate de la mort, mais ne respirant pas et n'ayant pas d'ombre, et créée à partir du corps du mort	4
apparence présentant tous les aspects de la vie, et créée à partir du corps du mort	8
beauté exceptionnelle (uniquement si gisant ou pseudo-vivant)	2
apparence putréfiée/squelettique/momentifiée présentant les stigmates évidents de la mort, non créée à partir du corps du mort	2
apparence gisante, non créée à partir du corps du mort	8
apparence présentant tous les aspects de la vie, non créée à partir du corps du mort	16

Rupture

Un Mort-Vivant n'a pas à proprement parler de points de vie (ben forcément), mais il a toujours ce qu'on appelle un 'point de rupture' qui, lorsqu'il est atteint, entraîne la destruction du khabit et brûle l'âme qui l'anime. On propose les conditions suivantes à remplir pour atteindre le point de rupture, ce sont les plus fréquentes. Un Mort-Vivant invulnérable sans point de rupture est considéré comme ayant un coût de 100, cependant cela n'existe pas : **il existe TOUJOURS un point de rupture au khabit.** On doit donc obligatoirement en choisir au moins un. Les coûts des différents points de rupture proposés sont donc notés négativement, car ils se soustraient au coût initial de 100, à mesure que le mage rajoute des faiblesses à sa créature, on prend ensuite le max(1;100+somme des points de rupture).

Les Morts-Vivants sont des créatures d'Ombre, si les conditions de rupture ne sont pas remplies, ils ne subissent aucune réelle blessure, ni aucun malus, et les coups portés ne semblent pas les entamer véritablement.

"vade retro" réussi (symbole sacré d'un prêtre; cf. les Règles de Simulation)	-95
attaque réussie avec une marge mini +z	-99+5z
z dégats subis dans le même round	-99 + z
le traditionnel pieu dans le cœur suivi d'une décapitation en règle	-10
destruction ou éloignement d'un objet qu'il doit porter sur lui (attache)	-20
z points de dégats subis par le feu (en tout)	-85+E(z/5)
destruction d'un objet qu'il n'a pas à porter sur lui (objet non magique par ailleurs, mais qui pourra être identifié comme attache par magie ou connaissance des morts-vivants)	-2

Il va sans dire (mais on le dit quand même) que le ou les points de rupture du Khabit doivent être cohérents avec la matérialité du Khabit : un revenant immatériel pourra avoir comme point de rupture un "vade retro" réussi, le contact avec la lumière du Soleil ou une attache (en générale séparée, cf. ci-dessous), mais certainement pas le feu ou le pieu dans le cœur, ni toute forme d'attaque ou de dommages subis.

Pouvoirs

Les pouvoirs d'un Mort-Vivant sont de deux sortes : ceux associés au cœur Hati, correspondant aux anciennes connaissances du Mort, et ceux correspondant au cœur Ib, associés aux nouveaux pouvoirs que le mage peut donner au Mort-Vivant. A chaque pouvoir est donc associé une condition H1, I1, H2, H3, H4, H5 etc... selon que ce pouvoir exige un Hati minimum de 1, de 2 etc...

Il est possible de lui donner par exemple des pseudo-caractéristiques actives mais jamais de caractéristiques passives et notamment la notion d'épuisement n'a aucun sens pour un Mort-Vivant, et il ne subit jamais de malus à cause de blessures. S'il choisit de donner à son Mort-Vivant des pouvoirs magiques il peut de toutes manières l'alimenter en Transcendance morte pour qu'il puisse faire usage de ses pouvoirs, ou lui donner le pouvoir d'avoir de la Transcendance vive : Transcendance de l'Ombre.

désignation	condition minimale	coût	description
simulacre	H1	1	actions simples non-combattantes et perceptions élémentaires (marcher, voir, entendre, travaux faciles et répétitifs etc...)
parler anciens	H4I2	1	parler toutes les langues auparavant connues
langue des morts	I2	1	parler le nécromantique (tous les morts le comprennent et le parlent si un rituel ad hoc a été pratiqué dans la Douat, mais par défaut les Morts-Vivants n'ont pas le pouvoir de le parler sous leur nouvelle forme)
parlers nouveaux	I3	2	chaque nouvelle langue, parlée par le mage
combattre	H1	1	2 segments par round, mains nues +0/1d4 nécessaire pour tout autre talent de combat
anciennes armes	H3	niveau de la compétence récupérée	on peut récupérer les compétences de combat du mort telles qu'elles étaient de son vivant, sans les bonus liés aux caractéristiques actives (sauf si pseudo- caractéristiques)
nouvelles armes	I2	niveau de la compétence acquise	permet au nécromant de transmettre n'importe quelle compétence de combat qu'il possède
pseudo- caractéristique	H5	niveau de la caractéristique récupérée	permet de récupérer les anciennes caractéristiques pour en faire des pseudo-caractéristiques donnant bonus etc ... ou au mage de donner les siennes, ces pseudo- caractéristiques interviennent alors au niveau des compétences et compétences de combat, mais pas au niveau des affinités
anciens savoirs	H4	2 par compétence	on peut récupérer les compétences quelconques du mort telles qu'elles étaient de son vivant, sans les bonus liés aux caractéristiques actives (sauf si pseudo- caractéristiques)
segments	H2	z^2	permet au Mort-Vivant d'avoir 2+z segments d'action à chaque round
maîtrise des outils de violence	H2	1	Maîtrise de toutes armes, armures et boucliers : les Morts-Vivants maîtrisent très facilement n'importe quel outil de guerre car ils sont liés intimement à l'énergie négative
anciennes facultés	H5	coût de la faculté	on peut récupérer les facultés de la personne de son vivant, en respectant les prérequis autres que ceux portant sur les disciplines

nouvelles facultés	H5I3	(coût de la faculté)*3	on peut récupérer des facultés inconnues de la personne de son vivant mais connues du nécromant toujours en respectant les prérequis autres que ceux portant sur les disciplines
anciennes affinités	H5	niveau de l'affinité	permet de rendre au Mort-Vivant les anciennes affinités, extensions et pouvoirs de son vivant (sauf Vie et Energie Positive et Affinités Divines bien entendu), le Mort-Vivant est considéré comme étant d'un niveau égal à l'affinité
mortis arcanum	I4	niveau de l'affinité	permet au mage de transmettre à sa créature toute Affinité qu'il possède (sauf...), ainsi que ce qu'il souhaite de ses extensions et pouvoirs, le Mort-Vivant est alors considéré comme étant d'un niveau égal à l'affinité
transcendance de l'ombre	I4H5	1 (mais Ka en Transcendance vive sacrifiée)	permet de donner au Mort-Vivant un potentiel de Transcendance vive se régénérant à chaque crépuscule (le potentiel est calculé en prenant le carré des affinités transcendentales du revenant s'il n'a pas de discipline OU en utilisant le niveau global ou de la discipline associée dans le cas où le pouvoir "fausse vie du double éthétré" est actif)
transcendance des vivants	I3H3	(niveau de l'aff. Vie/Mort du mage) *(facteur de difficulté [1 à 4])	permet au mort-vivant de drainer sous forme de Transcendance morte la Transcendance d'une cible vivante (sa Transcendance morte par défaut, sinon sa Transcendance vive (1% de chances que le transfert soit définitif)) selon un mode opératoire de difficulté variable [1 à 4] mais de manière non définitive (ex. 4:au toucher, 1:boire le sang) (vol seuil 10+Ka, 2Ka T à chaque ponction)
volonté	I3H3	z	volonté +z
réflexes	I2H3	z	réflexes +2z
encaissement	H2	z	encaissement +3z
mains meurtrières	H2	z	combattre à mains nues +z/1d4 +z
fausse vie du double éthétré	I5	0 (mais Ka en Transcendance vive sacrifiée)	permet au mort en progresser en expérience selon une discipline qu'il maîtrisait de son vivant, en commençant à la moitié du niveau acquis de son vivant et en bénéficiant des apports correspondants
faux Ka	H2	3z	incrément le Ka de z

Remarque: Certains pouvoirs de l'extension Maléfices de l'Affinité Mort permet de récupérer de la Transcendance autour de soi, mais pas d'en générer. Le nécromant peut de toutes manières donner de la Transcendance morte à sa créature ou transformer sa Transcendance vive en Transcendance morte, avec le même risque qu'avec un être vivant.

Liens

Ce sont les liens que le nécromant peut développer entre sa créature et lui, à la manière d'un diaboliste. Ces liens sont inscrits dans le Ba du mort, et ne peuvent être vus que par une Vision d'Uadjit (cf. arcanes) dans la Douat. Ces liens fonctionnent à travers la Douat, ils ne dépendent donc d'aucune proximité géographique ou planaire. Les pouvoirs de ces liens sont utilisables à volonté par le mage.

Pour se libérer d'un lien le Mort-Vivant dispose de plusieurs moyens :

- c certains pouvoirs nécromantiques d'arcanes permettent de libérer un Mort-Vivant, ils permettent éventuellement de se libérer soi-même, il y a peu de chances cependant que le mage ait lui-même appris à sa créature les moyens de se libérer, cependant cette connaissance peut lui venir d'un autre mage
- s'il connaît son Second Ren, le Mort-Vivant dispose alors d'un jet de d20 contre l'affinité nécromantique du mage, en utilisant comme bonus Ib+Hati. Si ce jet est réussi, le Mort-Vivant est libéré de tous ses liens avec le mage, sinon, rien n'est changé, mais le mage sait que le Mort-Vivant a tenté de se libérer de son lien avec lui.

désignation	condition minimale	coût	description
ubiquité	H2	2	crée un lien permanent entre le mage et sa créature, lorsqu'il le souhaite le mage peut percevoir ce que le mort-vivant perçoit, dans le Monde Matériel et la Douat, sans que cela le gêne dans ses propres actions par ailleurs
possession		20	comme ubiquité mais permet en plus de contrôler entièrement le mort-vivant d'utiliser ses pouvoirs, ses compétences, sa Transcendance etc... sans limites, et

			d'utiliser ses propres pouvoirs nécromantiques à travers le mort-vivant
élevage	I2	3	permet au mage de puiser dans la Transcendance morte du mort-vivant à volonté et où que soit le mort-vivant, permet à l'inverse d'alimenter le mort-vivant en Transcendance morte
ordres		1	permet au mage de transmettre des ordres en nécromantique à sa créature, oralement ou par la pensée, où que soit celle-ci, à partir de I3 le mort-vivant peut essayer de désobéir: I3 → nécro/(Ka/3), I4 → nécro/(Ka/2) et I5 → nécro/Ka
Second Ren		10	permet au mage d'imposer au mort-vivant un Second Ren de son choix

5. mar iyf*ann ne le refais jamais plus

Ce pouvoir est une invocation placée sur une personne, permettant de créer en cette personne une si forte inhibition, qu'elle ne pourra faire une certaine chose, définie à l'avance par le mage, et qu'elle doit avoir **déjà faite ou déjà tenté de faire** (nous faisons ici confiance au bon sens minimal du MJ pour écarter les interdictions absurdes comme respirer ou manger... ou de manière générale qui entraîne directement la mort de la victime). Cette marque est invisible et n'apparaîtra que si un pouvoir magique permettant de détecter la magie est utilisé (la sensibilité à la magie n'est pas suffisante). Cette manipulation est analogue à un envoûtement. Le mage la trace avec le doigt sur la chair de la victime, opération indolore qui prend 10 minutes. Ensuite chaque fois que la victime veut faire cette chose interdite (définie par autant de mots au maximum que l'affinité nécromantique du mage), il doit réussir un jet de volonté, en cas d'échec il doit attendre une Lune pour réessayer et sera affecté d'une maladie aléatoire. Si le jet de volonté est réussi l'envoûtement sera considéré comme levé.

6. thewe se cela m'appartient (Ren)

Ce pouvoir est une alternative au pouvoir [ne rame nthe mou phire](#). Il s'applique aussi à une âme morte localisée dont le mage connaît le Ren et s'il est en sa présence dans la Douat. Au lieu de donner une réalité physique au khabit et d'y enfermer l'âme morte on l'enferme dans un objet. Le mode opératoire est le même que celui du pouvoir [ne rame nthe mou phire](#), sauf que seuls les coûts des pouvoirs sont à prendre en compte. Cela permet en quelque sorte de créer une alternative moins coûteuse en Transcendance que le mort-vivant.

Si ce pouvoir n'utilise pas le Khabit, il ne peut cependant être efficace si le Khabit est à 0. L'âme est alors arrachée à la Douat et acquiert le statut d'âme morte enfermée. Si l'objet est détruit l'âme l'est également. L'objet peut être quelconque, il peut être éventuellement magique. Les interférences éventuelles avec les propriétés initiales de l'objet sont à la discrétion du MJ.

Il est alors possible pour le mage qui a créé l'objet d'entrer en communication mentale avec l'âme concernée, et ce **tant que l'objet existe**, sans forcément avoir à se trouver en présence de l'objet ni même à l'avoir en main. De plus, tant que le mage porte l'objet sur lui, en contact direct avec sa chair, l'âme morte et le mage peuvent mettre en commun leurs pouvoirs et leurs capacités s'ils parviennent à se mettre d'accord. À défaut, le mage peut imposer sa volonté à l'âme morte enfermée, mais c'est à double tranchant.

En effet, à chaque fois qu'il souhaite utiliser l'objet sans faire appel au consentement de l'âme, que ce soit pour ses propriétés magiques ou non, le mage doit réussir un jet nécro/Ka. En cas de réussite il acquiert le contrôle de l'âme et de ses pouvoirs tels qu'il les a créés, et ce pour la durée d'une scène, mais en cas d'échec il passe sous le contrôle de l'âme pour la même durée. Celui des deux qui contrôle l'autre peut le considérer comme une extension de soi-même dans tous les domaines et peut faire usage de toutes ses compétences et à accès à tous ses souvenirs. Si pour une raison ou une autre l'objet n'est plus en contact physique avec le mage, le lien de possession est rompu.

Enfin, l'âme contenue dans l'objet peut prendre le contact de toute autre personne qui s'en empare, et ce également pour la durée d'une scène : volonté/Ka. Une simple *dissipation* permet d'annuler cet effet (l'âme morte peut utiliser son jet de volonté ou celui de sa victime pour y résister).

Ce pouvoir permet également à un autre mage que le créateur de savoir si un objet contient une âme morte enfermée, et, si c'est le cas, d'entrer en contact avec cette âme, voire de lui imposer sa volonté selon le même mode opératoire, et avec les mêmes risques. Cependant, contrairement au créateur, le mage devra relancer ce pouvoir à chaque fois qu'il souhaitera entrer en contact avec l'âme et/ou lui imposer sa volonté.

7. oubé e tchhi ney thawe nthe ntoukh je voudrais ces sandales que tu portes

Ce pouvoir permet au mage de prendre possession d'une créature de la Douat (et non une âme morte ou un reflet) de manière ubiqüète, comme par le lien de possession avec un Mort-Vivant, que la créature soit présente dans la Douat ou dans le Monde Matériel. Cette créature doit avoir été invoquée par le mage et être sous son contrôle. Le mage n'a pas besoin de se trouver dans la Douat lui-même pour la contrôler. Il ne peut utiliser d'autres pouvoirs que ceux de la créature. Transcendance bloquée.

8. thi ire sekh je suis scribe

Ce pouvoir permet d'animer des runes nécromantiques écrites sur le métal, la pierre, le bois ou la chair, afin de donner un pouvoir magique à un objet. Les nécromants n'ont pas la force des draconistes ou de certains sorciers et ils se limitent en général aux objets sacrés utilisés dans le cadre des rituels d'arcanes. Contrairement aux sorciers ou aux draconistes, ils ne peuvent utiliser que leur Transcendance vive pour fabriquer ces objets. De ce fait les objets magiques nécromantiques sont le plus souvent faits de matériaux non-magiques.

Ce pouvoir s'applique également aux inscriptions faites dans la pierre d'un lieu, ou sur une statue. Un temple couvert de glyphes de garde et de protection peut de ce fait être considéré comme un objet magique autonome. Dans la mesure où ces créations sont extrêmement coûteuses en Transcendance vive, le pouvoir *wehay ne metch'e mbeh phej nathhe a wetaf se n wat nafe*, décrit ci-après, est souvent préféré à celui-ci, même s'il est beaucoup plus réducteur.

En effet, outre les objets magiques nécromantiques décrits spécifiquement dans les pouvoirs d'arcanes, la règle générale pour la création d'un objet magique enchanté par la langue nécromantique est très simple et très frustrante : le sacrifice de transcendance vive nécessaire est égal à la dépense nécessaire au lancer du sortilège, ce qui est moins efficace que l'enchantement draconiste par exemple. C'est ce qui explique que les objets magiques

nécromantiques soient peu fréquents car un mage nécromant ou un prêtre de la Mort n'a aucun intérêt à en faire pour lui-même. De plus, et c'est un facteur presque aussi important, la langue nécromantique ne fournit aucun moyen de rendre l'objet magique matériellement inusable et indestructible... peut-être parce que ce serait une négation de l'usure du temps, donc de la Mort, dont le nécromancien tire sa puissance. Il n'est donc pas rare de voir des enchantements nécromantiques gravés à l'aiguille sur des pierres précieuses, de la céramique issue de fours infernaux, ou du bois d'ébène.

9. wehay ne metch'e mbeh phej nathhe a wetaf se n wat nafe j'ai posé devant ce grand dieu les écrits, puisse-t-il les juger favorables

Ce pouvoir est en fait un vaste ensemble de pratiques issues des traditions magiques des prêtres de l'Égypte ancienne. Ces pratiques reposent sur le rôle de l'écrit et de la mythologie dans la mentalité égyptienne. Ce pouvoir permet donc de rédiger des inscriptions magiques capables de créer un effet magique, sans que le mage ait à sacrifier une partie de son potentiel de Transcendance vive, contrairement au pouvoir précédent. L'effet magique se nourrit alors de la Transcendance diffuse des âmes mortes liées à ce lieu ou à cette personne. On peut ainsi appeler les mânes des ancêtres d'une personne pour la protéger. On peut aussi faire appel aux pouvoirs de divinités de la mort. L'objet peut également faire appel au pouvoir du mage, comme s'il se trouvait à la place de l'objet, à la manière d'une dépense normale de T, s'il a suffisamment de Transcendance et s'il est volontaire.

Contrairement au pouvoir de création précédent, ce pouvoir permet donc de créer des objets magiques sans avoir à sacrifier une partie de son potentiel de Transcendance vive. Cela impose donc une restriction à une technique d'écriture votive particulière, comprenant trois styles principaux: la Mélothesie, et plus généralement l'art du Transfert, les Menaces et la Malédiction.

Les Écritures

La Mélothesie est l'art d'établir des correspondances entre les parties du corps et des passions, voire des divinités. Il devient donc possible de soigner des parties du corps en les assimilant à une divinité dont on invoque le nom. De manière plus générale, l'art du Transfert permet d'assimiler le mal dont souffre la personne à un récit mythologique concernant tel ou tel dieu, de réciter les passages invoquant le pouvoir des dieux concernés et la manière dont ils ont triomphé des ténèbres, pour guérir du mal présent. Le Transfert déplace donc l'action pour la résiter dans le contexte de l'équilibre cosmique entre les forces. On chassera une migraine en l'assimilant aux tempêtes levées par Seth contre Horus et en récitant une invocation à la gloire d'Horus, racontant comment il a vaincu les tempêtes. Pour aider une femme à accoucher, on racontera celui d'Isis etc... Cette tradition repose sur la conviction structuraliste des Égyptiens selon laquelle tout est lié, tout est ordre et harmonie cosmique, gouverné par un seul ensemble de lois. La religion égyptienne annonce ainsi le monothéisme.

*Les cheveux de ma tête sont ceux mêmes du dieu Nû.
Mon visage est le Disque solaire de Râ.
La force de la déesse Hathor vit dans mes yeux.
L'âme d'Up-Uaït résonne dans mes oreilles.
Dans mon nez vivent les forces du dieu Khenti-Khas.
Mes deux lèvres sont les lèvres d'Anubis.
Mes dents sont celles de la déesse Serkit.
Mon cou est le cou de la déesse Isis.
Mes deux mains sont les mains du puissant Seigneur de Djedu.
C'est Neith, souveraine de Saïs, qui vit dans mes deux bras.
Ma colonne vertébrale est celle de Seth,
Mon phallus, celui d'Osiris.
Mon foie est le foie du Seigneur de Ker-Aha,
Ma poitrine, celle du Seigneur des Terreurs.
Mon ventre et mon dos sont ceux de la déesse Sékhmet.
Les forces de l'œil d'Horus circulent dans le bas de mon dos.
Mes jambes sont les jambes de Nout.
Mes pieds sont les pieds de Ptah.
Mes doigts sont ceux du double faucon divin
Qui vit éternellement. (inv. 42)*

Les menaces sont un tout autre style: le mage prend à témoins les dieux et les menaces de retombées terribles s'ils n'obéissent pas à sa volonté. Ce style peut surprendre par son aspect imprécateur, mais il est lié au fait que les dieux de l'Égypte ancienne ne sont pas des divinités abstraites mais encore suffisamment concrètes pour être perçues comme des forces naturelles relativement prévisibles. Le statut intermédiaire de ces divinités autorise ainsi le mage, et non seulement le prêtre (puisque dans Prime Terre ces rôles étaient confondus mais ne le sont plus dans Terre Seconde), à invoquer leur puissance sans lien sacré, en les avertissant d'un chaos imminent s'ils n'agissent pas. Ce style est cependant plus risqué dans le contexte de Terre Seconde, dans la mesure où les dieux existent.

*Si tu ne quittes pas la tempe d'un tel, né d'une telle,
je brûlerai ton Ba et je consumerai ton corps ...
Si tu n'obéis pas à mes paroles, je ferai en sorte
que le Ciel soit retourné, et je répandrai du feu
parmi les maîtres d'Héliopolis. Je couperai la tête
d'une vache prise dans l'avant-cour du temple d'Hathor.
Je couperai la tête d'un hippopotame dans l'avant-cour
du temple de Seth. Je ferai en sorte que Sebek s'assoie
enveloppé dans la peau d'un crocodile. Je ferai en sorte*

*qu'Anubis s'assoie enveloppé dans la peau d'un chien.
Je ferai en sorte que le Ciel soit fendu en son milieu.
Je ferai en sorte que les sept Hathor partent en fumée vers le Ciel.
Je couperai les testicules d'Horus et
j'aveuglerai l'oeil de Seth.*

Alors tu sortiras de la tempe d'un tel né d'une telle...

(Pour guérir la migraine)

Plus classiquement, les Malédictions sont en général des invocations visant qui transgressera un interdit particulier, comme entrer en un lieu sans s'être purifié auparavant par des ablutions, ou profaner une tombe etc...

Quant à celui qui transgressera cela, il tombera sous le souffle de Sekhmet, il deviendra un ennemi d'Osiris, Seigneur d'Abydos, ainsi que les enfants de ses enfants, pour toujours et à jamais. Un âne copulera avec lui, un âne copulera avec sa femme, sa femme copulera avec son enfant. (Stèle de donations de la XXVI^e dynastie)

Une Malédiction peut également être prononcée par le mage. Il tend alors le bras derrière lui, geste qui est souvent représenté dans les fresques égyptiennes comme un geste de pouvoir, de bannissement, et prononce la malédiction à voix haute. La malédiction sera en quelque sorte un objet impalpable et invisible, et devra être le châtiment réservé à ceux qui transgressent tel ou tel interdit. Le prêtre dépense alors la Transcendance nécessaire à l'utilisation d'un pouvoir de niveau 9, et la malédiction sera laissée à la libre interprétation du MJ, mais n'aura de toutes manières aucun effet immédiat.

Chaque utilisation de ce pouvoir devra créer un effet magique entrant dans l'un de ces trois canevas ci-dessus. Sinon, la nature du texte en lui-même est laissée à la créativité du joueur. Le MJ ne devrait pas accepter qu'un PJ utilise ce pouvoir sans se fendre d'un réel texte, si possible inspiré de textes égyptiens réels, tels qu'on peut en trouver dans l'abondante littérature à ce sujet. Ici comme ailleurs, le MJ est seul juge de l'efficacité du sortilège, de son coût en Transcendance (en prenant en compte les limitations liées au support, cf. plus bas), et de l'éventuelle intervention ou non des dieux, selon leur intérêt et les efforts du mage ou prêtre à l'ouvrage, ainsi que ses intentions.

Ce pouvoir n'a pas pour vocation de créer des objets magiques 'gratuitement'. Ce pouvoir doit plutôt être utilisé dans le cadre du rôle social d'un prêtre, pour la protection d'une communauté ou d'un lieu, et non pour accroître la puissance personnelle du prêtre ou du mage. Dans la mesure où la création de ces écrits n'entraîne aucune perte définitive de Transcendance, et parfois aucune perte de Transcendance, il est essentiel de limiter le profit direct qu'ils peuvent apporter au mage ou au prêtre.

*Quant à un homme sous la mort de Thoth, tu feras pour lui un Thot en moringa, un Thot de purification,
une adoration à la Lune pour le voeu de l'année et leurs offrandes de fumigation en quantité,
le Thot en bois de moringa étant mis à son cou tandis qu'il s'abstient de tout poisson.
Quant à un homme sous la mort d'Osiris, qui est dans l'inconscience totale comme un mort,
mais agite ses jambes et ses mains, pendant que sa tête reste immobile, son visage noir, sa bouche tordue,
son haleine sent l'encens et sec et ses yeux se ferment, et après s'être rétabli il tombe dans un sommeil profond
pendant longtemps. Tu feras pour lui l'image d'Osiris, de la nouvelle Lune, du chien couché,
du devant de la couronne d'atef, et de celui qui est sans tête, et toutes les écritures qui servent à détourner la mort.*

Les symboles

La langue nécromantique ne pouvant être lue, il est d'usage d'utiliser des symboles relativement connus de tous, rajoutés au texte nécromantique lui-même, permettant de renseigner le vulgaire sur l'utilisation de l'objet et la nature du texte écrit. Ces symboles sont une déviation de la langue enchantée elle-même et peuvent donc être lus ou recopier par n'importe qui. Rien n'oblige le mage à les écrire, ni à ce qu'ils décrivent fidèlement l'effet du sortilège écrit. Une simple connaissance en alchimie, ou en détournement d'objets magiques ou en connaissance des mythes et religions, permettra de connaître ces signes et leur signification.

En premier, on peut mentionner les symboles *Ankh* (vie) et *Sa* (protection) (cf. figure ci-dessous), hiéroglyphes particuliers, pouvant être utilisés comme simples symboles. La forme de l'*Ankh* est celle de l'outil de métal utilisé par les prêtres pour les rituels d'arcanes d'ouverture de la bouche. Les prêtres de la Mort en portent en général un sur eux. L'*Ankh* est utilisé pour symboliser une source de vie, et sort parfois des mains de créatures divines ou monstrueuses pour symboliser leur rôle bienfaiteur. Le *Sa* apparaît sur les pattes des animaux également, pour indiquer un rôle protecteur.

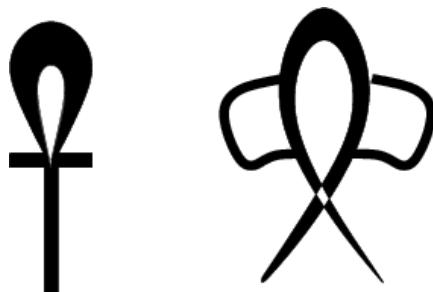


Figure 4: Les symboles Ankh et Sa.

Les autres symboles couramment utilisés sont ceux des divinités elles-mêmes, associés à leur rôle, tels qu'ils sont décrits avec les divinités elles-mêmes dans l'article *La Douat*. À ces représentations on peut ajouter des génies ou créatures fabuleuses très couramment utilisés:

- Le griffon symbolise le désert, c'est-à-dire l'endroit où la civilisation cesse, l'inconnu, le mystère à dévoiler.
- Aha, le génie combattant, est représenté sous la forme d'un homme ou d'une femme au nez camus, aux oreilles félines, tenant dans les mains des serpents, des lézards ou des lièvres, selon son rôle. Parfois muni d'une queue, Aha représente la protection, et est lié à Bès, un autre nom d'Horus. Serpents, lézards et lièvres représentent respectivement les trois types d'ennemis contre lesquels Aha peut offrir une protection: Immortels créés par une volonté divine, Immortels indépendants d'une volonté divine et Mortels.
- La lionne est souvent représentée avec un serpent dans ses pattes antérieures, qu'elle déchire de ses dents, elle représente Sekhmet, une autre force protectrice, mais également destructrice, elle symbolise la force.
- L'hippopotame est considéré comme un allié de Seth, une divinité dangereuse, haïssant le genre humain. Elle peut être assimilée à une catastrophe naturelle ou encore à la maladie, au malheur qui frappe sans distinction.
- La panthère au long cou représente l'intelligence, la subtilité, mais aussi le désir de savoir.
- La tête de chacal symbolise la fin, la conclusion, mais aussi le but, l'objectif. Elle se trouve souvent placée à la fin de l'inscription.
- Les yeux appellent à la vigilance des dieux.
- Les oreilles appellent à l'attention des dieux.
- Le disque solaire sur deux jambes symbolise l'amélioration de soi, mais également la métamorphose.
- ...

Ce code doit devenir un outil ludique pour créer des énigmes que devront résoudre les PJs qui auront les connaissances nécessaires pour comprendre ce code. Les symboles cités plus haut ne sont pas exhaustifs, et le MJ peut librement en créer d'autres, et les révéler aux joueurs au fur et à mesure, sachant que les PJs eux les auront toujours connus.

Les supports

Le support définit le mode opératoire du sortilège, et surtout la manière dont il pourra drainer la Transcendance nécessaire à son accomplissement.

Le support le plus courant est celui des décrets oraculaires, c'est-à-dire des papyrus sur lesquels le mage a rédigé son texte, placés ensuite dans un écrin de bois cylindrique, éventuellement orné du visage d'une divinité. Le pouvoir écrit se déclenchera selon les conditions précisées dans le papyrus et fera alors appel à la Transcendance vive du mage concerné, s'il en a assez, et s'il est volontaire. Le coût en points de Transcendance du pouvoir sur ce support sera toujours égal à max(9, coût du sortilège ainsi lancé).

Un autre support est celui des papyrus roulés dans un étroit ruban de lin que l'on porte autour du cou, à la manière d'une amulette. Le texte est en général écrit en écriture hiératique, c'est-à-dire une écriture cursive simplifiée de la langue égyptienne. Le papyrus est plié et placé au centre du ruban, qu'on ferme à la manière d'un sac, le reste du ruban étant ensuite torsadé et parcouru de plusieurs noeuds, sept ou neuf, voire douze. Le nombre de noeuds définit le niveau du pouvoir enfermé dans le papyrus.

Cette amulette se nourrit de la force magique de celui qui la porte mais aussi de tous ceux qui le touchent. Chaque personne non-volontaire et possédant en lui de la Transcendance devra faire un jet de volonté, comparé au seuil correspondant au niveau du sort concerné, pour ne pas perdre aussitôt autant de points de Transcendance que l'amulette peut en 'avaler', à concurrence du potentiel de Transcendance de la victime (vive ou morte). Cette perte est similaire à celle qu'occasionne déclenchement d'un sort, et ne sacrifie aucune Transcendance vive. L'amulette accumulera ainsi autant de Transcendance qu'elle a besoin pour pouvoir lancer le sort, ensuite cet effet cessera jusqu'au déclenchement du sort. Tant qu'elle est 'chargée', même partiellement, l'amulette apparaîtra comme magique, sinon elle ne montrera qu'une très faible trace de magie, quasiment évanescente. Le sort se déclenche en général par la simple volonté de celui qui porte l'amulette, à condition qu'il connaisse la nature du sortilège qui s'y trouve. Un amulette n'agit jamais que par la volonté de celui qui la porte.

Un autre support magique couramment utilisé est l'ivoire des dents d'hippopotame, lesquelles peuvent atteindre jusqu'à 70 cm de long pour les mâles. On les fend dans le sens de la longueur et on grave des hiéroglyphes sur la surface plane ainsi créée. Ces ivoires sont appelées *apotropaïa*, elles ont donc la forme de demi-cylindres courbes. Les apotropaïa sont utilisés pour créer un effet magique à la manière d'une baguette magique ou d'un talisman. Elles ne peuvent être utilisées que si celui qui l'utilise dépense la Transcendance nécessaire à l'activation du pouvoir, même s'il est incapable de magie nécromantique. Contrairement à l'amulette donc, l'apotropaïa n'accumule aucun pouvoir et n'est qu'un objet permettant de façonner une énergie magique transcendantale brute. La dépense en Transcendance dépend de la nature du pouvoir espéré.

Un autre support très utilisé est la stèle, ou la statue, ou encore les murs mêmes d'un lieu. Toute inscription peut être ainsi gravée dans la pierre dont est fait un ouvrage de sculpture ou d'architecture. Ces invocations se nourriront alors de la Transcendance des âmes mortes ayant un lien avec ce lieu, des vivants qui y passent, notamment de ceux qui le profanent, et plus souvent encore de la force des dieux eux-mêmes. Ce dernier support permet notamment d'assurer la protection des temples. Certaines stèles étaient liées à un bassin: l'eau coulait sur la stèle et servait ensuite à la purification des fidèles ou à leur guérison car elle s'était nourrie de la puissance magique de la stèle. On retrouve les bénitiers du christianisme.

Arcanes

Les pouvoirs d'arcanes sont les plus mystérieux des pouvoirs des nécromants et des prêtres de la Mort. Ils concernent les sept régions de la **Douat**, le monde inférieur, et les douze Heures de la Nuit Infernale, ou les douze Portes que doit franchir le mort pour accéder à la vie après la mort. Ce sont les douze Heures qu'il faut au Soleil pour renaître sous la forme d'un scarabée.

Mais la Douat est multiforme et ses lieux sacrés prennent parfois d'autres noms. Nombre de mythes présents dans les mythologies occidentales et moyen-orientales se retrouvent dans le labyrinthe de la Douat, sous un autre nom. Ainsi les divinités de la mort d'autres religions s'y cachent

également.

Ces pouvoirs permettent de trouver le Ren des morts, d'agir sur eux, notamment sur leur cœur Hati et leur cœur Ib, mais aussi sur les Morts-Vivants, qui sont eux aussi présents dans la Douat. (cf. DOUAT)

Les pouvoirs d'arcanes des différentes voies sont associées à certaines Heures. Ils ne peuvent donc par défaut être utilisés **que lorsque le reflet du nécromant se trouve dans la région correspondant à l'Heure et sur des créatures, âmes mortes ou reflets présents dans cette même région** (sauf exceptions, comme l'œil d'Uadjit) et **que le mage a localisées par le pouvoir thi guimef (pour les âmes mortes ou reflets morts-vivants) ou auxquelles il est confronté parce qu'elles ont choisi de se montrer à lui** (sauf exception toujours). Certains pouvoirs peuvent être utilisés dans le Monde Matériel, auquel cas le mage n'a nul besoin de se trouver dans la Douat pour les utiliser s'il les circonscrit à cette utilisation. Un pouvoir pouvant s'appliquer à la Douat et au Monde Matériel à la fois peut être activé dans les deux mondes à la fois. On ne peut par exemple utiliser par défaut les pouvoirs de la Deuxième et Troisième Heure que sur des âmes ou des créatures ou des reflets présents dans la région appelée la Belle Amenti. Le niveau des pouvoirs est égal à l'Heure à laquelle ils sont associés et leur coût est calculé normalement selon ce niveau.

Les différentes voies décrites ci-après sont celles des différents Dieux de la Mort. La première fut créée par Seth, la seconde par Isis et ainsi de suite, jusqu'à celle d'Imhotep celui qui vient en paix, qui fut le scribe du Pharaon Zozer, de la IIIème dynastie de l'Ancien Monde. Divinisé dans l'Ancien Monde avant l'éveil de Terre Seconde, il réapparut dans celle-ci. Il devint ainsi l'un des neuf compagnons d'Épersonnaï, et fut le fondateur de la nécromancie au sein de la Transcendante Ennéade. Il existe cinq voies originelles, qui sont les voies divines des Dieux égyptiens, correspondant à cinq catégories de prêtres de la Mort, en fin de compte. Ces cinq voies permettent d'accompagner l'âme morte dans la Douat ou d'interrompre ce voyage pour l'arrêter à une région précise, et souvent dans un Havre.

Il existe en effet dans les différentes régions de la Douat des lieux particuliers appelés 'Havres' (cf. *Douat*). Les Havres les plus importants des divinités égyptiennes représentent des étapes obligées de l'évolution des Morts pour renaître en Osiris Neberdjér sous la forme d'un protégé d'Hathor ou d'une Divinité Stellaire. **Seules les divinités associées à un culte de la Mort disposent de Havres et d'une Voie nécromantique.** On appelle Havres Essentiels les six Havres qui doivent être obligatoirement traversés pour qu'une âme puisse devenir Divinité Stellaire ou Protégé d'Hathor, selon le voyage jusqu'au Sekht-Ialu que prévoit la religion égyptienne. Les voici, selon leur succession obligatoire, avec la région correspondante :

1. Le Ventre Fécond de Nephthys (Havre des Deux Soeurs) [Le Re-Stau]
2. La Barque de Khepra (Havre des Protecteurs) [Sekhem]
3. Le Lac d'Emeraude (Havre des Protecteurs) [Le Mesket]
4. Le Sanctuaire de Maat (Havre des Juges) [Le Mesket]
5. Le Sanctuaire d'Hermopolis (Havre des Juges) [Le Tehenet]
6. L'Île du Lac d'Horus (Havre des Protecteurs) [L'Agarit]

Pour une âme morte cherchant à accomplir son voyage funéraire dans l'au-delà, aucun de ces Havres ne peut être pénétré sans que le précédent n'ait été traversé. Ils sont marqués d'un astérisque dans la suite. Les autres religions se contentent le plus souvent de laisser l'âme morte dans des Havres secondaires, spécifiques à leur religion. Seule la religion égyptienne sait accompagner les âmes jusqu'au Sekht-Ialu, la région ultime de la Douat, où les nécromants n'ont presque aucun pouvoir. Selon cette tradition, le voyage complet dans la Douat ne peut donc être accompli par un seul prêtre, les prêtres des Deux Soeurs entament le voyage de l'âme et la laissent dans leur Havre. Les prêtres des Protecteurs peuvent ensuite le poursuivre, puis ceux des Juges puis encore les Protecteurs puis les prêtres de l'être-divin-au-coeur-arrêté accueillent l'âme morte au Sekht-Ialu. Le prêtre peut cependant choisir de devenir Kher-Heb, ce qui lui permet de transcender les limites de sa voie pour accompagner le mort au cours de son voyage. Certains pouvoirs exigent de connaître le Ren du mort, ils portent la mention (Ren). La voie de Seth ne possède aucun Havre, puisque le but est de transformer l'âme en larve infernale, donc de l'arracher à la Douat.

Un prêtre de la Mort a forcément accès aux Havres associés à sa voie. Il peut également se présenter à la porte d'un autre Havre s'il le souhaite. **Les entrées des Havres ne sont nullement secrètes** et tout reflet plutonien, âme morte ou créature de la Douat présente dans la région du Havre pourra s'y rendre par un simple déplacement "à pied", ne nécessitant l'usage d'aucun pouvoir supplémentaire.

Voici à présent les différentes voies existantes pour dominer la Douat ou simplement savoir lui parler. Les divinités *nib* sont en caractères gras, les divinités *hroub* en caractères normaux.

Les cinq premières voies sont les voies divines des Rame n'Khoume et sont liées aux dieux égyptiens. Pour plus de précisions sur ces divinités et leur culte se référer à l'article *Douat*. Toutes les voies divines, c'est-à-dire toutes sauf les deux dernières : celle du Scribe et celle de la Vraie Mort qui ne concernent que les mages nécromants, exigent évidemment de la part des prêtres de la Mort qui officient une certaine Teinte Spirituelle et un certain rang associé à celle-ci, plus ou moins sévère selon la voie. Cette exigence est commune à la plupart des religions, cependant le pouvoir des prêtres de la Mort ne pratiquant pas de magie divine, la sanction en cas de changement de Teinte Spirituelle ou de passage du rang de celle-ci endéçà de la valeur minimale autorisée ne peut être la perte de l'accès à la Grâce voire de l'affinité divine toute entière. Cependant le Lien Sacré sera suspendu jusqu'à ce que la Teinte Spirituelle redevienne acceptable ou définitivement détruit si l'offense est trop grave. De ce fait le prêtre, même s'il conserve tous ses pouvoirs, perdra la faveur de ses dieux (et risquera gros à se rendre dans l'un de leurs Havres dans la Douat) et sera identifié comme un renégat par ses confrères qui percevront tout de suite en lui l'absence de Lien Sacré, et ils sauront si le Lien est seulement suspendu, en attendant que le prêtre fasse amende honorable, ou s'il est définitivement détruit. Dans les deux cas la progression du prêtre de la Mort dans sa discipline est arrêtée, jusqu'à rédemption dans le premier cas, définitivement dans le second.

La voie du Serpent (Voie des Prêtres-Mortifères)

Seth

Cette voie se consacre principalement à la chasse des âmes des Morts conduites dans la Douat par les autres prêtres. C'est la voie du dieu des bandelettes, créateur de la malédiction de la mort. La Teinte Spirituelle du Prêtre doit être de type Tradition, plus précisément la Tradition de l'Ogdoad, et strictement supérieure à +1. Seth représente la société égyptienne traditionnelle dans tout ce qu'elle a de plus rigoureux, oppressant et conservateur. C'est donc cette voie qui est la plus exigeante sur le respect de la Tradition. En cas de changement, le prêtre ne perd rien sur le moment, mais encourt le châtiment du dieu sitôt qu'il entre dans la Douat.

Première Heure Cœur Mort, Entrée dans le Monde Inférieur, Les yeux impassibles des esprits à tête d'épervier

Deuxième Heure L'être-aux-aspects-multiples-suspendu-la-tête-en-bas, L'enquêteur, Paroles de Puissance, La-voix-de-plus-en-plus-basse, Les vagues mauvaises repoussant l'âme loin du bateau Neshem, L'esprit qui dévore son propre bras, L'arme de fer du dieu Shu

Troisième Heure Paroles d'accusation, Seigneurs de la durée et Princes de l'éternité, Les Ushebtu et Shauebtu ceux qui répondent à l'appel, Les déesses-serpents surgissant du sable, Le lys d'émeraude du dieu Hotep, Celui qui traverse le Ciel de part en part, La torche allumée et la tablette de cristal

Quatrième Heure Gloire-Etendue, Les hurlements des démons chauves, La région de l'éternel devenir, La demeure des millions d'années, Le Tourne-Visage

Cinquième Heure Les Massacres parcourant les Solitudes cosmiques, Up-Uaüt celui qui ouvre les chemins

Sixième Heure Vision d'Uadjit, Mange-Ordure, Visage-qui-veille, Les Mystères de Létopolis, Les Neuf Hymnes

Septième Heure L'abominable Apopi, Les Profondeurs du Lac du Ciel, Le démon Nendja, Les Tempêtes, Le Balafré qui repousse les Enragés, cœur-qui-Veille, Repousse-Visage aux Voix multiples, Les Serviteurs de la déesse Hotep-Sekhus, Am-aau celui qui rompt les Tablettes d'Ecriture, La Vallée des Tombeaux

Huitième Heure Avaleur, Mange-Serpents, Le Manuscrit inachevé de Memphis, L'hirondelle ivre des parfums de l'horizon en flammes, Le lion Rehu, Visage-d'Hippopotame-terreur-des-rebelles, Les paroles révélées par Thoth pour entrer dans le disque solaire, L'éventail de Perséphone

Neuvième Heure Les Esprits à tête de Crocodile, Modeleur-des-Pains-frappe-Voix, Porte-Visage, Rerek le mangeur d'ossements, Bénédiction du serpent fils de la Terre, Ne-point-taillader-le-visage-du gardien-du-Lac, La divinité dont le nom ne doit pas être révélé

Dixième Heure Le Gardien des canaux du Lac de Feu, La Peau retournée du Taureau Mnévis, Le Sanglier noir de la région de Buto

Onzième Heure La barque mystérieuse aux voiles tissées des vertèbres d'Apopi naviguant dans les régions abyssales où furent précipitées les étoiles chassées de leurs orbites

Douzième Heure Le Seigneur des Démons Rouges, Grande-Voix, Les quatorze Iats



La voie des Deux Soeurs (Voie des Prêtres-Architectes)

Isis, Nephthys, Ptah, Bastet, Amsu, Khonsu, Kebti

Cette voie est avant tout celle de la vie, elle est aussi celle des prêtres qui se consacrent à l'érection des temples, symbolisant le corps mort puis reconstitué d'Osiris. Les Prêtres-Architectes doivent être de Teinte Spirituelle Tradition, plus précisément la Tradition de l'Ogdoad, et strictement positive.

Voici Isis. Elle dit :
« J'arrive et je te protège, ô Osiris !
Mon souffle est vivifiant
comme le souffle du vent du Nord créé par Toum.
J'ai rendu la vigueur à ta gorge,
je t'ai réuni à la divinité.
Tes ennemis sont à tes pieds. »
Voici Nephthys. Elle dit :
« J'arrive en même temps que ma soeur, ô Osiris ! Je viens et te protège.
Je serai derrière toi jusqu'à la fin des temps.
Par moi, Râ entendra tes appels.
Et grâce à mon secours tu triompherás,
ô fils d'Hathor !
Car nul, jusqu'à la fin des temps, n'osera ravir ta tête

et tu ressusciteras! » (inv. 151)

Première Heure Cœur Mort, Entrée dans le Monde Inférieur, Noms des divinités de l'Orient céleste, Les chiens Buvant l'eau de l'étang sacré d'Horus, Les yeux impassibles des esprits à tête d'épervier

Deuxième Heure L'arme de fer du dieu Shu, Kher-Heb, Paroles de Puissance, Rituel de l'ouverture de la bouche, L'être-aux-aspects-multiples-suspendu-la-tête-en-bas, L'enquêteur, La-voix-de-plus-en-plus-basse, Les bracelets du Faucon et du Phénix, Bénédiction de Smam le Dieu-Victime

Troisième Heure Les Ushebtu et Shauebtu ceux qui répondent à l'appel, Le démon au visage voilé, Le Temple du dieu au visage terrifiant, Le lys d'émeraude du dieu Hotep, Celui qui traverse le Ciel de part en part, La tablette d'émeraude suspendue au cou de Râ, La torche allumée et la tablette de cristal

Quatrième Heure Gloire-Etendue, Le Tourne-Visage, Le Maître des Monstres, Le Livre des Métamorphoses, Khnoum Seigneur de Peshnu, Pour vivre par la Respiration, Les lettres noires de mon nom véritable, La région de l'éternel devenir, La demeure des millions d'années, Le Talisman de cornaline, Le démon rouge revendique l'œil divin

Cinquième Heure Les Archontes des Planètes, La barque solaire du dieu Sokaris, L'épaisse chevelure d'Isis, Le Chemin des Secrets, Le Ventre Fécond de Nephthys, Mystères de Iunu, Mystères de Ker-Aha, Le Renversement des Formes, La Divinité maîtresse de l'éternité de la Terre, Reconnaiss et soustrais le damné de ce monde, La main d'Isis essuyant le sang qui ruisselle de l'œil arraché d'Horus, Up-Uaüt celui qui ouvre les chemins

Sixième Heure Vision d'Uadjit, Hymne à la gloire de Râ, Mange-Ordure, Visage-qui-veille, Les Mystères de Létopolis, Le dieu au visage unique, Les âmes-oiseaux du dieu Khepra, Les Neuf Hymnes

Septième Heure cœur-qui-Veille, Repousse-Visage aux Voix multiples, Les Serviteurs de la déesse Hotep- Sekhus, Le Faucon d'Or premier-né des dieux anciens

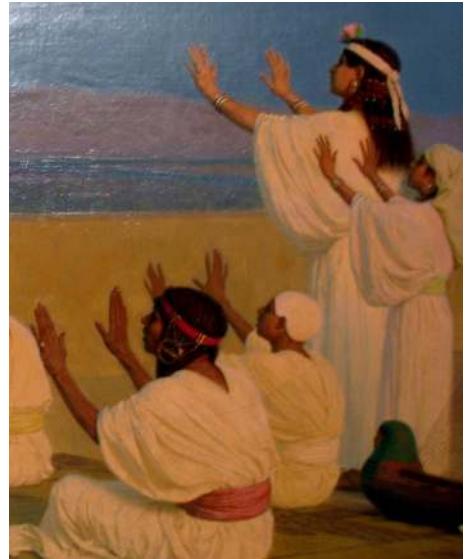
Huitième Heure Le dieu à double tête de Lion, Mange-Serpents, Avaleur, Le Manuscrit inachevé de Memphis, L'hirondelle ivre des parfums de l'horizon en flammes, Que mon âme soit placée telle un joyau sur le front de Râ, L'éventail de Perséphone, Les paroles révélées par Thoth pour entrer dans le disque solaire

Neuvième Heure Le dieu solaire Septu, Modeleur-des-Pains-frappe-Voix, Porte-Visage, La divinité dont le nom ne doit pas être révélé

Dixième Heure La couronne aux serpents, Les jumeaux infâmes de Seksek

Onzième Heure Le cycle des métamorphoses de Khonsu le dieu de la Lune, Bastet princesse de la Nouvelle Lune

Douzième Heure Les quatorze Iats, La Grande magicienne



La voie de l'Être-divin-au-cœur-arrêté (Voie des Prêtres-Rois)

Osiris Neberdjer, Amon-Râ, Hathor, Shou, Uadjit

Cette voie se consacre à la contemplation et la compréhension de l'harmonie céleste, ainsi qu'à la protection de la lignée royale, et naturellement l'entretien des temples de ses dieux, qui sont en principe les plus importants, mais ont perdu de leur rayonnement suite à la chute de *Khôme* et par le fait qu'il n'y a plus de Pharaon. Leurs pouvoirs sont concentrés sur les dernières heures de la Douat, car ce sont eux qui accompagnent l'âme dans les ultimes étapes de son voyage.

Rares sont ceux qui suivent cette voie, et ils sont souvent choisis parmi les prêtres d'autres voies. La lignée des Pharaons de Terre Seconde s'est éteinte avec le Pharaon Maïri de Khôme, et ne pourra renaître tant que celui-ci n'aura pas reçu les honneurs funéraires qui lui sont dus. En effet, sa dépouille mortelle n'a pas été embaumé selon les rites et son âme, prisonnière du Dragon de Khôme dans la Vallée des Tombeaux, ne peut devenir une divinité stellaire. Si un jour son corps momifié, les cinq canopes contenant ses viscères (poumons, foie, intestin, estomac) et son cœur sont réunis, et les rites accomplis... par l'un des prêtres de Seth qui l'ont trahi (les Arpenteurs de Khôme que Seth a condamnés à l'immortalité après leur échec) - selon ses propres volontés - alors un nouveau Pharaon pourra être désigné par les Prêtres-Rois et les Rame n'Khoume auront à nouveau un roi, que la terre de Khôme leur soit ou non rendue.

Les Prêtres-Rois doivent être de Teinte Spirituelle Tradition, en l'occurrence la Tradition dite de l'Ogdoad, et strictement positive.

Première Heure Cœur Mort, Entrée dans le Monde Inférieur

Deuxième Heure Ker-Heb, Rituel de l'ouverture de la bouche, Les bracelets du Faucon et du Phénix, Bénédiction de Smam le Dieu-Victime, L'être-aux-aspects-multiples-suspendu-la-tête-en-bas, L'enquêteur, La-voix-de-plus-en-plus-basse

Troisième Heure Les Ushebtu et Shauebtu ceux qui répondent à l'appel, Les Portes Mystérieuses de Râ, Le lys d'émeraude du dieu Hotep, La tablette d'émeraude suspendue au cou de Râ, La torche allumée et la tablette de cristal

Quatrième Heure Gloire-Etendue, Le Tourne-Visage, Le Maître des Monstres, Le Livre des Métamorphoses, Pour vivre par la Respiration, Les hurlements des démons chauves, La région de l'éternel devenir, La demeure des millions d'années

Cinquième Heure Les Archontes des Planètes, La barque solaire du dieu Sokaris, Le prince du Royaume du Silence, Le Sanctuaire d'Abydos, Le regard du Seigneur de la Soif, Reconnaiss et soustrais le damné de ce monde, Up-Uaüt celui qui ouvre les chemins

Sixième Heure Vision d'Uadjit, Hymne à la Gloire de Râ, Mange-Ordure, Visage-qui-veille, Criailleur, La couronne de l'aube, Le blé rouge du Soleil le blé blanc de la Lune, Le dieu au visage unique, Les âmes-oiseaux du dieu Khepra, Les sept régions du Sekht-Hotep, Les Neuf Hymnes, Les Voies souveraines de la cité Djedu

Septième Heure Les lances d'Hathor les soldats de Râ, cœur-qui-Veille, Repousse-Visage aux Voix multiples, Le Balafré qui repousse les Enragés, Les Serviteurs de la déesse Hotep-Sekhus

Huitième Heure Le Dieu à double tête de Lion, Mange-Serpents, Avaleur, Visage-d'Hippopotame-terreur-des-Rebelles, L'éventail de Perséphone, Le Manuscrit inachevé de Memphis, L'hirondelle ivre des parfums de l'horizon en flammes, Que mon âme soit placée telle un joyau sur le front de Râ

Neuvième Heure Sektet, Le dieu solaire Septu, Modeleur-des-Pains-frappe-Voix, Porte-Visage, Ne-point- taillader-le-visage-du-Gardien-du-Lac, Les Enfants de Shu, Bénédiction du serpent fils de la Terre, La divinité dont le nom ne doit pas être révélé
Dixième Heure La couronne aux serpents, Nefer-Toum le Dieu-Lotus, La lance du fils de Nout, Les Prisonniers de l'encre rouge
Onzième Heure Les Rythmes sacrés des Révolutions Célestes, La barque mystérieuse aux voiles tissées des vertèbres d'Apopi naviguant dans les régions abyssales où furent précipitées les étoiles chassées de leurs orbites, La couronne d'Hathor
Douzième Heure Sortie de l'âme vers la Lumière du Jour, Et la Terre silencieuse t'écoute, Mandjiti, Les Esprits de la Lune et du Soleil, Ne-joue-pas-avec-le-couteau, Les quatorze Iats, Grande-Voix, Terreur-des-Démons, L'Ordonnateur des Mystères, Mehen du Lac des Millions d'années, Pour rendre parfait l'Esprit sanctifié du Défunt, Les quatorze Iats

La voie du Scorpion et du Lynx (Voie des Prêtres-Protecteurs)

Horus, Keb, Nout, Sekhmet, Serket, Khepra, Sokaris, Aker, Hershefi

Cette voie se consacre à la lutte éternelle contre Seth et contre ceux qui mettent en péril les Hiérarchies célestes. Ce sont les guerriers de la Douat, attentifs au maintien de l'ordre cosmique. Les Prêtres-Protecteurs doivent être de Teinte Spirituelle Tradition, en l'occurrence la Tradition dite de l'Ogdoad, et strictement positive.

Cette voie rassemble en fait plusieurs traditions de l'ancienne Égypte, celle des puissants prêtres de Ptah et celle des prêtres-ouâb, les *purs*: prêtres de Sekhmet, la déesse dangereuse. Sekhmet est la déesse à tête de lionne, et Bastet la déesse à tête de chat: Sekhmet représente la force sauvage, Bastet la force domestiquée. Les prêtres-ouâb étaient au départ des médecins, chargés de chasser les maladies inoculées par le souffle de Sekhmet. Ils décidaient également des animaux propres au sacrifice, notamment des taureaux: *La bête reconnue pure sur tous ces points reçoit une marque: le prêtre enroule autour de ses cornes une bandelette qu'il scelle d'un peu de terre glaise à laquelle il appose son cachet. Sacrifier un bovidé qui ne porte pas cette marque est puni de mort.* (Hérodote). Les prêtres de Ptah quant à eux avaient un rôle qui est tenu dans Terre Seconde par les prêtres-architectes: ils étaient les gardiens des cadastres et les ingénieurs en génie civil de l'époque. Mais Ptah a perdu en puissance puisque les dieux égyptiens ne disposent pas sur Terre Seconde d'un empire comparable à celui de Khoum.

Cette voie est donc à la fois protectrice et terrible. Le Lynx et le Scorpion font respectivement référence à Sekhmet et à Serket, laquelle est représentée sous la forme d'un scorpion. Serket a également une fonction protectrice, puisqu'elle était invoquée pour soigner les morsures ou piqûres d'animaux vénéneux. En temps de guerre, les prêtres de Sekhmet étaient censés attirer la faveur de Sekhmet sur les armées égyptiennes jusqu'à la victoire finale en teignant les mains des chefs de guerre avec le sang de coeurs écrasés de prisonniers ennemis et en se mutilant eux-mêmes de leurs poignards.

*La déesse à tête de lynx immobilise tes membres.
 La déesse à tête de scorpion
 déverse sur toi sa coupe de destruction
 La déesse Maat te rejette loin de son chemin (inv. 39)*

Première Heure Cœur Mort, Entrée dans le Monde Inférieur, Noms des divinités de l'Orient céleste, Les chiens buvant l'eau de l'étang sacré d'Horus, Les yeux impassibles des esprits à tête d'épervier
Deuxième Heure L'arme de fer du dieu Shu, Bénédiction de Sekhmet, Bénédiction de Keb, Kher-Heb, Paroles de Puissance, Rituel de l'ouverture de la bouche, Les bracelets du Faucon et du Phénix, L'être aux aspects multiples suspendu la tête en bas, Tatum aux bras étoilés
Troisième Heure Les Ushebtî et Shauebtî ceux qui répondent à l'appel, Le lys d'émeraude du dieu Hotep, Celui qui traverse le Ciel de part en part, Nout chassant les Ténèbres, La tablette d'émeraude suspendue au cou de Râ, La torche allumée et la tablette de cristal, L'épervier d'Isis, La Formule de la Demeure cachée, La Conjuration des Purs
Quatrième Heure Gloire-Etendue, Le Tourne-Visage, La région de l'éternel devenir
Cinquième Heure Les Archontes des Planètes, La barque solaire du dieu Sokaris, Up-Uaût celui qui ouvre les chemins, In et Abdjou
Sixième Heure Vision d'Uadjit, Les Dieux régulateurs des rythmes sacrés, Hymne à la Gloire de Râ, Mange- Ordure, Visage-qui-veille, Criailleur, La barque de Khepra, Le Maître d'Héracléopolis, Les Mystères de Létopolis, Le Génie de la Constellation Sahu maître d'Héliopolis, Les âmes-oiseaux du dieu Khepra, Hesyou, Le Sanctuaire d'Unnu, Le Dieu au visage unique, Les Mystères de Nekhen, Les quarante paroles d'Horus à Osiris, Les Neuf Hymnes
Septième Heure Toum au milieu de l'Océan céleste, La déesse à tête de Lynx, La déesse à tête de Scorpion, L'épée acérée du dieu Aker, Les paroles de Nout, Le lac d'émeraude, cœur-qui-Veille, Repousse-Visage aux Voix multiples, Am-aau celui qui rompt les Tablettes d'Écriture, Le Faucon d'Or premier-né des dieux anciens, Le Balafré qui repousse les enrages
Huitième Heure Le dieu à double Tête de Lion, Mange-Serpents, Le Manuscrit inachevé de Memphis, L'hirondelle ivre des parfums de l'horizon en flammes, Les paroles révélées par Thoth pour entrer dans le disque solaire, L'éventail de Perséphone
Neuvième Heure Le Vent du Nord de Nout la déesse de l'Océan Céleste, Les Génies des Etoiles Fixes, La divinité dont le nom ne doit pas être révélé, Les Génies Planétaires parcourant leurs orbites, La déesse-serpent Naau, Modeleur-des-Pains-frappe-Voix, Porte-Visage, Ne-point-taillader-le-visage-du Gardien-du-Lac, la déesse aux yeux d'émeraude, Les paroles des quatre enfants divins d'Horus
Dixième Heure La couronne aux serpents, L'avenir fleurit à ma rencontre, Les jumeaux infâmes de Seksek, Nefer-Toum le Dieu Lotus, Les Prisonniers de l'encre rouge
Onzième Heure L'Ile du Lac d'Horus, Les Rythmes sacrés des Révolutions célestes
Douzième Heure Les quatorze Iats, Ne-joue-pas-avec-le-couteau, L'Ordonnateur des Mystères

La voie de la Confession Négative (Voie des Prêtres-Juges)

Anubis, Maat, Thoth

Cette Voie est à la fois celle de la recherche de la vérité, dans toutes les affaires de justice, et celle de la connaissance. Les Prêtres-Juges sont de ce fait paradoxalement les seuls à ne pas mépriser voire pourchasser les adeptes des voies non-divines. Il arrive même que des prêtres de Thoth collaborent avec des disciples d'Imhotep, car Thoth est le Scribe divin. Il appartient à chaque prêtre-juge de décider de ce qui participe ou non de l'Harmonie céleste qui doit être préservée par-dessus tout. Les Prêtres-Juges se doivent d'être de Teinte Spirituelle Tradition, en l'occurrence la Tradition dite de l'Ogdoade, et strictement positive.

*Lorsque, après les Massacres, le sang des impurs se sera refroidi
et que la Terre, en son entier de nouveau réunie
refleurira et portera des fruits,
je me manifesterai en qualité de Seigneur de la Vie. (inv. 64)*



*Voici que tu entres et adresses la parole
à Thoth, le Scribe divin, gardien de la porte
de la demeure d'Osiris. (inv. 69)*

Première Heure Cœur Mort, Entrée dans le Monde Inférieur, Noms des divinités de l'Orient céleste, Incantations du Seigneur de la Douat aux puissantes mâchoires, Les yeux impassibles des Esprits à tête d'épervier

Deuxième Heure L'arme de fer du dieu Shou, Kher-Heb, Paroles de Puissance, Rituel de l'ouverture de la Bouche, L'être aux aspects multiples suspendu la tête en bas, L'enquêteur

Troisième Heure Paroles d'accusation, Les Ushebti et Shauebti ceux qui répondent à l'appel, L'Esprit préposé à la Balance émanation du dieu Khnoum, Le lys d'émeraude du dieu Hotep, Nout chassant les Ténèbres, La tablette d'émeraude suspendue au cou de Râ, La torche allumée et la tablette de cristal

Quatrième Heure Gloire-Etendue, Le Tourne-Visage, Les Iaani esprits-serviteurs cynocéphales, Le Livre des Métamorphoses, Les lettres noires de mon nom véritable, La région de l'éternel devenir, Le Maître des Monstres, Le démon rouge revendique l'oeil divin

Cinquième Heure La barque solaire du dieu Sokaris, Reconnais et soustrais le damné de ce monde, Up-Uaüt celui qui ouvre les chemins

Sixième Heure Vision d'Uadjit, Mange-Ordure, Visage-qui-veille, Le Phénix d'Héliopolis Gardien du Livre des Destins, Armes de Thoth, Les Mystères de Létopolis, Le pas suspendu du héron, Les âmes-oiseaux du dieu Khepra, Les Mystères de Khemenu, Les Neuf Hymnes

Septième Heure Rituel de la Confession Négative, La déesse Maat frappe de sa propre main, cœur-qui-Veille, Repousse-Visage aux Voix multiples, Les Serviteurs de la déesse Hotep-Sekhus, Les sept Esprits obéissant au Seigneur Sépa, La tête tranchée du Démon Haï, Amaït Reine du Néant

Huitième Heure Le dieu à double tête de Lion, Les Mystères d'Hermopolis, Sceau de Thoth, Mange-Serpents, Avaleur, Visage-d'Hippopotame-terreur-des-rebelles, Le Manuscrit inachevé de Memphis, L'éventail de Perséphone, Les créatures Ksemiu gardiennes des routes de l'Au-delà, L'hirondelle ivre des parfums de l'horizon en flammes, Que mon âme soit placée telle un joyau sur le front de Râ, L'encrier et la palette, L'oeil d'émeraude, Les paroles révélées par Thoth pour entrer dans le disque solaire

Neuvième Heure La déesse-serpent Naau, Modeleur-des-Pains-frappe-Voix, Porte-Visage, Ne-point-taillader- le-visage-du Gardien-du-Lac, Bénédiction du serpent fils de la Terre, La divinité dont le Nom ne doit pas être révélé

Dixième Heure La couronne aux serpents, L'avenir fleurit à ma rencontre, Les jumeaux infâmes de Seksek

Onzième Heure La barque mystérieuse aux voiles tissées des vertèbres d'Apopi naviguant dans les régions abyssales où furent précipitées les étoiles chassées de leurs orbites, Le Rythme sacré des Révolutions célestes

Douzième Heure Les lèvres de cristal de Maat, Les quatorze Iats, L'histoire secrète des dieux que Nout enfanta jadis

Les autres voies décrites ci-après sont considérées comme profanes par les prêtres égyptiens, même si elles sont pour la plupart réservées à un clergé, car liées à des divinités étrangères au panthéon égyptien voire à aucune divinité pour les Voies du Scribe et de la Vraie Mort. Des pouvoirs particuliers à ces voies sont peu à peu apparus, mais elles restent héritières des traditions égyptiennes. La seule voie qui soit considérée avec une relative légitimité par les prêtres égyptiens est la voie du Styx.

La voie du Styx (Voie des Prêtres-Nautes)

Hadès, Perséphone

La mythologie grecque, et particulièrement sa vision de l'au-delà, a été considérablement influencée par la mythologie égyptienne, de ce fait cette voie est l'une des plus développées hors de la sphère purement égyptienne. De ce fait les âmes des Suppliants et Procureurs soumis à Hadès sont parfois présents dans le Havre de cette voie, situé dans le Tehenet (le Palais de Styx aux colonnes d'argent), au lieu d'être arrachés à la Douat. Contrairement à la plupart des voies funéraires non-égyptiennes, la Douat n'est pas seulement un point de passage obligé pour les morts des peuples de culture hellénique. Le Havre du Styx peut être autre chose qu'un pont pour quitter la Douat.

Les Prêtres-Nautes se doivent d'être de Teinte Spirituelle Tradition, en l'occurrence la Tradition dite de l'Olympe, et strictement positive.



Première Heure Coeur Mort, Les chiens buvant l'eau de l'étang sacré d'Horus, Esprits-Gardiens armés de longs couteaux, Incantations du Seigneur de la Douat aux puissantes mâchoires, Entrée dans le Monde Inférieur, Les yeux impassibles des Esprits à tête d'épervier, Noms des divinités de l'orient céleste

Deuxième Heure L'être aux aspects multiples suspendu la tête en bas, L'enquêteur, Paroles de puissance, Bénédiction de Smam le Dieu-Victime

Troisième Heure Les errants du Nifelheim aux visages gris, Nout chassant les Ténèbres, Lorsque les Danaïdes entendirent la lyre d'Orphée, La trace évanescante que laissèrent les pieds nus d'Eurydice sur le sable de l'Hadès, Les démons mange-mémoire aux langues acides, Paroles d'accusation, Le lys d'émeraude du dieu Hotep, Seigneurs de la Durée Princes de l'éternité, La tablette d'émeraude suspendue au cou de Râ, La torche allumée et la tablette de cristal

Quatrième Heure Le blé de Perséphone, Gloire-étendue, Le Tourne-Visage, Le Maître des Monstres, Le démon rouge revendique l'oeil divin, Le Livre des Métamorphoses, Les Iaani esprits serviteurs cynocéphales

Cinquième Heure L'eau froide de la source Hvergelmir, Reconnais et soustrais le damné de ce monde, Les Massacres parcourant les solitudes cosmiques, Up-Uaüt, celui qui ouvre les chemins

Sixième Heure Charon, Le dieu au visage unique, Celui qui guette dans les Ténèbres, Les Neuf Hymnes, Vision d'Uadjit, Les Mystères de Létopolis, Mange-Ordure, Visage-qui-veille, Le Phénix d'Héliopolis Gardien du Livre des Destins, Le pas suspendu du Héron, Promesse à Pluton

Septième Heure Minos, La tête tranchée du Démon Haï, Am-aau celui qui rompt les Tablettes d'Ecriture, Repousse-Visage aux voix multiples, Coeur-qui-veille, Les Serviteurs de la déesse Hotep-Sekhus

Huitième Heure Éaque, Les créatures Ksemiu gardiennes des routes de l'Au-delà, L'hirondelle ivre des parfums de l'horizon en flammes, L'éventail de Perséphone, Mange-Serpents, Avaleur, Visage d'hippopotame terreur des rebelles, Les paroles révélées par Thoth pour entrer dans le Disque Solaire

Neuvième Heure Rhadamante, Bénédiction du Serpent fils de la Terre, La divinité dont le nom ne doit pas être révélé, La déesse-serpent Naau

Dixième Heure Les élixirs d'impondérables, Les jumeaux infâmes de Seksek

Onzième Heure Cerbère, Les Rythmes sacrés des Révolutions célestes

Douzième Heure Les quatorze Iats, Le Seigneur des Démons Rouges, L'histoire secrète des dieux que Nout enfanta jadis

La voie du Nifelheim (Voie des Totenmeister)

Hel

Ce n'est pas une véritable voie de nécromancie divine, dans la mesure où Hel n'a pas de prêtres désignés, comme tous les dieux germaniques, mais certains Runenmeister sont en fait nécromants et acquièrent les pouvoirs de cette voie, liée au Dragon Niddhögg et aux Géants. Certains d'entre eux deviennent des adorateurs de Niddhögg, et ce sont eux qu'on appelle *Filgyur*. Il existerait également un lien entre Niddhögg et Seth, car Niddhögg se nomme également Typhon, souvent associé à Seth.

Pour résumer ce complexe écheveau d'intrigues, on peut dire que les Totenmeister constituent un sous-ensemble clandestin des Runenmeister, et que les Filgyur constituent un sous-ensemble clandestin des Totenmeister. Cependant si les Totenmeister se font passer en général pour des Runenmeister avec succès toute leur vie durant, les Filgyur sont assez vite repérés par Hel et finissent par perdre toute chance de passer même pour un Runenmeister. Totenmeister et Filgyur sont en effet ennemis jurés, car c'est Hel qui retient Niddhögg prisonnier.

C'est une voie sans véritable havre, qui se consacre à la préparation du Ragnarok. Cependant les Morts du Nifelheim y sont arrivés en passant par en général une contrée dissimulée du Re-Stau, commune aux religions celte et germanique : les Mondes de Brume. Cette voie symbolise l'ambiguïté de la déesse Hel, fille de Loki, et son désir de neutralité entre les Dieux et les Géants. Les créatures issues des Mondes de Brume, quelle que soit leur affiliation, ont le plus souvent la faculté de s'incarner dans le Monde Matériel, soit dans des plans extérieurs comme le Nifelheim pour Hel et le Tir Nan Ogg pour les divinités celtes. Dans le Monde Matériel elles apparaissent souvent avec la Brume à des époques précises de l'année, surtout dans les pays de tradition celtique.

Un Totenmeister doit avoir une Teinte Spirituelle de type Honneur, associée aux Ases, et qui ne peut être négative.

Les Totenmeister ont un rôle secondaire dans leur propre société, car celle-ci fait confiance aux Valkyries (cf. *Asgard*) pour arracher à la Douat les âmes des guerriers morts au combat ou brûlés sur un bûcher. Les autres âmes sont considérées comme de moindre importance. Cela est cependant moins vrai pour les sociétés germaniques installées en paix. Mais même dans ce cas, les Runenmeister les plus puissants disposent d'une basse nécromancie très rudimentaire, mais suffisante, car les Valkyries savent arracher les âmes consacrées qu'elles recherchent de la Douat, pour la protection des âmes nobles n'étant pas mortes au combat par choix de la paix plutôt que de la guerre. Cela dit, il arrive que les Valkyries se dérangent aussi pour une l'âme d'une personne morte dans son lit, si son prestige le justifie. On dit en général que Hel prend la moitié des morts, tandis que l'autre moitié part au Valhalla, prête à combattre aux côtés des Ases lors du Ragnarok. Qu'en sera-t-il des morts du Nifelheim? (cf. *Nifelheim*)

Les Totenmeister ont donc un rôle non-dit, insaisissable comme la déesse Hel elle-même, mais essentiel pour le commun des hommes, chez les peuples germaniques, ceux qui n'auront pas les honneurs du Valhalla, et viendront hanter le Nifelheim. Mais étant rares et craints, leur action est le plus souvent secrète. Les âmes des peuples germaniques ne sont pas censées rester dans la Douat, car l'intégration en Procurateurs ou Suppliants du Valhalla ou du Nifelheim les en arrache définitivement. Ils sont donc plus des rivaux que des ennemis des nécromants, contrairement aux Prêtres de la Mort des autres voies divines. Le fait qu'ils maîtrisent cependant deux langues enchantées fait d'eux de redoutables adversaires.

Enfin, ils ont également un rôle politique, expliqué plus bas dans la description du sortilège intitulé "Hödur héraut du Crépuscule des Dieux". Être un Totenmeister signifie qu'on reste fidèle aux impératifs de Hel. La moindre trahison conduit à la perte du lien sacré et à être recherché par les autres Totenmeister. Un Totenmeister dispose d'une certaine liberté d'action et d'interprétation, comme tout prêtre, mais dépasser les limites est impardonnable.

Première Heure Coeur mort, Les chiens buvant l'eau de l'étang sacré d'Horus, Esprits-Gardiens armés de longs couteaux, Le silence d'Elvidnir, Noms des divinités de l'orient céleste, Le Vêtement de Pureté

Deuxième Heure La porte de Sygin, Paroles de puissance, L'être aux aspects multiples suspendu la tête en bas, La Voix qui parle de plus en plus bas, Bénédiction de Snam le Dieu-Victime

Troisième Heure Nout chassant les Ténèbres, Le Serment des Douze Hivers, Les Elfes du Froid ceux qui brisent les genoux des ennemis, Les errants du Nifelheim aux visages gris, Paroles d'accusation, L'esprit préposé à la Balance du Jugement émanation du dieu Khnoum, Le lys d'émeraude du dieu Hotep, Seigneurs de la Durée Princes de l'éternité, La tablette d'émeraude suspendue au cou de Râ, La torche allumée et la tablette de cristal

Quatrième Heure Corne de Brume, Le démon rouge revendique l'oeil divin, Les Iaani esprits serviteurs cynocéphales, La région de l'éternal devenir, Le Livre des Métamorphoses, Gloire-étendue, Tourne-Volage, Le Maître des monstres, Les Runes Interdites

Cinquième Heure Garm le chasseur, L'eau froide de la Source Hvergelmir, Up-Uaüt celui qui ouvre les chemins, Reconnaît et soustrais le damné de ce monde

Sixième Heure Mange-Ordure, Criailleur, Le sceau de la Géante Thökk, Vision d'Uadjit, Les Mystères de Létopolis, Visage-qui-veille, Les Neuf Hymnes, Le dieu au visage unique, Le pas suspendu du Héron

Septième Heure Cœur-qui-veille, La tête tranchée du Démon Haï, Repouse-visage-aux-voix-multiples, Le Balafré qui repousse les enragés, Am-
au celui qui rompt les Tablettes d'Écriture

Huitième Heure Hrimgrimnir le gardien du Nifelheim, Mange-serpents, Visage-d'hippopotame-terreur-des-rebelles, L'éventail de Perséphone, La



cohésion des âmes multiples, Les créatures Kseimi gardiennes des routes de l'Au-delà, L'hirondelle ivre des parfums de l'horizon en flammes
Neuvième Heure La déesse-serpent Naau, Modeleur-des-pains-frappe-voix, Ne-point-taillader-le-visage-du-gardien-du-lac, Bénédiction du Serpent fils de la Terre, La divinité dont le nom ne doit pas être révélé

Dixième Heure Hödur héraut du Crépuscule des Dieux, Les jumeaux infâmes de Seksek

Onzième Heure La Reine des Solitudes au visage bifide, La barque mystérieuse aux voiles tissées des vertèbres d'Apopi naviguant dans les régions abyssales où furent précipitées les étoiles chassées de leurs orbites

Douzième Heure L'histoire secrète des dieux que Nout enfanta jadis, Le Seigneur des Démons Rouges, Les quatorze Iats, Les Secrets de Niddhögg fils du Crépuscule, Ne-joue-pas-avec-le-couteau, Terreur-des-démons

La voie de l'Ombrageuse Enfant (Voie des Prêtresses-Démentes)

Schattentanz

C'est l'étrange et incompréhensible voie de Schattentanz, créée jadis par Nordger Ormraël, un nécromant audacieux qui deviendra le premier prêtre du culte de Schattentanz. Schattentanz est l'unique divinité qui soit à la fois divinité de la Mort et Seigneur des Abysses. Cette voie est aussi suivie par ceux qui souhaitent pratiquer à la fois la magie démoniaque et la magie nécromantique, renonçant en général alors à leur santé mentale, c'est une voie qui prétend trouver de la force dans la folie. Le havre de Schattentanz dans la Douat est le Palais du Commencement dans Sekhem. C'est là que sont confinées en général dans la Douat les âmes revenantes qui lui sont soumises, qui sont censées y "commencer" leur nouvelle vie. C'est aussi le point de passage des âmes destinées à être réduites en cendres d'âmes pour renforcer le 5ème niveau des Abysses, appelé le Ventre de la Mort, le domaine de l'Ombrageuse Enfant. Un Prêtre-Dément est forcément de teinte spirituelle fanatique.

Première Heure Coeur Mort, Entrée dans le Monde Inférieur, Les yeux impossibles des Esprits à tête d'épervier, Esprits-Gardiens armés de longs couteaux, Noms des divinités de l'orient céleste, Nebt le démon-piège, Le Vêtement de Pureté, Les chiens buvant l'eau de l'étang sacré d'Horus, Les Moissons dérobées aux champs d'Heskheri Fils de la Veuve

Deuxième Heure L'Être aux aspects multiples suspendu la tête en bas, L'Enquêteur, La Voix qui parle de plus en plus bas, Bénédiction de Smam le Dieu-Victime

Troisième Heure L'iris incandescent des yeux nouveaux de la déesse, Les démons mange-mémoire aux langues acides, Le démon au visage voilé, Le lys d'émeraude du dieu Hotep, La tablette d'émeraude suspendue au cou de Râ, La torche allumée et la tablette de cristal, Paroles d'accusation, Nout chassant les Ténèbres, Les Ushebtî et Shauabti ceux qui répondent à l'appel, Lorsque les Danaïdes entendirent la lyre d'Orphée, Le Serment des Douze Hivers

Quatrième Heure L'Ombre de Serket, Gloire-Étendue, Le Tourne-Visage, Le Maître des Monstres, Les lettres noires de mon nom véritable, Le démon rouge revendique l'œil divin, La région de l'éternel devenir

Cinquième Heure Les Heures du Deuil, Up-Uaût celui qui ouvre les chemins, Les Massacres parcourant les solitudes cosmiques, Reconnaît et soustrais le damné de ce monde

Sixième Heure Vision d'Uadjit, Les Mystères de Létopolis, Mange-Ordure, Criailleur, Visage-qui-veille, Les clefs du Palais du Commencement, Les Neuf Hymnes, Le pas suspendu du Héron

Septième Heure Emmanha ou l'onction des mains de Nordger Ormraël, Le balafré qui repousse les enrages, Cœur-qui-veille, Repousse-Visage aux voix multiples, Am-aau celui qui rompt les Tablettes d'Écriture, La tête tranchée du Démon Haï

Huitième Heure L'éventail de Perséphone, Mange-Serpents, Avaleur, Visage d'hippopotame, Terreur des rebelles, La cohésion des âmes multiples, Les créatures Kseimi gardiennes des routes de l'Au-delà, L'hirondelle ivre des parfums de l'horizon en flammes, Le Manuscrit inachevé de Memphis

Neuvième Heure Modeleur-des-pains-frappe-voix, Porte-Visage, Ne point taillader le visage du Gardien du Lac, Bénédiction du Serpent fils de la Terre, La divinité dont le nom ne doit pas être révélé

Dixième Heure Les elixirs d'impondérables, Les jumeaux infâmes de Seksek

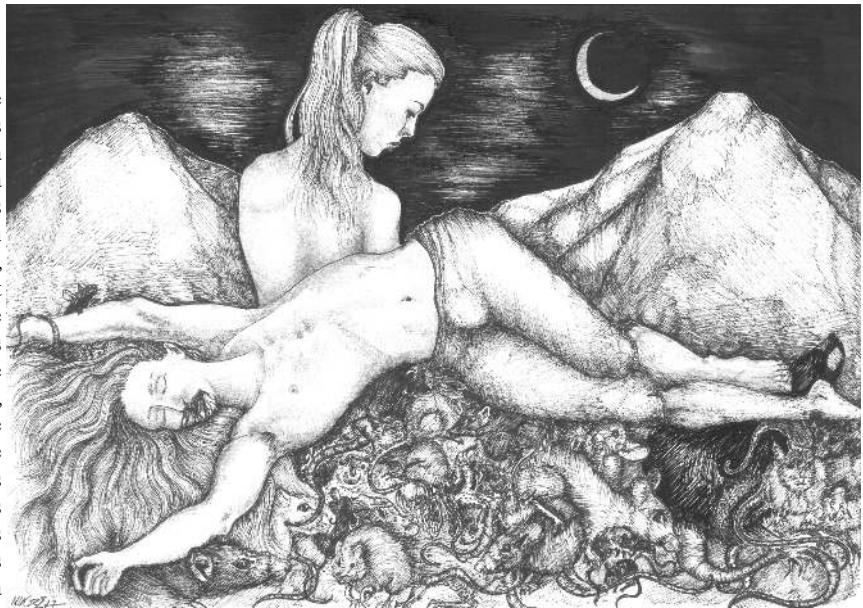
Onzième Heure La barque mystérieuse aux voiles tissées des vertèbres d'Apopi naviguant dans les régions abyssales où furent précipitées les étoiles chassées de leurs orbites, Les Rythmes sacrés des Révolutions célestes

Douzième Heure Les Tisseuses d'Illusions aux doigts gelés, Les quatorze Iats, Grimoire de la Folie Volontaire



La voie du Scribe (Voie des Mages nécromants)

C'est la voie non-divine des Mages nécromants. Cette voie contient beaucoup de pouvoirs de la Première Heure, alors que les autres voies s'y intéressent peu, car elles consistent à accompagner le Mort dans les étapes successives de la Douat et commencent par faire entrer le Mort dans l'Amenti. La voie du scribe se situe avant même la venue du prêtre. Si le prêtre parvient à trouver le mort avant le mage, il peut le faire entrer dans l'Amenti, limitant de ce fait beaucoup les possibilités d'action du mage sur le mort, ne serait-ce que par le niveau croissant des pouvoirs nécessaires pour atteindre le Mort. Mais la Voie du Scribe n'est pas nécessairement en opposition avec celle du prêtre, du moins pas systématiquement, contrairement à la lutte incessante entre Horus et Seth, entre le Faucon et le Serpent. De ce fait Imhotep a choisi de révéler à ses disciples certains des secrets partagés par des voies cléricales, car ils les concevaient comme des auxiliaires des prêtres. En effet, Imhotep est intervenu au moment où les croyances mortuaires d'autres peuples avaient commencé à se matérialiser dans la Douat. Jugeant qu'un prêtre n'aurait sans doute pas l'ouverture d'esprit nécessaire pour comprendre et explorer ces régions inconnues, Imhotep a voulu fonder sa propre voie, s'attachant à voyager dans la Douat par tous les moyens nécessaires.



Imhotep souhaitait également que les Vivants qui le méritaient puissent choisir d'eux-mêmes leur destin dans l'au-delà, et s'y préparer à l'avance en apprenant l'art nécromantique, au-delà du désir des Dieux ou des prêtres. En cela il s'opposait aux prêtres, mais en revanche il respectait la tradition égyptienne d'hermétisme en choisissant ses disciples avec beaucoup de soin. Il va sans dire qu'après qu'il eut été assassiné par des Prêtres-Protecteurs, son enseignement fut transformé et écarté de sa finalité d'origine.

Peu à peu ses disciples se sont éloignés de cette idée pour fonder une voie totalement indépendante, visant à tirer de la nécromancie une tradition magique reposant sur un fait simple: les âmes mortes sont une réserve inépuisable de puissance magique. Longtemps les prêtres de la Mort ont souhaité faire interdire la pratique de la nécromancie dans toutes les contrées civilisées, mais il a fallu attendre la chute de la maison des Draco et de l'Empire des Terres Inachevées qu'ils avaient fondé sur l'archipel des Vermili, ainsi que de la fameuse Societa Morbosa qui y enseignait la nécromancie, pour que la nécromancie soit définitivement bannie des pays civilisés. Aujourd'hui, seuls les Prêtres-Juges tolèrent encore les Mages nécromants, dans une mesure très restreinte. Toutes les autres voies divines, égyptiennes ou non, chercheront toujours à détruire les Mages nécromants. De ce fait, l'enseignement nécromantique se fait de maître à disciple, et seules quelques rares Universités (notamment en *Orgia* et en *Arseterre*) se permettent d'enseigner la nécromancie, toujours de manière officieuse.

Première Heure Cœur Mort, Entrée dans le Monde Inférieur, Esprits-Gardiens armés de longs couteaux, Noms des divinités de l'orient céleste, Incantations du Seigneur de la Douat aux puissantes mâchoires, Les chiens buvant l'eau de l'étang sacré d'Horus, Les yeux impassibles des Esprits à tête d'épervier, Le dieu Sebek maître du Sanctuaire Dissimulé, Les Moissons dérobées aux champs d'Herskheri fils de la Veuve, Neterduaï Seigneur de l'Etoile du Matin, Nebt le démon-piège, Le Vêtement de Pureté

Deuxième Heure L'esprit qui dévore son propre bras, Bénédiction de Keb, L'être aux aspects multiples suspendu la tête en bas, L'enquêteur, La voix qui parle de plus en plus bas, Paroles de puissance, Les Murailles embrasées du Monde Inférieur, Bénédiction de Smam le Dieu-Victime
Troisième Heure Paroles d'accusation, Seigneurs de la Durée et Princes d'éternité, Les Ushebti et Shauebti ceux qui répondent à l'appel, Le démon au visage voilé, Nout chassant les Ténèbres, Le lys d'émeraude du dieu Hotep, Lorsque les Danaïdes entendirent la lyre d'Orphée, L'iris incandescent des yeux nouveaux de la déesse, Les Elfes du Froid ceux qui brisent les genoux des ennemis, Les démons mange-mémoire aux langues acides, Le Serment des Douze Hivers, La torche allumée et la tablette de cristal, La trace évanescante que laissaient les pieds nus d'Eurydice sur le sable de l'Hadès

Quatrième Heure Gloire-étendue, Le Tourne-Visage, Le Livre des Métamorphoses, Les lettres noires de mon nom véritable, La région de l'éternel devenir, Le démon rouge revendique l'oeil divin

Cinquième Heure Les Massacres parcourant les Solitudes cosmiques, Le Renversement des Formes, Le sang chaud des impurs, Reconnais et soustrais le damné de ce monde, Up-Uaüt celui qui ouvre les chemins

Sixième Heure Vision d'Uadjet, Mange-Ordure, Visage-qui-veille, Criailleur, Le Phénix d'Héliopolis Gardien du Livre du Destin, Celui qui guette dans les Ténèbres, Les Mystères de Létopolis, Le dieu au visage unique, Les Neuf Hymnes

Septième Heure Cœur-qui-veille, Repousse-Visage aux Voix multiples, Le Balafré qui repousse les Enragés, Les Serviteurs de la déesse Hotep-Sekhus, La tête tranchée du démon Haï, Am-aaü celui qui rompt les Tablettes d'Ecriture, La malédiction des Esprits-Pêcheurs

Huitième Heure Le dieu à double tête de Lion, Avaleur, L'éventail de Perséphone, Le Manuscrit inachevé de Memphis, Les créatures Ksemiu gardiennes des routes de l'Au-delà, L'hirondelle ivre des parfums de l'horizon en flammes, Visage-d'hippopotame-terreur-des-rebelles, La cohésion des âmes multiples, Le Temple du dieu Uhem-Hra, Les paroles révélées par Thoth pour entrer dans le disque solaire

Neuvième Heure La déesse-serpent Naau, Porte-Visage, Bénédiction du serpent fils de la Terre, La divinité dont le nom ne doit pas être révélé

Dixième Heure Les jumeaux infâmes de Seksek

Onzième Heure La déesse néfaste au visage tailladé, La barque mystérieuse aux voiles tissées des vertèbres d'Apopi naviguant dans les régions abyssales où furent précipitées les étoiles chassées de leurs orbites, Le Rythme sacré des Révolutions célestes

Douzième Heure Le Seigneur des Démons Rouges, Les quatorze Iats, L'histoire secrète des dieux que Nout enfanta jadis

La voie de la Vraie Mort ou Voie Impériale (Voie des Enfants de Poussière)

Comme la voie d'Imhotep c'est une voie non-divine. Elle prétend rassembler prêtres et mages en une voie unique, transcendant la Mort vers la Vraie Mort, qui ne se réalise pas par un statut quasi-divin, mais par une seconde existence, plus intense que la première. Très friands de la magie du *reflet inverse* les mages pratiquant cette voie espéraient matérialiser un jour définitivement la Douat, et même faire fusionner Douat et Monde Matériel (cf. *Cosmogonie*), afin que la Mort et la Vie soient transcendées vers la Vraie Mort, un état qui ne connaît ni commencement ni fin.

La secte des Enfants de Poussière fut une sorte d'élite secrète au sein de la Societa Morbosa de l'Empire des Terres Inachevées, et fut créée par Sann Draco, le mage créateur de cette voie mais aussi le fondateur de la dynastie impériale. On l'appelait aussi de ce fait Voie Impériale, car les membres de la famille impériale Draco étaient aussi les maîtres de la Secte. L'exceptionnelle étendue du savoir nécromantique contenu dans la Voie Impériale est liée à celui que les Draco appelaient l'Hôte et qu'ils avaient asservi: un dragon appelé Suryavarman (cf. *le Pays Maudit*), présent à la fois dans le Monde Réel et la Douat. La famille impériale buvait rituellement le sang de Suryavarman, acquérant ainsi une exceptionnelle compréhension de la Douat, et une ubiquité permanente avec celle-ci. C'est pour rendre hommage à ce lien que Sann et ses descendants prirent le nom de Draco.

Ce fut aussi autour des Draco et de cette Voie que se créa l'Amère Alliance des Écorcheurs, qui rassemblait Sorciers Aphanizontes (cf. *Sorciers Élémentalistes*), Nécromants et Prêtres de la Mort schismatiques, qui terrorisa longtemps le monde des vivants et visait à réaliser la matérialisation de la Douat de la manière la plus radicale qui fut: appeler la Douat par l'extermination de toute forme de vie évoluée. Une partie seulement de la Secte y adhéra à l'époque, et il y eut une scission au sein de la famille impériale elle-même, avant que l'Amère Alliance ne s'effondrât enfin. Ce fut le souvenir des années terribles des Écorcheurs qui entraîna la prohibition des arts nécromantiques dans les Universités du Verbe (que les Prêtres de la Mort exigeaient depuis longtemps par ailleurs).

Citons à ce sujet les extraits des mystérieuses "Mémoires d'un chien" qui narrent les errances d'un jeune homme à travers les univers : "Les Draco ne vivaient guère longtemps, car la pratique de la nécromancie les rongeait peu à peu. Dotés d'une puissance hors du commun, nécessaire à la pratique de leur règne, et refusant de devenir revenants, ils marchaient sur le fil du rasoir, sur une voie qu'ils avaient tracée eux-mêmes, la Voie Impériale, celle de la Vraie Mort, par laquelle ils espéraient transcender vie et mort en un état supérieur. Mais ils payaient cher leur dévotion à cet espoir peut-être vain. Ils dépassaient rarement leur trentième année. Sais-tu qu'ils prenaient leurs compagnons toujours parmi le peuple? Ils étaient... Ils étaient uniques en leur genre. C'est ce sentiment de futilité de cette recherche qui conduisit certains d'entre eux à basculer dans l'ignominie que fut l'Amère Alliance... Amère parce que née de l'amertume que ressentiaient certains Draco à voir les leurs s'éteindre si vite... Meilleurs nécromanciens de leur temps, mais épouisés au service de leur peuple."

Malgré la défaite de l'Amère Alliance, l'Empire des Terres Inachevées se maintint de nombreuses années encore sur l'archipel des Vermili, où régnait les Draco, et avec lui la Secte. Mais la confiance du peuple en ses dirigeants nécromants étaient irrémédiablement rompus. Aussi l'Empire fut renversé par la conspiration des Barons Mestiviers. Si elle avait pu encaisser le contrecoup de l'Amère Alliance, la Secte ne survécut pas en revanche à la chute de l'Empire, et disparut. La voie créée par Sann Draco est aujourd'hui presque oubliée, sauf au *Pays Maudit* (cf. cet article), où elle a aidé le roi mort-vivant Raluc Scarabaë à fonder son pouvoir. Cette voie est également pratiquée par les très rares prêtres de l'Invisible, l'un des dieux d'Arseterre. Ces prêtres sont des Prêtres de la Mort pratiquant une voie profane, malgré la présence en eux d'un lien sacré à leur dieu, dont ils se considèrent comme des disciples plutôt que comme des prêtres. L'Invisible n'étant en effet pas un dieu véritable, mais un simple nécromant revenant d'une puissance considérable, un mortel élevé à un rang divin en apparence par ses pouvoirs magiques, à l'instar des Rois-Sorciers de *Khôme*, lui et ses disciples constituent en fait une partie occulte de la Myriade, le fameux conseil des mages d'Arseterre, placée sous l'étrange surveillance de l'autorité royale, par la crainte qu'inspire cette voie de nécromancie. C'est en quelque sorte l'arme secrète d'Arseterre. Le lien sacré d'un Prêtre de l'Invisible apparaît en effet comme un lien à un revenant plutôt qu'à un dieu, s'il est examiné magiquement avec attention par une Vision d'Uadjet.

De par la nature particulière du culte funéraire d'Arseterre, les âmes des morts ayant de leur vivant pratiqué la religion d'Arseterre ne sont pour la plupart ni consacrées ni élues, et sont tout simplement dévorées ou relevées par les Prêtres de l'Invisible, après que la dépouille ait été brûlée et que ses cendres leur aient été confiées. Pour les Prêtres de l'Invisible, le salut des âmes mortes d'Arseterre se trouve dans le fait d'être mises à contribution pour réaliser l'ambitieux dessein des Enfants de Poussière. Il n'y a donc aucun au-delà, aucun paradis promis dans l'autre monde. La seule promesse est que les âmes justes, au sens de la tradition religieuse arse, seront préservées pour un avenir radieux où la Mort n'existera plus, soit une façon de définir l'avenir tel que les Enfants de Poussière le voyaient, les autres étant détruites. De fait c'est ce qui se produit : les âmes jugées injustes sont en général dévorées, et les autres converties en revenants, et promis à renaitre lorsque Monde Matériel et Douat fusionneront. Les Prêtres de l'Invisible gardent ainsi une armée de revenants prête à défendre Arseterre, le cas échéant. L'idéal de l'Invisible n'est en réalité pas partagé par les autres Dieux d'Arseterre, et sa nature de mortel fait de lui une exception, souvent méprisée. Il est utilisé plus que considéré, mais de son point de vue c'est lui qui utilise la fabuleuse puissance d'Arseterre pour un jour faire renaitre en pleine lumière la Voie Impériale et accomplir son noble dessein. "La Mort est le Mal ultime/La Vie ne contient que douleur/Cerchons ce qui réside par-delà l'une comme l'autre" dit une prière à l'Invisible.

La voie Impériale étant une extension de la Voie du Scribe, elle en contient tous les pouvoirs. On ne mentionne donc ci-dessous que les pouvoirs de cette voie supplémentaires à ceux du Scribe : certains ayant été volés à d'autres voies, d'autres lui étant spécifiques.

Première Heure Le sang de l'Hôte

Deuxième Heure La Porte de Sygin, Tatunen aux bras étoilés, Les bracelets du Faucon et du Phénix

Troisième Heure Paroles d'accusation, Seigneurs de la Durée et Princes d'éternité

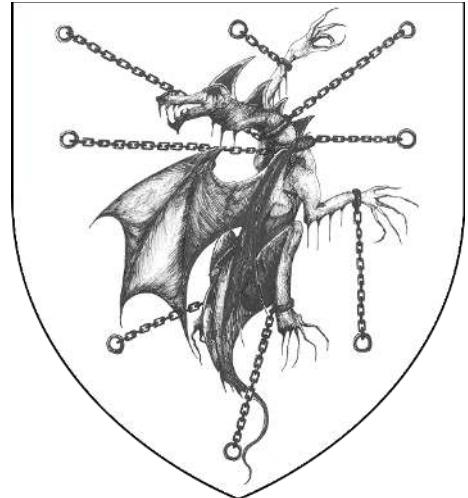
Quatrième Heure Le Maître des monstres, Vision impériale

Cinquième Heure Les Archontes des Planètes, L'eau froide de la source Hvergelmir, Le Chemin des Secrets

Sixième Heure Hymne à la Gloire de Râ

Septième Heure Le sang des innocents

Huitième Heure L'éventail de Perséphone, Mange-serpents, Avaleur



Neuvième Heure Nekhem, Modeleur-des-pains-frappe-voix, Porte-Visage, Ne point taillader le visage du Gardien du Lac

Dixième Heure Les fils de l'Hôte, Les élixirs d'impondérables

Onzième Heure La sculpture de l'ombre, Iqdou

Douzième Heure L'Ordonnateur des Mystères, Ne-joue-pas-avec-le-couteau, Grande-Voix, Terreur-des-démons

Description des pouvoirs

Remarques préliminaires

1. **Rappelons-le : Si nombre des pouvoirs décrits ci-dessous permettent de trouver le Ren d'une âme morte, aucun ne permet cependant de trouver le Second Ren ou Ren Corrompu d'un Mort-Vivant (sauf précision contraire), bien que par ailleurs le Second Ren soit équivalent au Ren lorsque ces pouvoirs sont appliqués aux morts-vivants.**
2. Les pouvoirs décrits ci-dessous portent parfois la mention « Transcendance bloquée », cela signifie qu'ils sont actifs tant que leur coût est « bloqué » par le mage, sur sa Transcendance vive. Les autres pouvoirs portant la mention « Transcendance dépensée », ou aucune mention, peuvent être invoqués par de la Transcendance vive ou morte indifféremment.
3. De nombreux pouvoirs permettent d'augmenter artificiellement le Ka, ou l'affinité nécromantique : **sauf précision contraire ces pouvoirs ne sont pas cumulables**. De plus le Ka ainsi créé est appelé 'pseudo-Ka' et est distinct du véritable Ka, lequel peut aussi être régénéré, de façon indépendante. Ce pseudo-Ka ne peut être dévoré comme le véritable Ka, car il n'existe pas en tant que source de Transcendance, passive ou active.
4. Dans la Douat, les nécromants morts-vivants peuvent choisir d'être considérés comme âmes mortes ou comme des reflets platoniens selon leur intérêt du moment, sauf dans certains cas précisés à chaque fois. **De nombreuses créatures ou armes permettent de chasser un reflet de la Douat, mais dans le cas où il s'agit du reflet d'un nécromant mort-vivant, alors son reflet est seulement confiné pour la même durée dans une région quelconque de la Douat, au choix de celui qui l'a vaincu.** Et celui-ci connaît en permanence sa localisation pendant toute la durée du confinement.
5. Aucune créature de la Douat ne peut être invoquée en plusieurs exemplaires par un même mage. Deux mages différents peuvent en revanche invoquer la même créature. On rappelle également qu'un mage connaissant le Ren d'un mort peut l'emmener partout avec lui dans la Douat en utilisant kheakh e e khethé ri, qu'il utilise lui-même pour envoyer son reflet dans la Douat et se déplacer d'une région à une autre de la Douat.
6. **Par défaut**, un combat dans la Douat se déroule toujours de la manière suivante : chaque affrontement se fait à 1 contre 1. Lorsqu'il s'agit de deux créatures de la Douat, les deux adversaires font un jet d'opposition en utilisant leur Force. La créature perdante est dite chassée. En cas d'égalité on recommence. Un reflet platonien ou revenant pourvu d'une lame d'un esprit gardien est dans ce contexte considéré comme une créature de la Douat dont la Force est celle de la lame. Sans lame ni créature de la Douat à ses ordres, un reflet platonien ou une âme revenante ne dispose pas de pouvoir offensif. Il ne peut donc chasser quiconque, mais peut résister. Par défaut on considérera qu'un reflet platonien utilisera dans le jet d'opposition le rang de son affinité nécromantique (**noté "nécro" par la suite**) et une âme revenante son Ka ou pseudo-Ka. En cas de victoire, l'agresseur n'est pas chassé, mais il ne peut retenter la même action sur la même cible avant 24h du temps terrestre.
7. Lorsqu'une créature de la Douat est dite **chassée** pour une certaine durée, cela signifie que le mage qui l'avait invoquée ne peut plus faire appel à elle pendant cette durée, et que cette créature ne peut être utilisée contre le mage qui l'a chassée pour la même durée, même par un autre mage. Si le mage ayant chassé la créature décide de l'invoquer lui-même, alors la créature n'est plus considérée comme 'chassée'. Lorsqu'une âme morte est chassée dans une région de la Douat, cela signifie qu'elle ne peut plus la quitter pour la durée concernée, et de plus le mage l'ayant chassée ne la perd pas de vue pendant cette même durée. Si la créature chassée n'a pas été invoquée par un mage mais est une créature associée à une divinité, elle est considérée comme étant confinée à l'un des Havres de la Douat sous le contrôle de cette divinité. S'il s'agit d'une des très rares créatures "libres" de la Douat, elle se trouve confinée aux régions de la Douat autres que celle d'où elle a été chassée.

1. Pouvoirs de la Première Heure

C'est l'heure trouble qui suit et précède la mort, elle est l'aube et le crépuscule à la fois.

Cœur Mort: permet au mage de scinder sa propre âme en sa partie Ib et sa partie Hati, de son vivant, afin notamment de pouvoir utiliser les pouvoirs de l'extension sortilèges sur lui-même, mais aussi de n'envoyer qu'une partie de lui-même dans la Douat. Ce n'est pas un sortilège, mais une faculté surnaturelle, active en permanence. Cette faculté en renferme une autre : le mage a le pouvoir de choisir de mourir à un moment quelconque, par simple arrêt du cœur. Il peut par exemple s'être longuement préparé avant pour renaître sous forme d'un mort-vivant par le pouvoir *kheakh e e khethé ri*.

De surcroît, ce pouvoir procure au mage une conscience onirique permanente, égale à son affinité nécromantique, ainsi que les prérogatives associées à la faculté 'conscience onirique'.

Les chiens buvant l'eau de l'étang sacré d'Horus: Ce pouvoir permet au mage de localiser une âme avec plus de facilité par le pouvoir *thi guimef*, il dispose d'un bonus de +z sur son jet s'il dépense Ka*z points de Transcendance. Ce pouvoir est utilisable dans toute région de la Douat et dans le Monde Réel. La contrepartie (?) de ce pouvoir est que l'Ib est augmenté d'un point, car le Mort boit l'eau de l'étang sacré d'Horus.

Me voici à côté de l'étang sacré d'Horus.

Je tiens en laisse ses chiens.

Que la voie soit ouverte pour moi !

Puissé-je y pénétrer et adorer Osiris, Seigneur de la Vie Eternelle ! (inv. 13)

Le dieu Sebek, maître du Sanctuaire Dissimulé: Sebek est le dieu-crocodile. Dieu libre et indépendant, il se manifeste en prêtant sa force à celui qui l'invoque. Il est un équivalent des Esprits Gardiens et des Esprit Surveillants des autres Arrit, mais fonctionne assez différemment. À l'Esprit Surveillant il ne ressemble que sur un point : il donne au mage une seconde chance de trouver une âme morte recherchée par *thi guimef*. Mais une seule et unique seconde chance pour cette âme, contrairement au Surveillant qui redonne une chance toutes les 24h. Sinon, il donne comme l'Être aux aspects multiples suspendu la tête en bas une lame pour combattre et selon les mêmes modalités. L'invocation de Sebek ne coûte rien en soit, mais pour avoir le droit de l'invoquer selon son désir, le mage doit lui sacrifier autant de points de Transcendance vive que son rang en arcanes, points qui sont alors perdus. La lame a la puissance de l'Affinité nécromantique de celui qui l'invoque, et peut être également renforcée, par le sacrifice de nouveaux points de Transcendance vive.

*Je suis le dieu Sebek dans toute sa vigueur,
violent et brutal... (inv. 88)*

Entrée dans le Monde Inférieur: permet au mage de faire entrer l'âme dans l'Amenti, et de le placer dans la Belle Amenti, où il devient accessible aux pouvoirs de la Deuxième et de la Troisième Heures. Nécromantique/Ka si âme non-volontaire, une âme d'Ib égal à 1 ou 2 est forcément non-volontaire. 1 tentative par période de 24h possible. Par ce pouvoir, le mage accompagne également l'âme dans la Belle Amenti et ne la perd pas de vue.

Esprits-Gardiens armés de longs couteaux: Ce pouvoir permet de connaître le Ren du Mort malgré lui en disséquant son cœur Hati et son cœur Ib. Nécromantique/Ka. Il n'y a qu'un seul essai possible par période de 24h.

*Délivre-moi de ces Esprits-Gardiens
armés de longs couteaux
et dont les doigts font terriblement mal ! (inv. 17)*

Incantation du Seigneur de la Douat aux puissantes mâchoires: Ce pouvoir permet de parler avec des morts en les contraignant à répondre avec sincérité, même si aucun rituel d'ouverture de la bouche n'a été pratiqué sur eux. Ils répondront selon le niveau de leur cœur Hati. De plus le mage peut avoir accès aux souvenirs du mort et parvenir à en déduire son Ren, en jouant sur ses souvenirs et ses rancœurs. Les chances de le forcer à parler sont résolues par un jet nécromantique/10+Ka, celles de connaître son Ren (une seule tentative possible par âme morte) sont sur la base du même jet, modifié par un facteur dépendant de l'amertume du défunt et de l'habileté du nécromant à en jouer en simulation directe.

*Je force l'entrée du Ciel.
J'enfonce les Portes de l'Horizon.
Je parcours la Terre toute entière.
De puissants esprits sont en mon pouvoir,
Car mes incantations magiques se comptent par millions,
Ma bouche et mes mâchoires sont puissantes.
En vérité je suis le Seigneur de la Douat, pour toute l'éternité ;
mais les voies de mon ascension ne vous seront pas révélées. (inv. 10)*

Les Moissons dérobées aux champs d'Heskheri, Fils de la Veuve: Heskheri le Fils de la Veuve est l'un des esprits travaillant dans les Champs de la Paix, ou Sekht-Hotep, sorte d'équivalent du Sekht-Ialu (les Champs des Bienheureux). Le Sekht-Hotep est une région 'mobile' de la Douat où sont faites les moissons d'orge et de froment de la vie après la mort. Heskheri, le Fils de la Veuve, est le gardien de ces moissons miraculeuses ceintes d'une clôture de fer. Ce pouvoir ne peut être invoqué qu'une fois tous les sept jours. En invoquant son nom, le mage peut entrer dans ces champs et moissonner autant d'épis que son rang en arcanes (jusqu'à 12). Ces épis se présentent dans la Douat comme des objets solides. Si le mage a un rang en arcanes égal à r on considère qu'il a alors les épis numérotés 1 à r, mais sans pouvoir les distinguer les uns des autres. Leur effet sur celui qui les mange (dans la Douat) sont les suivant :

1. Le mage se trouve expulsé de la Douat pour une durée de 24 h.
2. Le mage perd 50 points de Transcendance (non définitifs)
3. Le mage gagne un bonus équivalent à son rang en arcanes pour tout jet dans la Douat pour une heure.
4. Le mage gagne 20 points de Transcendance morte.
5. Le mage acquiert la possibilité de recommencer *thi guimef* sur une âme qu'il a échoué à localiser.
6. Le mage perd 100 points de Transcendance (non définitifs).
7. Le mage gagne 50 points de Transcendance morte.
8. Le mage gagne un bonus égal au double de son rang en arcanes pour tout jet dans la Douat pour 2h.
9. Le mage ne peut plus utiliser de pouvoirs d'une Heure supérieure ou égale à la Quatrième avant 3 aubes.
10. Le mage voit toutes ses lames (Gardiens, Surveillants et Huissiers de tous les Arrits) augmentées d'autant de points que son rang en arcanes, et ce jusqu'au prochain crépuscule.
11. Le mage doit affronter Heskheri lui-même (nécro/Force=2d20), où qu'il soit, en cas d'échec il perd tous ses épis restants et se trouve expulsé de la Douat pour sept jours.
12. Le mage gagne un bonus égal à son rang en arcanes pour tous ses jets dans la Douat et le Monde Matériel, et ce pour sept jours.

Nebt le démon-piège: Créature de la Douat non-affiliée. Nebt se place sur le chemin de Râ dans le ciel et cherche à piéger les âmes sanctifiées.

Invoquer le démon Nebt permet au mage de s'attaquer **partout dans la Douat** à une âme (localisée par le mage) protégée par un Havre quelconque (les statuts de Protégé d'Hathor ou de Divinité Stellaire sont considérés comme des Havres permanents) sans que les divinités qui le protègent puissent intervenir. Sa Force est égale à l'affinité nécromantique du mage. S'il réussit son attaque (Force/Ka) il arrache l'âme morte à la protection du Havre et la conduit auprès du mage, où qu'il soit dans la Douat. Elle est alors perdue de vue par les divinités qui la protégeaient (même pour les Protégés d'Hathor et les Divinités Stellaires), du moins jusqu'à ce qu'elle soit à nouveau localisée. Transcendance dépensée. Nebt ne peut être invoqué qu'une fois par Lune.

*Et à l'aube, je repousse
le démon Nebt qui arrive, dissimulé derrière un rideau de flammes
et, dans un long et étroit couloir, m'attaque à l'improviste. (inv. 130)*

Neterduaï, Seigneur de l'Etoile du Matin: Créature de la Douat non-affiliée. Neterduaï est l'un des Esprit gardiens du Sekht-Hotep, ou les Champs de la Paix, comme Hesekhti le Fils de la Veuve. Il est l'Etoile du Matin, brillant aussi bien dans le ciel diurne que nocturne. Il est le guide des voyageurs et à ce titre protège les solitaires. Si le mage n'est protégé par aucune créature de la Douat, il peut faire appel à Neterduaï, et ce **dans toute région de la Douat**. Neterduaï le protégera contre tout reflet, mort-vivant ou créature de la Douat en lui donnant un pourcentage égal à son niveau+ 10% de lui échapper totalement et de rendre toute localisation caduque. Neterduaï est immunisé au pouvoir des Huissiers, mais est inefficace contre Apopi ou le Gardien du Lac de Feu. Transcendance dépensée, valable jusqu'à la prochaine aube. Si le mage invoque une autre créature de la Douat, Neterduaï disparaît.

Noms des divinités de l'Orient céleste: Ce pouvoir permet de rendre au défunt sa mémoire. Il fait passer son cœur Hati à 5.

*Voici que toutes les divinités se rangent derrière moi;
Et à mesure que chacune d'elle passe
Je peux prononcer son Nom.
(inv 25 : Comment rendre au défunt sa mémoire)*

Le sang de l'Hôte : Ce pouvoir correspond à l'ubiquité mystique qui s'emparait des Draco lors de leur initiation, c'est-à-dire lorsqu'ils buvaient le sang de Suryavarman, l'Hôte. C'est une forme moindre, mais qui se substitue au pouvoir *kheakh e e khethri*, car il permet d'envoyer son reflet platonien en un lieu quelconque de la Douat, tout en restant en parfaite ubiquité avec son incarnation matérielle, pour une durée de n heures dans le Monde Matériel.

Le silence d'Elvidnir: Il s'agit en fait d'un pouvoir permanent, ne coûtant rien au Totenmeister qui l'active. C'est en quelque sorte le don de Hel qui permet au Totenmeister de n'être jamais repéré en tant que tel: ce pouvoir dissimule à toute tentative de Double-Vue ou de détection magique quelconque l'affinité nécromantique du Totenmeister, lui assurant la clandestinité dont il a besoin.

Le Vêtement de Pureté (Ren): Présent du Dieu Sebek à figure de crocodile, le Vêtement de Pureté n'est plus depuis longtemps l'apanage des esprits sanctifiés. Au contraire il s'est appliqué peu à peu aux âmes impures, désireuses de dissimuler cet état. Transcendance bloquée, invoqué au Seuil de l'Amenti mais reste **valable dans toutes les régions de la Douat**. Le Vêtement de Pureté accorde à une âme morte quelconque, localisée et dont le mage connaît le Ren, une protection équivalente à une Ankh consacrée, face aux tentatives de localisation de cette âme. Ce pouvoir permet aux disciples d'Imhotep de protéger les âmes qui leur appartiennent des Prêtres de la Mort. Si le mage perd de vue cette âme, le pouvoir est néanmoins maintenu tant que la Transcendance reste bloquée.

*Toi Sebek des deux Mehdet,
Sebek aux noms innombrables
qu'on te prête, selon l'endroit où ton Ka se plaît !
Vous tous, ô dieux du Ciel et de la Terre,
du Nord et du Sud !
À mon esprit sanctifié accordez ce Vêtement de Pureté ! (inv. 171)*

Les yeux impassibles des Esprits à tête d'épervier: Les Esprits à tête d'épervier sont des créatures de la Douat non-affiliées. Transcendance bloquée. Ils peuvent s'attacher à une âme morte localisée par le mage au seuil de l'Amenti, et la suivre ensuite dans ses déplacements. A chaque fois que le mage est censée l'avoir perdue, il a une chance sur deux de conserver quand même sa localisation. Ce pouvoir reste actif tant que le mage n'a pas perdu l'âme morte en question.

*Vous qui, perchés très haut,
écoutez attentivement les paroles magiques
scandées par ceux qui accompagnent mon cercueil
allant vers sa demeure cachée. (inv. 64)*

2. Pouvoirs de la Deuxième Heure

C'est l'entrée dans l'Amenti, où les Dieux de l'au-delà vont faire commencer à l'âme morte son voyage dans la Douat.

L'arme de fer du dieu Shou (Ren): Ce rituel est une version généralisée du Rituel de l'ouverture de la bouche. Il peut se pratiquer sur tout cadavre, préparé ou non, ou bien sans cadavre. Le prêtre n'a pas à être Kher-Heb pour cela. En revanche il doit avoir localisé l'âme morte et connaître son Ren.

Son corps pratique le geste mystique d'ouverture de la bouche sur le cadavre ou sur une personne vivante volontaire, qui symbolisera le cadavre (et subira de fait une blessure qui se refermera aussitôt), si celui-ci a disparu, avec l'Ankh de fer, comme pour le Rituel de l'ouverture de la bouche normale. L'âme concernée est alors considérée comme 'consacrée', son Ankh est protégée et son Ka est éventuellement entièrement ou partiellement dévoré par le prêtre comme par le pouvoir *ali thekh* et son Khabit réduit à 0 mais **sans que l'âme soit brûlée**, contrairement au pouvoir *ali thekh*. Ce pouvoir est en général le début du voyage pour une âme pour laquelle le prêtre n'a pas l'intention de se placer dans l'état 'Kher-Heb'. Transcendance dépensée, durée permanente; les localisations anciennes deviennent caduques.

*Puisse Shu ouvrir ma bouche avec cette arme de fer
qui ouvre la bouche des dieux ! (inv. 23)*

Si un scarabée de pierre verte (ayant éventuellement une bordure d'or) est placé dans le cœur du défunt, le pouvoir fonctionnera, même si le mage n'a pas trouvé l'âme ni ne connaît son Ren.

Ce pouvoir peut également être utilisé pour donner à une âme morte localisée le pouvoir de parler. Dans ce cas, connaître le Ren n'est pas nécessaire, il suffit de réussir un jet nécro/Ka (1 seule tentative possible par un mage donné sur une âme donnée). **Dans cette version, ce pouvoir est utilisable dans toutes les régions de la Douat.**

Bénédiction de Keb: Permet au prêtre de placer l'Ib et le Hati du Mort à 5 et de lui faire connaître son Ren, et de le connaître du même coup. Nécromantique/Ka. 1 seule tentative possible. Si le mort le décide alors, il peut devenir mort-vivant, en utilisant les pouvoirs de l'extension Maléfices de l'affinité Ka auxquels il a naturellement accès, puisqu'il connaît son Ren. S'il choisit alors d'avoir un Second Ren, le mage ne le connaîtra pas.

Bénédiction de Sekhmet: Permet de doubler artificiellement le Ka du Mort, pour tous les jets d'encaissement de celui-ci. Transcendance bloquée.

*Puisse la déesse Sekhmet me conduire au ciel !
Que mes décrets soient proclamés à Memphis !
Mon savoir visionnaire, je le dois à mon cœur Ib,
ma puissance magique, je la dois à mon cœur Hati. (inv. 26)*

Bénédiction de Smam le Dieu-Victime: C'est le dieu de la constellation de Khpesh, appelée plus communément Grande Ourse. Il permet à l'âme morte de boire les eaux célestes du Nil, qui irriguent la Douat. En buvant les eaux célestes, l'âme morte peut percevoir des images de son passé (éventuellement augmentation du Hati), et communiquer avec ceux parmi les vivants qui sont liés à lui par l'intermédiaire des rêves de ceux-ci.

Les bracelets du Faucon et du Phénix: Ce pouvoir permet de faire entrer le Mort dans le Re-stau, où il sera vulnérable aux pouvoirs de la Quatrième et de la Cinquième Heures. nécromantique/Ka si âme non-volontaire, une âme d'Ib égal à 1 ou 2 est forcément non-volontaire.

*J'entre au Ciel tel un Faucon.
Je parcours les régions du Ciel tel un Phénix. (inv 13)*

Ce pouvoir sera automatiquement réussi si le rituel précisé dans la rubrique de l'invocation est réalisé :

Réciter ce chapitre sur un bracelet fait avec des fleurs ANKHAM et placé sur l'oreille droite du défunt ; le réciter également sur un autre bracelet enveloppé d'un tissu de couleur pourpre sur lequel, le jour des funérailles, on inscrira le nom du défunt.

L'esprit qui dévore son propre bras: C'est une créature non-affiliée et dangereuse, se nourrissant des âmes mortes.

*Ô toi, esprit, qui dévores ton propre bras,
Éloigne-toi de ma route !
Car je suis Râ qui se lève dans le ciel contre ses ennemis ! (inv. 11)*

Ce pouvoir permet d'en invoquer la puissance sous la forme d'une créature humanoïde dont les bras sont des serpents et dont la Force dépend de l'Affinité nécromantique du mage. Cette créature peut se déplacer dans la Belle Amenti, et est aux ordres du mage tant que celui-ci bloque la Transcendance vive nécessaire à son invocation. L'esprit qui dévore son propre bras peut faire trois choses : dévorer une âme morte et la brûler

définitivement, chasser un reflet hors de la Douat jusqu'à la prochaine aube ou s'attaquer à une créature de la Douat et la faire disparaître jusqu'à la prochaine aube. Dans les trois cas on compare la Force de la créature au Ka, Affinité nécromantique ou Force de la cible. Selon les trois cas la Force de l'esprit qui dévore son propre bras s'écrit : Affinité nécromantique*2/Affinité nécromantique+Affinité Vie ou Mort/Affinité nécromantique*3. En cas d'échec, la créature est dissipée et le mage perd de manière définitive la Transcendance bloquée *2/*1/*3 car l'esprit se nourrit de lui.

L'enquêteur: C'est le surveillant du premier Arrit. Par défaut un reflet platonien est parfaitement visible dans la Douat. Même si la Douat n'a pas une géographie stable comme celle du Monde Matériel, La présence d'un reflet platonien est peu discrète, et si un nécromant essaie d'en retrouver un autre en se plaçant dans la même région, il lui sera par défaut aisément de le retrouver, sans utilisation d'un pouvoir magique supplémentaire. La Lame de l'enquêteur permet donc de se rendre invisible dans la Belle Amenti pour y exercer ses pouvoirs sur des âmes mortes, en revanche il cesse d'être actif lorsque le mage s'attaque à un reflet ou à une créature de la Douat. Il n'est pas invisible des morts sur lesquels il choisit d'agir également. Il permet aussi de repérer un reflet invisible. Transcendance dépensée et l'enquêteur reste actif jusqu'à la prochaine aube. Si deux mages ont cette lame, et que l'un cherche à localiser l'autre, alors on procède à un jet d'opposition entre les deux lames. Les mages peuvent choisir d'accroître la puissance de leur lame par des points de Transcendance vive sacrifiée (la puissance de la lame est nulle par défaut). Si le reflet cherché ne s'est pas rendu invisible, la réussite est automatique. Ce pouvoir est sans effet sur les âmes mortes, lesquelles ne peuvent être trouvées que par certains pouvoirs précis comme *thi guimef*. Autre caractéristique importante : invoquer le surveillant d'un Arrit permet de tenter à nouveau de trouver une âme dont on a perdu la trace ou qu'on a échoué à trouver, une fois par période de 24h, par le pouvoir *thi guimef*, si celle-ci se trouve dans la région concernée, bien entendu. En cas d'échec de *thi guimef* par exemple, le mage peut alors invoquer l'un après l'autre les surveillants des régions, et retenter à chaque fois *thi guimef*, en tentant une nouvelle région chaque nuit. On voit que le surveillant permet de retrouver à terme n'importe quelle âme, mais de manière beaucoup plus laborieuse, mieux vaut réussir *thi guimef* sans son aide du premier coup. La région zéro de la Douat : Au seuil de l'Amenti n'ayant pas d'Arrit, Imhotep a développé d'autres moyens pour retrouver les âmes qui s'y trouvent.

L'être aux aspects multiples suspendu la tête en bas: C'est le gardien du premier Arrit. Ce pouvoir permet de chasser un reflet, un mort ou une créature de la Douat. S'il s'agit d'une âme morte, elle est chassée hors de la Belle Amenti pour une autre région de la Douat, choisie par le mage, sa localisation devient caduque, sauf pour le mage qui l'a chassée, qui peut la retrouver automatiquement. L'âme morte se trouve cantonnée à la région dans laquelle elle a été chassée jusqu'au prochain crépuscule, et ne peut en sortir par ses propres moyens, quels qu'ils soient, mais quelqu'un d'autre peut intervenir. S'il s'agit d'une âme mort-vivante, elle subira le même sort. Si c'est une créature de la Douat, elle disparaît de la Douat jusqu'au prochain crépuscule. Si c'est un reflet, il est chassé hors de la Douat jusqu'au prochain crépuscule également. Les gardiens des autres Arrits ont le même pouvoir, il est souvent utilisé par les nécromants pour arracher une âme à la Douat afin de la ramener au Seuil de l'Amenti, et en faire un mort-vivant. Transcendance dépensée, valable jusqu'à la prochaine aube. Il ne s'agit pas d'une créature de la Douat, mais d'une arme, comme pour l'esprit Surveillant et l'esprit Huissier. Cette lame est d'une puissance équivalente à son affinité nécromantique. Il peut choisir de sacrifier définitivement la T de ce pouvoir pour être armé de cette lame en permanence lorsqu'il se trouve dans cette région, dans ce cas chaque point de Transcendance vive sacrifiée en accroît la puissance d'autant, et ce de manière permanente, à chaque fois que ce pouvoir est invoqué par la suite. Puissance de la lame/Ka ou affinité nécromantique ou la Force de la créature. Deux mages peuvent se chasser mutuellement de façon simultanée. **Si le mage utilise cette lame sur une âme morte dont il connaît le Ren, la réussite est automatique.**

Kher-Heb: Cela désigne un état du prêtre, auquel il a accès après s'être placé dans la Belle Amenti, lui permettant d'accompagner le mort dans toutes les régions de la Douat et de recevoir successivement les différents pouvoirs des différents Dieux. Kher-heb signifie littéralement 'prêtre officiant' ou 'prêtre-lecteur'. Il accepte en quelque sorte d'incarner le pouvoir des dieux, au-delà de sa propre voie, mais il le fait au risque de perdre une part de son pouvoir. Cet état est valable **partout dans la Douat et dans le Monde Matériel**.

Il est à la fois plus puissant et plus vulnérable. C'est extrêmement risqué mais c'est la seule manière pour un prêtre seul de faire parcourir à une âme morte tout le voyage à travers la Douat jusqu'au Sekht-Ialu, où il deviendra Divinité Stellaire.

En principe il doit se vêtir d'une peau de léopard, et ne peut effectuer ce pouvoir que sur l'âme d'un cadavre correctement embaumé au natron et momifié, avec le même scarabée d'or que celui qui est mentionné dans *l'Arme de fer du dieu Shou*. Avoir accès à ce pouvoir signifie que l'on connaît par ailleurs toutes les techniques d'embaumement nécessaires à la fabrication de la momie, nécessaire à l'exercice de certains pouvoirs.

Lorsqu'il est *kher-heb* le prêtre est à la fois dans la Douat et dans le Monde Matériel, sans les limitations du pouvoir *kheakh e e khethri*, auquel il se substitue totalement. Il est entièrement ubiquète.

Lorsqu'un prêtre est Kher-Heb, il apparaît nécessairement comme tel à toute âme morte, et nul ne saurait feindre cet état. Toute âme morte sait alors intuitivement de quoi il s'agit. Un prêtre *Kher-Heb* ne peut mentir, même par omission, dans la Douat et dans le Monde Matériel.

Le prêtre est alors successivement Isis et Nephtys, Horus, Anubis, Thoth, Maat et Osiris. Son être physique dans le Monde Matériel est entièrement en possession de toutes ses facultés, et son reflet dans la Douat a accès aux pouvoirs des quatre grandes voies divines: celle des Prêtres-Rois, des Prêtres-Architectes, des Prêtres-Juges et des Prêtres-Protecteurs. Son lien sacré s'étend également aux divinités concernées par ces voies, et ce même si sa teinte spirituelle le lui interdirait normalement.

S'il échoue cependant à conduire l'âme au terme de son voyage, il perdra de manière définitive autant de points de Transcendance vive que le Ka originel de l'âme morte concernée. Le terme du voyage est censé signifier que l'âme est devenue un Protégé d'Hathor, une Divinité Stellaire, un résidant un Sekht-Hotep ou a été jugée indigne de la seconde vie et dévoré par Amaït (mais uniquement par elle).

Certains pouvoirs exigent que le prêtre se place de lui-même dans cet état, et portent la mention (*Kher-Heb*). Transcendance dépensée, valable jusqu'à la prochaine aube.

Les Murailles embrasées du Monde Inférieur (Ren):

*Que je garde le souvenir de mon Nom
Au milieu des Murailles embrasées du Monde Inférieur,
Pendant cette Nuit où seront comptées les années*

Et dénombrés les mois. (inv. 25)

Ce redoutable pouvoir permet de placer autour du Ba du Mort une muraille spirituelle pour circonscrire de manière définitive son cœur Ib et son cœur Hati à un certain niveau. Ce niveau doit être supérieur ou égal au niveau du Mort au moment où les Murailles sont invoquées. Transcendance dépensée, durée permanente. Les Murailles sont équivalentes à une créature de la Douat non-affiliée de Force équivalente à l'affinité nécromantique du mage qui les a invoquées. Elles accompagnent le Mort dans tous ses déplacements, et empêchent Hati et Ib de se développer. Cette créature doit être chassée, pour que le Mort puisse retrouver son Hati et son Ib libérés. Si le mage place l'Ib et le Hati à un niveau supérieur au niveau du Mort, le Mort y parviendra, car elles ont aussi un rôle d'élévation de la conscience du Mort.

*Puisse Ptah ouvrir ma bouche !
Puisse le dieu de ma ville dénouer les bandelettes
Qui couvrent mon visage !
Puisse Thoth, armé de la Parole de Puissance,
Enlever ces néfastes bandelettes, héritage de Seth ! (inv. 23)*

Paroles de Puissance: Permet de connaître le Ren d'un mort en puissant dans sa mémoire. d20 affinité nécromantique / seuil 10+Ka-Hati; un seul essai possible.

*Voici que j'ai réuni toutes les Paroles de Puissance
de toutes les régions où elles se trouvaient,
ainsi que dans le cœur de tout être humain
qui les ait jamais hébergées. (inv. 24)*

La porte de Sygin Sygin est la mère de Hel, c'est une géante qui s'est unie à Loki pour l'engendrer. C'est sa Xoa épanouie qui constitue le Nifelheim. La Porte de Sygin est le pouvoir permettant au Totenmeister de retrouver automatiquement le chemin des Mondes de Brume, où qu'il soit dans le Re-Stau et de se repérer dans les Mondes de Brume. Transcendance bloquée.

Rituel d'ouverture de la bouche (Kher-Heb): Ce rituel doit être pratiqué avec un instrument en fer spécial, ayant la forme d'une croix copte, que l'on appelle également Ankh, sur une momie correctement préparée pour son voyage, et le prêtre doit être Kher-Heb au moment où il pratique ce pouvoir. Ce rituel consiste en une ouverture symbolique de la bouche du cadavre.

En principe le prêtre doit se vêtir d'une peau de léopard, et ne peut effectuer ce pouvoir que sur l'âme d'un cadavre correctement embaumé au natron et momifié, avec le même scarabée d'or que celui qui est mentionné dans *l'Arme de fer du dieu Shou*, en présence de la momie, naturellement. Avoir accès à ce pouvoir signifie que l'on connaît par ailleurs toutes les techniques d'embaumement nécessaires à la fabrication de la momie, nécessaire à l'exercice de certains pouvoirs. Comme pour *l'Arme de fer du dieu Shou*, ce pouvoir peut également être utilisé pour donner à une âme morte localisée le pouvoir de parler, et peut alors être utilisé dans n'importe quelle région de la Douat. Mais la réussite devient alors automatique.

S'il est pratiqué en concordance avec ces rites funéraires égyptiens, ce pouvoir permet également de localiser automatiquement l'âme morte concernée, quelle que soit sa protection. Sinon, le prêtre doit localiser l'âme et se trouver en sa présence dans la Douat, sans obstacles entre lui et l'âme, mais il n'est plus nécessaire alors de se trouver en présence du cadavre. De plus, le pouvoir ne fonctionnera alors que si uniquement si l'âme morte concernée est volontaire (Une âme dont l'Ib est inférieur ou égal à 2 est considérée comme non-volontaire).

S'il en a la possibilité, un prêtre préfèrera donc toujours pratiquer les rites funéraires, car outre l'avantage de localiser automatiquement l'âme morte et de se passer de son bon vouloir, ces rites attirent l'attention des Dieux et influeront positivement leur jugement à l'encontre de cette âme.

Ce rituel permet de conférer à l'âme le don de parler le nécromantique, mais surtout d'en faire une âme élue. Son Ankh est considérée comme **définitivement élue**, c'est-à-dire que rien ne peut plus lui ôter ce statut, et l'âme entreprend son voyage. De plus, **le prêtre apprend alors automatiquement le Ren de l'âme morte concernée**. Les localisations anciennes deviennent caduques. De plus l'âme acquiert également le pouvoir de parler le nécromantique au lieu de seulement le comprendre, et ses coeurs Ib et Hati se trouvent placés à 5.

C'est le seul exemple d'un prêtre pouvant 'élire' une âme indépendamment de la volonté des Dieux. En général une âme est élue si un Dieu décide d'en faire une âme Suppliante ou Procuratrice, mais en l'occurrence ce pouvoir permet de lui conférer le même statut avant même que les Dieux ne la jugent. Par ce pouvoir, le prêtre peut choisir de dévorer tout ou partie de son Ka, comme par le pouvoir *ali thekh*; il réduit également le Khabit de l'âme à 0 mais **sans que l'âme soit brûlée**, contrairement à ce qui se produit lors de l'utilisation du pouvoir *ali thekh*.

Cette âme doit encore être jugée et échapper à Seth, mais elle est à l'abri des nécromants peu puissants, car elle devient difficilement trouvable et conduit le nécromant à défier la volonté des Dieux en cherchant à s'emparer d'elle. Comme on le sait l'élection d'une âme n'est pas liée au fait que son Ankh soit ou non préservée. Transcendance dépensée, durée permanente.

Tatunen aux bras étoilés : Tatunen est une incarnation de Ptah. Ce pouvoir permet au prêtre d'accroître le Ka d'une âme morte de manière définitive, selon la position de son corps dans le Monde Matériel, car il tire cette puissance de l'univers même. Il ne lui donnera de toutes manières pas plus de points que son rang en arcanes. Le montant de points de Ka ainsi acquis est très variable, et dépend du prêtre lui-même, et des conditions qu'il établit lui-même, selon son rapport à l'univers. Transcendance dépensée, effet permanent: les points de Ka sont véritablement acquis.

Les vagues mauvaises repoussant l'âme loin du bateau Neshem (Ren): Le bateau Neshem est une image de l'entrée dans l'Amenti. Ce pouvoir permet au prêtre d'arracher l'âme morte à la Douat, et d'en faire une Larve, comme celles qu'utilisent les Diables pour constituer leurs armées. Le mage doit alors revenir dans le Monde Matériel, avec sa Larve à la main. L'Ankh est à 0, le Ka et le Khabit aussi. L'âme est considérée comme consacrée, mais ne se trouve plus dans la Douat. Si la Larve est détruite, l'âme est brûlée.

La-voix-de-plus-en-plus-basse: C'est l'Huissier du premier Arrit. Cette lame permet au mage de reconnaître les créatures se trouvant dans la Belle Amenti et éventuellement d'acquérir un certain ascendant sur elles. Transcendance dépensée, valable jusqu'à la prochaine aube. Lorsque le mage possède cette lame, il ne peut plus être attaqué, dans la Belle Amenti, par les créatures affiliées aux dieux de sa voie, ne peut plus être attaqué par des créatures quelconques dont la Force est strictement inférieure à son rang en arcanes (s'il les attaque le charme est rompu), et peut contrôler les créatures affiliées à son dieu ayant une Force strictement inférieure à son affinité nécromantique et les créatures non-affiliées ayant une force strictement inférieure à son rang en arcanes+rang en création, même si ces créatures sont sous le contrôle d'un autre mage. Si un autre mage active cette lame et tente un contrôle (par exemple le mage dépossédé des créatures qu'il a invoquées), on procède par jet d'opposition entre les deux lames. Naturellement les lames (de puissance égale au rang en arcanes à la base) peuvent être renforcées par sacrifice de points de Transcendance vive (qui viennent s'ajouter à son rang en arcanes lorsqu'il est comparé à la Force des créatures adverses). **Pour être certain de rester maître des créatures non-affiliées ou affiliées à un autre dieu qu'on a invoquées, mieux vaut avoir une lame puissante de l'Huissier correspondant.**

3. Pouvoirs de la Troisième Heure

Celui qui traverse le Ciel de part en part: C'est le nom du Nil. **Cette invocation est applicable à n'importe quelle région de la Douat ou du Monde Matériel.** Le Nil représente les Eaux Célestes, source même de la vie et du savoir, gardées par la déesse Sesheta. Cette invocation permet de faire appel à elle pour obtenir un pouvoir sur les eaux de la Douat et celles du Monde Matériel. Elle permet d'apaiser ou de déclencher tempêtes et inondations.

*Lors de la terrible Nuit des Tempêtes et des Inondations,
c'est elle qui monte la garde devant Osiris... (inv. 57)*

La Conjuration des Purs: Ce pouvoir s'applique au **Monde Matériel**. Il représente la double-vue des prêtres-purs. Ce pouvoir permet donc au prêtre de séparer le pur et l'impur, en appelant la protection des déesses Sekhmet et Serket. Ce pouvoir permet de distinguer si une nourriture est empoisonnée, ou pourrie, si un corps est contaminé par la maladie. Il permet également de repérer la possession par un esprit et même certaines formes d'aliénation mentale. Le prêtre peut percevoir également la présence de la magie, et la teinte spirituelle qui peut s'attacher à certains objets. Le sang étant considéré comme impur, une dague ayant servi à tuer sera perçue comme telle; de même le prêtre sera capable de distinguer entre deux personnes laquelle a déjà tué etc... Cette notion est très liée à l'idée d'un combat contre les Ténèbres, contre la Corruption, et de ce fait s'est retrouvée dans la tradition des Prêtres-Protecteurs.

Les déesses-serpents surgissant du sable : Créatures de la Douat affiliées à Seth. Elles apparaissent sous la forme de femmes dont la moitié inférieure est celle d'un serpent.

*À mesure que les déesses-serpents se lèvent,
j'allonge mes pas...
En vérité, je ne serai pas livré à mes ennemis ! (inv. 11)*

Les déesses-serpents sont des créatures puissantes, mais discrètes. Elles attaquent rarement, mais se plaisent à égarer les âmes mortes jusqu'à leurs palais souterrains de la Belle Amenti. Les mondes souterrains des déesses-serpents sont particulièrement difficiles à atteindre, à moins d'être guidées par elles. En les invoquant, le prêtre en fait apparaître autant que son rang en arcanes, chacune d'une Force équivalente à son affinité nécromantique. Elles n'attaquent reflets et créatures que si elles sont attaquées. Elles peuvent subjuguier les âmes mortes, il suffit pour cela de faire un jet de leur Force sur un seuil de $10+Ka+3*Ib$. En cas de réussite, elles conduisent l'âme morte dans leur monde. Une fois dans leur monde, l'âme est beaucoup plus difficilement retrouvable, comme si l'Ankh était élue, et les localisations anciennes deviennent caduques. Par ce pouvoir les prêtres de Seth peuvent aussi se rendre en leur monde pour avoir librement accès aux âmes qu'ils y ont enfermées. En cas d'échec, il existe 20% de chances qu'elles accompagnent l'âme morte dans le Re-Stau au lieu de l'emprisonner, rendant toutes ses anciennes localisations également caduques, car leur pouvoir est parfois utilisé par les âmes mortes résistantes (cf. inv. 58).

Le démon au visage voilé: Créature de la Douat non-affiliée. **Bien qu'invoqué dans la Belle Amenti, ce pouvoir est ensuite applicable dans toute la Douat.** Ce démon peut enfermer une âme morte (localisée bien entendue) en lui (Force/Ka), puis voyager partout dans la Douat selon le désir du mage qui l'a invoqué. Il reste aux ordres du mage partout où il se trouve ensuite, et sa force est égale au double de l'affinité nécromantique du mage + un indice dépendant de la région : Au Seuil de l'Amenti +10, La Belle Amenti +0, Le Re-Stau -5, Sekhem -10, Mesket +5, Tehenet -15, Agarit +2, Sekht-Ialu -30. Pour libérer l'âme qu'il retient, il doit être chassé, c'est aussi valable pour le mage qui l'a invoqué. Il peut également s'attaquer aux créatures de la Douat ainsi qu'aux reflets, chassant ces derniers de la Douat jusqu'au prochain crépuscule. Transcendance dépensée, valable jusqu'à la prochaine aube.

Les démons mange-mémoire aux langues acides: Ces créatures sont de véritables démons, issus des Abysses, qui ont le pouvoir d'agir sur la Douat en aidant le reflet à trouver une âme qu'il cherche. Le mage doit pour cela **invoquer ce pouvoir dans le Monde Matériel** sur des personnes ayant des souvenirs du défunt, quels qu'ils soient. Ce sortilège efface de la mémoire des victimes ces souvenirs (jet de volonté), permettant au mage de stocker à chaque fois un bonus compris entre +1 et +5 selon l'importance des souvenirs volés sur tout *thi guimef* pratiqué ensuite pour localiser l'âme morte concernée.

Les Elfes du Froid, ceux qui brisent les genoux des ennemis: Créatures de la Douat affiliées à Hel. Ils ressemblent à des Elfes au teint livide, et

leur haleine est glacée. Le mage peut en invoquer n par ce sortilège. Transcendance dépensée, valable jusqu'au prochain crépuscule. Chacun d'entre eux a une force égale au tiers du rang en arcanes du mage qui les invoque. Ils forment une créature unique en attaque mais dispersée en défense. On doit les chasser un par un, mais ils attaquent comme une créature unique dont la Force est égale à la somme des Forces des elfes qui la composent. Ils peuvent chasser âmes mortes au Seuil de l'Amenti, reflets et créatures hors de la Douat pour une durée de sept jours révolus.

L'épervier d'Isis: Ce pouvoir est un présent d'Isis à son fils Horus. Il permet d'enchanter un talisman d'or en forme d'épervier, selon les prescriptions de la rubrique de l'invocation 157.

*Voici Isis qui prend son envol au-dessus de sa cité.
 Elle part à la recherche de la demeure cachée d'Horus,
 au moment où il émerge de son marais de roseaux.
 Elle soulève son épaule qui a été meurtrie...
 Voici qu'il monte à bord de la barque divine.
 Il est sacré Seigneur des Mondes,
 car il a vaillamment combattu.
 En vérité ses exploits ne seront pas oubliés de sitôt !
 Il a semé l'effroi et la terreur.
 Sa Mère, Isis, la grande déesse,
 le protège par la force de sa Parole magique
 et elle lui transmet sa puissance.*

Rubrique

Réciter ce chapitre au-dessus d'un épervier en or sur lequel ses paroles auront été inscrites; placer l'amulette sur le cou du défunt, afin de le protéger le jour des funérailles, continuellement et régulièrement. (inv. 157)

Ce talisman est un objet magique que le prêtre doit placer autour du cou du défunt. Le prêtre doit sacrifier la Transcendance vive correspondant au coût de ce pouvoir pour créer le talisman, ses effets sont alors définitifs et s'appliquent à tout défunt au cou duquel ce talisman est placé, **à condition que son âme ait été localisée dans la Douat et en toute région de la Douat.** Par ce talisman, le prêtre d'Horus ne perdra jamais de vue cette âme morte, l'empêche de devenir mort-vivante et dispose d'une chance (unique) d'apprendre son Ren (nécro/Ka).

Les errants du Nifelheim aux visages gris: Créatures de la Douat affiliées à Hel, les errants peuvent apparaître **partout dans la Douat et dans le Matériel.** Ils apparaissent sous la forme d'une foule de pantins humains à la peau grise qui encerclent leurs victimes, et peuvent les frapper de terreur au point de les chasser de la Douat. Dans la Douat ils peuvent agir contre les créatures de la Douat, les âmes mortes et les reflets platoniens. Dans le Monde Matériel, leur cible peut être quelconque. La cible a droit à un jet de volonté contre le rang en arcanes du Totenmeister. En cas d'échec, elle fuira par tous les moyens le Totenmeister, et ce pendant une durée de 24h complète. N'ayant pas de force bien établie, ils échappent aux règles habituelles sur les créatures de la Douat et ne peuvent être chassés par les moyens habituels. Ils disparaissent cependant s'ils échouent à faire fuir.

Les errants du Nifelheim ont aussi une autre faculté: si le Totenmeister le souhaite, ils peuvent se contenter de saisir par le contact de leurs mains glacées les pensées et les souvenirs de ceux qu'ils touchent, si toutefois ceux-ci sont consentants, et ce dans la Douat comme dans le Monde Matériel. Ils peuvent ainsi apprendre et transmettre au Totenmeister ce que savent ceux qu'ils touchent ainsi, comme si le Totenmeister le savait lui-même, à condition qu'il soit capable de le comprendre; mais en revanche il peut comprendre mieux que la personne ce qu'il apprend ainsi. Supposons par exemple qu'une personne ait vu dans ses rêves une âme morte dans la Douat, par exemple par la magie des créatures Ksemiu, que cette âme lui ait parlé en nécromantique sans que la personne le comprenne, ni ait le moindre talent en matière de nécromancie. Alors un Totenmeister utilisant ce pouvoir sur cette personne pourra considérer qu'elle sait où se trouve l'âme en question, et pourra la localiser si elle n'a pas bougé, et saura ce qu'elle aura dit. On considère que les errants savent chercher ce qui intéresse le Totenmeister et stimulent la mémoire au-delà de ses capacités habituelles.

L'Esprit proposé à la Balance du Jugement, émanation du dieu Khnoum: Créature de la Douat affiliée à Maat. Elle peut agir sur une âme morte localisée (mais pas sur une âme mort-vivante si celle-ci choisit d'être considérée comme un reflet en l'occurrence). Elle a alors le pouvoir de tout connaître du passé du mort (nécro/Ka) mais aussi de connaître son Ren (nécro/Ka) et de protéger son cœur Hati et Ib de toute manipulation ultérieure, ainsi que de doubler artificiellement son Ka. Transcendance bloquée.

Cependant, les points de Ka supplémentaires ne peuvent être consommés par *ali thekh* ou toute autre forme de slurpage du Ka. Il est ainsi fréquent qu'un prêtre absorbe les vrais points de Ka du mort et lui laissent les faux. Cela revêt un intérêt en terme de transcendance surtout lorsque les consignes de la rubrique ci-dessous sont pratiquées sur le mort, correctement momifié. En effet, dans ce cas aucun jet n'est nécessaire et la Transcendance est seulement dépensée, le pouvoir restant actif tant que le talisman est en place. Ou alors il faut se faire Ker-Heb et accompagner l'âme jusqu'à ce qu'elle n'ait plus besoin de ce faux Ka.

*Salut, ô mes Entrailles !
 Salut, ô divinités majestueuses aux sceptres lumineux,
 Seigneurs à la chevelure sacrée ! (inv. 30)*

Rubrique

*Prononcer ces formules au-dessus d'un scarabée de pierre orné de cuivre et pourvu d'un anneau d'argent ; qu'on le place sur le cou du défunt.
 (Rubrique de l'invocation 30)*

La Formule de la Demeure cachée: Ce pouvoir permet d'enchanter un talisman fait selon les instructions ci-dessous. Transcendance dépensée, durée permanente. Placé autour du cou d'un cadavre, il permet au prêtre de régénérer parfaitement le Ba de l'âme morte (Ib et Hati =5), **sans avoir eu besoin de localiser l'âme morte concernée, et où qu'elle soit dans la Douat.** Tant que le talisman est présent autour du cou du cadavre, aucune manipulation ultérieure ne peut être faite sur le Ba de l'âme morte.

Ces formules sont à prononcer sur l'image d'une Vache Sacrée faite d'or fin et fixée au cou du défunt. Faire en outre l'inscription qui suit sur un papyrus non usagé et placé sous sa tête. Alors le défunt ressentira une grande chaleur dans tout son être, comme s'il était en vie, sur terre. (...) Voici les paroles à réciter, pendant que tu places l'image de la déesse au cou du défunt : « Ô Amon ! Amon ! Toi qui regardes du haut du ciel vers la terre ! Tourne ton radieux visage vers le corps inerte de ton fils bien-aimé ! Rends-le fort et vigoureux et redoutable dans le Monde Inférieur ! » (Rubrique de l'inv. 162)

L'iris incandescent des yeux nouveaux de la déesse: Ce pouvoir fait référence au Cantique de la Séparation, et à la transformation de la Jeune Lilyom en Lilyom Blessée, son acquisition du Regard Oblique, son assimilation de Geist, la véritable Araignée-Dragon. De cette métamorphose naquirent Schattentanz et le Silence Complice.

*Souvenir, ô bûcher, dont le vent d'or m'affronte,
Souffle au masque la pourpre imprégnant le refus
D'être moi-même en flamme une autre que je fus...*

(La Jeune Parque, P. Valéry)

Lilyom a acquis le Regard Oblique, celui qui permet de voir les dimensions cachées de notre monde, celles où voyagent les démons. Ce pouvoir s'applique **dans le Monde Matériel**. Il permet au mage de reconnaître un démon comme s'il parlait le démoniaque, de voir un démon incarné même en narcose, d'avoir une vision fugitive mais perçante des dimensions démoniques, sans pouvoir y entrer cependant, et de reconnaître de la cendre d'âme. En lavalant tout en maintenant ce pouvoir, le prêtre peut dévorer le Ka contenu dans la cendre d'âmes comme par le pouvoir *ali thekh*, en considérant qu'il s'agit d'une âme unique. Transcendance dépensée, valable 1h.

Lorsque les Danaïdes entendirent la lyre d'Orphée: Condamnées à emplir sans fin un tonneau percé pour avoir assassiné leurs époux, les Danaïdes, filles de Danaos, ont entendu la mélodie par laquelle Orphée voulait rappeler Eurydice de l'Hadès et celle par laquelle il a amadoué Charon et Cerbère. Chacune n'en a retenu que des passages, comme elles sont cinquante il est difficile de reconstituer la musique entière du grand poète. En invoquant ce pouvoir, le mage essaie de faire appel au souvenir des Danaïdes et d'en déduire des chemins existants entre la Douat et les domaines des divinités de la Mort extérieurs à la Douat et inversement, ou d'acquérir le pouvoir d'amadouer une créature de la Douat. Les chances d'en trouver sont variables, mais si le mage en trouve, il peut alors les emprunter à partir de la Douat. Lorsque son reflet quitte la Douat pour s'engager dans ces chemins menant à ces plans extérieurs, son enveloppe physique quitte l'endroit où elle se trouve pour se reconstituer là où il est arrivé. Il s'agit d'utiliser la Douat pour voyager entre les Univers Matériels. Les chances de réussite sont les suivantes : le mage peut avoir accès à autant de Danaïdes que son niveau. Les Danaïdes sont d'une part des Suppliants de l'Hadès et d'autre part des âmes mortes élues du Havre du Styx dans le Tehenet. Chaque Danaïde a une chance sur deux de lui donner un fragment exact de ce qu'a joué Orphée. Ce fragment a lui-même une chance sur deux de correspondre à l'aller d'Orphée, c'est-à-dire d'amadouer les créatures de la Douat, ou de correspondre à son retour, c'est-à-dire aux chemins vers les domaines des divinités de la Mort. Selon le nombre de fragments exacts pour l'un ou l'autre but, il y a ce nombre de fragments sur 10 de chances de parvenir à ses fins : parvenir au lieu désiré (précisé en n mots) ou chasser une créature quelconque (même Apopi et le Gardien du Lac de Feu) de la Douat jusqu'à l'aube suivante.

Le lys d'émeraude du dieu Hotep: Ce sortilège permet de conférer à une âme morte le don de la parole, comme par un rituel d'ouverture de la bouche, à condition que son Ib soit >3. Transcendance bloquée.

*J'éclos, pareil au lys d'émeraude,
Moi, Hotep, dieu des deux pays. (inv. 38)*

Nout chassant les Ténèbres: C'est un pouvoir qui peut s'appliquer à la fois **dans n'importe quelle région de la Douat et dans le Monde Matériel**. Dans la Douat ce pouvoir permet au prêtre d'augmenter son affinité nécromantique de son rang en arcanes, uniquement pour les jets d'opposition avec des créatures non-affiliées ou affiliées à Seth. Transcendance dépensée, valable pour le combat. Dans le Monde Matériel il fonctionne comme une boule lumineuse apparaissant entre les mains du prêtre qu'il peut orienter à son gré. Cette lumière peut détruire les morts-vivants (sauf ceux ayant une Ankh=1), les démons (incarnés ou non : ce pouvoir s'applique au pentacle lui-même, seuls les démons-reflets ou les démons en narcose y échappent), les diables, les anges, les Créatures de la Douat ayant le pouvoir d'apparaître dans le Monde Matériel non-affiliées ou affiliées à Seth : ces créatures doivent réussir un jet d'encaissement contre un seuil égal au rang en arcanes du mage ayant invoqué la lumière (un seul jet par scène). Transcendance dépensée, valable pour la scène.

Paroles d'accusation: permet au mage de se reposer sur le passé coupable contenu dans le cœur Hati pour submerger le cœur Ib par le cœur Hati, afin de l'amener à laisser le mage s'emparer entièrement de lui et de découvrir son Ren. Il faut que Ib<Hati. Nécromantique × (Hati-Ib)/(2Ka+Ib+Hati) ; si réussi donc, le mage connaît le Ren du Mort. 1 seule tentative possible.

Les Portes Mystérieuses de Râ: C'est une version plus puissante de la Barque solaire du Dieu Sokaris. Transcendance bloquée. Par ce pouvoir le prêtre confère au mort le pouvoir de se déplacer dans la Douat selon le désir du prêtre, guidé et accompagné par celui-ci, par les portes secrètes de Râ, mais de plus le Mort bénéficie d'une protection équivalente à celle d'une Ankh consacrée. Ce pouvoir rend au Mort un Ib égal à 5 et lui donne la possibilité de choisir ou non d'accompagner le prêtre, qui apparaît alors de manière certaine comme un prêtre d'Osiris, s'il accepte, le prêtre connaît du même coup son Ren. Comme la Barque solaire, les Portes Mystérieuses sont un pouvoir actif dans toutes les régions de la Douat après avoir été activé sur une âme morte présente dans la Belle Amenti, permettant au prêtre et au Mort de se déplacer à volonté dans la Douat. Naturellement les localisations anciennes sont rendues caduques par l'activation de ce pouvoir. Si le prêtre quitte le mort, le sort est rompu. Transcendance bloquée.

Seigneurs de la Durée, Princes de l'éternité: permet au mage de s'emparer du cœur Hati et du cœur Ib du défunt, et de baisser l'Ib autant qu'on le désire, à la condition de transférer les points perdus dans le Hati. Si le Hati doit dépasser 5, on considère alors que les points supplémentaires sont entièrement perdus. nécromantique/(Ka+Ib). 1 seule tentative possible.

*Salut, ô divinités terribles,
Qui saisissez et détruisez les cœurs ! (inv. 27)*

Le Serment des Douze Hivers: Lorsque Brünhilde eut douze ans, elle prêta serment d'allégeance à Agnar dans sa guerre contre Helmgunnar, pourtant d'origine divine et favori d'Odin. Helmgunnar était le geôlier des 12 Valkyries en torpeur. Ce fut pour cet acte que Brünhilde fut condamnée elle aussi au sommeil éternel.

<i>Es durfte mich vom Schlaf der nur mich wecken, dem Furcht immer fremd geblieben.</i>	<i>Ne me réveillera que celui qui n'a jamais connu la peur.</i>
---	---

(L'Edda-Voyage de Brünhilde vers l'Enfer)
(Die Edda-Brünhildens Helfahrt)

Ce pouvoir permet donc de frapper les Immortels, aussi bien dans le Monde Matériel que dans toute région de la Douat. Les Immortels ne sont jamais présents en personne dans la Douat, comme tous ils n'existent qu'à travers leurs reflets. Dans le Monde Matériel ce pouvoir permet d'enchanter une arme quelconque de telle manière qu'à chaque coup porté avec cette arme contre une entité immortelle quelconque (les morts-vivants ne sont pas considérés comme des immortels), il existe n% de chances qu'elle soit détruite sur le coup. A chaque coup porté, qu'il touche ou non, le mage doit dépenser la T du sortilège. Dans la Douat il peut s'appliquer à la lame d'un Gardien lorsque celle-ci est utilisée contre une créature quelconque de la Douat, conférant à cette lame un bonus égal au quart du niveau du mage. Transcendance dépensée à chaque utilisation.

La tablette d'émeraude suspendue au cou de Râ: Ce pouvoir permet au prêtre d'augmenter selon son désir le cœur Ib d'une âme morte.

*Salut, ô mon Ka !
Regarde ! Je dure encore, je vis !
Je viens vers toi, plein de vigueur et de puissance magique...
Je me lève tel le Soleil,
en possession d'une âme immortelle et d'invincible volonté,
(...)
Car je suis en vérité cette tablette d'émeraude
qui est suspendue au cou de Râ,
placée par les Esprits
qui habitent la maison des Deux Horizons. (inv. 105)*

Le Temple du dieu au visage terrifiant: Ce pouvoir permet à un prêtre de faire passer l'Ib et le Hati d'une âme à 5 puis de lui proposer à une âme morte le marché suivant : son Ren contre la sauvegarde de son Ka, que le prêtre s'engage à ne pas dévorer, marché que le prêtre ne peut rompre. Si ce pouvoir est pratiqué par un prêtre d'Isis, celui-ci apparaîtra comme tel à l'âme concernée, qui décidera en connaissance de cause.

*Et à Khemenu je me suis emparé pour lui des offrandes.
Ô Esprits ! Ne me ravissez plus mon cœur ! (inv. 27)*

La torche allumée et la tablette de cristal: Ce pouvoir peut s'appliquer partout dans la Douat. Ce sont deux objets qui peuvent être donnés à une âme morte volontaire (Ib>2). La torche permet à l'âme morte d'être plus aisément localisée (+rang en arcanes du mage ayant donné la torche) par un reflet suivant une voie nécromantique particulière, choisie par le mage, et possédant éventuellement un lien mystique avec une divinité en particulier. Sur la tablette de cristal peut être inscrit le Ren (ou tout autre texte en n mots) de l'âme morte en lettres de feu qui n'apparaîtront également qu'aux yeux d'un reflet possédant les caractéristiques citées ci-dessus. Ce reflet doit rompre la tablette de cristal pour le lire, rendant ainsi toute lecture ultérieure impossible. L'âme morte peut choisir de se débarrasser de cette tablette de cristal ou de la torche quand elle le souhaite. Il acquiert alors le sceptre de pierre, qui augmente son cœur Ib et son cœur Hati d'un point. Ce pouvoir est très utilisé lorsqu'un prêtre ne peut accompagner une âme morte au cours de son voyage et espère qu'elle sera trouvée par un prêtre de la voie correspondante au Havre suivant.

*Que t'ont-ils donné?
 -Une torche allumée et
 une tablette de cristal.
 -Qu'as-tu fait de ces dons?
 -A l'aube, près du lac, au milieu des canaux,
 je les ai enterrés.
 -Qu'y as-tu trouvé?
 -Un sceptre de pierre.
 -Quel est le Nom du sceptre?
 -Son Nom est : Libre-comme-le-Vent.*
 (inv. 125)

La trace évanescante que laissèrent les pieds nus d'Eurydice sur le sable de l'Hadès: Similaire aux souvenirs des Danaïdes, ce pouvoir permet de trouver des chemins vers les Univers Matériels Imaginaires (UMI cf. *Cosmogonie*). Il s'applique cependant au Monde Matériel. Par ce pouvoir le mage peut trouver des chemins entre l'Univers Matériel Réel et les domaines des divinités de la Mort, selon le barème suivant : n% de chances d'aller là où le mage le souhaite (formulé en n mots), 2n% de chances d'aller près du lieu convoité et 3n% de chances d'aller n'importe où dans le même UMI, sinon il peut se retrouver n'importe où dans le domaine d'une divinité quelconque de la Mort. Le mage ne sait pas à l'avance que l sera le résultat de son voyage. Il peut emmener avec lui autant de personnes qu'il le souhaite.

Les Ushebti et Shauebti, ceux qui répondent à l'appel (Ren): Il s'agit de figurines d'argile placées dans les tombeaux et sarcophages pour accompagner le défunt dans la Douat et exécuter à sa place divers travaux. (On considère que si le mage a accès à ce pouvoir, il a également la compétence de fabriquer lesdites statuettes d'argile.) Le mage peut garder ces figurines sur lui, et les emmener dans la Douat avec lui, en tout lieu de celle-ci, où elles s'animeront, mais il peut également les attacher à toute autre âme, vivante consentante, ou morte dont il connaît le Ren. Si elles sont attachées à une personne vivante, elles l'accompagneront si cette âme a le pouvoir de se refléter dans la Douat ou encore à l'instant de sa mort.

Si le support physique en argile est détruit, l'Ushebti l'est également. Les Ushebti suivront les pas de l'âme ou du reflet qu'ils doivent suivre dans la Douat, quels que soient ses déplacements, car ils constituent un second Khabit, une fausse ombre, indissolublement liés à leur maître. Ils doivent être construits pour une tâche précise unique : protéger, attaquer une créature précise etc... Les pouvoirs des Ushebti sont déterminés par le mage lui-même, comme pour les Morts-Vivants, et le coût de création de l'Ushebti est multiplié par la somme des coûts des pouvoirs qui lui sont conférés. Un Ushebti sait naturellement se déplacer, et effectuer des travaux grossiers dans la Douat, il est également lié au mage de manière parfaitement ubiquète. Le mage peut aussi donner ou prendre à son ushebti de la Transcendance morte.

Le mage peut de plus transmettre à sa figurine des pouvoirs d'arcanes, lui permettant d'avoir une action sur la Douat, et éventuellement de la Transcendance vive. Le coût de ces pouvoirs est alors égal à celui des pouvoirs équivalents pour les Morts-Vivants. Tout se passe donc comme pour la création d'un Mort-Vivant, à ceci près que les Ushebti n'ont pas de Ka, mais une Force. Ils ont à la base une Force de 1 et leur Force peut être accrue comme peut l'être le Ka d'un mort, au même coût. Cette Force ne fonctionne que de manière défensive. Par défaut, sans utilisation d'un pouvoir nécromantique attribué par son créateur, l'ushebti ne peut attaquer, mais il peut servir de bouclier à son maître, notamment être banni à sa place ou subir toute attaque qui lui était destinée. Dans le cas où l'attaque les atteint (c'est-à-dire que leur force est vaincue) l'ushebti est systématiquement détruit, quelle que fût la nature de l'attaque.

Le coût final de création des Ushebti est donc 16*(Σpouvoirs). Ensuite ils s'activent automatiquement, selon le désir du mage, sans dépense supplémentaire de T, lorsque celui-ci pénètre dans la Douat, sans qu'aucune dépense ultérieure de T soit nécessaire. Ils ne peuvent être améliorés.

*Sache donc, ô Figurine Magique:
 Puisque tu possèdes à présent des outils,
 Obéis à l'homme dans son besoin!
 Apprends que c'est toi qui seras condamnée
 à ma place par les surveillants de la Douat:
 à ensemercer les camps,
 à remplir d'eau les canaux,
 à transporter du sable
 de l'est vers l'ouest...(inv. 6)*

Les Ushebti ne quittent jamais leur maître (désigné par le mage qui les a créés) et ne lui désobéiront jamais, ils sont de ce fait immunisés à toute forme de détournement de l'esprit, car ils ne sont que des extensions de la puissance du mage qui les a créés. S'ils sont chassés de la Douat ils sont seulement inutilisables jusqu'à la fin prévue du bannissement. Ils perdurent tant que la figurine reste entière dans le Monde Matériel.

Ils n'ont aucun pouvoir dans le monde matériel, mais la magie du Manuscrit Inachevé de Memphis permet de fabriquer des statuettes de cire s'animant dans le monde Matériel, et les pouvoirs d'envoûtement rassemblés sous le pouvoir des Prisonniers de l'encre rouge utilisent également des statuettes de cire à l'occasion.

4. Pouvoirs de la Quatrième Heure

C'est la première des deux mystérieuses heures du Re-Stau.

Le blé de Perséphone : Ce pouvoir s'applique au Monde Réel uniquement. Il permet d'enchanter des semences de céréales, de manière à ce qu'elles croissent en cultures résistantes et abondantes. Le sortilège doit être réalisé au moment où les semences sont stockées pour être préservées dans l'obscurité, et non au moment de l'ensemencement lui-même. Le sortilège dure en quelque sorte jusqu'à la moisson des cultures nées de ces semences. Ce sortilège correspond à un rite symbolique de la Mort de la renaissance, que pratiquent les Prêtres-Nautes, lors des rares occasions où

ils se mêlent à la vie des mortels plutôt qu'à leur mort.

Corne de Brume: Rappelant les longues trompettes que les Vikings utilisaient sur leurs drakkars pour signaler leur position aux bateaux amis, afin de ne point se perdre lorsque le brouillard était trop fort, ce sortilège s'applique **dans la Douat et dans le Monde Matériel**. Dans le Monde Matériel il ensorcelle un cor quelconque pour lui donner le pouvoir de déjouer les maléfices de la Brume, lorsqu'elle envahit le Monde Matériel (cf. Douat). Il permet notamment tant que la Transcendance est bloquée, et pourvu que le Totenmeister souffle dedans, d'utiliser ses pouvoirs nécromantiques normalement limités à la Douat dans le Monde Matériel, dans le périmètre occupé par la Brume, par la magie du *reflet inverse*, comme l'Ordonnateur des Mystères, notamment d'invoquer une Créature de la Douat sous la forme matérielle d'une Créature de Brume. Voir le paragraphe sur les Mondes de Brume dans l'article *Douat*. Ce pouvoir ne peut donc être utilisé que si le Runenmeister possède au moins 5 dans la compétence Musique, et s'il lance les sortilèges en incantation silencieuse. Il peut reprendre son souffle mais ne doit pas cesser de souffler dans le cor plus de quelques instants, ce qui lui imposera 4 points de fatigue et mobilisera une de ces mains durant tout le sortilège.

La demeure des millions d'années: C'est là que Râ trône devant les Hiérarchies Célestes, veillant à l'ordre cosmique, c'est là que les trois forces principales se rencontrent : Seth la Mort, Isis la Vie et Osiris la Vie après la Mort. Cette demeure est en fait un lieu d'affrontement entre ces trois forces. Le prêtre par ce pouvoir y entre, et se trouve protégé d'éventuelles attaques extérieures comme dans un Havre, de plus il acquiert une vision parfaite de ce qui se passe dans la Douat et dans le Monde Matériel, en contemplant les mouvements des Hiérarchies Célestes, cette vision est cependant trop immense pour pouvoir être appréhendée dans toute sa complexité par l'esprit humain... Mais des visions fugitives sont possibles. **Ce pouvoir peut être invoqué partout dans la Douat.** Transcendance dépensée. L'inconvénient est que le prêtre peut alors être déifié par un autre prêtre d'une autre divinité s'y trouvant et qu'il ne contrôle pas le moment où il quitte ce Havre, c'est aux dieux de décider. Ce peut être également un terrain de rencontre et de défi entre les Prêtres d'Horus, d'Isis et de Seth. En effet il est possible d'invoquer dans la demeure des millions d'années n'importe quel pouvoir d'arcanes s'appliquant à la Douat, même ceux qui sont normalement circonscrits à une région en particulier. Un prêtre peut également y emmener avec lui une âme morte dont il connaît le Ren.

Le démon rouge revendique l'oeil divin: Invoquée **dans le Monde Matériel** avant de s'endormir, ce pouvoir permet au mage d'ajouter son rang en arcane à sa conscience onirique. Transcendance dépensée, valable jusqu'au réveil.

*Car je possède en moi, en rêve,
les Formes et les Essences de tous les Dieux. (inv. 179)*

Gloire-Etendue: C'est le gardien du deuxième Arrit. Il est exactement comme l'être-aux-aspects-multiples-suspendu-la-tête-en-bas, mais pour le Re-stau. Il chasse les âmes en les ramenant au Seuil de l'Amenti.

Les hurlements des démons chauves: Transcendance bloquée. Ce pouvoir s'applique **dans le Monde Matériel**, il protège celui qui l'invoque de toute illusion.

Les Iaani, esprit-serviteurs cynocéphales: Adorateurs du Soleil à l'aube et maîtres de sagesse, ce sont les serviteurs de Thoth dans le Re-Stau. Créatures de la Douat affiliés à Thoth, ils peuvent être invoqués par le prêtre en un nombre inférieur ou égal à son affinité nécromantique. Les Iaani sont avant tout des créatures de sapience.

*Je suis l'âme vivante des Dieux.
J'ai été initié à la Sagesse des Esprits-serviteurs de Thoth. (inv. 5)*

Chaque Esprit-serviteur invoqué accompagnera le prêtre jusqu'à l'aube suivante ou jusqu'à ce qu'il ait accompli sa tâche. Ils ressemblent à de grands hommes à têtes de chien et au corps d'airain. Les Iaani ont le pouvoir de passer de la Douat dans le Monde Matériel, si le reflet du prêtre qui les a invoqués le souhaite. La Force de chacun d'entre eux est égale à un multiple de l'ego du prêtre compris entre 1 et son rang en arcane, selon la puissance des Dieux Juges à l'instant où ce pouvoir est invoqué. Les Iaani sont parmi les plus subtiles créatures de la Douat, et chacun d'entre eux peut être assigné à une tâche quelconque, exprimée en termes précis, qu'il s'attachera à réaliser avant de disparaître. On les invoque le plus souvent pour obtenir des réponses à des questions, mais ils peuvent combattre, enseigner, dissimuler, parler etc... Il n'y a aucune limite connue à leurs pouvoirs, ils sont l'expression de la faveur des Dieux Juges. Ils peuvent conférer au prêtre une compétence et un savoir qu'il n'a pas. Notamment tant qu'ils sont auprès du prêtre ils lui confèrent **le pouvoir de savoir si on lui ment ou pas**, de manière automatique, en permanence, **sans jet de volonté** et même de détecter si la personne cherche à jouer sur les mots, si elle est sincère etc... Il est très difficile de mentir à un Prêtre-Juge. **Ils peuvent être invoqués en tout lieu de la Douat et du Monde Matériel.** Ils sont invisibles et immatériels dans le Monde Matériel, mais apparaîtront par un quelconque sortilège permettant de voir l'invisible et seront chassés par simple dissipation de la magie ou si ils sont touchés par une arme capable de toucher des créatures immatérielles.

Khnoum, le Seigneur de Pshenu: Créature de la Douat affiliée à Isis. Elle peut accompagner le prêtre partout dans la Douat et ses pouvoirs peuvent s'appliquer partout également. Khnoum est une entité démiurge et messagère à la fois, puissante et discrète. Sa Force est égale au sextuple du rang en arcane du prêtre qui l'a invoqué. Il défendra le prêtre si celui-ci le souhaite, mais personne d'autre, et n'attaquera jamais en premier. Khnoum peut également établir un lien télépathique entre le prêtre et un être connu du prêtre, où qu'il soit dans le Monde Matériel ou la Douat, si l'interlocuteur est d'accord, lien qui peut durer jusqu'à la prochaine aube. Enfin Khnoum peut restituer à une personne volontaire dans le Monde Matériel autant de points de vie que le triple de l'affinité nécromantique du prêtre qui l'a invoqué ou la soigner d'une maladie quelconque (voire magique, mais la limite est la même que pour le pouvoir [ali phey mer nthe emay](#)) lui régénérer un membre perdu, mais il disparaît après avoir utilisé l'un de ces trois pouvoirs, il faut l'invoquer à nouveau pour refaire appel à lui. Sinon : Transcendance dépensée, valable jusqu'au prochain crépuscule.

*Arrière ! Va-t'en, démon à la gueule ouverte!
Je suis Khnoum, Seigneur de Pshenu.
J'apporte à Râ les paroles des dieux,
un message au maître de céans. (inv. 36)*

Les lettres noires de mon nom véritable: Le noir est le symbole de la potentialité. C'est la couleur des Abysses dont le monde est sorti, de la Nuit originelle, du Vieux Chaos. Appliquée à une âme morte, ce pouvoir permet de modifier son Ren sans qu'il devienne un Ren corrompu, en donnant à cette âme une vie passée différente, non pas réelle, mais probable, liée à un choix différent par exemple (rang en arcanes/Ka). Cette vie parallèle devient pour l'âme morte une vie réelle et change sa personnalité au point de le faire apparaître totalement différent aux yeux de ceux qui le rechercheront, et de ce fait le rend invisible aux yeux de ceux qui chercheront son ancienne nature, car il sera de fait autre.

Toutes localisations et déterminations du Ren son rendues caduques. Le mage ayant pratiqué cette invocation ne connaît rien du nouveau Ren, mais peut avoir une influence limitée sur le passé de l'âme ainsi recréée. Transcendance bloquée. Le mage peut également agir sur son propre reflet, en le considérant comme une âme morte, et lui donner un ren. Le reflet acquiert alors les pouvoirs de l'extension Maléfices, et peut revenir dans le Monde Matériel, comme un mort-vivant à part entière. Le mage ne peut plus se rendre dans la Douat tant que le sortilège est actif, mais peut agir par l'intermédiaire de ce faux mort-vivant. Il, peut également le renforcer par *ne rame nthe mou phire*, comme si c'était un mort-vivant qu'il créait. Il peut même lui créer un faux khabit et lui permettre de s'incarner dans le Monde Matériel.

Le faux mort-vivant ainsi créé devient une entité distincte du mage, très proche, mais autre dans la mesure où elle représente une autre potentialité du mage. Le mage est en ubiquité avec sa création et la contrôle au début, mais à chaque nouvelle heure il doit réussir un jet nécromantique/son propre Ka, sans quoi la créature est alors libre. En ce cas il peut décider de la détruire en interrompant le sortilège, mais cela a Ka (du faux mort-vivant) % de chances d'échouer, et en ce cas l'entité perdure, le sortilège également, et le mage n'a d'autre solution que de détruire le mort-vivant s'il veut pouvoir se rendre à nouveau dans la Douat.

*Délivre-moi de cet esprit faux et malfaisant
Dont les deux yeux paraissent clos vers le soir
Et qui, pendant la nuit, massacre les mortels!
En vérité, je suis riche en formes cachées
Et mon nom est « Le Grand Noir ». (inv. 64)*

Le Livre des Métamorphoses: C'est le livre sacré permettant de changer de forme, et de parler tous les langages non-enchantés. **Ce pouvoir s'applique principalement dans le Monde Matériel**, mais il peut également s'appliquer dans n'importe quelle région de la Douat. Dans le Monde Matériel ce pouvoir permet au mage de prendre une forme quelconque qu'il a déjà vue, sans obtenir les pouvoirs liés à cette forme, comme un pouvoir d'autométamorphose. Dans la Douat ce pouvoir permet au mage de prendre une forme quelconque, et de rendre toute localisation le concernant caduque, de ne pas apparaître comme un reflet... Une vision d'Uadjit ou un Regard du Seigneur de la Soif permet de voir la véritable nature du reflet, ou du mort-vivant, pourvu qu'un jet de type nécro/nécro etc... selon la situation. Transcendance dépensée, dure une heure.

Le Maître des monstres: C'est l'Huissier du deuxième Arrit. Équivalent à La-voix-de-plus-en-plus-basse pour le Re-stau.

L'ombre de Serket : Emprunté à la déesse Serket, qu'un obscur lien unit à Schattentanz, ce pouvoir s'utilise **à la fois dans le Monde Matériel et dans la Douat**. Dans le monde matériel, il permet à la prêtresse d'accomplir le rituel funéraire sur une personne morte (dont la teinte spirituelle doit être le Fanatisme associé au panthéon mraka) en prononçant la prière funéraire traditionnelle : *Je tue en ton nom, Déesse Funéraire, le visage couvert par ton voile blanc. Je rends à ton ventre aride ceux qui n'auraient jamais dû naître. Fille de l'Araignée et sœur du Silence, guide-moi au-delà de la peur et de la douleur, là où l'amour tombe en poussière. Nourris-moi d'impondérables, d'odeurs volées et d'eaux suintantes. Abandonne-moi au monde, ô Subtile Mère de la Colère.* Cette prière suggère un meurtre et de fait le rituel prend la forme d'un meurtre rituel : la prêtresse officiante place sur le visage du mort un scorpion sacré du Temple, qui pique alors le cadavre. Il arrive d'ailleurs parfois que le mort soit en fait à l'agonie et que le rituel lui donne de fait le coup de grâce.

Simultanément à ce rituel pratiqué dans le monde matériel sur le cadavre, la prêtresse invoque dans la Douat une créature affiliée à Schattentanz dont la force est égale au **triple du rang de son extension arcanes** appelée l'Ombre de Serket, qui a la forme de Serket mais apparaît comme une silhouette opaque se déplaçant sur le sol à la manière d'une ombre autonome. Cette ombre localisera alors sans risque d'échec l'âme du mort sur lequel a été pratiqué le rituel (à condition que cette âme soit encore dans la Douat) et se rendra auprès d'elle (sauf si elle est dans un havre) pour l'amener de force dans Sekhem (Force/Ka), en un lieu choisi par la prêtresse (en général aux portes du Palais du Commencement) et donnera son Ren à la prêtresse. En cas d'échec elle disparaîtra mais la prêtresse peut l'invoquer à nouveau **une heure plus tard**. Une autre créature de la Douat et/ou un reflet platonien peut évidemment s'opposer à l'Ombre.

Idéalement ce rituel est pratiqué sur le cadavre, qui est ensuite détruit. Mais il peut être pratiqué sans celui-ci. En ce cas la prêtresse officiante remplace la partie matérielle du rituel par un jet pour localiser l'âme concernée avec la même probabilité de réussite que le pouvoir *Thi Guimef*. Là encore en cas d'échec elle peut retenir une localisation une heure plus tard (contrairement à *Thi Guimef*).

Il est d'usage dans la société mraka de laisser venir à soi les Prêtresses-Démentes, ou "Galen" ("folles" dans le dialecte mraka), comme on les surnomme. La déesse elle-même les avertit des morts prochaines ou survenues. Il arrive qu'une famille dont un membre est en vadrouille quelque part dans le Monde Souterrain apprenne ainsi la mort de celui-ci par la visite des Galen venues pratiquer le rituel funéraire en leur présence, quoique sans cadavre.

Prière du suicidaire: Il s'agit d'une prière qui est censée être entonnée par une personne désespérée, qui compte se suicider et à travers son suicide se libérer de son désespoir. Emprunté par les Galen à la Voie Impériale, ce pouvoir permet à la prêtresse ou au mage officiant de faire de la personne qui se suicide sous ses yeux un puissant revenant sans avoir à dépenser aucune Transcendance supplémentaire. Il s'agit d'un revenant "libre" : il connaîtra son Ren automatiquement. Les suicidés ayant en général un Ka nettement supérieur à la moyenne, ces âmes revenantes peuvent devenir particulièrement puissantes. Le mage ou la prêtresse n'a aucun contrôle sur ce revenant, mais il est fréquent que le suicidé se mette alors au service

de Schattentanz ou du mage (ou d'une personne à qui le mage est subordonné) respectivement. C'était ainsi que les Draco créaient les officiers de leur armée revenante. Les suicidés sont considérés par la Voie Impériale comme par la Voie de l'Ombrageuse Enfant comme des êtres ayant librement embrassé la mort, et donc comme les meilleurs des revenants. Leur allégeance n'étant pas automatique, elle peut éventuellement se négocier.

*Que le vacarme cesse
 Que je puisse goûter au silence
 Disparaître enfin
 Rejeter ce corps si lourd et si difficile à porter
 Ne plus ressentir, ne plus souffrir
 Être une ombre de la Douat
 Ceux qui m'aiment me pleureront
 Mais cela n'aura plus aucune importance alors
 Car je ne verrai pas leurs larmes
 Cette vie que me fut donnée
 Je la rejette et la hais
 Je ne crois plus à la lutte
 ni à la nécessité d'être
 ni à l'urgence d'exister.
 Je suis mort, enfin.
 La suite n'importe pas.
 La suite n'existe pas.
 J'invoque les ténèbres.
 J'invoque la fin de l'individu.
 J'invoque le coup de grâce.
 J'invoque le marais et sa lente digestion.
 J'invoque la mer et son ventre immense.
 J'invoque la Mort.*

La région de l'éternel devenir: C'est une région de la Douat extrêmement proche du monde terrestre. Par ce pouvoir le reflet du mage évolue dans une région très proche de celle où il se trouve dans le Monde Matériel, qui en est en quelque sorte un reflet situé dans le passé. Cette région représente l'histoire du lieu, des sentiments qui y sont attachés, qu'elle soit très récente ou au contraire très lointaine. Le mage peut par exemple entendre une conversation tenue dans ce lieu, si elle est suffisamment chargée émotionnellement, car ce sont les émotions qui nourrissent cette étrange région du Re-Stau. Ce pouvoir nécessite donc le fait d'être dans le Re-Stau.

Les Runes Interdites: Ce pouvoir permet au Totenmeister d'apprendre le Ren d'une âme morte localisée, où qu'elle soit dans la Douat. Transcendance dépendue. Il s'agit d'un simple jet nécro/Ka, mais qui peut être modifié si le prêtre réussit un second jet de localisation: cela signifie qu'il a réussi à placer sur cette âme morte les Runes Interdites, créées par Hel. À chaque jet de localisation à nouveau réussi (Transcendance dépendue par rune), il peut en poser une nouvelle (1 seule de chaque), le premier échec immunise cette âme à ces runes. Voici ces runes et leurs effets:

- Les paroles des Valkyries endormies: +6 pour apprendre le Ren.
- Les dents de Garm: permet d'attribuer à cette âme un pseudo-Ka égal à l'affinité nécromantique du Totenmeister.
- Le regard des Nornes : Le Totenmeister dispose d'un bonus de +15 pour localiser toute âme morte de la même famille, ou dont l'historique soit liée à l'âme morte concernée. De plus en cas de réussite de cette même localisation, il saura ce qu'il est advenu de l'âme **même si elle a quitté la Douat.**
- Loki s'amuse : Intervertit les valeurs des coeurs Hati et Ib de l'âme et/ou lui permet de parler

La dernière de ces runes est appelée "L'ombre de Munin" en référence à l'un des deux corbeaux d'Odin. Munin est associé à la pensée et cette rune s'applique dans le Monde Matériel, elle est identique au pouvoir d'*Empathie* avec un effet supplémentaire en option : si une personne accepte le contact empathique le Totenmeister peut marquer la rune en elle, qui permettra au Totenmeister de toujours savoir où elle est. C'est une forme d'*Envoûtement* très léger, dont l'enracinement est négligeable et dont par défaut la victime ne sera pas consciente.

Le Talisman de cornaline (Ren): Ce pouvoir permet au prêtre d'inscrire dans le talisman des sortilèges d'arcanes quelconques qui se déclencheront selon son désir, en utilisant non pas la Transcendance du prêtre, mais celle du mort, comme s'il avait le pouvoir Transcendance de l'Ombre. Le prêtre doit avoir localisée l'âme morte dans la Douat, connaître son Ren, et avoir placé ce talisman autour du cou du cadavre (selon les instructions de la rubrique de l'invocation 156) ; il reste en ubiquité avec l'âme morte et ne peut la perdre de vue. Transcendance bloquée. Le sortilège est rompu si le Talisman est ôté du cou du cadavre ou si le cadavre est détruit.

*Ô Isis!
 Que ton sang agisse!
 Que ton rayonnement agisse!
 Que la force de ta magie agisse!
 Protège, ô déesse, ce puissant Esprit
 et garde-le à l'écart des démons
 qui lui inspirent horreur et dégoût!*

Rubrique

Réciter ces paroles au-dessus d'une boucle de cornaline qui aura séjourné dans l'eau des fleurs ankhams, incrustée dans une tablette de bois de sycomore. Ladite tablette sera placée sur le cou du mort, le jour des funérailles. Ceci fait, les pouvoirs d'Isis protègeront les membres du défunt. Horus, fils d'Isis, se réjouira, en le voyant au milieu des Mystères du Sentier, et pendant qu'un bras sera tendu vers le ciel, l'autre sera dirigé vers la terre, réellement, continuellement...

Ne laisser voir ce texte à personne, jamais.(inv. 156)

Le Tourne-Visage: C'est le Surveillant du deuxième Arrit. Équivalent à l'enquêteur pour le Re-stau, avec en plus le pouvoir suivant : au lieu de se rendre invisible, le mage peut donner à son reflet une forme quelconque, mais visible, autre que la sienne, et la supercherie ne peut alors être distinguée que par une Vision d'Uadjit, qui réussira automatiquement, contrairement au Livre des Métamorphoses.

Vision impériale Ce pouvoir est une forme de *Double-Vue* limitée aux Xoas (cf. *Titans et Titanides*), pures ou non, épanouies ou non. Le mage aura une vision de la Xoa elle-même, de ses régions, de ses forces et de sa puissance. Plus il pourra observer au calme sa cible, plus il en apprendra sur celle-ci. La compréhension d'une Xoa complexe prendra au minimum plusieurs heures, voire plusieurs jours, mois, années... Certains ont voulu l'employer pour comprendre la Xoa d'*Io* lui-même, et sont restés toute leur vie dans la contemplation de cette vision cosmique.

5. Pouvoirs de la Cinquième Heure

Les Archontes des Planètes: Ce pouvoir permet de protéger le Mort des attaques en ajoutant à son Ka l'affinité nécromantique du prêtre et son affinité Vie/Mort, ce pseudo-Ka est actif tant que la Transcendance est bloquée, et **dans toutes les régions de la Douat**.

La barque solaire du dieu Sokaris (Ren): Le dieu Sokaris protège la barque funèbre du mort lors de son voyage dans la Douat. Cette barque permet au prêtre de voyager dans la Douat sans avoir à réutiliser *kheakh e e khethri* et d'emmener le mort avec lui partout où il le jugera nécessaire. **Ce pouvoir est invoqué dans le Re-stau mais reste actif tant que la Transcendance est bloquée et peut être alors utilisé dans toutes les régions de la Douat.**

Si un mage localise un mort alors qu'il est dans la Barque solaire, il saura qu'il s'y trouve, et donc saura qu'un prêtre l'accompagne sans doute. Le prêtre peut également choisir de laisser le mort seul, sans que la protection soit rompue pour autant. Le prêtre connaîtra à tout instant la position de la barque dans la Douat et la conduira selon son désir, même s'il ne se trouve pas lui-même dans la Douat. Si l'âme n'a pas quitté la barque, elle sera donc localisée en permanence par le prêtre ayant créé la barque.

De plus, le prêtre peut voir à tout instant ce qui se passe au voisinage de la barque, et même invoquer des créatures ou agir sur l'âme concernée comme s'il était dans la Douat, tant que l'effet de ses sortilèges ne se rapporte qu'à la barque, à ceux qui s'y trouvent et à ceux qui l'attaquent.

Les âmes-oiseaux du Seigneur Khepra peuvent également trouver la barque pour permettre à d'autres prêtres d'intervenir. L'âme morte ainsi placée est considérée comme ayant une Ankh consacrée, comme par un rituel de consécration (si elle n'est pas déjà élue par le Rituel de l'Ouverture de la Bouche auquel cas elle conserve bien sûr son statut d'âme élue), et dispose d'un bonus égal au rang en arcanes du prêtre pour la protection contre *thiguiuf*. Cette barque est très fréquemment utilisée pour permettre à une âme de poursuivre son voyage sous les auspices d'autres prêtres, pour traverser les Havres Essentiels des autres voies.

Un prêtre d'Isis laissera par exemple une âme morte ayant passé l'épreuve du Ventre de Nephys dans une de ces barques, avec éventuellement la protection d'une ou plusieurs créatures de la Douat. La barque entrera en Sekhem où les âmes-oiseaux du Seigneur Khepra pourront la retrouver pour que les prêtres-protecteurs prennent le relais. Tant que la Transcendance est bloquée, la barque existe, et l'âme morte saura toujours la retrouver si elle est dans la même région, même si elle l'a quittée, par exemple pour entrer dans un Havre. La barque 'attend' même si l'âme n'est plus localisée par le prêtre si elle quitte la barque.

Une âme morte se trouvant dans la barque du dieu Sokaris ne pourra la quitter de sa propre volonté, en revanche on pourra l'en arracher si on la localise en la chassant par la lame du Gardien ou une créature locale ou tout autre pouvoir permettant de s'emparer d'une âme. Un prêtre disposant d'un lien sacré correspondant à un Havre Essentiel de la région où se trouve la barque pourra sans aucune difficulté faire quitter à l'âme sa barque, en l'appelant simplement. En revanche si l'âme a quitté la barque, elle peut refuser d'y retourner, à moins qu'on réutilise ce pouvoir, auquel cas cela revient à recréer une nouvelle barque.

La barque en elle-même ne confère aucune protection hormis la consécration de l'Ankh et le bonus cité ci-dessus. Consécration et bonus cessent aussitôt que l'âme quitte la barque. Une seule âme morte peut entrer dans une de ces barques, mais infiniment de reflets ou de créatures de la Douat.

*J'ouvre les citernes du Nil, déblaie les routes du Disque solaire.
Comme le dieu Sokari, j'avance dans mon traîneau. (inv. 100)*

Le Chemin des Secrets (Ren): Ce pouvoir permet de placer l'âme du Mort hors de portée de la vue de quiconque, hormis par une Vision d'Uadjit. Les localisations anciennes deviennent caduques, et de plus toute tentative de localiser l'âme du mort sera faite avec un malus égal à l'Affinité nécromantique+niveau du prêtre. **Ce pouvoir est invoqué dans le Re-stau mais reste actif tant que la Transcendance est bloquée et peut être utilisé dans toutes les régions de la Douat.**

La Divinité maîtresse de l'éternité de la Terre: C'est une créature de la Douat apparaissant sous les traits d'une femme enceinte, affiliée à Isis. Elle symbolise Isis accouchant de son époux Osiris, renaissant ainsi à la vie. Sa force est équivalente à la somme du score d'affinité nécromantique et du rang en arcanes du prêtre qui l'invoque. Elle peut combattre, protéger, chasser créatures, reflets et âmes mortes hors de la Douat ou en une région quelconque de la Douat, elle peut aussi détruire une âme morte. Elle peut délivrer une âme dont le prêtre connaît le Ren de tout envoutement pratiqué sur elle, notamment la restriction du cœur Ib et Hati et elle peut faire disparaître son Ren de l'esprit de tous les autres prêtres ou mage qui le

connaissent (force/puissance de l'âme+mémoire).

*À peine la déesse enceinte
eut-elle déposé en accouchant son fardeau,
que la porte au milieu de la muraille fut poussée et verrouillée,
l'oeil, à l'aube, rendu à la grande divinité,
éclaire son visage.(inv. 64)*

L'eau froide de la source Hvergelmir: Hvergelmir est la source du Nifelheim, coulant à la fois en ce monde et en la Douat, dans le havre des Mondes de Brume, au bord de la Grève Noire (cf. la Douat). L'eau froide de cette source dévore ceux qui sont en contact avec elle et en fait des âmes suppliantes du Nifelheim, les arrachant à la Douat en même temps qu'elle absorbe leur énergie vitale. Mais c'est aussi la source froide dont est né Ymir, en se mêlant aux eaux du Muspellheim. Elle symbolise donc aussi bien la création que la destruction, et si son lien avec l'énergie négative est évident, un Totenmeister doué peut éveiller son lien avec l'énergie positive. Son pouvoir s'applique aussi bien **dans le Monde Matériel que dans la Douat**. Dans les deux mondes, il transforme un volume d'eau quelconque (max rang en arcanes m³) en eau de la source Hvergelmir, et la transformation est valable jusqu'à la prochaine aube.. Cette eau peut être investie du pouvoir négatif de la source:

- dans le Monde Matériel elle dévore le potentiel de points de vie ou la Transcendance vive de ceux qui la touchent (variable).
 - dans la Douat elle transforme cette eau en une sorte de créature constituée d'eau ressemblant à une sirène, qui accompagnera le Totenmeister partout où il ira dans la Douat, sous la forme d'une eau qui lui baignera les pieds ou prendra cette forme de sirène. Cette créature peut s'interposer entre le Totenmeister et une autre créature ou reflet, et ôter autant de points à sa Force ou à son affinité nécro que son rang en arcanes (nécro/Force ou nécro/nécro), mais cet effet est temporaire et disparaît sitôt que le reflet quitte la Douat. Elle peut aussi dévorer ainsi le Ka d'une âme morte (nécro/Ka), de manière définitive en revanche, et si elle le fait tomber à 0 ou moins, l'âme quitte la Douat et rejoint le Nifelheim sous forme d'âme supplante (Hvergelmir ne peut agir qu'une unique fois sur une âme donnée), en ce cas et en se cas seulement le Totenmeister reçoit des points de Transcendance morte comme s'il l'avait dévorée par *ali thekh*.

ou du pouvoir positif de la source:

- dans le Monde Matériel elle procure à qui se baigne dedans un soin global (sur toutes les localisations) et régénérant (reconstituant les éventuels organes perdus) d'autant de points de vie que l'affinité nécromantique du Totenmeister..
 - dans la Douat elle peut reconstituer le Ka d'une âme morte en lui *rendant* jusqu'au rang en arcanes du Totenmeister.

L'épaisse chevelure d'Isis: Ce pouvoir permet au prêtre de placer l'Ib du Mort à 5 et de deviner le Ren du Mort s'il accepte alors la protection d'Isis.

*Isis vient me trouver;
Elle répand son épaisse chevelure sur mon visage...
À présent je me sens conçu par Isis et engendré par Nephtys.
Ces deux déesses pourchassent mes ennemis.*

Garm, le chasseur (Ren): Créature de la Douat affiliée à Hel. Garm est un gigantesque chien noir ou blanc, dont la force est le quintuple de l'affinité nécro du mage qui l'a invoqué. Sa tâche est de ramener à la Grève Noire (cf. Hrimgrimmr) toute âme dont le Totenmeister connaît le Ren. Il la trouvera automatiquement, et la ramènera, à moins qu'elle soit protégée par un havre ou des reflets ou d'autres créatures etc... auquel cas il attaquaera, chassant reflets et créatures pour une année entière hors de la Douat, même à l'intérieur d'un havre, si le Totenmeister le souhaite, car il connaît à merveille tous les chemins de la Douat. Il n'attaquera une âme donnée qu'une unique fois.

Les Heures du Deuil : Ce rituel des Prêtresses-Démentes correspond à la cérémonie annuelle durant laquelle les Mraka honorent leurs morts en se rendant au Temple de Schattentanz de leur cité. Cette visite annuelle ne peut être accomplie qu'au cours de quelques jours choisis par les prêtresses au cours de l'année. Tous les autres jours de l'année le Temple de Schattentanz est fermé aux vivants profanes, et est la demeure exclusive de ceux qui servent la Déesse d'une amnière ou d'une autre.

Un Temple de Schattentanz est un bâtiment en général assez grand, vide de tout mobilier, avec un haut plafond soutenu par d'imposantes colonnes. Sols, murs et colonnes sont de pierre blanche, recouverte de hiéroglyphes nécromantiques ou démoniaques racontant la naissance de Schattentanz et de l'Ombrageuse Enfant, ainsi que des poèmes au sens obscur qu'il faut être Prêtresse-Dément pour comprendre. Sur ces surfaces courrent divers scorpions sacrés, de tailles très variables, tous touchés par la magie spécifique à Schattentanz, soit une magie hybride entre magie nécromantique et magie démoniaque, connue d'elle seule et de ses plus anciennes prêtresses, décrite dans le mythique "Grimoire de la Folie Volontaire". Au centre se trouvera toujours une représentation monumentale de Schattentanz et une autre de l'Ombrageuse Enfant, en obsidienne et platine.

Sans doute est-ce lié au souvenir de leur immortalité perdue : les Elfes en général n'aiment guère l'idée de la mort, et n'y consacrent à peu près aucune pensée de leur vivant. Le chagrin ne les frappe que plus durement lorsqu'ils perdent un être cher. Chez les Mraka, ils se rappellent durant ces quelques jours l'existence de cette déesse si discrète et se rendent au Temple pour y rencontrer les morts qui leur manquent. Les morts qui dorment dans la citadelle d'Emmanha sont des Revenants dont l'âme est en général dans le Palais du Commencement dans la Douat. Si leur âme ne quittera guère le Palais du Commencement, en revanche leur contrepartie matérielle peut être autorisée à se réveiller de sa torpeur pour venir à la rencontre des vivants qui l'aimèrent jadis lors de ces journées funèbres.

Ce sortilège permet donc à une prêtresse-démente de faire venir un revenant quelconque d'Emmanha dans l'enceinte du Temple où elle se trouve. Le succès sera automatique (sauf pour les revenants placés au service de la déesse, qui eux ne partagent pas le sommeil de glace des autres) mais en revanche il appartient à la prêtresse d'empêcher le revenant en question de quitter le Temple. Le même sortilège permettant également de renvoyer un de ces revenants à sa torpeur en Emmanha, ce n'est en général pas un gros risque que prend la prêtresse... à condition de rester vigilante, car ce sortilège ne sera efficace que dans l'enceinte d'un Temple.

Ce sortilège n'est en fait pas limité aux fameuses "Heures de Deuil" décidées par les prêtresses. Il peut être pratiqué n'importe quand et les prêtresses

ne s'en privent pas pour leur usage personnel. Lorsqu'elles le font pour autrui au cours des Heures du Deuil (même les Galen les plus folles s'abstiennent de rendre ce genre de service hors de ces jours, et le Temple est fermé aux profanes le reste de l'année) les prêtresses peuvent se faire payer. Elles fixent elles-mêmes le prix de leur service : or, transcendance morte (sous forme alchimique ou sous la forme d'une victime sacrificielle dotée d'une âme) etc...

In et Abdjou: In et Abdjou sont deux créatures de la Douat affiliées à Sekhmet, qui prennent la forme de deux poissons aux couleurs vives. Leur rôle exclusif est de protéger la barque solaire du dieu Sokaris et de l'accompagner dans tous ses déplacements. Elles ne protégeront que les occupants d'une barque en particulier, et uniquement tant qu'ils sont sous la protection de la barque, et leur rôle est exclusivement défensif. Ils sont inefficaces contre Apopi. Transcendance dépensée. Une fois invoqués, ils accompagneront la barque jusqu'à la conclusion de son voyage. Leur force initiale est égale au rang en arcanes du prêtre qui les a invoqués. Ils ne combattent pas, mais rendent impossible toute attaque d'une force inférieure au rang en arcanes du prêtre. S'il le souhaite, le prêtre peut renforcer cette défense au niveau de son affinité nécromantique, s'il maintient la Transcendance bloquée.

La main d'Isis essuyant le sang qui ruisselle de l'oeil arraché d'Horus: Ce pouvoir permet au prêtre de s'immuniser à toute diminution définitive de sa Transcendance vive, de ses caractéristiques, de ses affinités, de sa mémoire, de ses points de vie etc... à toute perte d'énergie définitive, sauf bien entendu si elle est nécessaire pour faire fonctionner un sortilège que souhaite invoquer le prêtre. **Ce pouvoir peut être invoqué partout dans la Douat et dans le Monde Matériel.** Transcendance dépensée, valable 1 heure.

Les Massacres parcourant les solitudes cosmiques: Les Massacres sont des créatures de la Douat non-affiliées, qui ont le pouvoir d'établir des ponts entre la Douat que dans le Monde Matériel, par le biais du monde des rêves. **Ils peuvent agir partout dans la Douat et également dans le Monde Matériel et doivent être invoqués pendant le sommeil du mage.** Transcendance dépensée, valable jusqu'à l'aube suivante. Leur Force dans la Douat est égale à l'Affinité nécromantique du mage qui les a invoquées. Ils se présentent sous la forme de chevaux fantomatiques.

Ils peuvent s'attaquer à une âme morte localisée et l'emporter : Force/Ka. Toute localisation devient alors caduque, car l'âme morte quitte la Douat pour envahir le monde des rêves, sous la forme de cauchemars pour ceux qui l'ont fait souffrir de son vivant. Ils constituent, avec cette âme morte, une créature du Monde des Rêves de conscience onirique égale à leur Force+Ka de leur victime. Ils reviennent plus tard dans les rêves mêmes du nécromant, qui apprend alors le Ren de l'âme morte. Il y a alors 20% de chances que les Massacres exigent une nouvelle proie dans un délai qu'ils fixent, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'ils soient repus. Gare au nécromant qui prétendrait ne pas respecter ce délai... Mieux vaut pour lui ne plus jamais dormir. Ensuite les Massacres rendent l'âme morte à la Douat, selon une localisation connue du mage. Les Massacres peuvent également chasser de la Douat un reflet ou une créature jusqu'au crépuscule suivant.

Enfin il est possible pour le mage de convertir définitivement l'un de ses Massacres en Monture de Cauchemar, puissante créature monstrueuse du Monde Matériel, créature qui sera présente tant que la Transcendance vive nécessaire à l'invocation du sortilège sera bloquée. La monture de cauchemar est immunisée à toute forme de contrôle de l'esprit, quelle qu'elle soit. Elle a la forme d'un grand cheval noir ou blanc. Elle n'a nul besoin de manger, boire ou dormir et est infatigable, immunisée au feu magique ou non, n'a pas besoin de respirer. Elle ne peut être tuée que par rupture, comme un mort-vivant, et le mage doit payer pour cela comme pour un mort-vivant. Elle est en ubiquité avec son maître et lui donne un bonus permanent égal au rang en arcanes du mage qui vient augmenter son degré de conscience onirique. Elle ne combat pas mais peut induire chez ses attaquants un sentiment de peur viscérale qui les découragera de l'attaquer (seuil 10+le niveau du mage). En charge son bonus est égal à 50. Le mage doit avoir une compétence d'équitation égale au minimum à +10 pour pouvoir le monter, et est sujet aux mêmes jets que n'importe quel cavalier, en considérant cependant que sa monture n'a peur de rien, et est parfaitement obéissante.

Mystères de Iunu: Les Mystères de Iunu correspondent aux secrets de la vie. Ils permettent de guérir, de soigner. Ce sont les mystères de l'invisible, du sang sous la peau, des secrets de la chair, ils permettent également de lire dans les pensées. Ils permettent également de modifier l'architecture de la Douat et d'agir sur ses créatures errantes. **Il est possible de faire appel aux Mystères de Iunu dans toutes les régions de la Douat et même dans le Monde Matériel.** Le coût en Transcendance peut être en Transcendance dépensée simplement, en coût normal, ou en Transcendance vive, selon la difficulté abordée. Ils sont associés à la déesse Isis. Ces Mystères peuvent paraître redondants avec Khnoum, le Seigneur de Pshenu, qui est lié à eux, mais les pouvoirs des ces mystères sont beaucoup plus complets et variés.

*Isis et Nephthys rendent ma vie douce et heureuse.
Ma volonté règle le cours des choses
à Ker-aha et à Iunu.
Toutes les divinités ont peur de moi;
car je suis immense ; terrible est ma puissance!*

Par ailleurs, ce pouvoir permet également au prêtre d'entrer à Iunu, qui le protégera les localisations éventuelles à la manière d'un Havre, et où se trouvent les Hiérophantes d'Isis, ou prêtres morts-vivants de la déesse, devenus créatures de la Douat. Ce pouvoir peut donc être utilisé également de manière similaire aux Mystères de Nekhen pour Horus.

Mystères de Ker-aha: Les Mystères de Ker-Aha (Ker-Aha était une cité près de Memphis) sont des secrets guerriers datant de l'Ordre d'Isis, mis en place par les prêtres pour la protection des eaux sacrées du Nil et les temples contre les invasions étrangères. Ils permettent de défendre, de tuer, de maudire, de désenvouter... et surtout de bâtir des Temples consacrés aux Deux Soeurs. **Leur efficacité est limitée aux Temples situés dans le Monde Matériel**, qu'ils soient ou non consacrés à Isis. L'ordre d'Isis se consacre en effet à la protection de tous les temples des quatre voies divines. Le Temple est une représentation du corps d'Osiris et leur protection une allégorie du voyage d'Isis et Nephtys pour ressusciter Osiris. Le système est similaire aux Mystères de Iunu. Bien qu'ayant été mis en place par l'ordre d'Isis, ils sont associés à sa soeur Nephtys, représentant la part agressive du culte des Deux Soeurs. Ces pouvoirs permettent donc d'établir un lien mystique entre les Temples et les dieux auxquels ils sont consacrés, ce dont seuls les prêtres des Deux Soeurs sont capables, car ils sont les gardiens du canope, contenant l'eau sacrée du Nil. C'est donc le privilège des prêtres d'Isis de fonder des Temples en hommage à l'exploit des Deux Soeurs et à leur victoire contre Seth. Eux seuls parmi les mortels peuvent rendre un lieu sacré, ce qui explique qu'ils soient présents dans toutes les cités vénérant les dieux égyptiens. Ils sont les Architectes des Temples et les Mystères de Ker-Aha rassemblent les secrets qui leur confèrent ce privilège.

*Ma puissance me suit, accompagnée de la Terreur.
 Mes bras vigoureux répandent la panique.
 Pleins d'amour et d'espoir
 des millions d'êtres m'entourent de toutes parts...
 Je disperse les foules des esprits ennemis
 et je m'empare des armes des démons. (inv. 17)*

Le Prince du Royaume du Silence: Créature de la Douat affiliée à Osiris. C'est une manifestation de la divinité elle-même. Elle s'attachera à une âme morte qu'elle ne quittera pas, afin de connaître son Ren. Totalement invisible à moins d'utiliser une Vision d'Uadjit (ou des Paroles de Nout ou le Regard du Seigneur de la Soif) elle restera attachée à l'âme même si celle-ci tombe sous le pouvoir d'un autre reflet, et la suivra où qu'elle aille dans la Douat. Le prêtre ne perdra pas cette âme de vue tant que le Prince lui restera attaché, et il le restera tant que la Transcendance restera bloquée ou s'il est chassé. Sa Force est égale au triple du rang en arcanes du prêtre qui l'invoque et il chaque semaine le prêtre peut apprendre son Ren par un jet Force/Ka. Le Prince ne peut trouver de second Ren cependant.

Reconnais et soustrais le damné de ce monde: Ce puissant enchantement s'applique dans le Monde Matériel, et non dans la Douat. C'est une sorte de Vade-Retro plus puissant. Le mage doit l'appliquer à un Mort-Vivant (sauf si Ankh=1), il invoque alors la Douat toute entière et ses innombrables créatures non-affiliées pour qu'elles viennent le détruire et brûler son âme. Affinité nécromantique/Ka. En cas de réussite, le mort-vivant est définitivement détruit sans espoir d'en réchapper. Ce pouvoir ne peut être tenté qu'une seule fois par un nécromancien donné sur un mort-vivant donné.

Le regard du Seigneur de la Soif: C'est le regard d'Osiris lui-même. Similaire à la Vision d'Uadjit, ce regard voit toute chose qui est, telle qu'elle est, et ne peut être trompé. Dans le Monde Matériel, c'est une sorte de double-vue améliorée : il peut voir l'invisible, les métamorphoses, les dimensions parallèles... tout et sans aucune possibilité d'y échapper, **aucun jet de résistance ni aucune résistance à la magie**. Transcendance dépensée, dure n secondes. Voir par les yeux d'Osiris est fort éprouvant, prenez garde... **Utilisable dans toutes les régions de la Douat et dans le Monde Matériel.** Utilisable en conjonction avec n'importe quel autre pouvoir.

Le Renversement des Formes (Ren): Le Renversement des Formes correspond au moment où l'âme morte s'identifie à Unefer, l'être parfait. Tout ce qui lui est extérieur, c'est-à-dire l'Univers et les dieux qui le régissent, devient intérieur, et son essence est alors composée de tous les dieux, sous le regard de Thoth, qui veille à sa cohérence, tandis que tout ce qui le compose lui devient extérieur. Transcendance bloquée. Ce pouvoir peut s'appliquer soit sur une âme morte dont le mage connaît le Ren, soit sur le mage lui-même, ou sur un autre reflet qui soit consentant.

Par ce pouvoir le reflet ou l'âme acquiert une nature divine et sa véritable nature se fond dans le Re-Stau et y prend corps à la manière d'une Xoa épanouie. Par ce moyen l'âme ou le reflet devient unurre qui se défendra comme l'original (mais n'utilisera ses pouvoirs que pour se défendre), et pourra se déplacer dans le Re-Stau selon son désir, mais s'il est détruit ou chassé, sa véritable nature apparaîtra de manière évidente, et le mage ou l'âme ne subira en fait aucun dégât. Il faudra alors à l'essence véritable de l'âme ou du reflet douze heures pour créer un nouveauurre ou pour retrouver son intégrité.

Le mage peut également choisir d'utiliser sonurre pour découvrir sa propre nature ou celle de l'âme sur laquelle il a pratiqué l'enchantement, dans tout ce qu'elle a de plus secret et de plus mystérieux, inconnu même de la personne concernée. Il n'est rien qui ne devienne visible par cette invocation. Ce pouvoir peut également s'appliquer dans le Monde Matériel, où il permet au mage de devenir d'essence divine. **Son corps devient alors l'expression de la volonté des dieux**, et sa véritable nature se trouve transmise dans un objet se trouvant à proximité. Le mage n'est plus que sa propre âme, comme une âme enfermée, et se reconstituera peu à peu, selon ce qu'il advient de l'objet dans lequel il a transmis son essence. Il ne peut rien faire tout le temps de cette 'torpeur' hormis se reconstituer.

Le Sanctuaire d'Abydos (Ren): Le prêtre peut par ce pouvoir conduire l'âme morte dans le Sanctuaire d'Abydos, où la puissance d'Osiris le protège, comme dans un Havre. C'est un Havre non-Essentiel. Il peut également s'y rendre lui-même et y faire entrer un reflet consentant.

Le sang chaud des Impurs (Ren): Ce pouvoir permet de recréer un Khabit pour une âme morte, en le remodellant à partir de l'ombre de la Douat. Transcendance bloquée, **invoqué sur une âme morte présente dans le Re-Stau mais s'appliquant dans le Monde Matériel.** En cas de cessation de l'enchantement (mort du nécromant par exemple), l'âme du mort-vivant est brûlée et le mort-vivant anihilé, comme par rupture du Khabit. Ce pouvoir permet également au nécromant de se refaire un Khabit, s'il se trouve dans la position d'une âme morte (non mort-vivante) sans Khabit. Transcendance dépensée (à prendre sur sa réserve de Transcendance morte).

Enfin il permet à un nécromant mort-vivant de se reconstituer et d'échapper à l'anihilation en cas de rupture du Khabit. Pour cela, il doit lancer ce sortilège juste après la rupture de son Khabit, le coût en Transcendance morte étant alors égal au coût normal du pouvoir*Ka à l'instant de la rupture du Khabit, et sa contrepartie dans la Douat doit se trouver dans le Re-Stau à cet instant. Le nécromant reste dans la Douat sous la forme d'une âme morte non mort-vivante, conserve son Second Ren, et se retrouve avec un Khabit égal à 1, sans plus aucun de ses pouvoirs spécifiques de mort-vivant. Conservant ses pouvoirs de l'Extension Maléfices, il peut se recréer en tant que mort-vivant comme par utilisation posthume de *kheakh e e khethe ri*.

Up-Uaüt, celui qui ouvre les chemins: On sait que le pouvoir *thi guimef* ne permet pas de retrouver une âme morte lorsqu'elle a été arrachée à la Douat ou convertie en démon ou autre abomination. Up-Uaüt peut être invoqué **dans le Monde Matériel** pour combler cette insuffisance. Il ressemble à un homme à tête de chacal, mais n'est ni visible ni matériel. Up-Uaüt permet au mage de retenter un second et unique *thi guimef* sur une âme morte arrachée à la Douat. Si le jet réussit, le mage sait alors exactement ce qui est advenu de l'âme concernée, et sa localisation exacte dans le Cosmos, sous sa nouvelle forme, même si elle a été détruite et n'existe plus que sous forme de cendre d'âme, de diable, d'Esprit à tête de crocodile etc... En cas de destruction totale, le mage connaîtra sa dernière localisation dans le Monde Matériel, et les circonstances de sa destruction. Up-Uaüt perce les éventuelles protections magiques, même très puissantes. Une fois invoqué, Up-Uaüt peut suivre cette âme pendant n heures. Pour ne pas la perdre de vue, le mage doit le réinvoquer lorsque le sort prend fin.

Le ventre fécond de Nephtys (Ren): C'est le premier des Havres Essentiels. C'est le Havre des Deux Soeurs, dans lequel on ne peut pénétrer sans leur accord, à moins d'être prêt à affronter la colère des créatures de la Douat affiliées à Isis et Nephtys. Ce pouvoir permet au prêtre d'y entrer en toute sécurité, que ce soit seul ou accompagné d'une ou plusieurs âmes mortes dont il connaît le Ren. Il peut également y emmener un autre reflet platonien volontaire, ou toute créature de la Douat affiliée à Isis et Nephtys. Le ventre fécond de Nephtys se présente sous la forme d'un temple labyrinthique, à moitié enseveli sous le sable. Chaque âme confiée au Havre est considérée comme élue, et son Ankh est alors élue, qu'elle soit à 0 ou 1. Les localisations anciennes sont rendues caduques par l'entrée dans le Havre. Lorsqu'elle quitte le lieu pour remonter dans la Barque Solaire du Dieu Sokaris elle perd ce caractère d'âme élue. Bien entendu, ce pouvoir ne peut être utilisé sans l'accord d'Isis et Nephtys. Selon la tradition funéraire égyptienne, le Mort doit passer par ce Havre. Il doit être *conçu par Isis et engendré par Nephtys* afin de devenir Protégé d'Hathor ou Divinité Stellaire. Il ne pourra pénétrer dans aucun des Havres Essentiels suivants s'il n'a pas reçu la bénédiction des Deux Soeurs, notamment dans le Havre des Protecteurs de Sekhem. En général l'âme morte reste dans le Havre jusqu'à ce qu'un prêtre le fasse remonter dans la Barque Solaire de Sokaris ou l'accompagne d'une manière ou d'une autre. **Mais toute âme morte peut quitter tout Havre si elle le désire et si les dieux correspondants le lui autorisent, pour entrer seule dans la région suivante ou précédente de la Douat.**

6. Pouvoirs de la Sixième Heure

C'est l'Heure de l'Illumination, de la découverte des Cités Dévorées de la Douat.

Les âmes-oiseaux du dieu Khepra: Créatures de la Douat affiliées à Khepra. Khepra le dieu-scarabée symbolise la renaissance incessante du jour. Associées obligatoirement à un esprit surveillant, les âmes-oiseaux ont le pouvoir de trouver la barque solaire du Dieu Sokaris, c'est-à-dire en pratique autant d'âmes mortes bénéficiant de cet enchantement que le niveau du prêtre, et ce **dans toute région de la Douat** (pourvu que le Surveillant correspondant soit également invoqué). Les âmes-oiseaux issues d'une même invocation peuvent être envoyées dans des régions différentes.

Si le prêtre cherche à retrouver une âme morte en particulier et qu'elle se trouve dans la Barque Solaire du Dieu Sokaris créée par un autre prêtre de la même voie, il la retrouvera automatiquement, même si des enchantements sont pratiqués pour la rendre invisible ou différente. La vision des âmes-oiseaux est identique à une localisation par *thi guimef*, notamment le prêtre apprend quels sont les Havres Essentiels que l'âme morte a déjà traversés. En cas de conflit entre prêtres, mieux vaut donc ne pas utiliser la Barque Solaire de Sokaris.

Ce pouvoir peut également être utilisé 'au hasard', chaque âmes-oiseau indiquera alors au prêtre une barque au hasard se trouvant dans la région où on l'enverra chercher.

*Je suis Khepra, le Dieu de l'éternel Devenir
qui, caché dans le sein de sa mère céleste, Nout,
sculpe et modèle sa propre forme. (inv. 24)*

Armes de Thoth: Ce pouvoir permet au prêtre de doubler le Ka d'une âme morte, et ce dans Sekhem, le Mesket, le Tehenet et l'Agarit. Il permet également au prêtre d'ajouter son Affinité Vie/Mort à son Affinité nécromantique pour tous les jets impliquant celle-ci, dans les mêmes régions. Transcendance dépendante, effet permanent. Le Ka supplémentaire créé par cette multiplication est du pseudo-Ka, et ne peut être dévoré. En revanche il est possible de dévorer tout ou partie de son Ka originel, et de lui laisser les points supplémentaires. De nombreux prêtres utilisent ce pouvoir pour pouvoir dévorer les âmes de ceux qu'ils souhaitent accompagner sans les affaiblir par rapport à leur état d'origine. Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une seule fois sur une même âme.

*Ô Thoth, toi qui fais triompher Osiris de ses ennemis,
défends-moi contre mes ennemis
dans cette nuit de ténèbres
dans cette nuit de combats
dans cette nuit où seront terrassés
les ennemis du Seigneur des Mondes... (inv. 18)*

Le blé rouge du Soleil et le blé blanc de la Lune: Ce pouvoir peut être invoqué **dans toute région de la Douat**. Ce pouvoir permet au prêtre de nourrir une âme morte des nourritures de la Douat, tirées du Sekht-Hotep. Cette âme ne peut ensuite jamais être perdue de vue par le prêtre, quoi qu'il arrive, tant qu'elle se trouve dans la Douat. Transcendance bloquée.

*Puissé-je prospérer à Héliopolis!
Ma nourriture? Ce sont les pains faits avec du blé blanc.
Ma boisson? C'est de la bière tirée du blé rouge.
Que les formes de mon père et de ma mère
Me soient amenées ici, gardiennes de ma Porte ! (inv. 52)*

La barque de Khepra (Ren): C'est le Havre de Sekhem. **C'est le deuxième des Havres Essentiels**, et il est identique aux autres en ce qui concerne son fonctionnement. Par ce pouvoir le prêtre permet à l'âme morte d'entrer dans le Havre si et seulement si elle a auparavant traversé le

Ventre Fécond de Nephthys. Elle est protégée comme une âme élue tout le temps qu'elle s'y trouve etc...

*Soyez fermes sur vos Trônes
Dans la barque de Khepra!
Forcez le passage, la lance au poing! (inv. 39)*

Celui qui guette dans les Ténèbres: Créature de la Douat non-affiliée. C'est une créature dont la force est équivalente au double de l'Affinité nécromantique du mage qui l'a invoquée, ou moins, selon le choix du mage qui l'a invoqué. Il ne peut attaquer que les âmes mortes dont le cœur Ib et le cœur Hati sont l'un et l'autre inférieurs ou égaux à 3. Il peut alors les chasser dans toute région choisie par le mage, lequel ne les perd alors pas de vue. Ce faisant, la créature diminue leur Ka de sa Force et réduit leur cœur Ib et Hati à 1, de manière définitive. Si le Ka devient négatif, l'âme est considérée comme brûlée. Le mage doit avoir localisé l'âme qu'il compte attaquer pour l'utiliser. Il peut aussi s'attaquer aux reflets ou aux créatures de la Douat, mais en les chassant seulement, jusqu'à la prochaine aube.

*Délivre-moi de cet Esprit démoniaque
qui guette dans les Ténèbres!
Il s'empare des âmes et dévore les cœurs.
Il se nourrit d'ordures et de pourriture.
Les âmes tièdes et inertes
en ont peur... (inv. 17)*

Charon: Créature de la Douat affiliée à Hadès. Charon est le Noyer des Enfers, faisant traverser aux âmes mortes eaux déchaînées du Styx. Charon peut être invoqué **partout dans la Douat**. Charon localisera automatiquement toute âme dont le cadavre a une pièce d'argent placée sous la langue, où qu'elle soit dans la Douat. Sa Force est égale à l'affinité nécromantique du prêtre qui l'a invoquée. Charon prendra alors l'âme dans sa barque, si elle est volontaire (Ib>2) ou si Charon réussit une opposition Force/Ka. Une fois dans la barque de Charon, l'âme est considérée comme consacrée. Par défaut, et sauf conflit particulier avec les Dieux de l'Olympe, toute âme de Teinte Spirituelle Tradition de l'Olympe est considérée comme volontaire. Charon peut conduire l'âme et le prêtre dans toute région de la Douat. Transcendance bloquée.

Le rituel funéraire hellène, associé à ce pouvoir et censé en précéder si possible l'utilisation, comprend traditionnellement les étapes suivantes : on lave et oint le cadavre puis l'enveloppe dans un linceul blanc, la tête étant laissée libre et coiffée d'une couronne. On l'expose ensuite une journée dans le vestibule de la demeure, tandis que les proches répandent sur leur tête poussière et cendres, tout en entonnant des lamentations rituelle. Un vase d'eau pure est placé à l'entrée, afin que ceux qui viennent rendre hommage au défunt puissent se laver avant de sortir, car le mort est considéré comme impur. Le lendemain, avant l'aube pour ne point souiller la lumière solaire, un cortège accompagne le mort jusqu'à la nécropole, où il sera immolé ou inhumé selon les habitudes du coin. Les nécropoles hellènes sont placées en général hors des murs, car la promiscuité avec la Mort est considérée comme malsaine. On effectue également des offrandes alimentaires le neuvième et le trentième jour après les obsèques, puis chaque année en septembre, lors de la fête des ancêtres : la **Génésia**. Les offrandes sont des libations d'eau, de lait, de miel, de vin ou d'huile, faites par des récipients sans fond. Parfois, des animaux noirs sont également sacrifiés. Les libations mortuaires s'achèvent par des ablutions générales, afin de se purifier, puis un festin auquel le mort prend part.

Si les funérailles nécessitent la présence d'un prêtre-naute ainsi que d'une pièce d'argent sous la langue (voire d'un gâteau de miel pour éviter les crocs de Cerbère) pour que l'âme soit véritablement consacrée et confiée à Charon, les célébrations ultérieures sont un rite mécanique, sans effet magique en principe. Cependant, il arrive qu'Hadès et Perséphone autorisent un défunt à revenir sur Terre à l'occasion de la Génésia, lui conférant ainsi un statut provisoire d'âme revenante. Ce genre de miracle familial se passe cependant de la présence d'un prêtre.

Ce pouvoir peut également être invoqué dans le **Monde Matériel** par le Prêtre. Il fonctionne alors à Transcendance dépensée et permet au prêtre (et à n personnes volontaires avec lui) d'être transporté instantanément en tout lieu de l'Hades ou toute rive du Styx ou de l'Achéron, c'est-à-dire en tout point d'accès du Styx ou de l'Achéron à un UMI (Univers Matériel Imaginaire, cf. *Cosmogonie*) ou à l'UMR. Le prêtre peut en quelque sorte naviguer instantanément à sa guise par ce pouvoir le long des deux **Chemins Sacrés** (cf. *Cosmogonie*) que sont le Styx et l'Achéron. De plus, il est immunisé pour 24h aux effets de l'énergie négative.



Les clefs du Palais du Commencement : Utilisable n'importe où dans la Douat, ce rituel permet à la Prêtresse-Dément de faire entrer son reflet platonien dans le Palais du Commencement, en emmenant avec elle une âme dont elle connaisse le Ren.

La couronne de l'aube (Ren, Kher-Heb): Ce pouvoir est une cérémonie à pratiquer sur une momie correctement consacrée, en suivant les instructions suivantes :

Ce chapitre sera récité au-dessus d'une couronne dûment consacrée et placée sur le visage du défunt ; pendant ce temps, le prêtre jettera, en prononçant le nom du mort, de l'encens sur le feu. Ceci assurera la victoire du défunt sur ses ennemis pendant le passage de la mort, et lorsqu'il se

sentira revivre, il se trouvera dans l'entourage d'Osiris, et là, pendant qu'il contemplera l'image du dieu, deux bras paraîtront devant lui, l'un tenant du pain et l'autre la boisson consacrée. Prononcer ce chapitre à l'aube, à deux reprises.(rubrique de l'invocation 19)

La couronne de victoire ainsi placée permet au prêtre Kher-Heb de tripler le Ka de l'âme morte (exceptionnellement ce pouvoir est cumulable avec un autre pouvoir créant du pseudo-Ka, mais un seul, et distinct) jusqu'à son arrivée au Sekht-Ialu et son union avec Osiris Neberdjer en Protégé d'Hathor ou Divinité Stellaire. Transcendance dépensée. Ce pouvoir n'est applicable qu'une seule fois sur une âme donnée.

Criailleur: C'est l'Esprit Huissier du Troisième Arrit. Il ne diffère pas des deux Huissiers précédents.

Le dieu au visage unique: Créature de la Douat affiliée à Horus, dont elle est une représentation, c'est un homme au visage de faucon. Elle peut agir **partout dans la Douat et dans le Monde Matériel**. Dans le Monde Matériel comme dans la Douat elle peut libérer une âme morte mort-vivante des liens l'unissant à un mage. Pour cela le dieu au visage unique peut frapper directement l'âme morte concernée dans la Douat si elle est localisée, et cela sans se soucier des éventuelles créatures le protégeant (sauf exception), ou dans le Monde Matériel si le mage est en présence du mort-vivant. Jet de Volonté du mage lié au mort-vivant contre un seuil égal à 10+rang en arcanes du mage ayant invoqué le Dieu au visage unique. Seulement 2 tentatives par mort-vivant possibles : une dans la Douat, une dans le Monde Matériel.

*Horus se trouve à l'horizon du Sud
et Thoth à l'horizon du Nord.
J'apaise l'incendie qui ravage les mondes,
Je conduis la déesse de Vérité-Justice
vers les dieux qui la vénèrent.
O Thoth, Thoth! Entends ma voix!*

(inv. 71)

Les dieux régulateurs des rythmes sacrés: Créatures de la Douat affiliées à Horus. Elles aident l'âme morte à accomplir sa purification. Transcendance bloquée. Ces créatures *mettent un terme au sentiment de honte dans le cœur des dieux* (inv. 14), c'est-à-dire qu'elles réconcilient l'âme morte avec les Dieux Juges qu'il rencontrera et persuadent ceux-ci de sa bonne volonté. L'âme atteint alors l'idéal spirituel Tradition +5. Il faut que l'âme soit un minimum volontaire, ou que le prêtre connaisse son Ren. Certaines âmes trop indéracinablement réfractaires sont cependant immunisées à ce genre de transformation : ce sont ceux qui ont choisi le Mal en connaissance de cause. Ce pouvoir aide ceux qui seraient devenus ou restés bons (au sens de la Tradition) en d'autres circonstances, ceux qui conservaient un fond de bonté et n'ont renoncé à l'écouter que par faiblesse.

Le Génie de la Constellation Sahu, maître d'Héliopolis: Créature de la Douat affiliée à Sekhmet. Elle règne sur Héliopolis, l'une des cités dévorées de Sekhem. Transcendance dépensée, valable jusqu'au prochain crépuscule. Sa Force est égale à 30. Toute âme peut lui être confiée, elle la protègera dans Héliopolis, elle et le prêtre éventuellement, toute ancienne localisation sera caduque et le prêtre pourra pratiquer sur cette âme toute manipulation magique, même celles qui sont normalement pratiquées uniquement dans d'autres régions de la Douat. Les pouvoirs des heures 1 à 5 coûteront cependant le prix d'un pouvoir de niveau 6, les pouvoirs des Heures supérieures resteront inchangés en revanche. Ce pouvoir est souvent utilisé pour pratiquer en paix le rituel de l'Ouverture de la Bouche sans être agressé par les Prêtres de Seth dans la Belle Amenti, ou plus simplement pour trouver le Ren de l'âme morte par les pouvoirs des Heures précédentes.

*Car je suis la déesse Sekhmet
demeurant dans la région des Grands Vents du Ciel...
Je suis le Génie de la Constellation Sahu
au milieu des Esprits divins d'Héliopolis. (inv. 23)*

Hesyou: Ce mystérieux pouvoir devenu propre aux Prêtres-Protecteurs repose sur la technique de l'immersion d'animaux dans du lait de vache noire, abondamment pratiqué dans l'Égypte ancienne. On noyait ainsi des animaux sacrés: chats, ibis, lions, serpents, scorpions, scarabées etc... dans du lait de vache noire pour en faire des fétiches doués d'un pouvoir magique dans le monde matériel. *Hesyou* signifie 'noyé'. L'utilisation de ce sortilège est donc limitée au **Monde Matériel**.

Une fois noyé, le Hesy est ensuite séché puis conservé par taxidermie et par ce pouvoir le prêtre en fait un objet magique. L'utilisation de l'animal doit être mise en rapport avec la divinité concernée. Un Hesy doit être en effet un animal sacré associé à une divinité.

Cette divinité doit nécessairement être l'un des dieux-protecteurs : Horus, Ptah, Keb, Nout, Sekhmet, Serket, Khepra, Sokaris, Aker et Hershefi. L'animal sacré choisi doit évidemment avoir été consacré à la divinité correspondante. L'espèce de l'animal n'est pas nécessairement liée à la divinité mais l'animal doit être né et avoir grandi dans un temple consacré et être élevé par des prêtres-protecteurs. Seule la divinité consacrée compte pour l'effet magique du Hesy. Elle est lisible pour ceux qui savent lire la langue sacrée aux prières gravées sur une tablette de cuivre glissée dans les bandelettes de la momie de l'animal ou plus simplement par des symboles profanes discrètement tracés sur les bandelettes elles-mêmes. Le pouvoir du fétiche agit toujours sur le lieu où il se trouve, à condition qu'il s'agisse d'un bâtiment construit de mains humaines : une maison, un temple, une aile d'un palais etc... Pour activer le fétiche, le prêtre ayant créé le fétiche doit sacrifier quelques points de Transcendance vive charnelle venant nécessairement de son potentiel propre. Le coût varie suivant le pouvoir associé et est indiqué entre crochets ci-dessous :

- Horus [k] : +k aux jets d'attaque, de parade et d'esquive des personnes de Teinte Spirituelle "Tradition de l'Ogdoad" présentes sur le lieu. S'il y a conflit entre personnes ayant l'une et l'autre cette Teinte Spirituelle, le bonus ira à la celui qui aura le score associé le plus élevé. En cas d'égalité le fétiche n'agira pas.

-Ptah [2] : Le bâtiment concerné sera extrêmement résistant aux catastrophes naturelles : inondation, séisme, grêle, foudre etc... Le fétiche protègera le lieu de manière clairement magique (sans aller jusqu'à des situations grotesques : si le continent coule tel l'Atlantide le fétiche sera impuissant).

- Keb [5] : Le fétiche doit être placé à proximité d'une vasque remplie d'eau potable. Cette vasque ne se désemplira tout simplement jamais, procurant ainsi un approvisionnement permanent en eau.

- Nout [10] : Le lieu protégé par le fétiche sera impénétrable par toute créature immortelle jugée comme ennemie par la Tradition de l'Ogdoad, ce qui inclut en pratique Diables, Démons, Anges, Ténébrides, Titanides, Procurateurs et Créatures de la Douat incarnées associés à d'autres dieux que les dieux égyptiens ou à Seth. De même les revenants autres que les Protégés d'Hathor et les Divinités Stellaires seront affectés.

- Sekhmet [3] : Les personnes dans le bâtiment ne seront jamais surprises : l'arrivée de toute personne hostile sera immédiatement connue et les dormeurs seront aussitôt réveillés.

- Serket [6] : Tout Prêtre-Protecteur matériellement présent dans le lieu protégé par le fétiche verra la puissance de toutes ses Lames augmentée de 10 lorsqu'il se projettera dans la Douat.

- Khepra [4] : Tout Prêtre-Protecteur matériellement présent dans le lieu protégé par le fétiche disposera d'un bonus de 10 sur tout jet visant à localiser une cible quelconque dans la Douat.

- Sokaris [7] : Tout Prêtre-Protecteur matériellement présent dans le lieu protégé par le fétiche disposera d'un bonus de 10 sur tout jet visant à deviner le Ren d'une âme morte dans la Douat.

- Aker [8] : +20% de résistance à la magie (max 90%) et +10 aux jets de volonté des personnes de Teinte Spirituelle "Tradition de l'Ogdoad" présentes sur le lieu.

- Hershefi [9] : 10+r points de vie en plus pour les personnes de Teinte Spirituelle "Tradition de l'Ogdoad" présentes sur le lieu, où r est le score de la Teinte Spirituelle.

Hymne à la gloire de Râ:

*Toi, le créateur de tout ce qui existe!
À l'aube des Temps
Tu modelas la Langue des Hiérarchies divines,
Tu arrachas de l'Océan Premier les Êtres
et tu les sauvas sur une Ile du Lac d'Horus?
Puissé-je respirer l'Air de tes Narines
et le Vent du Nord qu'envoie ta mère, Nout!
Ô Râ! Daigne sanctifier mon Esprit! (inv. 15)*

C'est une invocation fort ancienne. Puissante et mystérieuse, dont les origines se perdent dans la Nuit des Temps, au-delà même de l'ancienne apocalypse! Les prêtres l'utilisent pour se pénétrer de l'ineffable Gloire de Râ, l'être tout-puissant créateur. Semblable au rituel Kher-Heb, cet hymne rapproche le prêtre de la source de toute divinité jusqu'à l'aube suivante. **Invoqué dans Sehkem, ce pouvoir reste actif dans toutes les régions de la Douat, et même lorsque le prêtre revient dans le Monde Matériel.** L'effet de l'Hymne peut être mineur comme grandiose, à la discréption du MJ, tout dépend de sa force d'âme et de l'implication divine dans ses actions du moment.

Le Maître d'Héracléopolis: Créature de la Douat affiliée à Hershefi. C'est une représentation d'Hershefi, le dieu à tête de Bélier. Héracléopolis est l'une des nombreuses cités de Sekhem. Lorsqu'il invoque cette créature, le prêtre se trouve accueilli au sein d'Héracléopolis et peut s'y reposer l'équivalent d'une nuit et d'un jour entiers, tandis que son corps dort. Il est alors sous la protection du Dieu lui-même Il récupère alors de toutes ses blessures et se réveille avec un bonus de Transcendance morte équivalent à son potentiel de Transcendance vive. De plus il est invulnérable à toute forme d'attaque dans le Monde Matériel.

*Ô dieu à tête de Bélier,
Maître d'Héracléopolis!
Détruis le Mal qui s'attache à mon âme!
Conduis-moi le long des Sentiers
de la Vie Éternelle! (inv. 17)*

Mange-ordure: C'est l'Esprit Gardien du Troisième Arrit. Il est identique aux deux Gardiens présentés plus haut à ceci près qu'en plus de ses pouvoirs de Gardien il peut accroître provisoirement la lame du mage qui l'invoque jusqu'à l'aube suivante si celui-ci se nourrit de chair humaine morte auparavant. De plus, si le mage mange le corps d'un Mort se trouvant dans cette région il la trouvera automatiquement et pourra la dévorer comme par le pouvoir *ali thekh* et la brûler, à condition qu'elle ne soit pas ou plus protégée par des reflets ou créatures, ni dans aucun Havre.

Les Mystères de Khemenu : Khemenu est un Havre des Juges, c'est aussi le lieu où vivent les Hiérophantes de Thoth, prêtres morts-vivants devenus créatures de la Douat. Ce Havre est similaire à Nekhen pour horus et les avantages qu'il procure sont les mêmes. De plus, les Mystères de Khemenu rassemblent tous les secrets scientifiques des anciens égyptiens, en astronomie, en géométrie, en physique etc... ces mêmes secrets qui ont

étaient enseignés dans leur jeunesse à Thalès, Pythagore, Diophante etc... Ces mystères ont a priori inconnus du prêtre, mais il peut les apprendre en restant à Khemenu.

*Alors je suis introduit par mon prêtre.
Je pénètre dans le Sanctuaire et contemple les Mystères...
En vérité je ne les révèlerai à aucun mortel
ni ne les répèterai à aucun dieu. (inv. 116)*

Les Mystères de Létopolis: Ce pouvoir permet au mage d'avoir accès aux secrets de cette Première Nuit qui se répète sans cesse, où Seth, le dieu maudit des bandelettes, tua son frère Osiris et créa la Mort. Létopolis est l'une des cités de Sekhem, mais ce n'est pas un Havre. Plongée dans une nuit éternelle, hantée par d'innombrables créatures de la Douat non-affiliées, c'est un lieu dangereux où les voies nécromantiques se perdent et sont confrontées à leur origine et à leur raison d'être. En entrant par ce pouvoir dans Létopolis, le prêtre choisit de mettre sa vie et son âme dans la balance, afin d'apprendre à dompter de nouvelles créatures de la Douat, de développer de nouveaux pouvoirs nécromantiques qui lui seront particuliers jusqu'à ce qu'il les enseigne sous la forme d'invocations écrites. Il prend part à la lutte des dieux lui-même, et se confronte à sa véritable nature.

*Ceci a lieu pendant la Nuit des Mystères de Létopolis,
devant les puissants êtres de Pé et Dep,
la Nuit de l'établissement d'Horus
dans ses droits d'héritage,
la Nuit de la Parole Pesée devant les grands Juges;
la Nuit où Horus prend possession
du lieu de naissance des dieux;
la Nuit où Isis, alitée,
veille et pleure son Frère bien-aimé... (inv. 19)*

Les Mystères de Nekhen: Nekhen est la cité offerte à Horus par Râ, appelée aussi Hiérakonpolis, lorsque le jeune dieu fut tiré des eaux par le dieu Sebek. Nekhen est la cité des Hiérophantes d'Horus, ses prêtres morts-vivants qui sont devenus presque des Créatures de la Douat. Ce pouvoir permet d'entrer dans Nekhen. Nekhen est un Havre pour les prêtres Protecteurs et fonctionne comme tel, de plus il permet à un reflet mort-vivant de faire quitter à son Khabit le Monde Matériel, pour se réfugier dans Nekhen. Il peut alors s'incarner à nouveau dans le Monde Matériel quand il le souhaite, en réapparaissant à moins de n mètres de l'endroit où il avait disparu. Dans Nekhen il a le pouvoir de voir le lieu qu'il a quitté et ses environs. Le prêtre peut aussi laisser son Khabit dans Nekhen et en sortir, pour agir dans la Douat comme n'importe quel reflet, mais ne pourra s'incarner à nouveau avant d'avoir à nouveau repris son Ombre en Nekhen. Ce pouvoir a également une application dans le Monde Matériel : permettant au prêtre d'entrer en contact avec les Hiérophantes de son culte, il lui permet aussi de réaliser toutes les cérémonies religieuses liées à ce culte lorsqu'il est invoqué dans le Monde Matériel, car les Hiérophantes lui confèrent la dignité religieuse et le pouvoir de conduire une cérémonie quelconque. Les Hiérophantes lui confèrent également le lien mystique qui l'unit aux divinités qu'il sert, ce lien faisant de lui un véritable prêtre. S'il renonce à son sacerdoce, il conservera ses pouvoirs, mais perdra ce lien et toute utilisation ultérieure de ce pouvoir lui vaudra d'être détruit. Il ne sera plus considéré comme servant la Voie dont il connaîtra pourtant les pouvoirs, et les créatures de la Douat affiliées à une divinité de sa voie seront considérées comme non-affiliées, en ce qui le concerne. De même si un pouvoir lui permet d'apparaître comme un loyal serviteur de sa Voie, il apparaîtra au contraire comme ce qu'il est.

Les Mystères de Nekhen sont donc également ceux du culte, ils permettent au prêtre d'officier en tant que tel dans le Monde Matériel. Les Mystères de Nekhen englobent donc les secrets des prêtres-ouâb et des prêtres de Ptah, qui concernent le génie civil et l'organisation militaire. Il n'existe plus sur Terre Seconde d'armée égyptienne digne de ce nom, néanmoins les prêtres-protecteurs peuvent faire appel à ces rituels pour renforcer une force armée quelconque par des sacrifices humains, comme on le mentionne dans le paragraphe consacré à la présentation de cette voie. Cependant cela implique pour le prêtre une redécouverte du passé du culte de Sekhmet. Aucun mode opératoire précis ne sera donc décrit ici. Sekhmet est meurtrière et capricieuse, comme la guerre elle-même, laissons ses prêtres la redécouvrir pour ressusciter la gloire passée de Khoume.

Chaque voie religieuse égyptienne dispose de Mystères similaires et de ses Hiérophantes. Les Mystères englobent toujours les anciennes pratiques des prêtres de Prime Terre, qui ne sont plus utilisées telles quelles, puisqu'elles étaient adaptées à une société qui a disparu, et qu'aucune société comparable à l'ancienne Égypte n'est encore apparue sur Terre Seconde. Les Hiérophantes ont également le pouvoir de téléporter dans le Monde Matériel le prêtre, si celui-ci en fait la demande, vers un temple ou lieu sacré quelconque lié à la Voie qu'il pratique, où qu'il soit dans le Monde Matériel.

*Puissé-je, moi, être introduit après ma mort,
Parmi les esprits divins de Nekhen!
Puissé-je délier les entraves qui retiennent Horus! (inv. 113)*

Les Neuf Hymnes: Il s'agit de neuf textes liés à neuf salles symbolisant les transformations que l'âme subit dans l'au-delà. En pratique ce pouvoir s'applique dans le Monde Matériel. Il permet au prêtre de libérer une âme morte enfermée, sous la forme d'une larve, d'un objet magique, d'un homoncule ou de quelque autre forme qui préserve son intégrité. La cendre d'âmes ou la conversion en diable, en Procurateur, en Suppliant ou en Ange... ne conserve pas l'intégrité de l'âme. Le mage ou prêtre responsable de cette transformation doit réussir un Jet de Volonté dont le seuil est 10+ l'affinité nécromantique du mage essayant de libérer l'âme. Une seule tentative est possible et le mage doit être en présence de l'une des formes

matérielles de l'âme concernée. En cas de réussite l'âme est libérée et rejoint une région quelconque de la Douat, choisie par le mage, qui ne la perd pas de vue.

*Les boucles de ta chevelure sont plus noires
que les portes du séjour des morts. (inv. 172)*

Le pas suspendu du héron: Ce pouvoir permet au prêtre de maîtriser les forces de la nature en comprenant leurs lois. Transcendance dépendante, valable 1 heure. Il est efficace aussi bien dans toute région de la Douat que dans le Monde Matériel. Il lui permet d'ajouter son rang en arcanes à tout jet contre des créatures de la Douat, contre des éléments ou phénomènes naturels ou des animaux sauvages ou des monstres errants dans le Monde Matériel. L'esprit puissant commande aux lois de la Nature.

*J'ai maîtrisé et subjugué les Forces Animales.
J'ai coupé leur têtes d'émeraude scintillante
aux longs cheveux bouclés... (inv. 84)*

Le Phénix d'Héliopolis, Gardien du Livre des Destins: Bennu, le Phénix, est une manifestation de l'âme de Râ. C'est cependant une créature affiliée à Thoth. Le Phénix est le Gardien du Livre des Destins, consignant le passé de l'âme morte et son destin tel qu'il était écrit par les Hiérarchies Célestes. En utilisant ce pouvoir sur une âme présente dans Sekhem, le mage apprend son Ren sans qu'elle ait la possibilité de s'en défendre, à moins qu'elle soit protégée par des créatures de la Douat, des reflets ou d'autres âmes mortes, auquel cas il faut tout d'abord les chasser ou les détruire, car ce pouvoir n'agit que si le mage se trouve seul face à l'âme dont il connaît alors à la fois l'histoire et le destin. Ce pouvoir ne fonctionne naturellement pas contre une âme morte protégée par un Havre. **Lorsque l'âme morte a un Second Ren, le Livre des Destins n'a plus aucune prise sur elle.**

Pour vivre par la Respiration (Ren): C'est un sortilège lié à la cité de Djedu. Ce pouvoir permet de s'y rendre avec l'âme morte concernée. Djedu est la cité sacrée représentant le monde tel qu'il est vu par Osiris Neberdjer. Le prêtre peut par ce moyen rendre à l'âme morte concernée l'apparence de la vie, et lui permettre de redevenir l'être vivant qu'il était auparavant, que son Ankh soit ou non intact. Il n'est cependant qu'une sorte de reconstitution, liée à son passé et au souvenir qu'il a laissé sur Terre. Cette créature ne pourra vivre au maximum qu'un nombre de jours égal au niveau du prêtre qui l'a créé. Lors de sa seconde mort, l'âme aura un Ren différent du premier.

Promesse à Pluton : Ce pouvoir s'applique au Monde Réel uniquement. Il permet d'imposer le respect d'une parole donnée. Les Prêtres-Nautes ont la réputation d'être incorruptibles et de ne jamais mentir ni trahir une promesse. Par ce pouvoir, le Prêtre-Naute lie jusqu'à n personnes volontaires par un serment choisi par celles-ci. Ceux qui ont ainsi prêté serment en présence du Naute placent sur leur âme un *envoûtement* particulier, qui s'enracine sans gréver de manière significative leurs capacités magiques. Cet envoûtement permet au Naute d'être informé du non-respect éventuel du serment fait (en général sous la forme d'un rêve envoyé par Hadès lui-même), mais également d'avoir un bonus de +n pour tout jet de magie nécromantique appliquée à cette âme.

Les quarante paroles d'Horus à Osiris: Ce pouvoir extrêmement puissant est l'arme principale des prêtres-protecteurs. Il correspond à l'invocation 173 du Livre des Morts, qui constitue une profession de foi de Horus à son père Osiris. Ce texte est aussi le serment par lequel un prêtre-protecteur prononce ses vœux. À chaque "parole" correspond en fait un pouvoir différent et un coût en Transcendance associé (qui est cependant par défaut celui d'un sort de niveau 6). Ce pouvoir est donc en fait un ensemble de 40 sortilèges différents.

*Salut, ô Osiris, Prince de l'Amenti,
Grande divinité, Seigneur d'Abydos,
Roi de l'Éternité, Prince de la durée
Dieu mystérieux du Re-Stau!
Me voici!
Sois glorifié, Seigneur des Dieux, l'Unique,
Toi, vivant par la Vérité de la Parole!
Voici que j'arrive devant toi...
Moi, ton fils Horus,
Je viens ici pour te venger!
Vers les lieux où tu trônes
Entouré des hiérarchies divines
J'amène la déesse de Vérité-Justice...
J'ai repoussé tes ennemis;
Puissé-je donc séjournier près de toi!
Car j'ai soutenu et raffermi tous ceux
Qui sur la Terre participent à ton être. (inv. 173)*

Chaque parole commence par les mots: **Ô Osiris! Je suis ton fils Horus...**

1. ... j'arrive ici pour te venger, ô mon Père, Osiris! : Ce redoutable pouvoir, applicable dans toute la Douat, permet au prêtre d'identifier de

manière immédiate et infaillible, sans jet de résistance autorisé, si la créature ou le reflet ou le mort-vivant présent devant lui est lié à Seth d'une quelconque manière. C'est une sorte de Vision d'Uadjet infaillible limitée à Seth.

2. ... je viens ici pour balayer tes ennemis! : Ce pouvoir est similaire à une créature de la Douat affiliée à Horus, de force le double de l'affinité nécromantique du prêtre, et qui peut chasser hors de la Douat ou dans une région quelconque de la Douat une créature, une âme morte ou un reflet, et ce pendant k^2 jours, où k est le niveau d'exécution du sort.

3. ... j'arrive ici pour détruire le mal qui s'attache à ta personne! : Ce pouvoir permet de dissiper toute forme de sortilège ou d'envoûtement s'attachant à une âme morte (revenante ou non), une créature de la Douat ou un reflet platonien. La réussite est automatique mais le coût est de 100T.

4. ... j'arrive ici pour abattre ceux qui t'attaquent! : Ce pouvoir rend le prêtre ou toute autre cible volontaire immunisée contre les attaques des créatures de la Douat de force inférieure ou égale au double de la valeur de son affinité nécromantique.

5. ... j'arrive ici pour frapper les démons qui t'assailtent! : Ce pouvoir est identique au No 2 ci-dessous, mais il a l'avantage d'invoquer une créature de la Douat différente, ce qui fait qu'il peut être utilisé contre une cible donnée même si l'autre a échoué.

6. ... j'amène avec moi, enchaînés, les démons de Seth! : Ce pouvoir invoque une créature de la Douat affiliée à Horus, qui aura toujours 50% de chasser une créature quelconque affiliée à Seth, et ce quelle que soit sa force.

7. ... j'ai combattu ceux qui t'étaient hostiles. : Ce pouvoir (coût : 100 points de Transcendance) peut être utilisé à chaque fois que le prêtre parvient à chasser de la Douat un reflet platonien adversaire. Il a alors n% de chances de le priver définitivement d'1 point de son affinité nécromantique et E(n/2)% de chances de le récupérer. Mais si jamais le d100 donne 100 le transfert se fait dans l'autre sens. Aucun jet de résistance autorisé.

8. ... j'apporte les offrandes du Sud et du Nord. : Lorsqu'il est lancé simultanément par plusieurs prêtres-protecteurs, ce pouvoir permet de mettre en commun les lames identiques des Gardiens ou celles des Huissiers, si elles sont invoquées simultanément par les prêtres protecteurs concernés. Une lame unique, cumulant la puissance de toutes les lames mises en commun, est alors considérée comme manipulée par le prêtre-protecteur de plus haut niveau, ou, en cas d'égalité, le plus âgé. Les autres prêtres perdent de ce fait l'usage de leur propre lame. Ils peuvent quitter la Douat après avoir offert la contribution de leur lame, le sortilège durant le temps d'une scène dans la Douat.

9. ... j'ai labouré pour toi les champs... : Ce pouvoir, ainsi que les quatre suivants et les invocations 15, 19, 20 et 29, sont similaires et s'appliquent au Monde Matériel. Ils s'appliquent à des travaux agricoles, qui expriment par essence la piété filiale, pour un peuple paysan, dont les enfants sont avant tout une force de travail. Ils expriment aussi le lien filial symbolique entre Pharaon et son peuple, qui reproduit le lien entre Horus et son père. Les Prêtres-Protecteurs, de par leur lien à Horus, sont par nature des intermédiaires entre Pharaon et son peuple. Ces pouvoirs sont donc d'intérêt purement social. Lorsque l'un de ces 9 pouvoirs est lancé par un Prêtre-Protecteur sur au plus n personnes consentantes de Teinte Spirituelle "Tradition de l'Ogodoad", l'activité agricole désignée par la parole correspondante devient beaucoup plus aisée pour les personnes touchées, et ce pour la durée d'une année. En général, ces pouvoirs sont utilisés par les Prêtres-Protecteurs lors des fêtes dédiées à Horus. Ils permettent de récompenser de leur zèle et de leur obéissance les sujets les plus méritants du Pharaon. Ces pouvoirs sont toujours utilisés dans les zones contrôlées par les Rame n'Khoume, même si il n'y a pas de Pharaon. Ils incarnent une sorte de contrat social entre la caste sacerdotale et les paysans.

10. ... j'ai rempli d'eau les canaux pour toi... : cf. Parole 9

11. ... j'ai travaillé avec la houe pour toi... : cf. Parole 9

12. ... j'ai rempli des citernes pour toi... : cf. Parole 9

13. ... j'ai veillé sur tes terres. : cf. Parole 9

14. ... les démons massacrés par moi te seront, ô Osiris, des offrandes sépulcrales. : Le terme "démon" ici désigne toute créature magique hostile issue d'un univers imaginaire (Démon, Diable, Ténébre, Ange, Procureur, Créature de la Douat non-affiliée à une divinité égyptienne ou affiliée à Seth). Ce pouvoir permet au prêtre ou à toute personne consentante et désignée par lui d'être, durant les 12 prochaines heures, capable de toucher toute créature de ce type **indépendamment de toute forme d'immunité aux armes**, à condition toutefois que la cible en question soit matérielle. De plus, pour chaque créature de ce type détruite par le prêtre, celui-ci recevra des dieux-protecteurs entre 100 et 1000 points de Transcendance morte, selon la puissance de la créature et le danger encouru par le prêtre.

15. ... j'ai abattu pour toi des boeufs et des chèvres... : cf. Parole 9

16. ... j'ai procuré de la nourriture pour toi... : Ce pouvoir s'applique au Monde Matériel. Il permet au prêtre de créer assez d'eau et de nourriture pour n jours pour n personnes.

17. et 18. (texte inconnu) : Le texte de ces paroles a été perdu et les sortilèges associés n'existent plus.

19. ... j'ai frappé pour toi les bêtes châtrées... : cf. Parole 9

20. ... j'ai pris au filet des oiseaux pour toi... : cf. Parole 9

21. ... je t'amène tes ennemis enchaînés... : Ce sortilège s'applique dans le Monde Matériel sur une cible mortelle à vue. Il permet au prêtre de contraindre la victime à faire un jet de volonté contre ce sort à chaque fois qu'elle voudra faire usage d'un pouvoir magique quelconque. En cas d'échec du jet de volonté, le pouvoir sera sans effet, mais la **Grâce ou Transcendance nécessaire à l'activation de ce pouvoir sera quand même consommée**, en cas de Transcendance bloquée, elle sera aussi considérée comme consommée. Dure n rounds.

22. ... je t'amène tes ennemis ligotés... : Ce sortilège s'applique dans le Monde Matériel sur n cibles matérielles à vue. Il permet au prêtre de contraindre toute victime à faire un jet de volonté contre ce sort à chaque fois qu'elle voudra attaquer physiquement quelqu'un. En cas d'échec du jet de volonté, l'attaque échouera automatiquement. Dure n rounds.

23. ... je t'apporte de l'eau fraîche d'Éléphantine pour rafraîchir ton cœur... : Dans le monde matériel, ce pouvoir permet au prêtre de créer ex nihilo autant de litres d'eau potable qu'il dépensera de points de Transcendance (exceptionnellement la dépense en Transcendance de ce sortilège est donc choisie dans ce cas par le prêtre et non calculée sur son niveau de maîtrise). Dans la Douat il permet de ramener les coeurs Ib et Hati à 5 chez n âmes quelconques.

24. ... je t'apporte des plantes de toute espèce... : Ce pouvoir s'applique dans le Monde Matériel. Associé à une compétence d'herboristerie ou de connaissance des poisons chez le prêtre, il lui permet de savoir exactement où trouver respectivement une plante quelconque (accessible à son niveau de compétence) parmi les *Simples* ou *Poisons* végétaux respectivement, dans une zone de 10n km à la ronde.

25. ... j'ai raffermi les coeurs de ceux qui sur Terre communient avec toi... : Ce sortilège s'applique dans le Monde Matériel : il accorde un bonus en volonté égal au rang en arcanes du prêtre à toute personne présente et volontaire, qui soit de Teinte Spirituelle "Tradition de l'Ogdo" (la Teinte Spirituelle associée à la religion égyptienne), pour une durée de sept jours révolus.

26. ... j'ai préparé pour toi des pains consacrés faits dans la ville de Pé avec du blé rouge... : Ce pouvoir et le suivant sont associés, car le pain et la bière constituent une symbolique déjà présent dans la religion égyptienne, qui sera reprise par le christianisme dans le rituel de l'eucharistie. Ces deux pouvoirs sont en fait permaments, et exigent chacun un sacrifice de 8 points de Transcendance vive. Le blé rouge confère au prêtre (ou à 1 personne consentante ciblée par le sort) la faculté surnaturelle (relevant donc de la magie naturelle) de se passer de nourriture, le blé blanc celui de se passer d'eau. Les Rame n'Khoume appellent ceux qui sont doués de ce pouvoir les "Natif de Pé et/ou Dep". Pé et Dep étant des villes de Khoume de Prime Terre, le terme "natif" n'est pas à prendre à la lettre et correspond à un lien mystique avec Khoume dans l'esprit des gens.

27. ... j'ai préparé pour toi de la boisson fermentée tirée du blé blanc dans la ville de Dep... : cf. Parole 26

28. ... j'ai semé pour toi, dans les Champs des Bienheureux, du blé et de l'orge... : Ce pouvoir permet de faire appel aux âmes justifiées, devenues Divinités Stellaires et se trouvant dans le Sekht-Ialu, sous la protection des dieux. Le prêtre dispose de n% de chances de voir une Divinité Stellaire intervenir pour l'aider dans un cas précis, à condition toutefois qu'il ait connu cette personne de son vivant. Au Meujeuh de définir les modalités de cette intervention. Les Divinités Stellaires étant des revenants magnifiés, censés avoir vaincu la Mort pour accéder à un état transcendant le cycle de la Vie et la Mort, leurs pouvoirs sont très variables. L'utilisation de cette Parole doit être à chaque fois personnalisée et si possible amener le prêtre à un échange avec l'âme à laquelle il fait appel.

29. ... j'ai procédé pour toi aux récoltes dans les champs... : cf. Parole 9

30. ... j'ai glorifié ton Nom... : Lancé sur une personne de Teinte Spirituelle Tradition de l'Ogdo, ce pouvoir permet à cette personne - jusqu'au crépuscule suivant - de guérir localement 5+r points de dégâts locaux, où r est le rang de sa Teinte Spirituelle, en prononçant une prière à Amon-Râ dans la langue commune. Une seule utilisation de ce pouvoir sur une blessure donnée est possible, mais la personne bénéficiant de ce sortilège peut l'utiliser à volonté jusqu'à sa fin. De plus, elle pourra, durant la même période, relancer jusqu'à 10+r jets de dés défavorables, le second tirage étant alors le bon.

31. ... je t'ai rendu tes âmes... : Ce pouvoir permet au prêtre de retenter une localisation dans la Douat d'une âme consacrée à ou élue par les dieux égyptiens, lorsque Thi Guimef a échoué. Il permet de plus, dans le cas où l'âme a été arrachée à la Douat et transformée d'une manière ou d'une autre, de connaître précisément l'historique de sa transformation ou destruction et ce qui reste d'elle. La réussite de ce pouvoir est égale en pourcentage au triple du rang de l'affinité nécromantique du prêtre **indépendamment du Ka de l'âme recherchée ou des protections dont elle dispose contre ce genre de recherche**.

32. ... je t'ai rendu ta puissance... : Utilisable dans la Douat et le Monde Matériel, ce pouvoir permet au prêtre de prélever des Havres des Dieux-Protecteurs de la Transcendance morte de manière, comme en puisant dans une réserve d'urgence mise à disposition par les Dieux. La somme de Transcendance morte ainsi récupérée étant aléatoire et pouvant être nulle, ce pouvoir a peu d'intérêt hors d'une situation d'urgence. Arbitre de la volonté des Dieux, le Meujeuh attribuera au prêtre un score de 0 à 4 pour évaluer le degré d'urgence et de gravité dans lequel se trouve le prêtre lorsqu'il lance le sort (0 correspondant naturellement à l'urgence nulle). Si on note u le score attribué, le prêtre aura alors une probabilité égale à $(n+u^3)\%$ de chances d'obtenir en lançant ce sort 200 points de Transcendance morte.

33. et 34. ... : Le texte de ces invocations ainsi que les sortilèges associés ont été perdus.

35. ... je t'ai rendu ta puissance de terreur... : Ce pouvoir permet d'inspirer à toute personne en situation d'entendre l'invocation (ce sort prend 4 segments en tout) une peur profonde, qui ne se manifeste pas par la panique ou la fuite, mais par une crainte respectueuse face au pouvoir divin représenté par le prêtre (volonté pour résister). Toute personne de teinte spirituelle Tradition de l'Ogdo aura alors un modificateur égal à -5+(son rang dans cette teinte spirituelle) sur son jet de volonté pour résister à ce sort. Toute personne échouant à son jet de volonté se verra incapable de s'opposer au prêtre et de s'en prendre à lui d'aucune manière, car il lui apparaîtra comme tabou. Cela ne signifie pas qu'il lui obéira, mais il fera tout pour ne pas le contrarier, éventuellement partir s'il le faut.

36. ... je t'ai rendu ta puissance de victoire... : Ce pouvoir s'applique aussi bien au Monde Matériel qu'à la Douat. Une fois lancé, il permet au joueur incarnant le prêtre de relancer tout jet de dé associé à une action quelconque du prêtre, et ce jusqu'au crépuscule suivant (dans le temps du prêtre). Le jet retenu est alors le second, et non pas le meilleur des deux.

37. ... je t'apporte tes deux yeux et les deux plumes pour qu'elles ornent ta tête... : Ce pouvoir, applicable dans le Monde Matériel, permet au prêtre, le temps d'une scène, d'avoir n% de chances d'apprendre le Ren de tout revenant qui soit à portée de vue, à condition que ce même prêtre n'ait jamais tenté ce pouvoir sur ce revenant.

38. ... je t'amène Isis et Néphyts qui te rétabliront dans ta puissance... : Ce sortilège permet au prêtre de "dupliquer" un pouvoir d'arcanes quelconque de la Voie des Prêtres-Architectes, à condition qu'il ne soit pas d'un niveau supérieur au rang en mémoire du prêtre. De plus, le prêtre devra payer le coût d'activation du pouvoir répliqué en plus de celui de ce pouvoir.

39. ... j'ai rempli pour toi, avec du liquide magique, l'Œil divin d'Horus... : Ce pouvoir s'applique au Monde Matériel. Il permet au prêtre de transformer un volume d'eau d'un litre en "liquide magique", similaire en apparence à de l'eau mais au goût légèrement salé, qu'on appelle "les larmes d'Horus". Les larmes d'Horus agissent comme une sorte d'eau bénite : lorsqu'un revenant ou une créature de la Douat incarnée affiliée à Seth ou à une divinité de la Mort non-égyptienne entre en contact avec cette eau, il a 1% de chances d'être instantanément détruit. De plus, si on délimite un espace clos en répandant cette eau sur le sol, ledit espace ne pourra être occupé **volontairement** par un revenant ou une créature de la Douat incarnée affiliée à Seth ou à une divinité de la Mort non-égyptienne (à moins qu'il ou elle soit déjà présent(e) dans l'espace délimité au moment où l'eau est répandue), à moins de réussir un jet de volonté contre un seuil de 20.

40. ... je t'apporte l'Œil divin d'Horus, afin que ta face illumine les mondes! : Ce pouvoir est très particulier, car il concerne le Pharaon. La première réminiscence des Rame n'Khoume sur Terre Seconde s'est faite sur *Khôme*, où une lignée de Pharaons s'est établie, avant d'être chassée par l'avènement du Dragon de Khôme. Les plus hautes autorités que les Rame n'Khoume se donnent toujours le titre de Vizir, en tant que seconds d'un Pharaon hypothétique, censé guider son peuple pour reconquérir Khôme. C'est à ce Pharaon que s'adresse ce sort. Il confère à une personne volontaire et jugée digne de cet honneur par le prêtre un charisme et une présence exceptionnels. En pratique, n'importe quelle cible mortelle peut bénéficier de ce sort, mais il est censé être réservé au nouveau Pharaon, ou du moins à une personne qui soit un candidat valable.

Le Sanctuaire d'Unnu (Ren): Demeure d'Héliopolis liée au Dieu Toum. C'est un lieu où souffle sans cesse l'air divin du dieu Shu, séparant les époux Nout et Kêb, le ciel et la terre. Ces tempêtes divines ont le pouvoir de chasser les mauvais esprits. Lorsqu'un prêtre invoque la protection de ce sanctuaire sur une âme morte, il lui permet d'échapper à toute créature de la Douat et d'être libérée de tout enchantement ou malédiction pratiquée sur elle, de la déplacer avec le prêtre dans une autre région de Sekhem, de rendre toutes les localisations la concernant caduques (sauf pour le prêtre qui invoque ce pouvoir) et enfin de régénérer son Ka s'il a été diminué.

*Que l'air vivifie donc ce jeune dieu
qui s'éveille ! (inv. 55)*

Le sceau de la Géante Thökk: Ce pouvoir s'applique **dans le Monde Matériel**. Thökk est la Géante qui ne pleurera pas pour Balder et s'opposera à sa résurrection. Elle symbolise l'irréversibilité de la mort. Le sceau de Thökk permet donc d'entrer et de sortir à volonté du Nifelheim sans être inquiété par les créatures qui le gardent, et d'être immunisé aux effets destructeurs de la Source Hvergelmir. Ce sceau est une sorte de sauf-conduit du Nifelheim, il sert également de portail permanent vers le Nifelheim. Il doit être gravé sur une bactréacte par le Totenmeister qui écrira en langue runique futhark le texte suivant, annonciateur de la mort prochaine de Balder, première étape du Crépuscule des Dieux:

<i>Mit trocknen Tränen wird Thökk beweinen daß man Balder verbrannt; nicht lebend noch tot tat mir Liebes der Mann: halte Hel, was sie hat!</i>	<i>Thökk ne versera pas de larmes sur le bûcher de Balder; ni vivant ni mort il ne m'a aidée que Hel garde ce qu'elle détient!</i>
---	--

Une fois créé (le Totenmeister doit sacrifier 7 points de Transcendance vive pour cela), le sceau permet à un être vivant qui le porte d'entrer en Nifelheim, et d'en sortir, et l'immunise aux effets de la source Hvergelmir, ainsi qu'aux attaques de créatures immortelles ou mort-vivantes quelconques (pas seulement en Nifelheim) qui échoueront à un jet de volonté dont le seuil sera l'affinité nécromantique de celui qui a fabriqué la bactréacte, et ce de manière définitive. Le sceau peut également être placé sur une âme morte qui se trouve sous forme de Procureur ou de Suppliant en Nifelheim. Il empêche alors totalement l'âme morte de quitter le Nifelheim, par quelque moyen que ce soit, tant que la bactréacte est autour de son cou. L'enlever ou le détruire attire automatiquement la colère de Hrimgrinnir, voire de Hel elle-même.

Les sept régions du Sekht-Hotep (Ren): Le Sekht-Hotep, ou Champs de la Paix, est une alternative au Sekht-Ialu. Il s'agit d'une région fluctuante de la Douat, apparaissant puis disparaissant, comme un Havre mouvant. Le Sekht-Hotep est similaire à un Havre dans la mesure où, lorsqu'il apparaît dans la Douat, les âmes mortes qui s'y trouvent reçoivent une protection équivalente à celle d'une âme consacrée, lorsqu'il disparaît de la Douat, les âmes mortes qui s'y trouvent ne peuvent être atteintes ou localisées. Les âmes mortes confiées au Sekht-Hotep échappent au jugement, ne deviennent ni des Protégés d'Hathor ni des Divinités Stellaires, elles jouissent d'un statut amoral, protégées par cet asile unique d'Osiris. Par ce pouvoir donc, **utilisable dans toute la Douat**, le prêtre confie l'âme morte au Sekht-Hotep et lui attribue un rôle au sein de l'une de ses sept régions (*cf. invocation 109*). Ce rôle correspond à un pouvoir particulier qu'acquiert alors l'âme morte. À partir du moment où elle est entrée dans le Sekht-Hotep, le prêtre peut alors faire appel à elle sans dépenser de Transcendance supplémentaire. L'âme quittera alors la protection du Sekht-Hotep tout le temps voulu par le prêtre et apparaîtra aux côtés de celui-ci où qu'il soit dans la Douat. Le prêtre pourra alors bénéficier du pouvoir de l'âme en question. Si pour une raison ou une autre l'âme est détruite ou chassée, le prêtre ne disposera évidemment plus du pouvoir correspondant.

région	créature	pouvoir
Ouakh	Celui qui voit le Ka des dieux	Ce pouvoir permet de voir, sans erreur possible, tout lien mystique existant entre une divinité de la Mort quelconque et une personne, un lieu ou un objet, de connaître parfaitement la nature et

		l'histoire de ce lien, dans la Douat et dans le Monde Matériel.
Djeft	Le Grand Maître	Ce pouvoir permet au prêtre de ne pas être attaqué par des créatures quelconques de la Douat dont la Force est inférieure à son affinité nécromantique (sans bonus).
Kenkent	Le dieu aux deux cornes qui renforce le cœur Hati	Ce pouvoir permet au prêtre de pouvoir combattre normalement (mais toujours sans magie) lorsqu'il n'envoie que son cœur Ib dans la Douat.
Hast	L'Esprit aux yeux bleus qui éveille le cœur Hati	Ce pouvoir permet au prêtre de pouvoir faire de la magie normalement lorsqu'il n'envoie que son cœur Ib dans la Douat.
Usrt	Celui qui sert le repas sépulcral	La créature d'Urst apparaît sous la forme d'une personne d'une extraordinaire beauté tenant un plat sur un plateau. Elle peut alors l'offrir à une âme morte localisée. Si l'âme morte fait le choix d'en manger, le prêtre connaît alors son Ren. Si son Ib est égal à 1 ou 2, l'âme morte en mangera forcément, sinon elle doit résister à sa faim en réussissant un jet $Ka*Ib/3*nécro$.
Smam	Les Espaces de Turquoise	Les Espaces de Turquoise ont un pouvoir équivalent aux Neuf Hymnes et peuvent en plus libérer une âme morte enfermée qui ne pourrait l'être par les Neuf Hymnes. Le prêtre peut donc appliquer le pouvoir des Neuf Hymnes sur une âme ayant perdu son intégrité. L'âme est détruite par ce processus, mais également la créature ou l'objet qui utilisait éventuellement sa puissance magique pour alimenter son existence. Le jet de volonté devient alors celui de l'objet ou de la créature cible (Diable, Démon, Ange, Procureur, Suppliant).
Les Champs de Paix	Le Nocher	Le Nocher apparaît aux côtés du prêtre et peut conduire n'importe quell âme dont le prêtre connaisse le Ren vers un lieu quelconque de la Douat, où le prêtre pourrait lui-même se rendre. Il accorde durant le voyage à cette âme une protection équivalente au statut d'âme consacrée.

Visage-qui-veille: C'est l'Esprit Surveillant du Troisième Arrit. Identique à L'enquêteur pour la Belle Amenti, le mage qui possède cette lame peut de plus l'utiliser pour voir dans cette région de la Douat sans s'y trouver lui-même. Si un autre Esprit Surveillant est invoqué simultanément le Visage-qui-veille peut alors l'utiliser également pour effectuer une recherche supplémentaire dans la Douat par **thi guimef** dans la région de l'autre Surveillant, sans s'y trouver lui-même. 1 seule recherche possible par âme morte et par 24h.

Vision d'Uadjit: Uadjit est la fille de Râ, elle est son œil, et est représentée soit sous la forme d'un œil tout simple, parfois muni de deux bras, soit sous la forme d'un cobra, ce même cobra qui orne les diadèmes des pharaons. Permet au mage de voir la vraie nature de ce qu'il regarde, notamment de distinguer un Mort d'un reflet, par exemple, mais aussi de distinguer toute marque magique, de savoir si l'il s'agit d'un Mort-Vivant, libre ou lié à un mage, d'un Protégé d'Hathor, une Divinité Stellaire, ou d'une créature divine, liée à la Douat, si cette créature est liée à un mage etc... Transcendance dépensée, dure n rounds. **Utilisée dans le Monde Matériel**, elle permet de voir les points de rupture d'un Mort-Vivant, les liens mystiques aux divinités de la Mort, mais elle permet aussi de distinguer un Procureur ou un Suppliant d'un être vivant, de savoir si leur âme se trouve ou non encore dans la Douat... et même de distinguer l'invisible ou les choses cachées à la manière d'une *double-vue*. Un jet de volonté peut permettre d'échapper à ce sortilège, sauf s'il s'applique à une caractéristique en rapport avec la nécromancie. **Ce pouvoir a aussi la particularité d'être utilisable dans n'importe quelle région de la Douat.** Il révèle aussi les choses cachées dans la Douat et les créatures invisibles, mais ne permet pas de localiser une âme morte. En principe, et à moins qu'il en soit précisé autrement (comme pour le Livre des Métamorphoses), la Vision d'Uadjit n'échoue ni ne ment jamais. Elle peut être utilisée en conjonction avec n'importe quel autre pouvoir, comme une tentative de localisation par **thi guimef** et avec des esprits surveillants.

Les Voies souveraines de la Cité Djedu: Équivalente à Nekhen pour la voie de l'être-divin-au-cœur-arrêté, Djedu est un Havre de cette voie et également la cité des Hiérophantes d'Osiris. Ce pouvoir est donc identique aux Mystères de Nekhen, et confère en plus au prêtre le pouvoir d'entrer dans les autres cités des Hiérophantes des trois autres voies, Nekhen, Iunu et Khemenu. Les Hiérophantes ne sont pas censés s'opposer à l'entrée d'un prêtre d'Osiris, à moins qu'ils le jugent dangereux. Il peut donc faire appel à leur sagesse en tant que disciple de la voie royale.

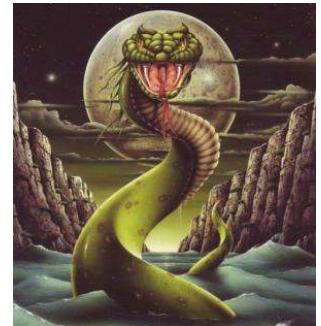
*Le jour où Horus remporte la victoire
 sur Seth et ses démons,
 moi, défunt, je triomphe de mes ennemis
 pendant la Nuit de la Fête où le Dieu Djed
 est dressé à Dejdu,
 devant les divinités qui résident sur les Voies de la Mort. (inv. 19)*

7. Pouvoirs de la Septième Heure

C'est l'Heure du combat entre Seth et Horus.

L'abominable Apopi: Créature de la Douat affiliée à Seth. Il s'agit d'un serpent géant qui s'attaque aux âmes traversant le Mesket, c'est une épreuve obligée avant de pouvoir atteindre les Havres des Juges dans le Mesket et le Tehenet, préliminaire à la purification et au jugement de l'âme par les Dieux Juges. invoquer Apopi permet au prêtre de retrouver **obligatoirement** l'âme qu'il recherche, si elle se trouve dans le Mesket, même si Osiris en personne la protège. Si l'âme se trouve dans le Mesket, aucun pouvoir de type *thi guimef* n'est alors nécessaire pour la trouver, cela se fait automatiquement. Rien ne peut protéger l'âme de l'esprit du Mal. Si Apopi est invoqué en combinaison avec Cœur-qui-veille, le prêtre peut ainsi chasser au hasard toutes les âmes mortes présentes dans le Mesket qu'il n'a pas encore frappées. **En aucun cas Apopi ne peut attaquer deux fois la même âme morte.**

*Ô toi, néfaste créature de cire,
tu vis par la destruction des faibles et des désemparés ! (inv. 7)*



L'abominable Apopi est une créature de Force équivalente au triple de l'Affinité nécromantique du prêtre qui l'a invoqué. Il ne peut quitter le Mesket. Transcendance dépensée, durée: jusqu'à la prochaine aube. On compare sa force avec le Ka, la Force ou l'Affinité Nécromantique selon les cas. S'il frappe une âme morte, quel que soit son statut, elle est chassée de la Douat, éventuellement convertie en larve, son Khabit et son Ankh sont à 0, son Ka ayant été dévoré comme par le pouvoir *ali thekh*. Si le prêtre a dévoré tout le Ka de l'âme, elle est brûlée, sinon elle devient larve, avec le Ka restant. Le mage peut alors retourner dans le Monde Matériel avec la larve en question.

Apopi peut s'attaquer également aux créatures et reflets protégeant l'âme morte qu'il attaque, et les chasser hors de la Douat (au Seuil de l'Amenti pour les reflets morts-vivants) pour une Lune entière. Sur un reflet (même mort-vivant) il peut le chasser hors de la Douat et lui prendre en même temps une partie de son potentiel de Transcendance vive, de manière définitive, et en donner la moitié au mage qui l'a invoqué, le montant ainsi volé est égal à l'affinité nécromantique du mage qui l'invoque.

Am-aau, celui qui rompt les Tablettes d'Ecriture: Créature de la Douat non-affiliée, Am-aau a le pouvoir de s'attaquer à tout reflet d'un être vivant ou mort-vivant doué d'une affinité nécromantique. Sa Force est équivalente au double du rang en arcanes du mage qui l'a invoqué. Il a le pouvoir de frapper d'amnésie celui qu'il touche, le privant définitivement de z points de son Affinité nécromantique, le mage qui l'a invoqué perdant lui-même alors de manière définitive 3z points de Transcendance vive. Am-aau ne peut tenter de frapper qu'une fois une cible donnée. Force/Affinité nécro de la victime. Transcendance dépensée, ne frappe qu'une fois. Cette amnésie ne peut être guérie, sauf par une intervention de Thoth en personne, dans un des Havres des Dieux-Juges. L'habituelle immunité des Morts-Vivants aux sortilèges affectant l'esprit est ici rompue. Am-aau peut également s'attaquer **dans le Monde Matériel** au khabit du Mort-Vivant et le détruire, Force/Ka. En cas d'échec, dans le Mesket ou le Monde Matériel, le mage perd 20 points de Transcendance vive (il doit pouvoir les donner).

Amaït, Reine du Néant (Ren): Créature de la Douat affiliée à Maat, au corps d'hippopotame, à la crinière le lion et au visage de crocodile, c'est elle qui dévore toute âme jugée mauvaise par le rituel de la Confession Négative. En pratique elle peut détruire toute âme morte localisée dont le prêtre connaît le Ren, où qu'elle soit dans la Douat, sans rémission possible. S'il est possible d'échapper au havre des Dieux Juges pour fuir le châtiment, on dit qu'Amaït n'abandonne jamais une traque. Si elle est lancée contre un mort-vivant dont le prêtre connaît le Second Ren, il est considéré comme une âme morte.

Le Balafré qui repousse les Enragés: C'est l'Huissier du Quatrième Arrit. Il ne protège pas de l'Abominable Apopi d'une part, et sa lame ne peut être accrue par des points de Transcendance vive.

Cœur-qui-veille: C'est l'Esprit Surveillant du Quatrième Arrit. Identique à L'enquêteur pour la Belle Amenti, il donne en plus à celui qui l'utilise le pouvoir de chercher au hasard des âmes mortes ou des reflets dans cette région sans rien connaître d'eux, comme un prédateur en chasse, curieux de savoir ce qui se trame dans la Douat. Invoqué simultanément avec un autre Surveillant, ce pouvoir peut agir dans toute autre région de la Douat pourvue d'un Surveillant.

La déesse à tête de Lynx: C'est une manifestation de la Déesse Sekhmet. Créature de la Douat affiliée à Sekhmet. Transcendance dépensée, valable jusqu'à la prochaine aube. La déesse à tête de Lynx a le pouvoir de chasser une créature de la Douat, une âme morte ou un reflet hors de la Douat (ou dans une région quelconque de la Douat pour les reflets morts-vivants) jusqu'au prochain crépuscule. Sa Force est égale à l'affinité nécromantique du prêtre qui l'a invoquée, sauf si la Déesse à tête de Scorpion est invoquée en même temps (cf. ce paragraphe). **Elle peut être invoquée en toute région de la Douat.**

La déesse à tête de Scorpion: C'est une autre entité protectrice, comme la déesse à tête de Lynx , affiliée à Serket, représentée avec une tête de scorpion. Invoquée seule, c'est une créature de la Douat capable de chasser hors de la Douat ou dans une région quelconque de la Douat une créature, une âme morte ou un reflet, et ce jusqu'au prochain crépuscule, dont la Force est égale à l'Affinité nécromantique du prêtre qui l'a invoquée. Transcendance dépensée. **Elle peut être invoquée en toute région de la Douat.** Invoquée avec la Déesse à tête de Lynx elles ne font plus qu'une et leur Force est alors égale au double de l'Affinité nécromantique du prêtre. Elles peuvent éventuellement avoir été invoquées par deux prêtres différents, si l'un des deux accepte que l'autre contrôle l'une des deux, en ce cas c'est l'affinité de celui qui les contrôle finalement qui compte. Eventuellement la déesse Maat peut intervenir elle aussi (par un prêtre-juge utilisant le pouvoir "La déesse Maat frappe de sa propre main", cf. plus bas), faisant passer la Force globale de la créature à trois fois l'Affinité nécromantique maximale des prêtres impliqués (pas forcément donc celui qui contrôle la créature finale, donc). Mais, contrairement à la Déesse à tête de Lynx et la Déesse à tête de Scorpion, Maat n'a sous cette forme de pouvoir que dans le Mesket, cette triple combinaison n'est donc possible que dans le Mesket.

*Tu l'as bien ressentie, cette douleur que t'a infligée
la déesse-Scorpion!*

Tu souffres à présent! (inv. 39)

La déesse Maat frappe de sa propre main: Créature de la Douat affiliée à Maat, capable seulement de chasser une créature, une âme morte ou un reflet hors de la Douat (ou dans une région quelconque de la Douat) jusqu'à la prochaine aube. Transcendance dépensée, valable jusqu'à la prochaine aube. Si un prêtre d'Horus est également présent et a invoqué les deux déesses précédentes, le prêtre de Thoth peut la faire se joindre à elles pour qu'elles forment toutes les trois ensemble une créature unique dont la Force est le triple de l'affinité nécromantique des deux (ou trois) prêtres impliqués, qui est alors contrôlée par l'un des prêtres impliqués désigné par Maat elle-même. L'alliance de Sekhmet, Sertet et Maat permet d'égaler alors l'abominable Apopi. Invoquée seule, elle a une Force égale à l'affinité nécromantique du prêtre qui l'a invoquée+son affinité vie/mort.

*Voici que les dieux déchirent ta poitrine;
la déesse à tête de Lynx immobilise tes membres;
la déesse à tête de Scorpion
déverse sur toi sa coupe de destruction;
la déesse Maat te rejette loin de son chemin... (inv 39)*

Le démon Nendja: C'est une autre appellation de l'abominable Apopi et c'est en pratique une incarnation différente. Créature affiliée à Seth. Transcendance dépensée, dure jusqu'à l'aube suivante. Le démon Nendja est un *voyageur solitaire* dont l'action est plus subtile que celle d'Apopi. Sa force est le quintuple de l'affinité nécromantique du prêtre qui l'a invoqué, cependant il ne peut s'en servir offensivement que de manière très limitée. Il peut s'attaquer à toute âme morte localisée, si protégée soit-elle (sauf les Havres), mais dans **toutes les régions de la Douat**, car il peut voyager après avoir été invoqué dans le Mesket. Il doit être accompagné par le prêtre dans tous ses déplacements, évitant à celui-ci d'utiliser un pouvoir pour se rendre dans une autre région de la Douat. Nendja n'a aucun pouvoir sur les créatures de la Douat ou les reflets, en revanche son attaque lui permet de trouver le Ren d'un mort (que le prêtre qui l'a invoqué apprend alors lui aussi automatiquement) **sans avoir à affronter les autres créatures si elles ne le voient pas**, car il ne peut être vu que par une Vision d'Uadjit ou des Paroles de Nout ou un Regard du Seigneur de la Soif. Le jet est celui du double de l'affinité nécromantique du mage qui l'a invoqué contre le Ka, 1 seul essai possible pour chaque âme. Une fois qu'il a trouvé le Ren, il peut enlever l'âme morte à ses protecteurs sans les combattre (mais ils peuvent le chasser s'ils le voient), et l'emmener dans une autre région de la Douat sous la forme d'une larve qu'il donnera au prêtre qui l'a invoqué.

*Relevez votre courage, ô soldats de Râ!
Car j'ai repoussé le démon Nendja!
Je l'ai chassé hors de la présence des Dieux!
(inv. 39 : Pour repousser le démon Apopi)*

Emmanha ou l'onction des mains de Nordger Ormraël: Ce pouvoir s'applique au **Monde Matériel** : il permet à la prêtresse de se rendre par affusion sur Jivot Smerti (ou d'en revenir en retournant à son point de départ, et d'emmener une personne volontaire avec soi), le niveau des *Abysses* dévolu à Schattentanz, au sein de la citadelle d'Emmanha. Il s'agit aussi du rite d'initiation d'une novice. Pour devenir l'une des Satephne waHe, ou prêtresses-démentes, la novice doit par ce rituel être présentée au spectre de Nordger Ormraël, qui tissera en elle le lien sacré à la déesse, puis à l'Ombrageuse Enfant, soit le double démoniaque de la déesse, qui implantera dans le masque de la jeune novice le pentacle démoniaque qu'elle portera par la suite. Enfin Schattentanz elle-même, en tant que déesse, posera le masque sur le visage de la novice, faisant d'elle l'une de ses prêtresses à tout jamais. La novice est donc toujours accompagnée par une prêtresse ayant accès à ce pouvoir, et qui ainsi peut convoquer ces trois entités pour ordonner la novice ou au contraire l'asservir à jamais en Emmanha si elle est jugée indigne de cette fonction par l'une des trois entités, qui reproduisent en quelque sorte la triade des Dieux-Juges.

Ce pouvoir permet également à la prêtresse d'ôter son masque, si elle le souhaite, et de le faire momentanément disparaître. Le masque se retrouve alors accroché quelque part sur les murs d'Emmanha, jusqu'à ce que la prêtresse qui en est le propriétaire invoque à nouveau ce pouvoir pour le récupérer instantanément. Il est particulièrement utile pour celles qui choisissent d'utiliser le pouvoir du Parnaïa Igra (cf. le Grimoire de la Folie Volontaire).

L'épée acérée du dieu Aker: C'est une manifestation du Dieu Aker. C'est l'une des rares armes de la Douat. N'étant pas une créature, elle n'agira que si elle est utilisée. L'épée du Dieu Aker donne le droit au prêtre d'utiliser son Affinité nécromantique pour chasser une créature ou un reflet hors de la Douat, comme la lame du Gardien. Mais elle peut également détruire une âme morte. C'est l'une des rares armes des Protecteurs contre les prêtres morts-vivants. Pour chasser hors de la Douat une créature ou un reflet, on considère que le prêtre ajoute à son Affinité nécromantique le triple de son Affinité Vie ou de son Affinité Mort pour frapper, tandis que s'il s'agit de détruire une âme morte (face à l'épée acérée du Dieu Aker les reflets morts-vivants sont considérés impérativement comme des âmes mortes), on compare l'affinité nécromantique du prêtre au Ka de la victime. Transcendance dépensée, ne peut être utilisée qu'une fois jusqu'à la prochaine aube, **applicable dans toutes les régions de la Douat**.

*Il frappe ta tête, il taillade ton visage,
il fracasse tes os, il sectionne tes membres;
car, en vérité, cette région est son domaine!
Toi Apopi, ennemi de Râ,
tu as été condamné par le dieu Aker! (inv. 39)*

Le Faucon d'Or, premier-né des dieux anciens (Ren): Créature de la Douat affiliée à Horus. Manifestation de la puissance d'Horus, en tant que

fils d'Osiris et Isis. Elle ne peut se manifester qu'en s'emparant d'une âme morte dont le prêtre connaît le Ren. L'âme morte concernée connaît alors une communion mystique avec le dieu Horus. Elle est comme protégée par un Havre, acquiert le statut d'âme élue. Elle ne peut quitter le Mesket cependant. D'une manière similaire aux Protéges d'Hathor ou aux Divinités Stellaires elle peut également revenir dans le Monde Matériel sous la forme d'un mort-vivant immatériel, sans plus de pouvoir qu'une vision chimérique, mais capable de parler. Transcendance bloquée. Dans la Douat, cette communion mystique fait de cette âme morte une interface de communication avec Horus, ou éventuellement d'autres divinités liées à Horus, Isis ou Osiris, et en fait le vecteur de la volonté d'Horus, si celui-ci souhaite se manifester, notamment en ce qui concerne ses prérogatives en tant que Prince des Dieux, enfant unique du couple royal. Par ailleurs, le Faucon d'Or peut détruire toute âme morte désignée, localisée, dont le prêtre connaît le Ren, **où qu'elle soit dans la Douat**. Transcendance dépensée. On dit que comme Amaït le Faucon d'Or n'abandonne jamais sa proie. Une fois en présence de sa victime, rien ne peut sauver celle-ci. S'il s'agit d'un reflet mort-vivant, elle est alors considérée comme une âme morte si le prêtre connaît son Second Ren.

*Ô vous, divinités de la Région des Morts,
vous qui penchez vers moi vos visages et vos fronts,
vous qui, les Guides des Etoiles Fixes de l'Horizon,
créez pour le Seigneur de la Peur la Voie Sacrée,
voici qu'un ordre d'Horus est arrivé!
Levez vos visages! Regardez-moi,
pour que je puisse vous regarder en face!
Car j'ai été couronné Faucon Divin!
Mon corps glorieux n'est-il pas celui d'Horus?
J'arrive ici pour prendre possession
de l'héritage de mon père, Osiris, dans la Région des Morts.*
(inv. 78)

Le lac d'émeraude (Ren): C'est le troisième des Havres Essentiels et le deuxième Havre des protecteurs, où l'âme morte doit se rendre après avoir vaincu le démon Apopi. C'est une étape obligée, comme les autres Havres Essentiels, et son fonctionnement est identique à tous les Havres. L'âme doit non seulement avoir vaincu Apopi mais aussi avoir traversé la Barque de Khepra. Bien entendu l'âme est considérée comme élue lorsque le prêtre l'y conduit, et il ne peut le faire si le démon Apopi n'a pas été vaincu. Passer dans ce havre est une condition impérative ou pouvoir ensuite subir le rituel de la Confession négative. Nombre d'âmes mortes attendent ainsi dans le Mesket l'intervention des prêtres de Seth. Les prêtres de Thoth se rendent d'eux-mêmes dans ce Havre pour faire entrer les âmes qui s'y trouvent dans le Sanctuaire de Maat, qui se trouve dans le Mesket aussi.

Les lances d'Hathor, les soldats de Râ: C'est l'un des rares pouvoirs offensifs de la Voie d'Osiris. Les Lances d'Hathor sont une troupe de soldats vêtus de pourpre et d'or, dont la puissance conjointe est équivalente au triple de (l'affinité nécromantique+l'affinité Vie/Mort) du prêtre. Il y a autant de soldats que le rang en arcanes du prêtre. Ils peuvent éventuellement se séparer, et se partager du même coup leur puissance, puis aller frapper à plusieurs endroits différents, voire dans plusieurs régions de la Douat, car le prêtre peut se placer en ubiquité avec eux et lancer des sorts à travers eux. Ils peuvent chasser une créature, une âme ou un reflet hors de la Douat (ou dans une région quelconque pour les reflets morts-vivants) jusqu'à la prochaine Lune, ou **détruire** une âme morte, mais en cas d'échec d'une tentative de destruction, le prêtre perd (Ka de l'âme visée) points de Transcendance vive (il doit pouvoir les risquer). Transcendance dépensée, valable jusqu'à la prochaine aube.

La malédiction des Esprits-Pêcheurs: Créatures de la Douat non-affiliées. Peuvent être invoqués **partout dans la Douat**. Ils apparaissent sous la forme de pêcheurs humains pourvus d'une tête de héron. Le mage peut en invoquer jusqu'à n. Chaque pêcheur voyage partout dans la Douat et tend ses pièges pour les âmes mortes errantes. Sa Force est égale au double de l'affinité nécromantique du mage qui les a invoqués. Le pêcheur peut immobiliser une âme morte qui s'est prise dans ses filets (Force/Ka), la localisant du même coup pour le mage. Transcendance dépensée, valable jusqu'à la prochaine aube. Chaque pêcheur à n% de chances de capturer une âme morte au hasard. Ils ne peuvent être daucun secours pour capturer une âme morte en particulier.

*Ô vous, Esprits-Pêcheurs,
qui avez donné naissance à vos pères,
vous qui dressez vos pièges
et circulez à votre gré
à travers les régions sous-marines! (inv. 153)*

Minos/Éaque/Rhadamante: Minos, Éaque et Rhadamante, sont les trois juges de l'Hadès, appointés par le dieu du même nom pour juger les âmes des défunt et décider en quelle partie de l'Hadès ils iront : l'Élysée pour les âmes justifiées, le Tartare pour les âmes irrécupérables, et pour la majorité des âmes, celles qui ne brillèrent ni par leur vertu ni par leur vice, la Plaine des Asphodèles. Ce sortilège est donc indissociable des deux autres pouvoirs : Éaque et Rhadamante, respectivement de niveau 8 et 9. Le jugement des âmes consacrée à l'Hadès est rendu au sein du havre de la Douat correspondant : **le Palais de Styx aux colonnes d'argent**, sis dans le Tehenet.

La première application de ce sortilège est de conduire une âme consacrée par Charon (cf. pouvoir éponyme) dans le Palais de Styx aux colonnes d'argent, à condition que cette âme se trouve dans le Mesket (auquel cas ce sera Minos qui devra être invoqué), le Tehenet (Éaque) ou l'Agarit (Radamante), et qu'elle soit sous le contrôle de Charon et libre de toute intervention d'une autre créature de la Douat ou d'un reflet platonien. Une fois l'âme dans le Havre, elle y est jugée par les trois juges, puis arrachée à la Douat et envoyée là où les trois juges la jugeront digne de trouver son ultime demeure. Au cours de ce processus, le prêtre-naute n'a pas accès au Ren de l'âme concernée. Mais si le prêtre connaît le Ren de l'âme concernée, il peut alors, en lançant les trois sortilèges à la fois, conduire directement l'âme au Palais de Styx, où que l'âme soit dans la Douat et sans que le prêtre doive s'y trouver lui-même, mais toujours à condition qu'elle soit libre de toute intervention d'une autre créature de la Douat ou d'un reflet platonien.

La seconde application de ce sortilège est de permettre d'invoquer le juge correspondant au lieu considéré sous la forme d'une créature de la Douat de Force égale au rang de l'affinité nécromantique du prêtre multiplié par le score associé à la Teinte Spirituelle Tradition de celui-ci. Le juge peut sous cette forme chasser toute créature de la Douat ou reflet platonien hors de la Douat (ou dans une région quelconque pour les reflets morts-vivants) pour une durée égale à autant de mois que le score associé à la Teinte Spirituelle Tradition du prêtre-naute. Il peut également (Force/Ka) chasser vers une autre région quelconque de la Douat une âme morte non revenante (nouvelle localisation connue du prêtre) ou la détruire. Si le reflet platonien est celui d'un adepte d'une voie profane, il y a également Force % de chances (max 90%) que le nécromant visé perde un point d'affinité nécromantique de manière définitive.

Les paroles de Nout: Ce sont des voix de la déesse du même nom qui peuvent guider pour voir l'invisible, comme Uadjit l'œil de Râ. Transcendance dépensée, valable jusqu'à la prochaine aube. Les effets sont les mêmes que pour la vision d'Uadjit, **dans la Douat et le Monde Matériel**, mais de plus le prêtre peut demander à la déesse la localisation d'une âme, où que ce soit dans la Douat, la déesse ne lui donnera pas la localisation exacte mais la région où elle se trouve, le surveillant peut alors être activé par exemple. De plus elles donnent un bonus égal au rang en arcanes du prêtre à toute tentative de localisation d'une âme ou d'un reflet dans la Douat, d'une personne dans le Monde Matériel. **Comme la Vision d'Uadjit les paroles de Nout sont utilisables dans toutes les régions de la Douat, une fois activées.**

Les Profondeurs du lac du Ciel: Ce pouvoir peut donc s'appliquer **dans le Mesket et le Monde Matériel**.

Dans le Monde Matériel il permet au prêtre-mortifère de se rendre par affusion (téléportation) sur Hafe m'phe time la cité de Seth se situant sur Rejtelem, dans *la Géhenne*, par exemple pour y offrir à son dieu des larves infernales. Hafe m'phe time est en fait une unique entité aux pouvoirs nécromantiques, et comme un nécromancien elle peut choisir ou non d'envoyer son reflet dans la Douat : la Cité-Miroir, qui apparaît toujours dans le Mesket. De ce fait les Hiérophantes de Seth, qui sont des revenants comme tous les autres Hiérophantes, ne sont pourtant pas présents en permanence dans la Douat. Ils quittent la Douat en même temps que Hafe m'phe time et deviennent des procureurs jusqu'à ce que la Cité-Miroir se recrée dans le Mesket.

Dans le Mesket il permet au prêtre-mortifère de se rendre au Havre de la Cite-Miroir, si elle est présente, et d'y rencontrer les Hiérophantes sous forme de revenants, voire le dieu lui-même. Ce pouvoir est aussi un équivalent des Mystères de Nekhen pour Seth. Avoir accès à ce pouvoir signifie que l'on est en mesure d'officier dans le Monde Matériel en tant que prêtre de Seth et garantit l'existence du lien mystique avec Seth.

Repousse-Voix aux Voix Multiples: C'est l'Esprit Gardien du Quatrième Arrit. Semblable aux deux premiers Gardiens, il confère en plus à la lame du mage le pouvoir de joindre sa puissance (uniquement les points de Transcendance vive sacrifiés et non l'affinité nécro) à la lame de Cœur-qui-veille, pour toute action visant à trouver une âme morte ou un reflet, et ce éventuellement dans les autres régions de la Douat.

Rituel de la Confession Négative (Ren): C'est le rituel qui s'accomplit au sein du Havre des Dieux Juges : le Sanctuaire de Maat. C'est le jugement de l'âme. Pour bénéficier de ce rituel, l'âme morte doit avoir vaincu l'abominable Apopi et traversé tous les Havres Essentiels précédents. Ce rituel permet au mort d'être purifié définitivement. Après avoir été conduite par Anubis, son âme est pesée par Thoth et comparée au poids de Maat. Si elle est jugée digne d'être purifiée, elle entre alors dans le Tehenet pour y recevoir ensuite le Sceau de Thoth. Le rituel de la Confession Négative est un ensemble de questions détaillées dans l'invocation 125. Si Thoth, Anubis et Maat et les 42 divinités juges (*ils sont énumérés et décrits dans l'inv. 125*) ne jugent pas l'âme digne de poursuivre son voyage, Amaït se charge de la dévorer définitivement.

*Je n'ai pas causé de souffrances aux hommes.
 Je n'ai pas usé de violence contre ma parenté.
 Je n'ai pas substitué l'injustice à la justice.
 Je n'ai pas fréquenté les méchants.
 Je n'ai pas commis de crime.
 Je n'ai pas fait travailler pour moi avec excès.
 Je n'ai pas intrigué par ambition.
 Je n'ai pas maltraité mes serviteurs.
 Je n'ai pas blasphémé.
 Je n'ai pas privé l'indigent de sa subsistance.
 Je n'ai pas commis d'acte exécré par les dieux.
 Je n'ai pas permis qu'un serviteur fût maltraité par son maître.
 Je n'ai pas fait souffrir autrui.
 Je n'ai pas provoqué de famine.
 Je n'ai pas fait pleurer les hommes mes semblables.
 Je n'ai pas tué ni ordonné de meurtre.
 Je n'ai pas provoqué de maladie parmi les hommes.
 Je n'ai pas dérobé les offrandes dans les temples.
 Je n'ai pas volé les pains des dieux.
 (...)
 Je n'ai pas manipulé les poids de la balance ni son fléau.
 Je n'ai pas enlevé le lait à la bouche de l'enfant. (inv. 125)*

Le sang des innocents: Utilisable en fait dans le Monde Matériel, ce pouvoir permet de créer des revenants appartenant à la Légion des Nevinovaï (cf. *Maléfices*) ou Légion des Innocents. Ce pouvoir s'utilise sur un enfant dans les 7 premiers jours qui suivent sa naissance. Le nécromant boit alors le sang du nouveau-né jusqu'à la dernière goutte, tout en lançant ce sort. L'âme de l'enfant est alors envoyée dans la Douat en un lieu quelconque, choisi par le nécromant, où elle "grandira", et y "vivra" comme si la Douat était son lieu de naissance. Les Innocents considèrent la Douat comme leur patrie, et sont censés être les Vrais Morts de la Voie des Enfants de Poussière. Leur langue maternelle est le nécromantique. On pourrait les croire dénués de tous sentiments puisque n'ayant aucun souvenir auquel se rattacher, mais paradoxalement ils sont les plus "sentimentaux" des revenants. En effet, la Douat étant pour eux leur environnement naturel, ils y ont développé une sensibilité unique, qui n'appartient qu'à eux, et qui permet à leur âme de vibrer avec autant d'intensité qu'une âme encore vivante. C'était du moins la conviction des Enfants de Poussière, initiateurs de cette étrange expérience. Cette sensibilité cependant est très différente de celle des vivants.

De par le pouvoir de cet étrange rituel ils grandissent dans la Douat au même rythme que des enfants normaux par rapport à l'échelle de temps du Monde Réel. S'ils sont très vulnérables les premières années, ils acquièrent peu à peu une force de plus en plus impressionnante, car leur Ka grandit lui aussi. Ils deviennent le plus souvent nécromanciens sous la direction de celui qui les a créés si celui-ci le souhaite ou par eux-mêmes, tant la nécromancie leur est naturelle. Il apprennent également naturellement à se servir des pouvoirs de l'affinité Mort et sont la seule légion à pouvoir les utiliser tous (cf. *Maléfices*).

En créant un Innocent, le mage connaît aussi son Second Ren, et il peut s'en servir pour contraindre le revenant à l'obéissance, en dépit des désirs des Enfants de Poussière, qui voulaient que leurs "enfants" aient la même liberté que les vivants.

D'ailleurs le pouvoir du créateur s'arrête là: c'est l'Innocent lui-même qui décide à sa "majorité" de s'incarner dans une apparence quelconque procurée par son khabit et d'entrer enfin dans le Monde Matériel. L'Innocent se crée donc lui-même petit à petit, ce qui est vu par certains nécromanciens comme une économie merveilleuse de Transcendance, même si le résultat est dépourvu de liens à son créateur (au sens du pouvoir de création des revenants).

Les sept Esprits obéissant au Seigneur Sépa (Sanctuaire de Maat) (Ren): Créatures de la Douat affiliées à Anubis, dont Sépa est un autre nom. Ces esprits accompagnent l'âme morte jusqu'au Sanctuaire de Maat, où il subira le rituel de la Confession Négative. Le Sanctuaire de Maat est le quatrième des Havres Essentiels, c'est le Havre des Dieux Juges dans le Mesket. Lorsqu'une âme a vaincu l'abominable Apopi, la main d'Anubis peut prendre la sienne pour le conduire jusqu'ici. L'utilisation de ce pouvoir permet aux Sept Esprits d'entrer dans le Lac d'émeraude et d'apprendre automatiquement le Ren des âmes qui s'y trouvent, puis de les conduire au Sanctuaire de Maat de manière aussi sûre et invisible que si l'âme était élue. Le prêtre de Thoth qui les a invoqués ne peut lui-même entrer dans le Lac d'émeraude, mais il apprend les Ren des âmes mortes qu'il décide d'emmener avec lui et peut les accompagner durant leur voyage jusqu'au Sanctuaire de Maat. Néanmoins le trajet du Lac d'émeraude au Sanctuaire de Maat dure l'équivalent d'une heure entière dans le Monde Matériel. Transcendance dépensée pour chaque âme conduite. Si l'âme survit au rituel de la Confession Négative, elle peut alors recevoir le Sceau de Thoth dans le Havre du Tehenet des Dieux Juges.

Exceptionnellement, ce pouvoir peut également être utilisé sur une âme rencontrée partout dans la Douat dont le prêtre connaît le Ren, mais qui n'a pas forcément traversé les Havres Essentiels précédents ni vaincu Apopi. Elle peut alors être conduite dans le Sanctuaire de Maat, mais ne pourra pas recevoir le Rituel de la Confession Négative. Par ce pouvoir, le prêtre peut également parvenir au Sanctuaire de Maat d'où qu'il soit dans la Douat.

Les Serviteurs de la déesse Hotep-Sekhus: Ce sont des Créatures de la Douat affiliées à Anubis. Leur puissance vient s'ajouter à celle d'une âme morte et lui donnent accès à certains pouvoirs nécromantiques selon le désir du mage. Ces pouvoirs doivent être maîtrisés par le mage lui-même. L'âme peut alors les utiliser avec sa propre Transcendance, égale au carré de son Ka, au niveau de son Ka. Elles peuvent également donner à cette âme (si le prêtre le souhaite) la connaissance de son Ren, mais ne le révèleront jamais à personne d'autre. Enfin elles peuvent augmenter selon le désir du prêtre le cœur Hati ou le cœur Ib de cette âme. Elles sont par ailleurs des créatures pouvant être chassées, dont la Force est égale à 15+le rang en arcanes du prêtre qui les a invoquées. Si elles sont chassées, l'âme morte perd le savoir nécromantique que ces créatures lui conféraient, en revanche il n'oublie pas son Ren et les manipulations sur les coeurs Hati et Ib sont permanentes. Transcendance bloquée. **Invoqué dans le Mesket, ce pouvoir peut rester actif dans d'autres régions de la Douat.**

Les Tempêtes: C'est un pouvoir extrêmement puissant qui égare les âmes mortes, les séparant de leurs éventuels protecteurs, lesquels égarent alors leur localisation. Le mage ayant invoqué la tempête doit lui aussi relocaliser l'âme morte. L'âme morte peut résister à la tempête, en réussissant un jet de Ka opposé au quadruple de l'Affinité nécromantique du mage ayant invoqué les Tempêtes.

Car je suis Seth qui déclenche les tempêtes du Ciel (inv. 39)

La tête tranchée du démon Hai: Tranchée par Thoth, la tête de Hai vit encore et est une créature de la Douat non-affiliée. Sa Force est égale au niveau de l'Affinité nécromantique du mage qui l'a invoqué. Fort instruite et subtile, la Tête peut répondre à de nombreuses questions, à la manière d'un oracle mais toujours sincèrement, on peut aussi parler par son intermédiaire à une âme morte volontaire ou non-volontaire (Force/Ka), pas forcément localisée, et ce même si elle n'a pas encore acquis le don de la parole, même si elle a été arrachée à la Douat, tant qu'elle n'a pas été brûlée ou convertie en cendres d'âmes. Même une conversion en Diable, Ange, ou Procureur ou Suppliant quelconque n'empêche pas la communication de s'établir. On peut forcer l'âme à répondre à certaines questions, par énigmes éventuellement, mais toujours sincèrement. Transcendance bloquée.

*Les massacres que j'ai exercés sur ta personne
M'ont été ordonnés par les Hiérarchies du Ciel.
Recule donc, ô Démon Hai!
Toi qu'Osiris a en horreur!
(inv. 40)*

Toum au milieu de l'Océan céleste: C'est une parade aux crocs du Serpent Apopi. Elle permet de protéger une âme morte en lui affectant un pseudo-Ka égal au triple de son Ka initial, c'est-à-dire celui qu'il avait à sa mort. Une âme dont le Ka a été dévoré peut être ainsi pseudo-régénérée. Transcendance dépensée, valable jusqu'à la prochaine aube.

*Tes poisons ne pourront pénétrer dans mes membres!
Car mon corps est le corps de Toum lui-même!
Si tu ne te sens pas agoniser toi-même,
les affres de l'agonie ne sauront atteindre mes membres! (inv. 7)*

La Vallée des Tombeaux: C'est la demeure supposée des Démons affiliés à Seth, c'est en fait l'ancien sanctuaire de Seth, alors qu'il était encore

une divinité protectrice. Par ce pouvoir le prêtre peut quitter totalement le Monde Matériel pour se réfugier entièrement dans la Douat, et réapparaître quand il le souhaite, à l'endroit même où il a disparu, comme une téléportation. Son reflet ne peut alors quitter la Vallée des Tombeaux dans le Mesket. Il n'a cependant aucune vision du Monde Matériel lorsqu'il se trouve dans la Vallée et ne peut la quitter, à moins de devenir une âme morte lui-même.

8. Pouvoirs de la Huitième Heure

C'est l'Heure qui suit celle du jugement.

Avaleur: C'est le Surveillant du cinquième Arrit. En plus des pouvoirs de base de l'esprit Surveillant, analogues à la-voix-de-plus-en-plus-basse pour la Belle Amenti, Avaleur a le pouvoir de faire disparaître aux yeux de tous une âme morte dont le mage connaît le Ren, sans que le mage lui-même la perde de vue, et ce **dans toutes les régions de la Douat**. Toute tentative de localiser l'âme morte concernée devient inutile, hormis en conjonction avec le Regard du Seigneur de la Soif, ou à moins qu'elle soit dans la Barque Solaire de Sokaris et recherchée par les âmes-oiseaux du dieu Khepra.

La cohésion des âmes multiples: Ce pouvoir permet au mage d'établir un lien entre une âme morte ou vivante et toutes les âmes mortes ou vivantes en relation forte avec cette âme. **Ce pouvoir s'applique dans la Douat et le Monde Matériel à la fois et peut être invoqué dans toute région de la Douat.** Le mage doit être en présence de l'âme morte dans la Douat après l'avoir localisée, ou en présence physique de la personne vivante. Si la victime n'est pas consentante on fait un jet nécro/Ka ou un jet de volonté. Transcendance dépensée. Ce pouvoir permet donc à l'esprit du mage d'entrer en contact avec les âmes mortes ou les esprits des personnes vivantes concernées, sans forcément les localiser. Il peut communiquer comme par télépathie avec morts et vivants joints par ce pouvoir, et éventuellement leur permettre de communiquer avec l'âme vivante ou morte sur laquelle a été pratiquée ce pouvoir (dans les limites des cœurs Ib et Hati pour les âmes mortes). Ce pouvoir permet donc d'apprendre beaucoup sur l'histoire de la personne, de découvrir des secrets ignorés ou oubliés de la victime elle-même. A l'issue de ce pouvoir le mage a $n+b\%$ de chances d'apprendre le Ren de l'âme morte si sa victime en est une. b est un bonus inférieur ou égal à n , dépendant du nombre des âmes contactées et des contacts établis, et le cœur Hati du mort est éventuellement augmenté.

Les créatures Kseimi, gardiennes des routes de l'Au-delà: Apparaissant sous la forme de majestueux vautours aux ailes noires et blanches, les créatures Kseimi gardent les voies liant la Douat au Monde Matériel ainsi que celles liant la Douat au monde des rêves. **Elles peuvent être invoquées en toute région de la Douat.** Elles gardent notamment les liens unissant les mages à leur reflet, les morts-vivants à leur âme morte, les Procurateurs et les Suppliants à leur âme morte lorsqu'elle se trouve dans la Douat, ou le lien unissant les Ushebtî à leur contrepartie de cire. Elles peuvent donc remonter ces liens et en déduire la localisation physique de toute contrepartie matérielle de toute entité présente dans la Douat. (éventuel Jet de volonté) Transcendance dépensée. Elles peuvent aussi interdire à une entité quelconque déjà vue (dans la Douat) de quitter la Douat pour s'incarner dans le Monde Matériel, comme un démon Sui, ou à une entité quelconque déjà vue (dans le Monde Matériel) d'entrer dans la Douat, même si cette entité n'est pas localisée par le mage. On règle cela par un simple jet d'opposition selon le cas, leur Force étant le double de l'affinité nécromantique du mage qui les a invoquées. **Ce pouvoir est applicable dans toute région de la Douat. Transcendance dépensée, bannissement valable jusqu'au prochain crépuscule.**

Elles ont de plus un rôle essentiel par rapport au Monde des Rêves. Lorsque le mage est en présence d'une âme morte, il peut les envoyer à la recherche de personnes vivantes et rêvantes liées à cette âme morte, et envoyer, simultanément à son reflet platonien son reflet onirique pour s'insérer dans un rêve commun où elles soient présentes. Les créatures Kseimi les trouveront automatiquement. Le mage dispose alors d'un pouvoir sur ce rêve commun, équivalent à *recherche onirique, aliénation forcée, armes oniriques et art des rêves*. Sous l'influence de l'art des rêves du nécromant le rêve devient spontanément le reflet déformé de ce qui se passe dans la Douat. Les rêveurs inspirent alors les Créatures Kseimi qui pourront alors intervenir en faveur du mage, dans la Douat. Les Créatures Kseimi ajoutent de plus le rang arcanes+création à la conscience onirique du mage, tant qu'il pratique ce pouvoir. Transcendance dépensée, valable jusqu'à rupture. Si les rêveurs sont volontaires, le contact peut s'établir sans passer par une âme morte. Les mages utilisent parfois ces alliés étranges en envoyant ainsi un rêve racontant leurs actions dans la Douat. Ce qui se passe dans la Douat et dans le Monde des Rêves se confondent un instant, grâce aux créatures Kseimi, en une seule réalité.

Le dieu à double Tête de Lion: Créature de la Douat affiliée à Toum, c'est une manifestation de celui-ci. Toum est l'un des architectes de la Douat, il peut façonner la Douat selon son désir et également permettre à une âme consentante présente dans le Tehenet, ayant traversé le Sanctuaire de Maat et remporté l'épreuve de la Confession Négative, de rejoindre paisiblement le Sanctuaire d'Hermopolis, sans qu'aucun prêtre ou créature de Seth ne puisse l'attaquer. Transcendance dépensée, valable jusqu'à ce que l'âme concernée entre dans le Sanctuaire d'Hermopolis. Le prêtre qui l'invoque peut également **agir sur l'architecture de la Douat en tout endroit de celle-ci**, et rendre toute localisation caduque par ce moyen notamment, ce pouvoir spécifique peut être invoqué dans toute la Douat. Ces modifications peuvent également servir à bâtir une sorte de mini-havre dans le Tehenet, voire même de créer de nouvelles créatures de la Douat (à voir avec le MJ).

*Horus est purifié, Seth est encensé;
Seth est purifié, Horus est encensé.
Je suis admis dans cette Terre,
et avec mes pieds j'en prends possession. (inv. 17)*

Éaque: cf. Minos [7]

L'encrier et la palette: Ce pouvoir permet d'avoir accès au Livre des Vies que tient Thoth, en sa qualité de scribe divin. Ce pouvoir est applicable **dans le Monde Matériel et dans toute région de la Douat**. Pour pouvoir l'invoquer, dans les deux cas le prêtre doit avoir dans le Monde Matériel un matériel de scribe et s'il pratique ce pouvoir dans la Douat il doit être capable de lire et d'écrire dans le monde physique en même temps et doit être accroupi dans la position d'un scribe, sans que rien ne vienne le perturber. En l'absence de matériel de ce type, le prêtre peut écrire avec son sang et ses mains, au détriment de sa santé.

*J'apporte avec moi l'encrier et la palette
 et je les remets entre les mains de Thoth, le Scribe Divin.
 En vérité c'est un grand mystère:
 voici que je deviens le Scribe de Thoth.
 J'apporte la pourriture d'Osiris, la poussière de son corps
 avec laquelle je trace les signes sacrés. (inv. 94)*

Le Livre des Vies contient toute l'Histoire du monde. Le prêtre voyage alors dans l'immensité du passé, pour comprendre un élément présent. La règle informelle est simple : le prêtre doit lui-même écrire dans le Livre des Vies pour pouvoir y lire régulièrement. Ce pouvoir permet d'écrire et de lire. Le prêtre consigne selon son désir ce qui lui semble notable et essentiel dans ce qu'il voit, ses pensées, ses impressions, des poèmes sur la beauté d'un instant... tout ce qu'il souhaite, tout ce qui lui paraît important.

Il enrichit ainsi le Livre des Vies à sa manière et selon ce à quoi il attachera de l'importance et la nature de ses contributions il pourra accéder à des dimensions de plus en plus occultes du passé, et apprendre ce que nul ne saurait dire. Qu'il lise ou écrive, ce qu'il lit ou écrit sera tracé en même temps par ses mains, comme dans une sorte de transe. Ce pouvoir change aussi la vision du prêtre lui-même, et éveille son âme à une pensée plus subtile que la sienne, lui permettant d'exprimer des savoirs qu'il conçoit à peine, en bref de transcender sa perception de la réalité vers un niveau plus élevé, moins lié à son expérience sensible immédiate, mais à quelque chose de transcendental au sens Kantien du terme.

Au MJ d'interpréter comme il le souhaite ce pouvoir, en se souvenant qu'il est l'essence même de Thoth en temps que divinité de la connaissance. Certains prêtres ont pu ainsi apprendre les secrets de la magie d'Épousaï en se plongeant dans le passé du premier des Mages. Le Livre des Vies est une bibliothèque infinie de la Douat, et il appartient aux prêtres de Thoth d'enrichir l'une comme l'autre, car leur vision est unique et précieuse ; c'est pour cela que le Dieu les a choisis, *car Thoth aime voir le monde à travers des yeux mortels*. Il s'agit donc de voir, d'apprendre et d'offrir. Un prêtre de Thoth manifeste sa dévotion en enrichissant la bibliothèque d'Hermopolis de ces visions que lui donne ce pouvoir, et le Livre des Vies de ce que lui montre le Monde.

L'éventail de Perséphone: Ce pouvoir créé par les Prêtres-Nautes est devenu un classique de toutes les autres voies. Il s'applique dans le Monde Matériel et a un effet identique aux Tours du Silence des draconistes (cf. *Inhibition*) et dure n heures.

L'hirondelle ivre des parfums de l'horizon en flammes: La métamorphose en hirondelle est à l'origine associée à la déesse Serket à tête de scorpion, mais c'est un enchantement puissant qui s'est peu à peu répandu de par son utilité. *thi guimef* permet de retrouver une âme morte, mais pas un reflet s'il n'est pas mort-vivant. C'est ce que permet au contraire l'hirondelle justement, parce qu'elle parcourt à la fois la Douat et le Monde Matériel. L'hirondelle retrouvera donc tout reflet déjà rencontré dans la Douat, en donnant sa localisation dans la Douat si le reflet s'y trouve, et la localisation du mage correspondant dans le Monde Matériel, décrite sous la forme d'une localisation géographique relativement précise (elle indiquera la ville, mais pas la rue). Jet de volonté pour ne pas être repéré. Ce pouvoir peut paraître redondant avec celui des Surveillants, à ceci près que l'Hirondelle parcourt toute la Douat et non une unique région, et qu'aucun Surveillant ni aucune protection n'est efficace contre elle. Seul un jet de volonté peut fonctionner. En cas d'échec, il est impossible de recommencer avant la prochaine aube.

*Je connais les Chemins Mystérieux de la Région des Morts,
 et les sentiers des champs des bienheureux ne me sont étrangers.
 J'arrive, ayant brisé la résistance de mes ennemis...
 Cependant, je vois mon cadavre sur la terre:
 dans son cercueil il repose, immobile...*

(inv. 86 : Pour être transformé en hirondelle)

Hrimgrimnir, le Gardien du Nifelheim: Créature de la Douat affiliée à Hel. Hrimgrimnir est aussi un Géant, gardien du Nifelheim. Bien que lié aux Mondes de Brume, il peut être invoqué en tout lieu de la Douat et du Nifelheim, soit selon son incarnation platonienne soit selon son incarnation réelle. Il a le plus souvent la forme d'un homme petit, ressemblant à un Nibelung, dont les cheveux et la barbe blancs comme neige tombent à terre. Armé d'une longue hache plus proche d'une hallebarde, et vêtu d'une longue armure de mailles couleur de terre, il a au lieu d'yeux dans ses orbites de petites portes de fer qui s'ouvrent parfois pour laisser passer des chauve-souris enflammées qui voient à sa place.

Invoquer cette créature permet au Totenmeister d'entrer dans la partie des Mondes de Brume où les âmes Supplantes et Procuratrices du Nifelheim sont arrachés à la Douat: **la Grève Noire**, au bord des eaux glacées de la Source Hvergelmir, qui relie la Douat au Nifelheim.

Hrimgrimnir est celui qui arrache les âmes à la Douat en les plongeant dans Hvergelmir et est par ailleurs le gardien de cet endroit, et sa force y est égale à 40 (ou 2*nécro si c'est supérieur à 40), gare, donc. Dans la Grève Noire, face à un reflet platonien qui essaie d'entrer dans la Grève Noire sans son accord, il peut tuer directement sa contrepartie dans le Monde Matériel et l'emporter en tant qu'âme morte du Nifelheim (force/nécro), en arrachant directement son âme à la Douat. Il peut également choisir de la chasser de la Douat pour une durée quelconque. Il peut également chasser toute créature de la Douat jusqu'au prochain crépuscule, détruire ou chasser une âme morte dans une région quelconque de la Douat pour une durée quelconque.

Il peut également intervenir de la même manière partout dans les Mondes de Brume, mais n'a alors qu'une force égale du double de l'affinité nécromantique du Totenmeister. Dans le reste de la Douat, sa force est égale au double du rang en arcanes du Totenmeister. Il peut détruire une âme morte. Il peut aussi la chasser dans une région quelconque jusqu'au prochain crépuscule, de même pour les créatures ou reflets. Il peut également prendre un point d'affinité nécro à un reflet tout en le chassant et le donner au Totenmeister qui l'a invoqué.

Dans le Monde Matériel Hrimgrimnir est un Titanide puissant, mais il ne peut quitter le Nifelheim. Hrimgrminir peut donc être invoqué par le

Totenmeister si celui-ci s'y trouve. Hrimgrimmir a souvent dans le Nifelheim la forme d'un Dragon noir (cf. Titans et Titanides) et sa présence est environ de 3000. Il est donc extrêmement puissant et il existe une chance de chances qu'il réponde à l'appel du Totenmeister... et la suite est à la discrétion du MJ. Hrimgrimmir est avant tout un gardien. Il ne protègera pas un Totenmeister pour le protéger, mais uniquement si cela lui permet de contenir une menace sur la bonne marche du Nifelheim.

Le lion Rehu: Créature de la Douat affiliée à Seth. Sa force est égale à l'affinité nécromantique du prêtre qui l'invoque. Elle peut dévorer ou chasser dans une région quelconque une âme morte, chasser une créature de la Douat ou un reflet jusqu'au prochain crépuscule (dans une région quelconque de la Douat pour les morts-vivants). Force/Ka ou Force/Affinité nécromantique du reflet.

*Recule donc ! Recule, ô Lion Rehu!
Des flammes sortent de ta bouche;
ta tête est entourée de feu;
mais par la puissance de ma Parole
tu seras repoussé! (inv. 17)*

Mange-serpents: C'est le Gardien du cinquième Arrit. Outre ses pouvoirs de Gardien, similaires pour le Tehenet aux pouvoirs des deux premiers gardiens, il a le pouvoir de désenvoûter des êtres quelconques **dans le Monde Matériel** (Jet de volonté du responsable de l'envoûtement).

Le Manuscrit inachevé de Memphis: Dissimulé dans la tombe du magicien Nenoferkeptah, écrit de la main même de Thoth, ce texte a été volé depuis par le Prince Satni, fils de Ramsès II, magicien confirmé et égyptologue avant la lettre. Il contient des secrets d'une magie puissante, **réservée au Monde Matériel**, donnant au mage qui la pratique des pouvoirs des magies d'Egypte et d'Ethiopie, deux nations de l'Ancien Monde. Ces pouvoirs constituent une magie à l'intérieur de la magie nécromantique, sans rapport avec la Mort ni avec la Douat.

On distingue les chapitres suivants : Animation des objets de cire, Réincarnation, Bannissement des créatures non-vivantes, Contrôle des vents et de la foudre, Manipulation des Rêves. Ce sont cinq secrets de la magie de Thoth, réservés à ses magiciens. Mais ayant été volé avant son achèvement, la magie que renferme cet ouvrage est incomplète et dangereuse. Chaque mage doit alors comprendre le sens du papyrus selon sa pensée et définir lui-même l'effet et l'étendue de ces pouvoirs lorsque lui les utilise. Chaque fois qu'il invoque le pouvoir de ce Manuscrit il apprend à mieux en contrôler les effets (Transcendance dépendante, 1 effet).

Il doit également avoir en sa possession une copie de ce manuscrit, rédigée avec le plus grand soin, et selon les traditions, afin de le relire régulièrement, car c'est un manuscrit particulièrement puissant. Si le mage utilise souvent son pouvoir, on dit que le manuscrit s'étendra de lui-même : de nouvelles invocations seront révélées au mage sous la dictée de Thot lui-même, qui les ajoutera au texte existant durant son sommeil.

Ce pouvoir n'est pas lié au pouvoir *wehay ne metch'e mbeh phej nathhe a wetaf se n wat nafe* dans la mesure où il n'implique pas la lecture d'un texte nécromantique. Posséder le manuscrit sous une forme ou une autre n'est pas nécessaire à l'instant de l'invocation du sortilège, mais de manière générale pour pouvoir s'imprégnier de son sens par des lectures successives.

Les Mystères d'Hermopolis: Ce pouvoir permet au prêtre d'avoir accès au savoir invisible de Thoth. C'est une version beaucoup plus puissante d'accès au savoir de Thoth que les esprits-serviteurs cynocéphales. Ce savoir concerne aussi bien la Douat que le Monde des Vivants et ce pouvoir peut être invoqué **dans toute région de la Douat et dans le Monde Matériel**. De même que les Iaani confèrent au prêtre un pouvoir de détection du mensonge automatique sans jet de volonté pour y résister, lorsqu'ils sont présents, les Mystères d'Hermopolis, lorsque le prêtre les invoque, lui permettent de lire dans les pensées de toute personne présente à moins de n mètres dans son champ de vision, sans que celle-ci ait le droit à un jet de volonté (résistance à la magie applicable cependant). La personne ainsi sondée est cependant consciente que ses pensées sont espionnées, mais ne saura pas a priori de qui cela vient.

L'œil d'émeraude: Il s'agit d'un talisman *Uadj* représentant l'œil de Râ. Il ressemble à un œil d'*Uadjet* (l'œil égyptien qu'on voit partout). Le prêtre doit sacrifier en Transcendance vive le coût du sortilège. Le talisman reste alors actif en permanence sur la personne du prêtre seule, **partout dans le Monde Matériel et dans la Douat**. Ce talisman confère à son créateur, lorsqu'il le porte, le pouvoir d'une double-vue en permanence dans le Monde Matériel, **sans jet de volonté** (mais la résistance à la magie s'applique), et une vision dans la Douat équivalente aux Paroles de Nout.

*Voici un talisman Uadj taillé dans une émeraude.
Il protège contre le Mal.
Thoth le donne à ses serviteurs. (inv. 159)*

Les paroles révélées par Thoth pour entrer dans le Disque Solaire: Ce pouvoir permet de voir le monde à travers l'œil de Râ, comme la Vision d'*Uadjet*, mais s'applique uniquement au Monde Matériel. Sa particularité est qu'aucun jet de volonté n'est possible pour celui qui est observé (la résistance à la magie s'applique nonobstant), ce qui est mieux que la Vision d'*Uadjet* qui a cette propriété uniquement pour ce qui a trait à la nécromancie. En revanche il ne donne pas les renseignements spécifiques à la nécromancie que peut donner une Vision d'*Uadjet* ou des paroles de Nout, et n'a pas non plus l'universalité du Regard du Seigneur de la Soif.

*Voici que je me fraie un passage
Vers le Disque solaire...
En vérité Râ vit!
La Tortue est morte!
Voici qu'est purifié mon cadavre,*

*et que les os d'Osiris ont été purifiés.
En vérité Râ vit!
La Tortue est morte!
Et l'habitant du cercueil
n'aura pas à redouter le Mal.
En vérité Râ vit!
La Tortue est morte!
Voici qu'elle est protégée par Kehsennuf,
la chair inerte du mort!
Car c'est Râ qui vit!
La Tortue est morte!
Ecoutez ! On tire les verrous des Portes!
Je puis en franchir le Seuil! (inv. 161)*

Que mon âme soit placée tel un joyau sur le front de Râ: Ce pouvoir permet de détruire seulement le Khabit d'une âme morte non mort-vivante localisée. Le pouvoir est automatique si l'âme est consentante (Ib supérieur ou égal à 3) et sinon nécessite un jet nécro/Ka. 1 seul essai possible pour chaque âme.

*Ô œil d'Horus ! Délivre mon âme!
Place-la, telle un joyau, sur le front de Râ!
Quant à vous, démons qui emprisonnez Osiris,
puissiez-vous être plongés dans les ténèbres!
Que mon ombre ne soit pas capturée par vous!
(inv. 92)*

Sceau de Thoth (Ren): Ce pouvoir permet au prêtre de conduire l'âme du Mort dans le Sanctuaire d'Hermopolis, qui est le deuxième Havre des Juges et le cinquième des Havres Essentiels, après qu'il a subi le Rituel de la Confession Négative dans le Sanctuaire de Maat du Mesket. Le sceau de Thoth fait de lui une âme élue, son Ankh devient alors élue, qu'elle soit à 0 ou 1, et ce de manière permanente. Avoir reçu ce sceau est une condition impérative pour accéder au Havre des Protecteurs de l'Agarit.

Le Temple du Dieu Uhem-Hra: Il s'agit d'un Havre particulier du Tehenet. C'est le temple des profanes, des âmes mortes qui choisissent de rejeter le jugement des Dieux. Ce Havre mystérieux est devenu en fait assez vite le Havre des mages nécromants, des voies interdites méprisées ou haïes des voies divines. Ce pouvoir permet donc d'y entrer. Ce Temple est assez facilement accessible au premier abord, mais les mystérieuses créatures qui le gardent ont découragé ceux qui ne disposaient pas de ce pouvoir de tenter l'expérience. Ce Temple sert de lieu de protection pour le nombreux mages nécromants mort-vivants mais aussi de lieu d'enseignement et d'échange. C'est en fait l'école de nécromancie par excellence, où les nécromants novices ou moins novices suivent leur enseignement. C'est aussi un lieu où un mage nécromant pourra entrer en contact avec d'autres nécromants, et avoir éventuellement accès à un savoir livresque impossible à trouver dans le Monde Matériel. Ce Temple contient une gigantesque bibliothèque dont on dit que l'âme d'Imhotep elle-même la préserve de la violence du monde. S'il ne contient pas de Hiérophante comme un havre divin, il remplit plus ou moins la fonction d'un Havre pour les mages nécromants.

*Je me suis ensuite couché dans ma tombe,
au milieu des actions de ma vie passée.
Dorénavant je ne rencontrerai plus d'obstacles.
Voici que j'arrive au temple du dieu Uhem-Hra
et que tu me contemples en silence.
Je transmets à ce dieu les ordres des dieux anciens.
En vérité, je puis servir de guide aux dieux inférieurs. (inv. 123)*

Visage-d'Hippopotame-terreur-des-rebelles: C'est l'Huissier du cinquième Arrit. Il est semblable à La-voix-de-plus-en-plus-basse mais peut en plus être invoqué dans le Monde Matériel. Sa lame agit alors comme un bonus égal à l'affinité nécromantique du prêtre sur toute action visant à lire les pensées d'une personne, et de plus lui donne le pouvoir de savoir si on lui ment ou non automatiquement dans tout ce qu'il entend (Jet de volonté à chaque mensonge). Dans cette application, ce pouvoir dure n minutes.

9. Pouvoirs de la Neuvième Heure

Même sanctifiée, même purifiée, l'âme morte doit affronter à nouveau Seth et traverser le Lac de Feu. Cet affrontement n'est plus obligé, mais contingent. Néanmoins les prêtres de Seth laissent rarement échapper cette nouvelle occasion de transformer l'âme en larve.

Bénédiction du Serpent, fils de la Terre: Ce pouvoir symbolise le lien unissant les morts à la Terre nourricière, à la vie, le serpent étant pour les Egyptiens la créature terrestre par essence. Utilisé dans la Douat ou dans le Monde Matériel, il permet à un mort-vivant consentant (Ib>2) (éventuellement le mage lui-même) de dormir, ou du moins de feindre le sommeil. Transcendance dépensée, valable jusqu'à la prochaine aube. Par ce faux sommeil le mort-vivant peut notamment utiliser tous les pouvoirs de nécromancie exigeant normalement que le mage dorme dans le Monde Matériel. Un reflet onirique est alors créé, qui est en fait une réminiscence de l'ancien reflet onirique qui était celui de l'âme de son vivant.

Dans le Monde Matériel le mort-vivant aura l'air de dormir, même de respirer, et rien ne pourra le distinguer d'un être vivant (sauf par une vision d'Uadjit ou un Regard du Seigneur de la Soif ou un autre sortilège permettant de voir au-delà des apparences; jet de volonté du mort-vivant). Dans la Douat son âme sera renforcée par ce pouvoir et son Ka sera momentanément quadruplé tant que l'âme morte restera inoffensive dans la Douat. Sinon il ne s'éveillera pas mais son Ka redeviendra normal. L'âme morte du mort-vivant sera consciente de ce qui arrive à sa contrepartie réelle.

*Je suis un fils de la Terre.
Longues furent mes années...
Je me couche au Soir
et je renais à la vie, le Matin,
selon les rythmes millénaires du Temps.
Je suis un Fils de la Terre
et lui demeure fidèle.*

(inv. 87 : Pour être transformé en serpent)



La déesse aux yeux d'émeraude: Créature de la Douat affiliée à Serket, dont elle est une incarnation. **Elle peut être invoquée partout dans la Douat mais aussi dans le Monde Matériel.** Dans les deux cas elle apparaît sous la forme d'un scorpion noir aux yeux couleur d'émeraude, perché sur l'épaule du prêtre. Transcendance bloquée. Dans la Douat elle ajoute un certain bonus à l'affinité nécromantique du prêtre, non-cumulable avec un autre, pour tous jets ultérieurs (notamment pour l'utilisation des lames des gardiens) : Au Seuil de l'Amenti +4, La Belle Amenti+8, Le Re-Stau+2, Sekhem+16, Le Mesket+16, Le Tehenet +4, L'Agarit+16, le Sekht-Ialu+2. Si on souhaite la chasser, sa Force est égale à 3n. Dans le Monde Matériel elle procure au prêtre un bonus sur tous ses jets égal à +5+E(n/5) et le rend insensible à l'épuisement. Si le scorpion est attaqué d'une manière ou d'une autre dans le Monde Matériel, il sera détruit mais se nourrira ensuite de celui qui l'a attaqué pour s'incarner, sous la forme humanoïde de la déesse Serket par exemple... Les gens avertis ne s'attaquent pas au scorpion aux yeux d'émeraude et attendent qu'il disparaisse, par exemple en tuant celui qu'il protège.

La déesse-serpent Naau: Semblable aux Esprits à tête de crocodile dont elle est l'ennemie jurée, elle peut être invoquée **partout dans la Douat et dans le Monde Matériel.** Transcendance dépensée, invocation valable jusqu'à l'aube suivante, coût doublé si invoquée dans le Monde Matériel. Son pouvoir se borne à s'incarner en le mage qui l'invoque ou en toute autre personne volontaire, le protégeant ainsi des atteintes des Esprits à tête de crocodile dont la Force est inférieure au (double de l'Affinité nécromantique du mage qui l'a invoquée + le Ka (ou puissance de l'âme) de la personne en qui elle s'incarne).

Le dieu solaire Septu: Créature de la Douat affiliée à Osiris. Il peut être invoqué **partout dans la Douat.** Il peut chasser une âme morte dans une région quelconque de la Douat ou la détruire, il peut chasser hors de la Douat (ou dans une région quelconque pour les morts-vivants) reflets et créatures, et prendre éventuellement autant de points de Transcendance vive au reflet que sa Force. Sa Force est égale à l'Affinité nécromantique du prêtre qui l'invoque. S'il est invoqué durant le jour il peut alors renforcer la lame du Gardien de la région où il se trouve, si elle est utilisée par le prêtre, d'un bonus égal sa Force par sa simple présence aux côtés du prêtre.

La divinité dont le nom ne doit pas être révélé:

*J'ai forcé mon entrée dans l'Amenti
J'ai présenté son sceptre à l'esprit stellaire de Sirius
et le diadème Nemmès à la divinité
dont le nom ne doit pas être révélé. (inv. 180)*

Limité au **Monde Matériel** ce redoutable pouvoir permet de s'attaquer à une âme arrachée à la Douat, mais dont l'intégrité n'a pas été préservée, c'est en quelque sorte le complément des **Neuf Hymnes**. Anges, Procureurs, Cendre d'Âme (donc entre autres Démons), Suppliants, Diables etc... toutes ces créatures formées à partir d'âmes arrachées à la Douat (ce pouvoir est sans effet sur les Procureurs et Suppliants dont les âmes sont encore présentes dans la Douat) sont la cible de cette créature de la Douat non-affiliée. On l'appelle parfois 'celle qui est née de l'ombre d'Up-Uaüt' car elle suit souvent celui-ci lorsqu'il a retrouvé la trace d'une âme sous une de ces formes. Comme les Neuf Hymnes c'est un pouvoir visant à détruire principalement ce que crée la Basse Nécromancie.

Le prêtre doit tout d'abord désigner une âme en particulier, qui sera la cible de la Divinité. S'il ne peut désigner aucune âme qui fasse partie de la créature, alors il doit invoquer au préalable **Up-Uaüt, celui qui ouvre les chemins** afin d'identifier l'une des âmes présentes dans la créature concernée.

Une fois invoquée, la Divinité s'incarne dans une arme quelconque désignée par le prêtre. Cette arme devient alors indestructible, et acquiert le pouvoir de toucher la créature qui fut créée à partir de cette âme arrachée à la Douat, si immortelle et invulnérable soit-elle. Transcendance dépensée, valable jusqu'à la prochaine aube. Si la créature est touchée par cette arme, elle doit réussir un jet d'encaissement contre le sortilège, sans quoi l'âme qu'elle porte en elle, désignée par cette arme, est brûlée, au grand dam de son intégrité personnelle.

Les Enfants de Shu: Créatures de la Douat affiliées à Osiris. Le prêtre peut en faire apparaître n. Chaque Enfant de Shu donne au prêtre le droit de

tenter une unique fois de plus de localiser une âme morte précise, comme par le pouvoir *thi guimef*. Inutile de dire qu'il est difficile d'échapper à un prêtre d'Osiris.

Salut, ô Enfants de Shu! Salut, ô Enfants de Shu! (inv. 46)

Les Esprits à tête de crocodile: Créatures de la Douat affiliées à Seth. Elles appartiennent de plus à un prêtre de Seth par lequel elles ont été créées. Les Esprits à tête de crocodile ont le pouvoir de pouvoir sortir de la Douat à tout moment pour entrer dans le Monde Matériel. Leur nom sacré est Sui, et dans le Monde Matériel on les appelle les Servant de Seth.

*Toi, démon à la tête de crocodile,
pour qui les paroles de puissance arrachées de force
sont l'unique nourriture et le soutien de la vie... (inv. 31)*

Dans la Douat ils dérobent aux âmes les dons que leur ont conféré les autres divinités, les privant des sortilèges qui les protègent et se nourrissent des âmes qu'ils détruisent ainsi. Crées à partir des larves arrachées à la Douat, ils sont attachés au prêtre qui les a créés de manière indissoluble. Chaque prêtre de Seth peut avoir auprès de lui jusqu'à huit démons Sui, deux pour chaque point cardinal, investis chacun d'un pouvoir particulier. Cette présence du chiffre huit expliquerait le soutien que le Dieu des Bandelettes à l'éviction de Lidércnyomás et à l'établissement de la nouvelle harmonie diabolique.

Ce permet au prêtre de construire un démon Sui à partir des larves qu'il a arrachées à la Douat. Il permet aussi d'invoquer les démons déjà construits **dans toute région de la Douat et dans le Monde Matériel**. Pour dix larves arrachées à la Douat, le prêtre a le droit d'en conserver une pour en faire un démon Sui ou pour renforcer un démon Sui existant. Il les accumule dans les ruches de Hafe M'phe Time (cf. *la Géhenne*) jusqu'à atteindre le niveau nécessaire pour les transformer en tel ou tel démon par ce pouvoir. Ce pouvoir ne fonctionnera que sur des âmes qu'il a lui-même converties en larves. Le terme 'démon' est ici incorrect, car ces créatures ne sont ni diables ni démons, quoique, comme eux, ils soient créés à partir d'âmes mortes, et dépendent de la puissance des âmes mortes concernées. Leur statut est plus proche de ceux de monstres procureurs. D'ailleurs, en cas de mort du prêtre qui les a créés, ils reviennent à l'Anti-Pharaon de Hafe M'phe Time en tant que procureurs de Seth.

Invoqué en tout lieu, ce pouvoir permet au prêtre de faire apparaître les démons Sui attachés à sa personne. Dans les deux cas la Transcendance est dépensée. Une fois invoqués, les Esprits à tête de Crocodile restent avec le prêtre jusqu'à ce que celui-ci les renvoie.

Une personne utilisant Up-Uaüt ou un autre sortilège permettant de retrouver l'âme concernée retrouvera le Démon Sui concerné, mais la transformation est irréversible et l'âme est considérée comme brûlée, comme pour un Diable ou de la Cendre d'âme, sauf pour certains pouvoirs des Prêtres-Rois.

Un prêtre peut créer jusqu'à huit démons Sui, selon huit schémas inamovibles. Il y en a deux pour chaque point cardinal. Lorsqu'il les invoque, le prêtre doit prononcer ces paroles incantatoires :

*La grande divinité ancienne est tombée, renversée...
Elle repose sur le flanc, visage contre terre! (inv. 32)*

Le prêtre peut choisir de créer ses démons Sui dans l'ordre qui lui convient. Chacun a un rôle particulier et un coût associé en nombre de larves d'une part, et en Ka. Pour qu'il puisse être créé un nombre correspondant de larves doit être utilisé, pour une somme des Ka supérieure ou égale au coût en Ka. A chaque démon Sui est ainsi associé un certain nombre de larves et un nombre de points de Ka, ce qui lui permet d'avoir accès à plus ou moins de pouvoirs selon son rang.

Tous les esprits Sui ont le pouvoir de voyager dans la Douat d'une région à une autre librement, et de s'incarner à volonté dans le Monde Matériel aux côtés du prêtre qu'ils servent. Ils apparaissent dans les deux mondes sous forme d'hommes hauts de 2m50 environ, au corps ambré, vêtus d'un pagne blanc et dont la tête est celle d'un crocodile. Ils n'ont besoin d'aucune nourriture, ni de respirer, ne projettent aucune ombre sur le sol et sont invulnérables à toute forme d'attaque physique, leur seul point faible étant leurs yeux. S'ils sont crevés le Démon-Sui est définitivement détruit. Ils sont en revanche sensibles à la magie, bien que disposant par défaut d'une résistance de 50% et de jets de résistance égaux au rang en arcanes du prêtre qui les dirige.

- les esprits *iminthe* (ouest)

Ce sont les esprits les plus puissants, conçus pour s'attaquer aux créatures de la Douat, aux prêtres ennemis, et même aux incarnations des dieux.

Le mangeur d'étoiles, celui qui s'attaque au front d'Osiris est le plus puissant et le plus audacieux des démons Sui, c'est une véritable machine de guerre dans les deux mondes. Il maîtrise d'instinct toutes les armes.

rang	coût	pouvoirs dans la Douat	caractéristiques et pouvoirs dans le Monde Matériel
1	larves 3 Ka 40	Force : le double de l'Affinité nécromantique du prêtre chasse jusqu'à l'aube suivante les créatures de la Douat, et pour une Lune révolue âmes mortes et reflets, peut aussi à volonté détruire les âmes mortes vaincues	Armes +5, Esquive +10, 6 segments, Fo +3 bonus de +4 à l'Encaissement
	larves 6	Force : le triple de l'Affinité	Armes +10, Esquive +15, 8 segments, Fo +6

2	Ka 80	nécromantique du prêtre	bonus de +8 à l'Encaissement
3	larves 12 Ka 160	Force : le quadruple de l'Affinité nécromantique du prêtre	Armes +15, Esquive +20, 10 segments, Fo +9 bonus de +16 à l'Encaissement

Le premier maître du feu est une créature peu puissante en elle-même, mais capable de maîtriser le feu. Jadis appelée Esprit du Feu, elle était une créature protectrice, gardienne de la Lumière dans la Nuit, comme en témoigne ce passage:

*Voici l'Esprit du Feu. Il dit:
 « J'accumule les sables autour de ton tombeau caché.
 Je repousse les attaques des démons.
 Et grâce à mon feu,
 les montagnes peuplées de tombeaux se réveilleront à la lumière.
 Je traverse des routes plongées dans une éternelle nuit...
 Sache-le, ô Osiris! je te protège! » (inv. 151)*

Mais elle a finalement rejoint Seth après la résurrection d'Osiris. Cependant le premier Maître du Feu reste neutre dans les conflits opposant directement Seth et Horus, le prêtre le contrôlant ne pourra lui demander d'attaquer directement les intérêts des quatre autres voies divines. Il n'y a qu'un seul rang pour ce démon-Suï. Son coût est identique à celui du Mangeur d'Étoiles de rang 1. Sa force en tant que créature de la Douat est égale à celle du Mangeur d'Étoiles de rang 3, à ceci près qu'il ne peut agir que sur les manifestations du feu dans la Douat (ce qui inclut certaines créatures). Il peut également en créer (sans combustible), ce qui aura un effet équivalent à du feu normal.

Dans le monde matériel, le premier maître est un sorcier pyromancien de niveau égal au rang en arcanes du prêtre qui le contrôle (sortilèges 6, création 3). N'ayant aucune Transcendance personnelle, le démon Suï peut utiliser celle du prêtre sans qu'un contact physique soit nécessaire (et sans chance de perte définitive). Le premier maître n'est en fait qu'une sorte d'homoncule par lequel le prêtre mortifère peut jouer au sorcier pyromancien. Seth n'est pas le prince du feu et du désert pour rien...

- les esprits *yebthe* (est)

Le Chasseur de la Douat, celui qui dévore les démons errants est une puissante créature, dont la raison d'être est de protéger le prêtre des créatures de la Douat, surtout celles qui sont non-affiliées. Les créatures de la Douat non-affiliées devront donc la force est inférieure à la sienne seront automatiquement chassées en sa présence. Les créatures affiliées auront le droit de combattre.

Dans le Monde Matériel il peut agir également contre les démons, les diables ou les anges par exemple, mais n'a aucun pouvoir sur tout être pourvu d'une âme, morte ou non. Il protégera par sa simple présence toute personne le souhaitant dans un rayon de n m des atteintes de tout démon, diable, ange, procurateur divin, ténébre etc... (mais pas les Titanides) ayant échoué à un jet de volonté dont le seuil varie suivant son rang (cf. ci-dessous). Le Chasseur peut devenir assez puissant, ce qui contribue à rendre les prêtres-mortifères particulièrement puissants contre leurs adversaires démoniaques, divins ou même diaboliques. Certaines mauvaises langues affirment que Seth crée ce Démon-Suï pour éviter que les prêtres les plus élevés dans la hiérarchie et capables d'invoquer des Diables parce que diabolistes, utilisent cet avantage pour supprimer leurs ambitieux subordonnés... Trop de mandarinat tue le mandarinat...

rang	coût	pouvoirs dans la Douat	caractéristiques et pouvoirs dans le Monde Matériel
1	larves 1 Ka 15	Force : rang de l'affinité nécromantique du prêtre	seuil de répulsion = affinité nécro du prêtre
2	larves 2 Ka 40	Force : le double de l'Affinité nécromantique du prêtre	seuil de répulsion= nécro + rang en arcanes du prêtre
3	larves 4 Ka 65	Force : le triple de l'Affinité nécromantique du prêtre	seuil de répulsion= nécro + 2*rang en arcanes du prêtre

Le second maître du feu est une créature semblable au Premier Maître du Feu. Entièrement dévouée à Seth et prête à attaquer n'importe qui sans complexes, elle est de ce point de vue rivale du Premier Maître du Feu, mais moins puissante. Pour le même coût en larves et en Ka sa force en tant que créature de la Douat est la moitié de celle du premier maître.

- les esprits *rouse* (sud)

Le nécrophage, porteur de la flamme rouge est une créature semblable aux deux Maîtres du Feu, mais elle manipule l'énergie négative. Dans la Douat son pouvoir permet de soustraire définitivement à un adversaire nécromancien des points d'affinité nécromantique. Pour cela, le prêtre doit lui céder la lame correspondant au lieu, et le laisser combattre à sa place. Le nécrophage combat en ajoutant sa force à celle de la lame, laquelle n'a plus alors que la valeur des points de Transcendance sacrifiés par le prêtre pour l'augmenter. En cas de réussite le point d'affinité nécromantique est perdu par la victime, en cas d'échec le nécrophage est chassé **et la lame avec** jusqu'au crépuscule suivant.

Dans le monde matériel le nécrophage peut utiliser la Transcendance du prêtre (sans contact ni risque de perte définitive) pour lancer des sortilèges de sorcier de l'énergie négative (cf. Sorciers Élémentalistes), dont le niveau équivalent dépend du rang (sortilèges 6, création 3).

rang	coût	pouvoirs dans la Douat	caractéristiques et pouvoirs dans le Monde Matériel
1	larves 3 Ka 30	Force : rang de l'affinité nécromantique du prêtre	niveau équivalent de sorcier = 1
2	larves 5 Ka 90	Force = nécro + arcanes	niveau équivalent de sorcier = 4

3	larves 7 Ka 270	Force = nécro+arcanes+création	niveau équivalent de sorcier = 16
---	--------------------	--------------------------------	-----------------------------------

L'abeille d'hiver est le seul des démons Sui qui puisse envahir le monde des rêves et même tuer quelqu'un durant son sommeil. Il peut s'unir au double onirique du mage dans les rêves de celui-ci et ajouter sa Force à son degré de conscience onirique. En tant que créature du Monde des Rêves, l'abeille d'hiver a un degré de conscience onirique égal à sa Force. Elle dispose d'une chance unique pour une cible donnée (et ce même si elle a été invoquée par un autre prêtre) de tuer la personne dont elle attaque le double onirique. Le double onirique de la victime doit avoir au préalable avoir été enfermé dans un rêve dont le double onirique du prêtre soit l'hôte. Elle se trouvera alors assaillie par des cauchemars si atroces qu'elle aura alors (niveau du prêtre)% de chances de mourir, laissant un cadavre dont le visage sera tordu dans une expression de peur intense. Aucun jet de résistance n'est autorisé mais la résistance à la magie peut s'appliquer avant de tester ce pourcentage. Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'en hiver, soit de décembre à février.

Dans la Douat son pouvoir est nettement plus modeste : elle procure un bonus de +15 à toute tentative de localisation d'une âme. L'abeille d'hiver n'a qu'un seul rang et son coût est de 4 larves et un Ka de 50.

- les esprits *mhithe* (nord)

Le prêtre des violences aux paroles venimeuses est une créature qui excelle à la manipulation. Conçue à l'origine pour semer la discorde et le chaos, elle dispose dans le Monde Matériel de pouvoirs lui permettant d'influencer et de tromper ses victimes. Dans la Douat elle peut se substituer au double platonien du prêtre : le prêtre est présent dans la Douat à travers elle, et peut utiliser à son profit en plus de ses aptitudes habituelles de double platonien le pouvoir de cette créature : apparaître selon n'importe quelle forme. En effet, le prêtre peut choisir d'apparaître comme une créature de la Douat, un revenant, ou un double platonien d'un autre prêtre ou nécromant, et même reproduire l'illusion d'un lien sacré. Le prêtre disposera donc d'un pourcentage de chance (variable suivant le rang de la créature, cf. ci-dessous) de renvoyer à toute tentative de détection une réponse fausse de son choix.

Dans le Monde Matériel la créature peut prendre l'apparence d'une quelconque personne déjà vue par le prêtre, parle toutes les langues, dispose d'un charisme variable suivant son rang, de plus il semblera toujours être parfaitement sincère et **toute forme de détection magique concluera automatiquement en ce sens.**

rang	coût	pouvoirs dans la Douat	caractéristiques et pouvoirs dans le Monde Matériel
1	larves 3 Ka 20	tromperie 40%	présence 20
2	larves 4 Ka 40	tromperie 60%	présence 30
3	larves 5 Ka 100	tromperie 80%	présence 40

Le mauvais architecte, destructeur des harmonies célestes est une créature extrêmement puissante et dangereuse. Dans la Douat elle a le pouvoir de forcer le passage des Havres voire de les détruire. Dans le Monde Matériel elle a un pouvoir dévastateur sur les objets magiques et lieux sacrés issus des autres voies divines, et de la nécromancie en général. La force du mauvais architecte est qu'il n'y a pas de limite à son rang : **son coût pour le rang k est égal à k larves et un Ka de k².**

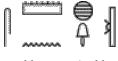
Dans la Douat sa force est égale à l'affinité nécromantique du prêtre + k. Elle ne peut être utilisée que de manière défensive. Le mauvais architecte peut ouvrir un passage d'une région de la Douat vers un Havre qu'elle contient ou hors de celui-ci pour un maximum de k reflets platoniens et/ou créatures de la Douat. Le pourcentage de réussite est de k% par tentative et il peut faire k tentatives par Lune sur un Havre donné. Le passage permet à quelques personnes de profaner le Havre mais ne l'endommage pas. En revanche le mauvais architecte peut choisir de détruire tout ou partie du Havre, le rendant potentiellement inutilisable en tant que Havre, par exemple si ses défenses sont détruites. Selon l'ampleur de la destruction voulue, le MJ fera attribuer une difficulté à un jet sur la Force de l'architecte. Au premier échec, l'architecte ne peut plus engager de destruction contre ce Havre avant la prochaine Lune.

Dans le Monde Matériel, il peut faire à volonté une *Dissipation*, un *Désenvoûtement* ou détruire toute forme de source inanimée (objet, lieu sacré...), mais uniquement **contre la magie nécromantique**. Le seuil du jet de volonté contre la dissipation ou la destruction d'une source inanimée est égal à 2k + le rang de l'extension arcane du prêtre contrôlant l'architecte. Il n'y a qu'une seule tentative possible pour un architecte donné sur une cible donnée.

Les Génies des Etoiles Fixes: Ce pouvoir permet au prêtre de relocaliser automatiquement toute âme qu'il a perdue de vue, si elle se trouve dans l'Agarit, Sekhem ou le Mesket, sinon ce pouvoir confère un simple bonus égal au rang en arcane+ rang en création du prêtre pour la relocaliser. Transcendance dépensée. Ce pouvoir permet également de ne jamais se perdre en voyageant dans le Monde Matériel ou la Douat. Transcendance bloquée. **Ce pouvoir peut s'appliquer à la fois dans toute région de la Douat et dans le Monde Matériel.**

Les Génies planétaires parcourant leurs orbites: Créature de la Douat affiliée à Horus-Khuti, ou Horus des Deux Horizons. Transcendance bloquée. Ce pouvoir permet au prêtre de doubler la puissance de son Affinité nécromantique pour tous les jets suivants tant que la créature est à ses côtés. Cependant la Force de la Crédure elle-même n'est égale qu'à l'affinité nécromantique du prêtre. Elle est invisible mais peut être vue par une Vision d'Uadjet, Paroles de nout, Regard du Seigneur de la Soif... et chassée, auquel cas les points de Transcendance vive bloqués sont considérés comme dépensés et le prêtre perd le bénéfice de ce pouvoir.

Modeleur-des-Pains-frappe-Voix: C'est le Gardien du sixième Arrit. Il est identique au Gardien du premier Arrit.

 **Nekhem ("réparer"):** Ce pouvoir est un équivalent des Neuf Hymnes, à ceci près qu'il permet de revenir sur le fait que l'âme ait perdu de son intégrité et de la rendre à la Douat, lorsqu'elle a été transformée en Diable ou en Procureur. Ce retour ne reconstruit pas l'âme telle qu'elle était : ce qui a été perdu dans la transformation reste perdu, mais il recrée une âme morte à partir de ce qui en reste. La nouvelle âme peut donc être sensiblement différente de l'ancienne. Le sortilège exige que le mage touche sa cible, si elle est matérielle et à défaut qu'il trouve un

moyen de la rendre matérielle. Si c'est en combat, le mage doit alors lancer le sortilège en incantation instantanée lorsqu'il parvient à toucher sa cible. La cible dispose d'un jet de volonté (ou de résistance à la magie) pour contrer le sort, et ce **même si elle est volontaire**. En cas d'échec, la créature est détruite et l'âme restituée à la Douat, plus particulièrement à l'Agarit. Le mage connaîtra sa localisation en ce cas.

Ne-point-taillader-le-Visage-du-Gardien-du-Lac: C'est l'Huissier du sixième Arrit. Il est semblable à l'Huissier du premier Arrit, à ceci près qu'il n'a aucun pouvoir sur les créatures qui ne sont pas originaires de l'Agarit.

Les paroles des quatre enfants divins d'Horus: Ce sont quatre pouvoirs en un. Chacun de ces pouvoirs peut être activé en bloquant la Transcendance vive du coût du sortilège. Meshta peut agir **dans toute région de la Douat**, elle permet au prêtre d'ajouter le double de son rang en arcanes à son Affinité nécromantique pour tous les jets défensifs à venir. Hapi peut également agir **dans toute région de la Douat**, elle peut compenser une perte définitive de points de Transcendance vive (éventuellement volontaire!) en rendant au prêtre max(points de Transcendance vive perdus pour cette blessure ; rang en arcanes), elle ne peut agir qu'une unique fois sur une blessure donnée. Duamutef et Khebsenuf agissent dans de Monde Matériel. Duamutef plonge le prêtre dans une sorte de frénésie magique semblable à une Rage Berzerk (cf. La description du Barbare dans les règles), il doit alors lancer sortilège sur sortilège, uniquement offensifs, et peut ignorer tout malus lié à son état de santé. Pour sortir de cette frénésie, il doit réussir un jet de volonté contre lui-même, en cas d'échec il continuera à attaquer, éventuellement des alliés s'il n'y a plus d'ennemi en vue. Khebsenuf rend le prêtre immunisé à toute forme du contrôle de l'esprit, d'illusion, dempoisonnement, de maladie, de blessure ou mort par chute ou strangulation, et lui donne un bonus de points de vie temporaires égal à son rang en arcanes.

*Voici Meshta. Elle dit:
 « Je suis ta fille. J'arrive pour te protéger.
 Obéissant aux ordres de Râ et de Ptah
 je rends inexpugnable ta demeure. »*

*Voici Hapi. Il dit:
 « J'arrive ici pour te protéger.
 Je raffermis ta tête sur tes épaules.
 Je consolide tes membres
 et je frappe tes ennemis; ils sont prosternés à tes pieds.
 Sache-le: ta tête t'a été restituée à jamais! »*

*Voici Duamutef. Elle dit:
 « Je suis ta fille qui t'aime!
 J'arrive ici pour venger Osiris!
 Voici que je prosterne ses ennemis à ses pieds! »*

*Voici Khebsenuf. Il dit:
 « Je viens ici pour te protéger.
 J'ai recueilli tes os et réuni tes membres.
 Voici que je t'apporte ton cœur
 et que je le remets en place,
 à l'intérieur de ton corps.
 Je rends forte et solide ta demeure. » (inv. 151)*

Porte-Visage: C'est le Surveillant du sixième Arrit. Il est semblable au Surveillant du premier Arrit. Mais sa lame peut être utilisée comme la lame du Gardien, de manière exclusivement défensive. Sa puissance se calcule alors comme une lame de Gardien et non comme une lame de Surveillant.

Rerek, le mangeur d'ossements: C'est une Créature de la Douat affiliée à Seth, apparaissant sous la forme d'un être hybride entre l'homme et la fourmi. Rerek peut être invoqué **dans toute région de la Douat et dans le Monde Matériel**. Rerek peut chasser créatures de la Douat et reflets pour sept nuits écoulées, chasser âmes mortes ou les détruire ou les transformer en larves (en dévorant une partie éventuellement comme par le pouvoir *ali thekh*) qui resteront dans la main du prêtre dans la Douat et se matérialiseront s'il choisit de quitter la Douat. Sa Force est égale à l'affinité nécromantique du prêtre qui l'invoque +z. z est égal au nombre de cadavres (quel que soit leur état) dévorés par Rerek dans le Monde Matériel, à concurrence de l'affinité nécromantique du prêtre. Dans le Monde Matériel Rerek apparaît et peut dévorer des cadavres, il retournera dans la Douat au moindre signe de danger.

Rhadamante: cf. Minos [7]

Sektet (Ren): C'est la Barque Solaire de Râ, correspondant aux heures de l'après-midi, donc du Crépuscule également. Elle peut remplacer la Barque du Dieu Sokaris dans l'Agarit et le Sekht-Ialu. En invoquant ce pouvoir, le prêtre invoque à la fois un moyen de locomotion pour ces deux régions, mais toutes les anciennes localisations deviennent caduques et Sektet confère à l'âme morte concernée une protection équivalente à une Ankh élue, de plus c'est une créature de la Douat affiliée à Râ, de force égale à la moitié de l'Affinité nécromantique du prêtre qui l'a invoquée, Force qui peut s'additionner à celle d'une autre créature éventuellement invoquée pour protéger l'âme. Transcendance dépensée, valable jusqu'à la prochaine aube.

Le Vent du Nord qu'envoie Nout, la déesse de l'Océan Céleste: Créature de la Douat affiliée à Nout (Protecteurs). Elle permet d'augmenter le Ka d'une âme morte en un pseudo-Ka équivalent au double de (son Ka+affinité nécro du prêtre+affinité Vie/Mort du prêtre). Transcendance dépensée, valable jusqu'à la prochaine aube.

10. Pouvoirs de la Dixième Heure

L'avenir fleurit à ma rencontre: C'est une invocation puissante qui s'écrit en général sur un étendard ou une pièce de tissu que l'on porte, créée par

la déesse Sekhmet à tête de Lynx. **Cet enchantement est valable dans toute région de la Douat et dans le Monde Matériel.** Transcendance dépensée, valable 1 heure. Toute personne portant la pièce de tissu (dans le Monde Matériel et dans la Douat) voit une de ses compétences, caractéristiques, affinités, ou même les points de vie... augmentées d'autant de point que le rang en arcanes du prêtre. L'étendard n'a cependant aucun effet sur le prêtre qui l'a créé.

*Ô toi, déesse à la tête de Serpent, regarde!
Je suis la Flamme qui éclaire des millions d'années à venir.
Voici la devise écrite sur mon étendard:
« L'avenir fleurit à ma rencontre ».
Car je suis la déesse à tête de Lynx. (inv. 34)*

La Couronne aux serpents: Ce sortilège place le cœur Ib et le cœur Hati du mort à 5, et l'immunisent à toute tentative de modification du cœur Ib et du cœur Hati. Transcendance bloquée. La couronne aux serpents ajoute également au ka du mort l'affinité nécromantique du prêtre qui l'a invoquée. Pouvoir applicable **dans toutes les régions de la Douat.**

*Voici! Mon visage a été dévoilé!
Mon cœur se trouve à sa juste place.
Ma tête est ornée de la Couronne aux serpents. (inv. 32)*

Les élixirs d'impondérables: Ce pouvoir, unique en son genre, est l'un des plus étranges que l'Ombrageuse Enfant ait créés pour sa Voie. Similaire aux Tisseuses d'Illusion aux doigts gelés, il permet de recréer une âme brûlée, mais aussi de reconstituer éventuellement des aspects d'une âme encore existante, ou encore de la retrouver plus facilement ou de découvrir son Ren...

Ce pouvoir ne s'applique sous sa première forme qu'à une âme que si le prêtre dispose du concours d'une personne ayant connu l'âme de son vivant, et qu'un lien émotionnel fort existe entre cette personne et l'âme concernée. L'idée en est la suivante : le prêtre applique ce pouvoir à un aspect du Monde Matériel qui rappelle (à lui ou à la personne volontaire) l'âme morte concernée, une couleur d'yeux, un son de voix, un lever de Lune, que sais-je encore? tout et n'importe quoi, et notamment des choses absolument impondérables, insaisissables, voire parfaitement abstraites. Le prêtre mimera alors le geste d'enfermer ce qu'il cherche à saisir dans un flacon et un liquide coloré apparaîtra dans le flacon : l'élixir d'impondérable. Si le prêtre fait appel à une autre personne, on considérera que ce sortilège le place en empathie émotionnelle avec la personne, si bien qu'il vivra aussi le souvenir emprisonné dans le flacon.

Sous sa seconde forme, ce pouvoir permet au prêtre d'enchanter une petite quantité d'eau contenue dans un flacon laquelle devra être d'une pureté presque parfaite. Le prêtre doit avoir une compétence en alchimie au moins égale à 8 pour pouvoir créer une eau si pure par distillations et précipitations successives. Ce flacon, s'il est porté par la personne concernée, se remplira de lui-même d'un élixir d'impondérable lorsque la personne revivra un souvenir suffisamment chargé émotionnellement.

Sous sa forme directe ou différée ce pouvoir permet de créer ces mystérieux élixirs d'impondérables. Leur usage premier concerne les nécromanciens : les élixirs peuvent les aider à recréer une âme brûlée, mais aussi de reconstituer éventuellement des aspects d'une âme encore existante, ou encore de la retrouver plus facilement ou de découvrir son Ren... voire éventuellement à trouver le Second Ren d'une âme revenante. L'efficacité d'un élixir d'impondérable est si variable qu'on préfère laisser au Meujeuh toute latitude d'interpréter ce pouvoir à sa guise, car aucune Galen ne sait exactement de quoi il retourne ni à quoi s'attendre.

Mais il existe un autre usage de ces élixirs qui les rendent à la fois merveilleux et dangereux, car ils peuvent devenir une drogue pour ceux qui n'ont pas su faire leur deuil d'une âme chère... En effet, sans avoir recours à nulle magie, toute personne humant le parfum se dégageant d'un élixir d'impondérable ou en buvant une gorgée revivra le moment évoqué par le souvenir concerné avec autant de chaleur de de précision que s'il se trouvait dans la peau de celui qui l'a vécu à ce moment précis.

Les fils de l'Hôte : Ce pouvoir est lié à celui que les Draco appelaient l'Hôte, de son nom draconique Suryavarman, le dragon enfermé à qui ils avaient volé sa connaissance de la nécromancie. Suryavarman a la particularité d'être présent par sa xoa (cf. *Titans et Titanides*) à la fois dans le Monde Matériel et la Douat, étant ainsi en quelque sorte un "dragon mort-vivant", même si les titanides ne sont pas des êtres vivants, et donc ne peuvent devenir revenants. Cette particularité a été beaucoup étudiée par les Draco, dans le but d'utiliser ce pont entre Monde Matériel et Douat d'une part, et d'autre part de recréer si possible cette situation à partir d'une xoa d'un autre titanide.

La quête de la Voie Impériale, c'est-à-dire la matérialisation de la Douat dans le Monde Réel, devait passer par les xoas, car les fondateurs de cette voie considéraient, à l'instar des sorciers dracomanciens (cf. *Io*), que tout l'univers était une unique xoa épanouie, celle d'*Io*, qui pouvait être appréhendée à travers des xoas mineures. Ce pouvoir est donc l'un des outils fondamentaux de la Voie Impériale.

Ce pouvoir se décline en deux volets : le premier permet de forcer une partie d'une xoa pure non-épanouie à s'épanouir dans la Douat de manière permanente, le second permet de matérialiser un havre de la Douat dans une xoa épanouie présente dans le Monde Réel.

La première utilisation correspond à la fabrication d'un venin enchanté particulier, qui devra être inoculé au Titanide considéré. Ce venin sera fait à partir du sang d'un enfant-dragon, qui sera ensuite enchanté par le mage. Le nécromant devra placer dans sa création autant de points de Transcendance charnelle (c'est-à-dire provenant d'un sacrifice librement consenti de points soustraits définitivement d'un potentiel de Transcendance vive) que la somme des valeurs des points de caractéristique associés aux régions de la Xoa qu'il veut épanouir dans la Douat de manière définitive (cf. *Titans et Titanides* >> *Règles de fonctionnement des Xoas pures non-épanouies*). Ensuite, le Titanide victime a droit à un jet d'encaissement contre le sortilège (ou de résistance à la magie), une fois l'inoculation matériellement accomplie. En cas d'échec de sa part, la contamination réussit. Le Dragon sera ensuite peu à peu transformé de manière à ce qu'une partie de sa Xoa s'épanouisse dans une région de la Douat choisie par le nécromant à l'origine du venin, qui y deviendra un havre dont la forme sera une sorte de réalisation des régions de la Xoa concernées. L'Autre de la Xoa ne peut être épanouie de cette manière, et restera toujours dans le Monde Matériel, sous sa forme originelle. Le Dragon perdra le bénéfice des pouvoirs des régions "mortes" telles qu'elles étaient avant, mais restera au contrôle de celles-ci sous leur nouvelle forme, autant qu'un Dragon puisse être au contrôle de sa Xoa épanouie, même partiellement. La partie restant dans le Monde Matériel peut en théorie à son tour être épanouie, comme c'est le cas pour le Dragon de *Khôme*. Les régions "mortes" feront apparaître des créatures de la Douat et apporteront de nouveaux pouvoirs au Dragon atteint, essentiellement dans le domaine de la nécromancie, évidemment. Il sera en un sens plus puissant, mais moins au contrôle de cette

puissance, puisque l'épanouissement d'une Xoa la prive de sa cohérence et en fait une entité multiple, où plusieurs forces contradictoires s'affrontent, et où la conscience unique du Dragon se disperse. Cette mutation est en fait un [Renversement des Formes](#) partiel, et est de ce fait entouré du même mystère. Phénomène très mal connu des mages, car très rare, même lorsqu'ils le déclenchent eux-mêmes, il échappe à la compréhension et n'a rien de prédictible. C'est en quelque sorte un pari très risqué, qui fut jadis gagnant pour la dynastie impériale des Draco. Mais aucun autre exemple n'existe à l'heure actuelle. Là encore, le Mejeuh a toute licence pour tourmenter le PJ audacieux qui oserait se lancer dans une entreprise aussi périlleuse. Notons enfin que cette mutation de la Xoa est irréversible.

Le second volet de ce pouvoir est mieux connu, plus pratiqué, et similaire à [L'Ordonnateur des Mystères](#), qui permet d'engendrer les fameux "Jours de Brume" des Dieux celtiques et germaniques (cf. *Douat* >> Mondes de Brume). Contrairement au premier volet, les effets de ce pouvoir ne sont pas permanents. La Voie Impériale n'ayant jamais réussi à parvenir au bout de son grandiose projet de voir la Douat envahir tout le Monde Matériel et se fondre avec celui-ci, elle ne contient qu'une version transitoire et localisée de cet ambitieux dessein. L'intérêt principal de ce pouvoir est que, comme pour les Jours de Brume, les règles habituelles concernant le Monde Matériel ne s'appliquent plus. Les règles concernant la manière dont la Douat se matérialise par la magie du *reflet inverse* sont les mêmes que celles de [L'Ordonnateur des Mystères](#). En revanche, l'effet n'est pas limité au mage et à ceux qui sont en interaction avec lui. Il s'applique à une région du Monde Matériel correspondant à une Xoa épanouie. D'une certaine manière, n'importe quelle région du Monde Matériel peut convenir, puisque le Monde Matériel est censé être la Xoa épanouie d'*Io* (cf. *Titans et Titanides*). C'est d'ailleurs ainsi que le roi Raluc du *Pays Maudit*, a été capable de créer des portails entre le Monde Matériel et la Douat, plus précisément justement la région de la Douat créée par ce même pouvoir à partir du Dragon Suryavarman. En un sens, la Xoa de Suryavarman s'est trouvée deux fois épanouie, car Raluc est parvenu à rendre permanent ces points de passage, et à attribuer aux voyageurs un reflet platonien par ce simple passage, et à suspendre en quelque sorte leur incarnation matérielle... allant bien au-delà des termes stricts de ce pouvoir. La magie qui a permis d'engendrer le Iad du Pays Maudit et ses propriétés uniques au monde est issue de ce pouvoir, mais en constitue une extension considérable, et à ce jour est la propriété exclusive du Roi Raluc.

Pour les mages moins doués que Raluc Scarabaë, ce pouvoir peut se maintenir jusqu'à n*nécro jours révolus, et le coût de lancement de ce pouvoir est le **sacrifice de n points de transcendence vive**. De plus, le mage doit avoir l'aide d'un sorcier dracomancien (cf. *Io*) qui ait acquis une excellente maîtrise de toutes les forces de la Xoa épanouie qu'il compte utiliser. Le nécromant doit en quelque sorte parvenir à une fusion intellectuelle avec le sorcier, d'une manière ou d'une autre, la voie la plus simple étant évidemment d'employer un sorcier dracomancien revenant à son service. Le sortilège met n jours à se mettre en place et n jours à disparaître. On ne peut l'empêcher à moins de supprimer le mage ou le sorcier concerné. Par défaut, la Xoa épanouie ne peut résister à cette évolution, pas plus qu'elle ne peut résister à la sorcellerie d'un dracomancien faisant appel à ses forces.

Une fois les n jours intermédiaires révolus (on laisse le Meujeuh interpréter la transition à sa guise), l'incarnation de la Douat est achevée, et les règles de l'Ordonnateur des Mystères s'appliquent de manière permanente. La région qui s'incarne ainsi doit évidemment être un Havre de la Douat sous le contrôle du mage (c'est-à-dire bâti par lui, par exemple par usage du pouvoir [Le dieu à double Tête de Lion](#)).

Le Gardien des canaux du Lac de Feu: Créature de la Douat affiliée à Seth. Elle a le pouvoir de trouver toute âme morte présente dans l'Agarit, de manière certaine. Sa Force est équivalente au triple de l'affinité nécromantique du prêtre qui l'invoque. Il se présente sous la forme d'un serpent géant, comme Apopi. Il a le pouvoir de brûler ou de capturer une âme morte et de la conduire ensuite dans toute région de la Douat que choisit le prêtre, ou encore permettre au prêtre de dévorer son Ka comme par le pouvoir *ali thekh* et/ou de le transformer en larve. On l'appelle également 'le faux Anubis'. Il peut également chasser un reflet hors de la Douat pour sept jours et sept nuits entiers ou toute créature de la Douat pour accéder à l'âme qu'il compte attaquer. Il peut aussi rendre le reflet du prêtre et le sien ainsi que l'âme qu'il a capturée invisibles comme par la lame du Surveillant du Huitième Arrit (sans bonus toutefois). Transcendance dépensée, valable jusqu'à la prochaine aube.

*Toi qui séjournes éternellement dans l'immensité de l'Espace,
délivre-moi de ce démon
dont la figure ressemble à celle d'un chien,
mais dont les sourcils sont ceux d'un être humain.
Il monte la garde sur les canaux du Lac de Feu;
il dévore les cadavres des morts;
il taillade leurs cœurs et lance des ordures.
Et cependant il demeure invisible... (inv. 17)*

Hödur, le héraut du Crémuscle des Dieux: Hödur est une incarnation de Loki. Il est la partie de ce dieu qui souhaite plus que tout la chute des Ases, dont Loki fait pourtant partie. Comme beaucoup de créatures du monde de Brume, il peut être invoqué en tout lieu de la Douat et du Monde Matériel. Hödur apparaît sous les traits d'un beau jeune homme blond, vêtu d'habits noirs et rouges.

Le thème du Ragnarok est omniprésent dans la mythologie germanique, sa symbolique est la chute d'un pouvoir abusif et décadent. Les Ases sont punis par Loki pour leur hypocrisie: ils ont fait appel à lui à plusieurs reprises pour des travaux criminels qu'ils ne peuvent se résoudre à accomplir eux-mêmes, mais dont ils profitent largement par la suite. Loki, ayant concentré sur lui l'opprobre et la souillure des crimes des Ases, retourne contre eux la violence qu'ils exercent par lui à l'extérieur. Le premier à en pâtir sera le plus aimé des Ases, le brillant Balder. Dieu des arts, Balder était censé être invulnérable. Il symbolise le désir des Ases d'être à l'abri de la violence du monde, comme une élite sociale retranchée dans ses jardins loin du chaos. Et c'est lui que tuera indirectement Loki, en armant la main d'un dieu aveugle... La parabole est évidente: l'aveuglement d'une élite qui honore les arts mais sans se rendre compte que son raffinement repose sur une impitoyable violence exercée sur les vaincus, les exploités, les manants... les "inférieurs". Cette violence invisible fait alors irruption dans leur monde idéal, car l'élite raffinée et indifférente aux maux de son peuple finit par payer pour ses crimes dans un déchaînement de violence qui dépasse la fonction de la justice et constitue elle-même une injustice. Comme une tempête levée par un vent mauvais, elle balaie coupables et innocents de la même manière.

Le Ragnarok est donc une révolution, humainement c'est la représentation d'une guerre interne aux peuples scandinaves entre deux dynasties royales. Hödur est celui qui annonce cette révolution de ses mains ensanglantées.

Ce pouvoir permet donc de faire apparaître Hödur, et de l'interroger au sujet de la stabilité d'une société ou d'une situation donnée. Il peut anticiper une révolte, une émeute, une guerre... tout déchaînement de violence motivé par une situation conflictuelle non-résolue. Ainsi le Totenmeister peut agir pour accélérer ou désamorcer ces conflits, car Hödur lui expliquera les tenants et les aboutissants du problème, mais aussi ses acteurs principaux. Certains se transforment en justiciers de l'ombre, d'autres dénoncent les meneurs au pouvoir local mais conseillent utilement celui-ci pour éviter d'entretenir les ferment de la révolte... mais toujours de manière très discrète: ce rôle politique des Totenmeister est l'un de leurs secrets les mieux gardés. Ils évitent de jouer les éminences grises et restent insaisissables même pour ceux qu'ils ont aidés.

À quoi sert cette action me direz-vous? Elle dépend bien entendu des Totenmeister mais vise essentiellement à préserver une certaine stabilité sociale, indépendamment de qui commande, et les valeurs fondamentales de Hel. Dans le conflit du Ragnarok, Hel restera prudemment neutre, préparant l'après. Discrète parmi les Ases, elle le restera sous leurs successeurs, les Vanes. Pour Hel, le Ragnarok n'est qu'une convergence de faits politiques et mystiques, et même la plus petite forme de révolte peut influer sur le dénouement final. Par l'action individuelle de chaque Totenmeister, elle pense orienter le Ragnarok de manière à préserver son pouvoir et assurer la survie de la société germanique. Bien entendu, Hel étant une déesse, l'action politique des Totenmeister peut prendre des formes très différentes, voire contradictoires.

Par exemple, Ingerid Gerlach, fille ainée du roi Karl de Norrenwelt, officiellement Runenmeisterin mais secrètement Totenmeisterin, œuvre secrètement à la prendre le contrôle du royaume, afin de détruire Clarenzia de Valois, archimage et maîtresse de l'école de magie, puis de s'attaquer aux Voievods du Pays Maudit, car l'école de Clarenzia enseigne la nécromancie et le Pays Maudit est dominé par des nécromants. Elle agit selon les valeurs les plus fondamentales de Hel, et prépare le Ragnarok à sa manière, en s'assurant qu'il ne débouchera pas sur une domination des Voievods sur le Norrenwelt.

Le Ragnarok est un mythe, ce qui signifie pour un Runenmeister et un Totenmeister que c'est une source de pouvoir magique, une parabole qui peut être réinterprétée sans cesse selon les besoins du moment. C'est le sens de l'utilisation de ce sortilège. Si le Ragnarok est la parabole de toute révolte contre l'injustice, ce sortilège permet d'en savoir assez pour influer sur le cours des événements politiques et sociaux. Mais le Ragnarok a également sa vie propre, qui échappe aux Ases et aux Géants eux-mêmes, ce pouvoir peut donc se révéler dangereux à terme, comme la princesse Ingerid en fera l'amère expérience... Hödur peut manipuler autant qu'il peut renseigner.

Les jumeaux infâmes de Seksek: Créature de la Douat non-affiliée, les deux fils du démon Seksek sont des dévoreurs d'âmes, invoqués souvent contre les âmes mortes dont on souhaite se débarrasser. Sa force est le sextuple du rang en arcanes du mage qui l'a invoqué. Ils peuvent chasser pour une Lune entière dans une région quelconque de la Douat toute âme morte localisée par le mage qui les a invoqués, où qu'elle soit (Force/Ka), et la gréver éventuellement d'autant de points de Ka que leur Force. Ils peuvent aussi s'attaquer à un reflet et le chasser hors de la Douat pour une Lune entière, après l'avoir privé d'autant de points de Transcendance vive que leur Force (Force/Affinité nécromantique). Ils peuvent aussi chasser une créature de la Douat quelconque. *Les Jumeaux peuvent frapper partout dans la Douat, sans que le mage doive les accompagner.* Transcendance dépensée, frappent une fois puis disparaissent.

La lance du fils de Nout: Il s'agit d'une arme qui peut se substituer dans la main du prêtre à la lame du Gardien. Elle ne peut frapper que des créatures de la Douat, et ce **dans toute région de la Douat**. Sa force est alors le double de l'affinité nécromantique du prêtre qui l'utilise, et des points de Transcendance vive peuvent être sacrifiés pour la renforcer. Elle peut également être invoquée **dans le Monde Matériel** contre une créature de la Douat qui s'y est incarnée, où elle apparaît sous la forme d'une lance bien réelle, +n au toucher et +2n aux dégâts lorsqu'elle s'attaque à une créature de la Douat, ordinaire sinon. Elle touchera par ailleurs toute créature immortelle matérielle, indépendamment de ses immunités habituelles (déments, diables, anges...). Enfin elle sera présente une heure dans le Monde Matériel et peut être invoquée en plusieurs exemplaires.

*Je te frappe, ô Seth, avec la lance!
La voici dans ma main. Lentement, je m'approche
pour m'emparer de toi. Avec prudence
je manoeuvre la barque...
Je choisis avec soin des cordes,
pour enlacer la tête... (inv. 108)*

Nefer-Toum le Dieu-Lotus: Nefer-Toum est le fils de Sekhmet et de Ptah. Il prend souvent la forme d'un Lotus, symbole de la pureté. Ce pouvoir permet d'invoquer sa puissance ponctuellement **dans le Monde Matériel**. Transcendance dépensée. Nefer-Toum peut purifier de sa main tout objet ou toute personne de toutes évanescences issues de magie non-nécromantique. Dans le cas d'une cible consciente, elle doit être volontaire. Le jet de volonté sera celui de celui qui a pratiqué l'enchantement.

La peau retournée du Taureau Mnévis: Retournée par Seth, cette peau permet au prêtre de posséder un être vivant durant son sommeil par somnambulisme. Lorsqu'il active ce pouvoir dans la Douat, sa contrepartie physique doit être en train de dormir, et la victime prévue également, si l'une ou l'autre s'éveille, le charme est rompu. Un premier jet de volonté détermine si le prêtre parvient à trouver sa victime, qu'il doit avoir vue une fois, dont il doit connaître la localisation précise, et qui doit se trouver à moins de 100*n mètres du mage. Un second détermine si la possession fonctionne. Transcendance dépensée pour chaque heure. Le somnambule se comporte comme tel, et peut être réveillé. A chaque tentative efficace pour le réveiller, il a droit à un nouveau jet de volonté.

Les Prisonniers de l'encre rouge: Il s'agit d'une technique magique reposant sur la magie de la Représentation, **applicable dans le Monde Matériel**. La Représentation est en fait la création d'un fétiche ou d'une image représentant une personne vivante ou morte, ou même une divinité. La magie de la représentation apparaît également dans le vaudou, elle repose sur l'idée d'un lien invisible entre l'objet et sa représentation, entre réalité et symbole, idée étroitement liée au caractère magique et sacré de l'écriture, qui est la représentation par excellence. On peut dire que toute langue enchantée est en elle-même une forme de magie de représentation particulièrement complexe.

Outre la fabrication de fétiches ou d'images, le sacrifice d'animaux est également considéré comme un acte symbolique de destruction du mal, de même pour la chasse. Les Égyptiens considéraient que certaines bêtes pouvaient être tuées, car elles représentaient le mal, tandis que d'autres devaient impérativement être épargnées, de par leur caractère sacré.

*Vois: ce vil ennemi qui est chez les hommes, les dieux, l'humain troupeau de l'empire des morts, est venu pour casser ta maison et en fracturer la porte,
pour faire que tes ennemis se réjouissent de toi, ceux qui sont dans l'île de l'Embrasement.*

*Ô Osiris, vois: ce vil ennemi qui est dans l'humain troupeau, qui est dans l'empire des morts, est venu, lui: uni à Seth, il a invectivé contre ta faiblesse,
en faveur de Seth; il a parlé de tes blessures cachées, il a dit que c'est un mal pénible. Sois ferme contre lui! Que ton Ba soit fort contre lui! Que les
ennemis et les rebelles voient, qu'ils mettent ta puissance à l'épreuve et renouvellent ton prestige! Puisses-tu briser, puisses-tu renverser tes ennemis et
ennemis, puisses-tu les mettre sous tes sandales!*

Paroles à dire sur une statuette d'ennemi faite en cire, sur la poitrine de laquelle est inscrit le nom de ce vil ennemi avec une épine de poisson-synodonte; mise en terre dans la place d'Osiris.

On voit dans l'exemple ci-dessus que l'envoûtement repose sur une assimilation entre la destinée personnelle de l'invocateur et l'histoire des dieux.

*Est scellée chaque bouche vivante qui parlerait contre Pharaon en n'importe quelle parole mauvaise et rouge,
ou qui aurait l'intention de parler contre lui, la nuit le jour, et en chaque heure du jour.
Est scellée sa bouche, sont scellées ses lèvres...*

L'enterrement de figurines de cire ainsi envoûtées, de papyrus vierges sur lesquels ont inscrit les envoûtements à l'encre rouge, relève de l'envoûtement 'personnel'. Mais les cérémonies religieuses réalisées à date fixe, les sacrifices d'animaux ou encore la chasse du Pharaon, sont des actes sacrés indispensables à la préservation de l'Ordre, et notamment du pouvoir de Pharaon. Ces rites doivent donc conjurer à la fois les révoltes intérieures et garantir la victoire militaire contre les nations ennemis, comme l'Éthiopie, la Lybie ou l'Assyrie.

Si on néglige toutes les cérémonies d'Osiris, en leur temps, dans ce district, et toutes les fêtes du calendrier civil, ce pays sera privé de ses lois, la plèbe abandonnera son maître, il n'y aura plus de règlement pour la foule et Horus-Hékénou, le fils de Bastet, les Kathyou et les Shemayou, armés de couteaux, circuleront partout sur l'ordre d'Anubis.

Si on n'accomplit pas toutes les cérémonies d'Osiris en leur temps, il y aura une année d'épidémie dans le Sud et le Nord; les Génies Kathyou emporteront tout ce qui existe en Égypte, tandis que les dieux alliés à Osiris prendront au filet les ennemis du Dieu sur l'ordre d'Anubis, qui est à la tête du Gebel de l'Est. Si on ne décapite pas l'ennemi qu'on a devant soi, qu'il soit modelé en cire, dessiné sur un papyrus vierge, sculpté en bois d'acacia ou en bois de hema, suivant toutes les prescriptions du rituel, les étrangers se révolteront contre l'Égypte, et il se produira la guerre et la rébellion dans le pays tout entier; on n'obéira plus au roi dans son palais et le pays sera privé de défenseurs. ouvrez les livres, voyez les paroles divines et vous serez sages et conformes aux desseins des dieux.

Certains rites ou représentations ont donc une fonction politique et militaire autant que religieuse. Le char de Pharaon était décoré d'images de prisonniers étrangers, ligotés par leurs coudes, placés derrière leur nuque. On fabriquait également en temps de guerre des statues représentant les ennemis vaincus, par anticipation, afin que le sort des armes fût favorable à Pharaon.

Tu dessineras tout adversaire de Râ, et tout adversaire de Pharaon, mort ou vivant, et tout calomniateur auquel il peut songer, les noms de leur père, de leur mère et de leurs enfants, de chacun d'entre eux, étant inscrit avec de l'encre fraîche sur une feuille de papyrus n'ayant jamais servi. leurs noms étant inscrits sur leur poitrine, eux-mêmes ayant été confectionnés en cire, et ligotés avec des liens de fil noir; on crachera sur eux, on les piétinera du pied gauche, on les frappera avec le couteau et la lance et on les jettera au feu dans le fourneau du forgeron.

Cette dimension politique et militaire des rituels d'envoûtement rassemblés dans ce pouvoir est beaucoup plus réduite en l'absence de Pharaon dans le monde de Terre Seconde. La dimension personnelle de ces rituels est en revanche toujours autant utilisée, et peut se révéler particulièrement redoutable. Les joueurs comptant utiliser ce pouvoir doivent faire preuve d'imagination et décrire précisément leur rituel, éventuellement en s'inspirant de rituels authentiques. L'effet ne sera jamais visible, et se traduira par des événements en apparence fortuits, intervenant en défaveur de la victime de l'envoûtement, ou par des malus sur ses jets de dés. Là encore on laissera au MJ le soin de gérer la puissance qu'il souhaite conférer à ce pouvoir, selon l'utilisation qu'en fait le prêtre. Si le profit est purement personnel, ces rituels ne devront pas être efficaces. Il s'agit de rituels à dimension sociale et religieuse, et même lorsqu'ils ont une dimension personnelle, leur application doit aller dans le sens du progrès des valeurs pour lesquelles se bat le prêtre, et non dans le sens d'un accroissement pur et simple de sa puissance.

Le sanglier noir de la région de Buto: Créature de la Douat affiliée à Seth. Ce pouvoir peut être invoqué dans toute région de la Douat. Le sanglier noir ne peut s'attaquer qu'aux reflets ou aux créatures de la Douat. Sa force est égale à l'affinité nécromantique+bonus de combat du prêtre qui l'invoque. Il peut chasser créatures et reflets hors de la Douat jusqu'à la prochaine aube. Lorsqu'ils s'attaquent à des créatures affiliées à Horus, sa Force est doublée. Lorsqu'il s'attaque à des reflets suivant la voie des Protecteurs sa Force n'est pas modifiée mais il a (n+23-h)% de chances de lui prendre autant de points de Transcendance vive que son rang en arcanes, qu'il récupère ensuite, en cas d'échec il y a 10% de chances que le vol se fasse dans l'autre sens.

*Trouvez un havre
où il puisse soigner sa blessure,
car Seth,
sous les traits d'un sanglier noir,
vient de blesser l'œil d'Horus.
(inv. 112 : les Mystères de Buto)*

11. Pouvoirs de la Onzième Heure

La barque mystérieuse aux voiles tissées des vertèbres d'Apopi, naviguant dans les régions abyssales où furent précipitées les étoiles chassées de leurs orbites: Ce pouvoir extrêmement puissant s'applique dans le Monde Matériel tout d'abord, puis ensuite dans une vision cauchemardesque de la Douat. Il permet de s'introduire dans les rêves d'une personne vivante et de la conduire dans une reproduction onirique de la

Douat (comme les créatures Ksemiu) où elle sera semblable à une âme morte, voire de la tuer. La personne doit avoir été vue par le mage. Ce pouvoir s'invoque dans le Monde Matériel, pendant le sommeil. Il acquiert alors le pouvoir de recherche onirique ainsi que celui d'aliénation forcée. Après avoir créé un rêve commun, le mage entraîne tous les participants du rêve commun vers la Douat, si et seulement si le rêve du mage est l'hôte (cf. *Monde des Rêves*). Cela représente une action onirique, qu'il ne peut tenter qu'une seule fois, à moins de réinvoquer à nouveau la barque mystérieuse. Il doit réussir à entraîner avec lui tous les participants au rêve commun, sans quoi le rêve commun est rompu ; le jet pour chacun est un jet PO contre CO(1-x). L'âme victime est vivante, mais est alors considérée comme morte, avec un faux Ka, égal à E(x(aliénation de la victime)*Ka calculé comme si elle était véritablement morte). Le mage enferme ainsi ses victimes dans son rêve, qui est une vision de la Douat, et chaque action onirique sera en fait le reflet onirique d'un pouvoir d'arcane, et la fausse âme morte y résistera par son faux Ka, et sera considéré comme localisée en permanence, puisqu'il ne s'agit pas de la véritable Douat. Pour que le mage conserve son emprise sur sa victime, il faut que son rêve reste l'hôte, et que la partie aliénée du rêve de sa victime ne soit jamais en limite d'existence. Le double onirique de la victime conserve toujours la possibilité d'agir comme dans un rêve normal. Si le mage invoque alors une créature de la Douat capable de détruire une âme, et qu'elle y parvient, l'âme est alors véritablement morte, si elle rate son jet de volonté. Le mage connaît alors sa localisation dans la Douat, s'éveille et peut l'y rejoindre. Si la victime s'éveille, le sortilège est rompu. Il est possible (mais pas systématique) que le sommeil de la victime soit trop profond pour qu'une voix quelconque l'éveille, il faut parfois qu'il soit blessé, ou appelé par une voix familière, ou désenvoûté durant son sommeil... au MJ de décider selon la situation. Si le mage tente de tuer sa victime et échoue, il n'a plus le pouvoir d'atteindre cette âme par ce sortilège, car ses rêves deviennent définitivement inaccessibles au mage. Naturellement la victime peut consentir à ce voyage, auquel cas les jets de volonté deviennent inutiles, sauf si le mage tente ensuite de la tuer. Transcendance dépensée, valable jusqu'à l'aube suivante ou rupture.

Bastet, princesse de la Nouvelle Lune: Créature de la Douat affiliée à Isis, incarnation de la déesse Bastet. Bastet est la déesse à tête de chat, la contrepartie domestiquée de Sekhmet, la Lionne. Maîtresse des flammes de Râ, elle incarne à la fois la puissance et la sagesse, car la Nouvelle Lune est le lieu des Mystères hermétiques, et l'origine de la sagesse des Hiérophantes. Ce pouvoir peut être invoqué dans **toute région de la Douat et dans le Monde Matériel**. Dans la Douat comme dans le Monde Matériel, Bastet peut partager son savoir avec le prêtre qui fait appel à elle, comme les invocations permettant d'avoir accès au savoir de Thoth. Transcendance dépensée. Dans la Douat, Bastet peut se déplacer librement et intervenir pour détruire ou chasser dans une région quelconque de la Douat une âme morte, un reflet ou une créature pour une Lune entière. Elle peut priver un reflet d'autant de points de Transcendance vive que sa force. Sa Force est le double de l'affinité nécromantique du prêtre qui l'invoque+affinité Vie/Mort. Transcendance dépensée, valable jusqu'à la prochaine aube. Dans le Monde Matériel elle peut aussi permettre au prêtre de se transformer en chat, Transcendance bloquée. Sous forme de chat, le prêtre ne peut rien faire de plus complexe qu'un chat normal, mais il est immunisé sous cette forme à toutes les armes, hormis les armes magiques qui sont conçues spécifiquement pour toucher ce type d'incarnation, possède une résistance à la magie égale à 50+affinité nécromantique%, et conserve par ailleurs ses jets de résistance normaux.

Cerbère: Selon la mythologie grecque, Cerbère est l'un des mythiques enfants d'*Echidna* et le gardien de l'Hadès, au sens du domaine du dieu éponyme. Il a la forme d'un monstrueux dogue noir à trois têtes. Dans le contexte de Terre Seconde, on lui a associé une lignée elfique particulière les Cynocéphales ou Cyniques (cf. *Elfes des profondeurs*) et on considère qu'il s'est allié au dieu de la Mort Hadès. Ce pouvoir ne permet donc pas au Prêtre-Naute de faire appel au véritable Cerbère, mais à une sorte d'avatar qui sera considéré comme une créature de la Douat affiliée à Hadès. Sa Force est le double de l'affinité nécromantique du prêtre qui l'a invoqué. **Il peut être invoqué en tout lieu de la Douat et de l'Hadès.** Dans la Douat il peut être invoqué en toute région pour :

- retrouver toute âme morte dont le prêtre connaît le Ren (ou le Second Ren) et la détruire sur un jet d'opposition réussi Force/Ka, si toutefois elle n'est pas défendue,
- chasser de la Douat pour n révolutions terrestres tout reflet platonien sur un jet d'opposition réussi Force/Nécro (dans le cas où le jet de d20 de la cible donne 1, celle-ci est considérée comme morte, et le prêtre connaît son Second Ren si elle devient revenante, ou son Ren sinon),
- chasser pour une Lune complète toute créature de la Douat sur un jet d'opposition des Forces des deux adversaires.

Exceptionnellement, face à Cerbère, dans la Douat, un nécromant mort-vivant sera toujours considéré comme une âme morte et non un reflet platonien.

Dans l'Hadès, Cerbère intervient en s'incarnant dans le corps du Prêtre-Naute : celui-ci prend alors la forme d'un monstrueux dogue à trois têtes. Sous cette forme, le prêtre acquiert une résistance à la magie de 5n%, et se trouve immunisé aux dégâts par le feu, l'énergie négative, l'électricité ou le froid, à toutes les armes (sauf en cas de propriétés magiques spécifiques). Ses trois têtes peuvent attaquer simultanément (il peut utiliser sa compétence d'armes en force pour cela, avec une difficulté en attaque égale à 8). Chaque morsure fera 1d8+8 (+ force du prêtre) points de dégâts, et pourra inoculer un venin mortel (magique) de virulence 10+n, dont l'action sera foudroyante. En cas de réussite du jet d'encaissement de la personne mordue, le venin sera inefficace sur celle-ci pour la durée de la scène. Enfin, sous cette forme le prêtre peut à volonté bannir hors de l'Hadès toute créature immortelle ou revenante pour une durée de n jours révolus (jet de volonté de la victime contre un seuil égal à 10+l'affinité nécromantique du prêtre, 1 seule tentative par période de 24h d'un prêtre donné sur une cible donnée).

La couronne d'Hathor (Ren): Ce pouvoir ne peut être appliqué que sur une âme morte ayant reçu le sceau de Thoth des justifiés. Transcendance bloquée, valable **dans toutes les régions de la Douat**. Il permet d'ajouter une seconde fois le Ka de l'âme morte au seuil associé à toute tentative de la localiser et donne à celle-ci le pouvoir de se déplacer d'elle-même dans la Douat, sans restriction (sauf les Havres bien entendu).

Le cycle des métamorphoses de Khonsu, le dieu de la Lune: Les métamorphoses de la Lune symbolisent les cycles naturels. Ce pouvoir s'applique **dans le Monde Matériel ou dans toute région de la Douat**. Dans la Douat il double l'affinité nécromantique du prêtre pour tous les jets à venir. Transcendance dépensée, valable uniquement la nuit, jusqu'à l'aube. Dans le Monde Matériel il protège le prêtre contre tous les éléments naturels (ou magiques ayant la forme d'effets naturels) : il ne peut mourir noyé, ni brûlé, les bêtes sauvages ne l'attaquent pas etc... Transcendance dépensée, valable jusqu'à la prochaine aube.

*Et jamais, au grand jamais, les Forces du Mal ne triompheront de lui.
(Rubrique de l'invocation 83)*

La déesse néfaste au visage tailladé: Créature de la Douat non-affiliée. Elle se présente sous la forme d'une femme nue à cheval, à la peau noire et portant un masque blanc ainsi qu'une épée. Elle est une manifestation d'une ancienne déesse dont les statues furent jadis décapitées et les cartouches effacées. On dit qu'elle a influencé Akhénaton, ou Aménophis IV, le Pharaon hérétique. Certains voient en elle l'une des Innommables. Elle ne s'attaquera donc qu'aux reflets des prêtres ou aux créatures de la Douat affiliées ou aux morts-vivants servant une divinité. Sa Force est égale au double de l'affinité nécromantique + mémoire du mage qui l'invoque. Elle peut chasser les Créatures de la Douat jusqu'à la prochaine aube, quant

aux reflets des prêtres, elle les chasse pour sept jours et leur enlève autant de points de Transcendance vive que sa force. Enfin les morts-vivants qu'elle frappe sont confinés au Seuil de l'Amenti pour une année solaire.

L'île du Lac d'Horus (Ren): C'est le Havre des Protecteurs dans l'Agarit, après la traversée du Lac de Feu. **C'est le sixième et dernier des Havres Essentiels.** Il n'est accessible qu'aux âmes ayant reçu le Sceau de Thoth qui peuvent alors remonter dans la barque du Dieu Sokaris (ou emprunter les Portes mystérieuses de Râ ou Sektet) et entrer dans le Sekht-Ialu pour y devenir des Protégés d'Hathor ou des Divinités Stellaires.

 **Iqdou ("bâtisseurs") :** Comme "le dieu à double tête de lion", ce pouvoir permet de bâtir un havre dans la Douat, qui sera ensuite sous le contrôle du mage, mais pas seulement dans le Tehenet.

Les havres divins sont en général conçus de telle manière qu'il faille un sortilège précis pour pouvoir y pénétrer, ou l'accord de la divinité elle-même. Un havre créé par ce sort sera éventuellement défendu par des créatures de la Douat, mais sera accessible par un simple déplacement dans la Douat. En sacrifiant k points de Transcendance vive, le nécromant créateur du havre peut affecter à la défense du havre une créature de la Douat non-affiliée qu'il puisse invoquer par un sortilège de niveau k. Le havre invoquera "à sa place" sa créature selon un protocole défini par le mage (chercher à entrer sans un mot de passe par exemple...), et le mage devra alors dépenser la Transcendance nécessaire à cette invocation (comme pour un Glyphe), où qu'il soit, ce qui l'avertira que son havre est attaqué. La mage peut ainsi affecter plusieurs créatures à la défense de son havre, qui pourront être invoquées dans un ordre défini par lui face à une menace quelconque.

Le havre bâti par le mage aura une forme quelconque, définie par lui. Les notions d'aire et de distance étant fort variables dans la Douat, il pourra attribuer à son havre une taille de son choix. Les éventuels bâtiments ou végétaux voire même animaux pourront être également dessinés par le mage selon son caprice, en gardant à l'esprit qu'ils ne seront au final qu'éléments de décor (un lion ne servira pas de protecteur, même s'il peut faire illusion). La havre devra avoir une apparence extérieure et une apparence intérieure. Il peut accueillir âmes mortes, reflets platoniens, créatures de la Douat, mais également de l'information sous la forme d'inscriptions par exemple (pas forcément en nécromantique) ou de dessins. Toute localisation d'une entité quelconque présente dans le havre aura autant de chance d'échouer que si l'éventuel Surveillant de l'Arrit correspondant à la localisation du havre la protégeait (à condition que le mage soit capable de l'invoquer). Cette protection est permanente et n'exige aucune dépense supplémentaire du mage.

La Reine des Solitudes au visage bifide: C'est une incarnation de la déesse Hel, qui peut être invoquée **en tout lieu de la Douat et du Monde Matériel**. Elle apparaît sous la forme d'une femme vêtue d'une armure, dont le visage est noirci et mort sur sa moitié gauche, normal mais pâle sur l'autre moitié. Dans la Douat sa force est de 200 mais elle ne fera que se défendre. Dans le monde matériel elle est immatérielle et par conséquent invulnérable aux armes qui ne sont pas spécifiquement destinées aux créatures immatérielles. Touchée une seule fois, elle disparaîtra. Dans les deux univers elle est invisible et n'apparaîtra que par utilisation d'un pouvoir de double-vue comme la Vision d'Uadjit.

La Reine accompagnera le Totenmeister tant que celui-ci le souhaitera, jusqu'à l'aube suivante. Elle lui confère par sa présence la possibilité de recommencer n'importe quel jet en cas d'échec.

Le Rythme sacré des Révolutions célestes: Transcendance bloquée. Ce pouvoir peut être invoqué **dans toute région de la Douat et dans le Monde Matériel**. Il permet d'accroître l'affinité nécromantique du mage (cette augmentation provisoire de l'affinité nécromantique ne se reporte pas sur le potentiel de transcendance) d'un bonus égal à son rang en arcanes+un paramètre dépendant de la conformation astronomique des planètes, variable selon la personne qui l'utilise (à décider par le MJ). Ce pouvoir permet aussi d'utiliser des instruments astronomiques pour faire les calculs correspondant et connaître l'ampleur de ce paramètre dont la valeur restera toujours comprise en 1 et celle du rang en arcanes du mage.

*Les Révolutions des Cieux
se conforment aux Rythmes des Temps;
de même mon Verbe de Puissance
entoure et protège mes domaines.
La magie, elle, qui sort de ma bouche,
crée un réseau infranchissable
et mes dents sont pareilles à des couteaux de silex. (inv. 31)*

La sculpture de l'ombre (Ren) : Spécifique à la Voie Impériale, ce pouvoir étend considérablement la possibilité de façonnier le khbit d'une âme morte de manière à lui donner une apparence quelconque. Il arrive que des nécromants donnent à leurs revenants des formes monstrueuses (le scorpion géant est un classique du genre) plutôt que de leur donner une apparence humanoïde. Mais il ne s'agit que d'une apparence, elle n'aura pas de puissance intrinsèque. Ce pouvoir permet justement de tirer puissance du khbit en le façonnant d'une manière très particulière. Il permet aux Draco de créer des monstres morts-vivants particulièrement redoutables, dont certains hantent toujours l'inexpugnable nécropole des Draco sur l'île maudite de l'archipel des *Vermili*.

Le Khbit est avant tout composé d'énergie négative, en principe façonné selon une forme inoffensive. Mais les nécromanciens de l'Empire des Terres Achevées ayant poussé très loin leurs recherches sur les liens entre leur art et celui des Aphanizantes (cf. *Élémentalistes*), ils ont cherché à façonner et utiliser cette réserve d'énergie négative d'une manière analogue à ce que pourrait faire un Sorcier Aphanizonte, de manière beaucoup moins puissante, mais en un certain sens plus poussée et plus détaillée.

Le nécromant doit pratiquer ce pouvoir sur l'âme morte avant d'en faire un revenant, et le Khbit doit pour cela être de rang 2. L'extraordinaire puissance de ce pouvoir réside dans le fait que le mage refaçonner une puissance déjà présente. Il n'a donc pas besoin de dépenser plus de Transcendance que celle qui est nécessaire à l'exécution du sortilège, mais confère ainsi une faculté permanente au revenant. Le produit du Ka de l'âme morte avec la valeur de l'affinité nécromantique du mage constitue le potentiel de création du Khbit. Lorsqu'il façonne celui-ci, on considérera que le mage achète en dépensant ces points de création différentes propriétés du Khbit, qui deviendront des avantages du revenant, qui sont listées dans le tableau ci-dessous :

+k en force (max 10 au total)	k ²
ailes permettant de voler jusqu'à 50km/h	8

+2k dans la compétence Présence	k
chaque toucher du revenant peut envoyer à volonté une sorte de décharge d'énergie négative de virulence k	40k
effacer définitivement un ou plusieurs événements de la mémoire de la cible sur les k dernières minutes (volonté contre un seuil égal à 10+k)	3k
prendre à volonté une forme immatérielle semblable à une ombre qui se déplace à vitesse normale, ne peut ni être touchée matériellement ni affecter matériellement quiconque sous cette forme	20
résistance à la magie de k%	k
<i>Dissipation</i> à volonté (seuil 5+k, mêmes restrictions que pour un mage)	k^2
<i>Désenvoûtement</i> à volonté (mêmes restrictions que pour un mage)	50
Dispersion d'une source inanimée à volonté (seuil 5+k, comme le pouvoir éponyme draconiste cf. <i>Métamorphose</i> , mêmes restrictions que pour un mage)	k^2
k% de chances de provoquer une hémorragie à chaque blessure portée	k
chaque période de 24h, le revenant peut créer, s'il est matériel, une dose d'un poison magique ingestif et insinuatif de virulence k qui restera efficace pendant k jours, à partir d'une partie de son propre corps (en versant son sang ou par quelque autre rite innommable...)	5k
le revenant peut innoculer en toute personne qu'il touche une maladie non-magique réelle quelconque (jet d'encaissement contre un seuil de k)	4k
conférer à volonté au toucher à une arme pour k heures un bonus magique de +k aux dommages (non cumulable évidemment)	7k
prendre à volonté l'apparence d'une personne déjà vue, présentant tous les signes de la vie	80
être capable de toucher toute créature matérielle, indépendamment de ses immunités	120
pouvoir convertir une partie de ses points de création non utilisés en terre morte : poudre noirâtre semblable à de la terre provenant du Khabit et constituant une source de Transcendance vive brute inanimée utilisable uniquement pour la création d'objets de nécromancie ou de sorcellerie aphanizante (cf. <i>Élémentalistes</i>) taux de conversion : 10 points de création = 1 point de Transcendance vivent	30
ouvrir un portail vers un lieu aléatoire de <i>Pénombre</i> pendant 1 minute, fonctionnant dans les deux sens	170

12. Pouvoirs de la Douzième Heure

C'est l'*Heure de la sortie de l'Âme vers la lumière du jour, et éventuellement de son re tour vers le monde des vivants, en repassant par la Première Heure.*

Les Esprits divins de la Lune et du Soleil (Second Ren): Ce pouvoir correspond à l'invocation finale permettant au prêtre de faire d'une âme ayant franchi tous les havres précédents de devenir Divinité Stellaire, forme de Mort-Vivant élu, Havre permanent d'Osiris Neberdjer. La Divinité Stellaire doit auparavant avoir été faite Protégé d'Hathor et le prêtre doit la juger digne de cette promotion. Transcendance dépensée, durée permanente. La Divinité Stellaire participe de l'ordonnancement des hiérarchies cosmiques, mais d'une manière différente des Esprits Parfaits créés par Mandjiti. Présente dans la voûte céleste, partie du corps de Nout, la Divinité Stellaire n'en reste pas moins individuelle. Elle acquiert des pouvoirs nécromantiques inconnus des prêtres eux-mêmes, et peut en partager certains avec le prêtre qui l'a élevée à cette dignité. Le prêtre peut entrer en communication télépathique avec elle quand il le désire, tant qu'il peut voir le ciel. Le prêtre est jugé responsable de cette promotion et si la Divinité Stellaire se retourne contre les Hiérarchies célestes ou se montre indigne de cette élévation, c'est lui qui paiera et se trouvera sommé de détruire sa création, contrairement aux Protégés d'Hathor qui sont sous la responsabilité de cette déesse.

*Puissé-je entrer dans la Région des Morts
et en sortir à mon gré!
Que mon âme ne soit pas repoussée!
Puissé-je contempler éternellement
les Esprits divins de la Lune et du Soleil (inv. 18)*

Et la Terre, silencieuse, t'écoute: Ce pouvoir est l'un des plus grands priviléges des prêtres de l'être-divin-au-coeur-arrêté. **Il ne s'applique pas dans la Douat, mais dans la réalité.** Il leur permet de façonnier la matière de manière quelconque, vivante ou inanimée, car ils savent trouver en chaque chose le Schéma Cosmique de Râ l'Ineffable. Ce pouvoir leur permet de manipuler la Transcendance présente en chaque chose, même la plus latente, la plus faible, pour accroître leur puissance personnelle ou pour modifier la matière, animée ou inanimée, selon leur désir. Il n'y a aucune limite connue à ce pouvoir, il crée un effet immédiat ou permanent, et la Transcendance est dépensée. Le jet s'effectue par un jet de l'Affinité nécromantique du prêtre contre un seuil défini par le MJ selon l'effet désiré.

*Les divinités des quatre régions de l'Espace
t'adorent, ô Toi, Substance divine,
d'où procèdent toutes les formes, tous les êtres... (inv. 15)*

La Grande Magicienne: Ce redoutable secret d'Isis est lié à une légende où Isis convainc Râ de lui confier son nom véritable pour le guérir du venin d'un serpent qu'elle avait elle-même animé dans la cire. Elle acquiert ainsi le pouvoir de ramener son époux mort à la vie. Les prêtres-architectes de haut niveau sont donc les dépositaires de ce secret: les morts ne sont pas les seuls à avoir un Ren, un nom véritable, tout être en a un, y compris les Dieux eux-mêmes. Ce secret rejoint la magie des Sorciers Nommeurs (cf.*La Dame Voilée*).

Pourchasse-le, tue-le, massacre ses familiers, efface son nom, extirpe sa mémoire...

Le nom avait une telle importance dans l'ancienne Égypte que certains décrets de loi prévoient comme châtiment pour des crimes graves l'effacement du nom. Le coupable est baptisé alors d'un nom maudit: Aimé-de-Râ devient par exemple Râ-le-hait. Le nom du Pharaon Akhénaton, alias Aménophis IV, a été effacé des stèles lorsqu'il a été considéré comme hérétique par ses successeurs. Priver quelqu'un de son nom, c'est lui interdire de renaitre après la mort, c'est l'aénantir.

En pratique, ce pouvoir permet au prêtre de déterminer **dans le Monde Matériel et du vivant d'une personne aperçue au moins une fois** quel sera son Ren à sa mort. Une seule tentative par prêtre donné sur une personne donnée est possible (jet de volonté pour résister). De plus le prêtre est également immédiatement averti à l'instant où l'âme entre dans la Douat et peut donc exercer sur elle nombre de pouvoirs. Enfin, connaître le Ren qu'aura un être mortel avant sa mort rend celui-ci très vulnérable à la magie du prêtre concerné. De ce fait, il aura un malus permanent de -12 à tout jet de volonté contre la magie du prêtre en question. Il est à noter cependant que si le prêtre ayant pratiqué ce sortilège sur une personne meurt avant sa victime, celle-ci acquerra un Ren différent à sa mort. La difficulté réside en ce que dans la mesure où il se s'agit pas d'un envoûtement, cet état de fait est très difficile à détecter. Seul le fait qu'Isis surveille la personne concernée pour prévenir son prêtre de sa mort peut être détecté (par une Vision d'Uadjit par exemple) et mettre la puce à l'oreille de la victime, sans la renseigner cependant sur l'identité du prêtre responsable.

Grande-Voix: C'est le Surveillant du septième Arrit. Outre les pouvoirs de base d'un surveillant, il a le pouvoir d'utiliser les routes entre la Douat et le Monde Matériel, car il est lié aux créatures Ksemiu. Il peut faire emprunter ces routes pour téléporter le mage d'un point à un autre du Monde Matériel, mais attention, il n'obéit à aucune notion géographique précise, mais suit les voix, les sentiments, la musique des âmes... Se placer entre ses mains peut se révéler très dangereux. Le mage doit avoir placé son reflet platonien dans le Sekht-Ialu pour utiliser ce pouvoir.

Grimoire de la Folie Volontaire : Si une Prêtresse-Démente devient également magicienne démoniste, elle peut alors être choisie pour lire ce mythe ouvrage qui rassemblerait tous les secrets de la fameuse "magie hybride" de Schattentanz, alliant magies nécromantique et démoniaque. C'est notamment dans ce grimoire que sont décrits les sortilèges permettant de créer un Temple dédié à la Déesse et de créer des scorpions sacrés. Certains cosmogonistes pensent que cette "magie hybride" serait un premier pas vers la fameuse Langue Véritable d'*Épersonaï*, censée être la racine commune des neuf langues enchantées. Cependant si la magie est hybride, la langue ne l'est pas : ces sortilèges entremêlent phrases écrites en démoniaque et d'autres en nécromantique selon une subtile harmonie sans doute insaisissable pour un esprit sain, sans proposer de "langue hybride". Quoi qu'il en soit c'est sans doute la rareté des Prêtresses-Démentes capables d'accéder à un tel statut qui explique que les temples dédiés à Schattentanz soient assez rares. Une cité mraka sur trois seulement en moyenne en a un. Un Temple sert donc plusieurs cités en général et sert de demeure aux Prêtresses-Démentes issues de ces différentes cités. Ces temples sont en général appelés Per-Djet ("maison de l'éternité" en nécromantique) et ont une structure proche des mastabas de l'Égypte Antique. Ils sont le plus souvent situés hors des cités, et on y effectue en général les cérémonies funéraires associées à la mort d'une âme Mraka, à l'exception des Lézards, les prêtres de *Silberling* et des *Djärv*, les prêtresses de *Lilyom*. On y apporte et on y laisse en général le corps ou ses cendres, afin de faciliter le travail des Galen.

Lorsqu'ils arrivèrent devant le temple consacré à Schattentanz ainsi qu'à l'Ombrageuse Enfant, les deux jeunes gens furent surpris par la simplicité presque banale de son apparence, en comparaison de la démence architecturale qu'ils venaient de voir. Ainsi, dans cette cité où l'on vivait dans des demeures qui semblaient engendrées par ces rêves menaçants créés par la fièvre, la Mort et la Folie avaient en revanche un temple bâti en une forme trapézoïdale tout-à-fait régulière, ne comprenant aucun étage, et n'ayant pour toute ouverture qu'un portail encastré dans la pierre. Un portail si bas que même les deux adolescents durent s'incliner pour entrer, comme un salut symbolique face aux forces qui dépassaient les mortels. Ils marchèrent ainsi cassés en deux quelques mètres...

-Attention, il y a un escalier qui descend, les informa la voix de Tilrun, déjà changée par la résonnance de ce qui semblait être une grande salle. Une fois en bas de l'escalier, ils découvrirent en effet une salle unique et d'autant plus haute de plafond que le sol était plus bas que celui de la péninsule. Sur les murs étaient encastrés de hauts cartouches recouverts des mystérieux glyphes de la langue des morts, dont les deux jeunes gens purent reconnaître le dessin alambiqué et l'effarante diversité. La salle était vide, mais des sortilèges qu'ils ne comprenaient pas les observaient à travers ces runes patiemment dessinées.

La salle était vide, mais elle ne l'était pas.

Tilrun avait déposé sa lanterne au centre de la pièce, et s'y tenait debout, les mains négligemment passées dans sa ceinture et les jambes légèrement écartées. Tout en les regardant, elle commença à dénouer lentement sa natte.

-De la surface jusqu'ici en l'espace d'une journée... Jamais je n'ai vu des vivants si pressés de rencontrer la Mort, dit-elle d'une voix qui avait soudain perdu toute sa légèreté narquoise.

Goupil et Clarenzia se rapprochèrent instinctivement, tout en continuant à regarder autour d'eux. Ils étaient seuls avec Tilrun, mais ils ne l'étaient pas. Point d'idole à laquelle s'adresser cependant. Ni la déesse ni son reflet démoniaque n'étaient présents par la pierre. Devinant dans les yeux de Goupil son interrogation muette, Tilrun leur désigna du doigt l'endroit où elle avait posé sa lanterne, sans cesser de libérer peu à peu sa chevelure blanche. Il y avait dans ce geste de leur guide une lenteur anormale, comme si c'était un rituel dont chaque geste devait être effectué avec précision. En s'approchant d'elle, les deux jeunes gens virent que l'endroit du sol qu'elle désignait n'était pas fait de dalles de pierre mais d'une surface ressemblant à du verre, l'un de ces verres teintés par de la fumée ou des pigments... comme le faisait mon père, songea Goupil. C'était un verre épais et parcouru de couleurs qui y semblaient piégées, mais peu à peu ils purent distinguer ce qu'il y avait de l'autre côté.

Des mains. Des mains par centaines, qui touchaient la surface du verre, le frappaient ou tentaient de s'y agripper. Ces mains étaient si nombreuses qu'on ne pouvait voir les corps auxquelles elles appartenaient. Parfois un bras ou un visage apparaissait, pour disparaître aussitôt, noyé dans la mêlée féroce et désespérée qui se déroulait de l'autre côté du verre. Les visages avaient souvent une expression horrifiée, parfois implorante, quelquefois menaçante, toujours démente.

-Né ramé nthé mou phiré, dit-on dans la langue des morts : "ceux qui ne sortiront pas". Je ne pensais pas que tu t'entêterais à venir jusqu'ici malgré mon avertissement.

(...)

Elle savait à quoi ressemblait la chambre funéraire d'un temple de Schattentanz. Toujours lié à la salle principale du temple par un puits vertical garni d'échelons permettant d'y descendre et d'en remonter, c'était comme le Naos du temple d'Hécate qui se trouvait à Enclose et de tous ceux qu'on trouvait sur Terre : le lieu où reposait l'idole sacrée de la déesse, accompagnée de celle de son reflet démoniaque. On l'appelait la chambre funéraire car s'y trouvait toujours également un sarcophage de pierre dont le gisant reproduisait toujours le corps dénudé d'un Mraka, homme ou femme, que personne n'avait jamais pu identifier. C'était l'inconnu ou l'inconnue du temple, dont l'âme n'avait eu aucune famille pour implorer son salut, et qui était restée hanter le lieu pour le protéger.

(N. Leterrier - Nos Enfers Multicolores)

Les sortilèges contenus dans le grimoire sont donc les suivants (par défaut ils sont tous de niveau de maîtrise et d'exécution 12) :

- *Démonologie nécrophile* : Lancé sur un démon, ce pouvoir lui permet de de posséder un revenant. Le seuil du jet de possession est alors égal au Ka du revenant. Si la possession est réussie, le démon peut alors utiliser les pouvoirs du revenant, hormis ceux qui exigent une connaissance magique. Il peut également utiliser les pouvoirs du pentacle normalement. Dans le cas où le démon est lié à la prêtresse par ubiquité ou sceau éternel (cf. la Langue Démoniaque), le lien est maintenu, et celle-ci peut de fait utiliser à sa guise les pouvoirs du revenant, y compris ses pouvoirs magiques, si elle a les connaissances nécessaires pour cela (par exemple dans le cas d'un revenant nécromant etc...).

- *La triple ubiquité* : Ce pouvoir réunit en quelque sorte l'atroce ubiquité des mages démonistes et le reflet platonien. La prêtresse se place alors en ubiquité totale entre son incarnation matérielle, son démon-reflet, qui peut librement se séparer d'elle, et son reflet platonien, qu'elle peut par ce pouvoir envoyer dans n'importe quelle région de la Douat comme par *kheakh e e khethe ri*, et qui peut évoluer ensuite librement d'une région à une autre de la Douat (sans nécessité de réutiliser le pouvoir *kheakh e e khethe ri*) et y procéder normalement à toute magie nécromantique. Elle est donc librement présente dans le Monde Matériel sous son incarnation mortelle et immortelle, et dans la Douat, et en pleine possession de ses moyens sous chaque forme. Une fois déclenché, ce pouvoir ne prend fin que si la prêtresse le souhaite.

- *Le limier des dimensions invisibles* : Toute âme est partiellement folle, et sa folie laisse toujours des traces de son vivant dans les DNE (dimensions non-euclidiennes ou démoniaques), qui sont influencées par les sentiments et notamment les folies. Le limier est une créature de la Douat, affiliée à Schattentanz, capable de chercher ainsi dans les DNE du Monde Matériel traces de ces folies, afin de trouver le Ren de l'âme morte concernée. Sur un jet de d20+valeur de l'affinité nécromantique de la prêtresse+12-valeur de l'heure minimale de la région de la Douat où se trouve l'âme ciblée contre un seuil égal à 10+Ka de l'âme morte en question, la prêtresse trouve le Ren de l'âme concernée. En cas d'échec, le limier peut être réutilisé sur la même âme si celle-ci change de région.

- *Parnaïa Igra (парная игра)* : C'est le "jeu en doubles", qui permet à la prêtresse de jouer sur une double personnalité afin de dissimuler sa véritable nature. Lorsqu'elle invoque ce pouvoir, elle change de personnalité pour adopter celle de son double. Ce double est décidé et créé par la prêtresse. Il a son propre historique, n'est évidemment pas une prêtresse, peut avoir une autre teinte spirituelle, des convictions radicalement différentes voire opposées, le plus souvent un nom différent, et surtout **n'est pas conscient d'être une personnalité artificielle**. Les Galen utilisent souvent leur double pour infiltrer les gens de la surface, ce double étant le plus souvent une Mraka dissidente ou marchande.

Une fois le pouvoir lancé, la Galen acquiert donc les souvenirs et la personnalité de son double, et se comportera comme celui-ci, oubliant sa nature profonde, qui ne ressurgira à l'occasion que sous la forme de cauchemars. Le sortilège ne concernant que le passage d'une personnalité à une autre, la personnalité reste en place jusqu'au prochain changement. La Galen devra relancer le sortilège une seconde fois pour retrouver sa véritable personnalité. Il arrive que des Galen se perdent à tout jamais dans cette personnalité fausse ou y restent coincées des années durant avant de découvrir bien plus tard leur nature d'origine.

Mais si le double a oublié sa nature d'origine, la Galen en revanche connaît parfaitement son double et a le souvenir de ce qui lui est arrivé. La caractéristique essentielle de ce pouvoir est que, lorsque la personnalité du double est active, la vraie nature de la prêtresse est **indétectable, même par magie**. Passé, Teinte Spirituelle, Lien Sacré, valeur du potentiel de Transcendance et Affinités : tout peut être caché (ou remplacé par unurre dans le cas du passé, de la valeur du potentiel de Transcendance vive ou de la Teinte Spirituelle), selon le désir de la Galen. Seule celle du double, donc choisie par la prêtresse, apparaîtra magiquement. Seuls les pouvoirs permettant de voir les choses telles qu'elles sont véritablement sans aucun recours à la volonté ou la résistance à la magie (comme le Regard du Seigneur de la Soif) percevront la supercherie. On conçoit toute la force d'un tel pouvoir.

Si la Galen peut à volonté choisir de devenir son double, le double en revanche ne peut décider de redevenir la Galen, puisqu'il est inconscient de cette ambivalence de son être. La personnalité d'origine de la prêtresse ne continue à vivre qu'à travers un cauchemar persistant qui hantera le double. De ce fait, il est difficile pour le joueur ou la joueuse incarnant une Galen de décider que son personnage retrouve sa personnalité d'origine, puisque les Galen eux-mêmes ne maîtrisent pas totalement cet aspect. La personnalité d'origine de la prêtresse étant toujours présente, sous une forme passive mais consciente, aux côtés de la personnalité du double, elle peut vouloir reprendre contrôle de l'esprit de la prêtresse à tout moment. Mais y arrive-t-elle? Dans le cadre du jeu, on considérera que si le joueur souhaite que son personnage retrouve sa personnalité d'origine, il peut, à chaque réveil de son personnage, tenter de lancer ce sortilège à cette fin, mais aura à chaque fois n% de chances d'y parvenir.

- *Smésou ("servant")* : Ce pouvoir permet de bannir un démon, ou d'en invoquer un qui soit au service de l'Ombrageuse Enfant. Le bannissement est très simple : le démon affecté a droit à un jet de volonté ou de résistance à la magie et en cas d'échec se retrouve confiné sur son domaine d'origine dans les Abysses pour une durée de n mois révolus. L'invocation est plus complexe et utilise véritablement conjointement magies démoniaque et nécromantique. Smésou peut être utilisé pour dévorer une âme en remplacement d'*Ali Tekh*, mais en ce cas l'âme consommée n'est pas convertie en Transcendance morte mais en cendres d'âmes (cf. la langue démoniaque) qui est instantanément offerte à l'Ombrageuse Enfant au lieu d'apparaître matériellement. Lorsqu'elle fait ce don à l'Ombrageuse Enfant, la prêtresse peut demander à ce que cette cendres d'âmes soit consacrée à la création d'un démon en particulier, et lorsque la quantité totale de cendres d'âmes offerte par ce pouvoir à l'Ombrageuse Enfant atteint la **moitié** de la quantité nécessaire à la création du démon par le pouvoir d'*Argile démoniaque* (cf. la langue démoniaque), on considère que l'Ombrageuse Enfant crée le démon. Dès lors, la prêtresse peut invoquer le démon qu'elle a contribué à créer par ce même sortilège, le plaçant ainsi sous son contrôle pour une durée quelconque. Cependant, **sur la durée totale d'une année, la prêtresse ne peut employer ce démon à son service plus de quatre mois en tout**. Les Galen expérimentées peuvent ainsi avoir une réserve de quelques servants démoniaques à leur disposition.

- *Iart ("cobra")* : Emprunté au Prêtres-Mortifères (d'où son nom) puis transformé, ce pouvoir invoque une créature de la Douat qui apparaîtra comme telle dans la Douat, mais comme une sorte d'aberration démoniaque dans le Monde Matériel. Dans les deux cas, cette créature a la forme d'un cobra aux écailles noires, et c'est sous ce nom qu'elle est connue. Que ce soit dans le Monde Matériel ou la Douat, le Iart ne s'attaque qu'aux nécromanciens, sous forme matérielle ou de reflet platonien, revenants ou non. Il est d'une efficacité redoutable à cet effet. Dans la Douat, il a une force équivalente au **triple de l'affinité nécromantique de la prêtresse** et, en cas de victoire, peut chasser le reflet platonien d'un nécromant vivant hors de la Douat pour autant de jours que sa force. S'il s'agit d'un mage revenant, il existera alors, en cas de victoire, un pourcentage de chances égal à l'affinité nécromantique de la prêtresse de détruire instantanément le revenant. À défaut, le mage revenant perdra un point d'affinité nécromantique

et un point d'affinité Mort de manière définitive, et sera cantonné au Seuil de l'Amenti pendant autant de jours que la force du Iart. Enfin, le Iart peut employer la lame du Gardien local pour l'ajouter à sa force, si le prêtre en fait l'invocation en plus de celle du Iart. Dans le Monde Matériel, le Iart peut être invoqué pour autant d'heures que le rang en arcanes du prêtre. Il est à ses ordres et reste en lien empathique permanent avec le prêtre qui l'a invoqué, permettant à celui-ci de voir et d'entendre par ses yeux, de parler à travers lui et même de lancer des sortilèges à travers lui comme si la créature n'était qu'une extension de lui-même (en incantation silencieuse et immobile cependant). Il peut être considéré comme n'ayant qu'une seule localisation et deux sous-localisations : les yeux. Il attaque par morsure (1 segment) et peut toucher toute cible matérielle indépendamment de ses immunités. De plus, il dispose d'un venin particulier, qui s'attaque non pas à la vie de sa victime mais à son affinité nécromantique, si celle-ci en a une. Si la victime (qu'elle soit vivante ou non) échoue à un jet de volonté contre un seuil égal à la valeur de l'affinité nécromantique du prêtre, elle perd alors autant de points d'affinité nécromantique que le rang en arcanes du prêtre contrôlant le Iart. Cette perte est définitive. Le venin peut agir plusieurs fois sur une même cible et ses effets sont cumulatifs. De nombreux nécromanciens ont été victimes du Iart et réduits à l'incapacité de pratiquer leur art. Il n'est pas rare que leur bourreau ait décidé ensuite de les laisser vivre, jugeant que ce châtiment était en fin de compte pire que la Mort.

PV	End	Morsure : marge de réussite en attaque	Morsure : DG	Esq	MV	Enc	Rap	Vol	Facultés
2n	6	d20+n	1d8+n+venin	n+10	n	n	n+10	n	Vif-argent, Anticipation

-*Per-Djet* : Ce pouvoir rassemble les rituels nécessaires à la fondation d'un nouveau Per-Djet. Un Per-Djet est avant tout un lieu où se rencontrent l'UMR (Univers Matériel Réel, cf. *Cosmogonie*), la *Douat* et Jivot Smerti ou le Ventre de la Mort, domaine abyssal de *Schattentanz*. Dans l'enceinte du Per-Djet, démons peuvent côtoyer les âmes de la Douat et les mortels, en un espace chaotique et instable, où les frontières entre les mondes s'effacent. Là encore la folie nécessaire au sacerdoce de Schattentanz s'exprime pleinement, car cette interpénétration de mondes normalement disjoints peut être extrêmement difficile à admettre pour un esprit trop rétif aux paradoxes de la folie. Le Per-Djet offrira un certain nombre de commodités à toute prêtresse de Schattentanz présent entre ses murs, qu'elle ait ou non accès au pouvoir du Grimoire. Toute prêtresse de Schattentanz présente dans un Per-Djet pourra instantanément se rendre dans le Ventre de la Mort (dans les Abysses) et emmener toute personne en contact avec elle ou groupe de personnes en contact les unes avec les autres, se trouvant dans le Per-Djet avec elle (jet de volonté contre un seuil de 20+n si non volontaire). Cette affusion ne coûte que 4 points de Transcendance. De même, il existe à l'intérieur d'Emmanha une porte appelée le Aha-İabty ("la porte de l'est" au sens du lieu où le Soleil se lève), qui agit comme un portail donnant sur n'importe lequel des Per-Djet existant. Il suffit à la prêtresse de prononcer à haute voix le Per-Djet où elle souhaite se rendre, et la porte agira alors comme un portail vers celui-ci, le temps du passage de la prêtresse et de n personnes avec elle. Ce retour est gratuit en termes de Transcendance. On retrouve la propriété d'équivalence des Temples Lunaires (cf. *Lune, Nör, Elfes Sauvages*), ce qui explique que les Galen soient présentes un peu partout où les temples à leur déesse son érigés.

Lorsqu'une prêtresse de Schattentanz présente dans le Per-Djet envoie son double platonien dans la Douat, elle peut être considérée comme parfaitement ubiquète entre son incarnation matérielle et celui-ci. De plus, son incarnation matérielle aura un bonus à tous ses jets de protection équivalent à son rang en arcanes ainsi qu'à tous ses jets de combat (y compris les pour dégâts).

Le lieu choisi pour le temple doit tout d'abord être oint de sang d'un Mraka (souvent de noble naissance, mais qui ne soit pas une prêtresse de Lilyom), des cendres d'un mage nécromant (vivant ou non) et de sang d'un démon non-affilié ou affilié à un autre Seigneur des Abysses que l'Ombrageuse Enfant ou l'Araignée-Dragon (les démons affiliés au Silence Complice en revanche son autorisés, quoique peu recommandés). La prêtresse fera ensuite bâtir le temple et s'occupera de graver sur les cartouches des prières à la déesse. Les noms véritables des âmes qui auront été offertes à la déesse selon les rituels funéraires s'inscriront d'eux-mêmes avec le temps sur la pierre. Elle devra sacrifier ensuite 50 points de Transcendance vive pour la consécration du Temple, ce qui permettra à la déesse d'être également présente dans le Per-Djet, et éventuellement d'en châtier selon son désir ceux qui oseront le profaner, souvent par l'apparition de démons ou de revenants à son ordre, ainsi que par l'utilisation de l'énergie négative. La prêtresse n'a elle-même aucun contrôle sur la manière dont Schattentanz choisira de protéger son temple.

L'histoire secrète des dieux que Nout enfanta jadis: Ce pouvoir étrange donne au mage un savoir portant sur les Xoas. Ces dieux sont les reflet de huit divinités primordiales qui créèrent le monde: les Ogdoad, dont l'histoire est racontée à Khemenu (cf. *La Douat*). On relatera ici cette histoire unique en son genre.

J'entends la voix de Thoth qui dit:
 « Ils ont engendré des guerres, déchaîné des désastres,
 commis des iniquités, créé des démons,
 causé des ravages et des destructions.
 Mais à côté de ces œuvres du Mal
 ils ont accompli de grandes choses. » (inv. 175)

Les Ogdoad sont les entités primordiales qui ont créé Atoum, le premier des dieux égyptiens. Elles sont réparties en huit personnages formant quatre couples homme/femme: Noun et Naunet, qui représentent la source de la vie, Ket et Keket qui représentent les ténèbres, Amon et Amaunet, qui représentent le monde invisible, Heh et Hehet, qui sont l'infini.

Les Ogdoad sont indissociables, ils constituent huit aspects d'un unique Titan qui est une force créatrice équivalente à Inazagi et Inazami. Mais les Ogdoad ont... disparu.

Lorsqu'un Titan dont la Xoa n'est pas épanouie rêve, sa Xoa quitte son enveloppe matérielle pour entrer dans le Monde des Rêves. Et il arrive qu'elle s'y perde à tout jamais... L'enveloppe charnelle dépérît alors, et la Xoa hante à jamais le Monde des Rêves, devenant parfois l'une de ces mystérieuses entités que les oniristes appellent les Princes des Rêves. C'est ce qui est arrivé aux Ogdoad.

L'Ogdoad a créé dans Terre Seconde le Yare, le fleuve de Khôme, avant son assèchement, qui prenait sa source au fond d'un abîme où un gigantesque serpent d'eau la vomissait en permanence. Ce serpent d'eau était une partie du Dragon de Khôme, lequel est né par ailleurs dans le Monde des Rêves. Le Yare a jadis permis à Khôme d'exister en tant que réminiscence de l'Antique Khoume. Elles ont bien accompli le rôle créateur que la religion dont ils sont issus leur avait dévolu. Lors de la chute de Pharaon elles ont abandonné leur enveloppe charnelle pour se perdre dans le

Monde des Rêves, et leur enveloppe charnelle s'est peu à peu dissoute pour devenir le waylwah et a été utilisée par le Dragon de Khôme. Le Dragon de Khôme est à l'origine un Titanide né de l'Ogdoad, il était le fils de l'Ogdoad mais son nom véritable est devenu la Colère de l'Ogdoad, et sa colère contre le Pharaon blasphémateur. Voir *Khôme* à ce sujet.

Mais qui sont ces fameux enfants de Nout? Quelle est cette fameuse histoire secrète? Que les Ogdoad aient créé les dieux égyptiens, ce n'est rien que de très connu et déjà vu: c'est comme Cronos et les dieux de l'Olympe.

L'histoire secrète se rapporte à d'autres enfants de Nout, qui ne sont pas des dieux, mais des entités appartenant elles aussi au Monde des Rêves, connues des Kabbalistes et des Angélistes comme les huit *Reswe*, c'est-à-dire "rêves" en nécromantique, et considérées par ceux-ci comme des pièges pour les Xoas non-épanouies. En effet lorsqu'une Xoa pénètre le Monde des Rêves, elle s'y affaiblit le plus souvent et s'y révèle partiellement. C'est là que les Reswe interviennent.

Ces huit entités sont conçues comme des "copies" des Ogdoad mais seule Nout sait dans quelle mesure elles lui sont liées. Elles sont essentiellement observatrices: elles circulent dans le monde des Rêves et s'insinuent dans les Xoas rêvantes qu'elles y rencontrent, et en retiennent tout ce qu'elles ont pu en apprendre. Chacune en retient un aspect lié à son propre caractère.

Lorsque le mage invoque ce pouvoir, il peut faire appel à la mémoire des Reswe pour savoir ce que le Monde des Rêves leur a révélé d'une Xoa précise non-épanouie à laquelle le nécromancien ait été confronté dans le Monde Matériel, si toutefois elles l'y ont rencontrée par le passé, ce qui sera le cas par défaut de toute Xoa quelque peu ancienne. On voit que l'utilisation de ce pouvoir est soumise à des aléas importants. Le mage peut également invoquer ce pouvoir dans le monde des rêves lorsqu'il s'y trouve lui-même, en présence d'une Xoa rêvante, afin d'envoyer les Reswe l'examiner. Les informations acquises par les Reswe peuvent ensuite guider d'autres actions magiques. Un exemple frappant étant l'épée des Istraï, qui a le pouvoir, par un simple contact, de détruire de l'intérieur une Xoa non-épanouie (éventuellement latente) tant qu'elle avait été vue par les Reswe. Plus la connaissance des Reswe est étendue, plus les dommages pourront être importants.

Les Reswe révèlent principalement les faiblesses et les caractères de la Xoa, elles ne permettent en aucun cas une action aussi complexe que celle des Sorciers d'Io, des Angélistes ou des Kabbalistes. Si leur efficacité destructrice n'est plus à prouver, elles ne permettront jamais d'agir de manière plus complexe que la simple destruction sur une Xoa, et sont impuissantes contre une Xoa épanouie. De plus, la fabrication d'un objet comme l'épée des Istraï résulte de nombreuses années de travail et du sacrifice d'une quantité de Transcendance vive considérable. Il a fallu que plusieurs membres de la famille sacrifient toute leur Transcendance vive un peu avant leur mort avant que cette arme puisse être achevée.

Le nécromancien n'est pas un manipulateur des Xoas, il utilise seulement leur relation particulière au monde des rêves par ce pouvoir, et ne peut prétendre acquérir une compétence équivalente à celle d'un Sorcier d'Io, d'un Kabbaliste ou d'un Angéliste. Dans ces limites, le pouvoir des Reswe est plus une méthode de travail qu'un pouvoir applicable directement. Un nécromant devra l'utiliser comme une base pour mener une recherche personnelle le conduisant à créer quelque chose de nouveau. Tout dépend donc de son imagination et de sa créativité, en rapport avec ce que le MJ décidera d'accorder. Aussi nous remettrons-nous une fois encore à la sagacité proverbiale du MJ pour battre en brèche les espoirs démesurés de joueurs trop ambitieux.

Les lèvres de cristal de Maat: Maat est la déesse de la Vérité et de la Justice. Elle est la gardienne des harmonies célestes, car sans elle plus aucune différence ne saurait être faite entre Bien et Mal, Vrai et Faux... et le monde serait plongé dans une aube éternelle. Ce pouvoir peut être invoqué **dans toute région de la Douat et dans le Monde Matériel**. Il permet que Maat parle par la bouche du prêtre ou de tout être consentant, lorsque le prêtre choisit d'invoquer son aide. Les paroles de la déesse seront forcément en nécromantique, mais leur effet peut aller de la simple énigme à un sortilège inconnu. Il s'agit d'une invocation puissante du pouvoir de la déesse, et ses effets sont imprévisibles a priori. A force de l'utiliser, un prêtre pourra apprendre à mieux connaître la déesse et ses réactions lui paraîtront plus prévisibles.

Mandjit (Ren): C'est la Barque de l'aube. Symbolique de la renaissance des âmes mortes justifiées, Mandjit est un puissant enchantement qui permet d'accomplir la perfection d'une âme, perfection dont dépend le maintien de l'ordre cosmique.

*J'arrive pour rétablir l'ordre cosmique!
Car ce firmament d'acier qui avait protégé le monde de l'Amenti,
le démon Apopi l'a percé.
Au milieu des ouragans et des tempêtes
il y a pénétré.
Et malgré les contre-attaques du dieu puissant à tête de Lion,
c'est de moi que dépend la restauration de l'ordre des mondes! (inv. 130)*

En pratique ce pouvoir permet de sacrifier une âme ayant traversé tous les Havres Essentiels au lieu d'en faire un Protégé d'Hathor ou une Divinité Stellaire. Il faut également que cette âme ait été auparavant rendue parfaite par les invocations **Pour rendre parfait l'Esprit sanctifié du Défunt**. Cette âme participera alors de l'ordonnancement des Hiérarchies célestes et leurs Mystères lui seront révélés. L'âme devient alors intouchable du point de vue des pouvoirs nécromantiques, indissociable des Hiérarchies célestes. Elle est considérée comme élue mais ne peut plus être appréhendée dans son individualité. C'est un état supérieur encore aux Protégés d'Hathor et aux Divinités Stellaires, car l'âme a été auparavant rendue parfaite. Le prêtre qui l'a placée dans la barque Mandjit est lui-même renforcé par cette action et reçoit autant de points de Transcendance vive que la moitié du Ka² de l'âme qu'il sacrifice ainsi. Il recevra autant de points que le Ka² de l'âme s'il pratique en plus le rituel suivant:

Cette invocation sera récitée au-dessus d'un bateau de Râ peint de couleurs variées, dans un lieu rituellement pur. Placer la figurine représentant le défunt sur la proue dudit bateau et peindre la barque Sektet sur le tribord et la barque Mandjit sur le bâbord. On leur servira, au jour anniversaire d'Osiris, des offrandes et des libations. Ces cérémonies auront pour effet de faire vivre l'âme du défunt et de la faire durer éternellement. Elle ne connaîtra point la seconde mort. (rubrique de l'invocation 130)

Mehen du Lac des Millions d'années (Kher-Heb): Créature de la Douat affiliée à Râ. Elle est l'une des déesses-serpents, mais est une alliée de Râ et protège sa barque céleste lors de sa renaissance quotidienne. Sa Force est égale au double de l'affinité nécromantique du prêtre + le Ka de l'âme qu'il accompagne. Elle peut chasser créatures, reflets dans toute région de la Douat ou hors de la Douat pour une Lune. **Elle peut être invoquée dans toute région de la Douat.**

Veux-tu entrer? Car la déesse Mehen, sa durée

est d'un million d'années, oui, d'un million de fois un million d'années!

Elle demeure à Urt, près du Lac des Millions d'années.

*Voici que les armées du Ciel sont en marche
aux côtés de la déesse et des dieux qui l'entourent.*

*Le dieu du Fractionnement de l'Univers
se trouve aussi à ses côtés. (inv. 131)*

Ne-joue-pas-avec-le-couteau: C'est le Gardien du septième Arrit. En plus de ses pouvoirs normaux de Gardien, il a le pouvoir de trouver le Second Ren d'une âme morte revenante, localisée par le prêtre qui invoque sa lame. La puissance de sa lame peut alors être comparée au Ka de l'âme morte mort-vivante, si elle se trouve dans le Sekht-Ialu. En cas de réussite, le prêtre connaît le Second Ren du mort-vivant, et sa lame perd autant de points de Transcendance vive qui lui ont été sacrifiés que le Ka du mort-vivant concerné. Une seule tentative est possible par mort-vivant.

L'Ordonnateur des Mystères: Ce pouvoir s'applique au **Monde Matériel**. Similaire aux **Neuf Hymnes** ou à **La divinité dont le nom ne doit pas être révélé** ce pouvoir sert notamment à rendre à la Douat une âme arrachée à la Douat et localisée dans le Monde Matériel comme telle, quelle que soit sa forme (intègre ou non). Invoqué dans le Monde Matériel, L'Ordonnateur donne au prêtre le pouvoir de matérialiser la Douat par l'effet du *reflet inverse*, tant chéri des Enfants de Poussière. Les créatures de la Douat alors invoquées deviennent réelles et toutes les personnes vivantes en présence du prêtre sont alors appréhendées comme des âmes mortes. De leur point de vue rien ne semble changer mais toute interaction avec le prêtre se fait comme si elles étaient des âmes mortes de la Douat, avec un pseudo-Ka, calculé comme si elles étaient mortes. Les âmes mortes revenantes (et toutes âmes présentes dans le Monde Matériel et la Douat comme les Suppliants) sont appréhendées comme si elles étaient rencontrées dans la Douat et apparaissent sous la forme qu'elles revêtent dans la Douat mais les âmes mort-vivantes conservent leur privilège de pouvoir être traitées comme des reflets platoniens. Les âmes arrachées à la Douat deviennent sensibles à la magie limitée à la Douat comme si elles s'y trouvaient. Aucun jet de résistance ou immunité à la magie n'agit en l'occurrence; pour se défaire de ce sort, il suffit de cesser toute interaction avec le prêtre. Dans ces conditions le prêtre peut agir sur la véritable âme morte qu'il vise et s'il parvient à apprendre son Ren, il peut alors la rendre à la Douat, dans une région de son choix, en connaissant sa localisation. L'âme est alors restaurée comme pour un Protégé d'Hathor ou une Divinité Stellaire. Transcendance bloquée. Pour combattre sur un pied d'égalité avec un prêtre utilisant ce pouvoir, il faut lancer soi-même ce pouvoir. La Douat ainsi "transposée" au Monde Matériel ne correspond à aucune région en particulier, aussi tous les pouvoirs peuvent y être invoqués et y sont équivalents.

*Puissé-je être plus qu'un Esprit Sanctifié
et devenir Ordonnateur des Mystères! (inv. 180)*

Pour rendre parfait l'Esprit sanctifié du Défunt (Ren): Il s'agit des invocations 133, 134, 136 et 155 du Livre des Morts. Le prêtre doit les réciter et accomplir les prescriptions des rubriques associées. L'âme doit être localisée bien entendu, et le prêtre doit connaître son Ren. Elle est ensuite considérée comme 'parfaite' et peut se fondre dans les Hiérarchies Célestes par le rituel **Mandjit**.

Les quatorze Iats: Les quatorze Iats sont aussi les quatorze îles du Sekht-Ialu, décrites dans l'invocation 149. Ce pouvoir s'applique à une personne vivante, en présence du mage, volontaire, dans le Monde Matériel, sachant parler, lire et écrire le nécromantique. Il s'agit d'une expérience mystique où l'initié parcourt pour la première fois la Douat, comme s'il en avait le pouvoir, accompagné par le reflet du prêtre qui pratique l'invocation. Cette expérience permet d'entamer l'enseignement de la nécromancie en tant que magie, c'est-à-dire d'ouvrir les extensions de l'affinité nécromantique à une personne parlant cette langue. Il n'existe pas d'autre moyen de passer de la connaissance de la langue nécromantique à la pratique de la magie correspondante, et ce pour tous les mages et prêtres nécromanciens.

On voit qu'il est impossible à tout nécromant d'enseigner son art s'il ne possède pas ce pouvoir. Ce voyage permet à l'initié de savoir s'il aura la force d'affronter les mystères de la Douat, et de devenir véritablement nécromant. C'est une sorte de baptême de la Douat. Certains peuvent d'ailleurs recevoir des points d'affinité supplémentaire en fonction de leur réaction aux visions qui les assailleront. Parmi les créatures mentionnées dans les Iats, certaines sont susceptibles d'agir par ailleurs dans la Douat, mais elles sont au-delà de toute invocation simple, car les Iats sont une région toujours nouvelle et mystérieuse, même pour les plus grands prêtres.

Les secrets de Niddhögg, fils du Crépuscule: Il s'agit de ces pouvoirs si particuliers qui lient certains des Totenmeister au Titan Niddhögg et leur permettent de combattre certains Totenmeister déviants, appartenant en secret à l'*Ordre Sangdragon*, ceux qu'on appelle les *Filgyurs*. Les Filgyurs ne sont qu'une minorité parmi les Totenmeister, eux-mêmes secte mystérieuse parmi les Runenmeister, c'est dire si leur nombre est réduit. Mais leurs pouvoirs sont fort impressionnants. Les Totenmeister normaux sont souvent opposés aux Filgyurs et décidés à les détruire. Un Filgyur a forcément renié son lien sacré à Hel, bien qu'il conserve ses pouvoirs runiques et nécromantiques.

Ces pouvoirs, connus de tous les Totenmeister, sont comme un pont vers Niddhögg, une invitation à se confronter au Dragon. Cette confrontation a en général lieu dans le *Nifelheim*, plus précisément au sein de la forteresse d'Elvidnir, où Nidhögg est maintenu prisonnier par Hel et ses Totenmeister. Chaque utilisation de ces pouvoirs est une épreuve dont le Totenmeister peut sortir plus puissant, ou perdre irrémédiablement la raison, ce qui est pour un nécromancien plus dur châtiment que la mort. Certains parmi les Filgyurs le sont devenus à force d'utilisation de ces secrets. Ils ont franchi définitivement le pont... Lorsque le Totenmeister sort victorieux de l'utilisation de ce pouvoir, il a en général appris un nouveau sortilège, arraché aux griffes de Niddhögg lui-même. C'est pour cela que chaque Totenmeister a souvent des pouvoirs qui lui sont propres. Ces pouvoirs sont souvent utiles pour affronter la sorcellerie des Filgyur.

*Der düstre Drache
tief drunten fliegt,
die schillernde Schlange,
aus Schluchtendunkel.
Er fliegt übers Feld;*

*Le sinistre dragon
vole dans les profondeurs,
serpent étincelant
né de l'obscurité souterraines.
Il vole au-dessus des terres,*

<i>im Fittich trägt Nidhögg die Toten: Nun versinkt er.</i>	<i>dans ses serres Nidhögg porte les Morts, Regarde-le s'enfoncer dans les ténèbres.</i>
---	--

(die Edda, der Seherin Gesicht 57) (die Edda, le visage de la voyante 57)

Le Seigneur des Démons Rouges: C'est l'une des rares créatures de la Douat non-affiliée originaire du Sekht-Ialu. Les Démons rouges ressemblent à des hommes à la peau rouge et au visage de mante religieuse. Le Seigneur des démons rouges peut frapper simultanément **en douze endroit quelconques de la Douat**, contre des cibles déjà localisées, sans que le mage ait besoin de connaître leur nouvelle localisation. Il n'entrera cependant pas dans un Havre, mais donnera alors la localisation de la victime prévue au lieu de frapper. Chaque frappe a une Force équivalente à l'affinité nécro du mage. La frappe chasse jusqu'à la prochaine Pleine Lune reflets et créatures, et détruit les âmes mortes ou les ramène au Seuil de l'Amenti, localisation en prime, selon la volonté du mage. Transcendance dépensée, disparaît après avoir frappé.

Sortie de l'âme vers la lumière du jour (Ren): Ce pouvoir permet au prêtre de donner au mort le pouvoir de revenir sur Terre, à la manière d'un Mort-Vivant particulier, appelé Protégé d'Hathor. Ce mort a le pouvoir de voyager dans la Douat, et notamment de retourner au Seul de l'Amenti pour pouvoir marcher sur la terre. Son Ankh est recréé et revient à 1 si elle était à 0, de même pour son Khabit qui se trouve régénéré à 2, quelle que fût sa valeur précédente, et son Ka retrouve sa valeur initiale. L'âme morte est entièrement régénérée et purifiée. Cet état est une sorte de Havre permanent plaçant le Mort-Vivant dans l'état d'une âme élue en permanence. Le Mort voit son Ka triplé de manière permanente et acquiert un Second Ren, la connaissance de celui-ci, ainsi que les pouvoirs de l'extension Maléfices, sans avoir à détruire son Ankh. Le prêtre connaît alors le Second Ren du Protégé d'Hathor, mais n'a aucun autre lien avec lui. Hathor décide alors de son apparence et de ses points de rupture. Le prêtre peut conférer à son Protégé d'Hathor des pouvoirs comme à n'importe quel mort-vivant, **mais il ne paye pas le prix de ces pouvoirs, et reçoit au contraire, de la part de la déesse elle-même, un nombre de points de Transcendance morte égal à son rang en (arcanes+création)²**. Le Protégé d'Hathor doit auparavant avoir visité tous les Havres précédents. Transcendance dépensée, durée permanente.

*Voici que les portes du Ciel me sont ouvertes
et que les portes de la Terre ne s'opposent plus à mon passage...
Tirez les verrous de la porte de Kêb!
Laissez-moi pénétrer dans la première région!
(...)
En vérité je suis maître de mon cœur Ib
et de mon cœur Hati
(...)
Je demeurerai dans un lieu pur et sanctifié,
sous les branches du palmier,
Arbre sacré d'Hathor, princesse du Disque Solaire.
(...)*

Si les paroles ci-dessus sont connues du défunt, il pourra sortir vers la pleine lumière du jour, parcourir la terre et se mêler aux vivants, et ses possibilités physiques ne diminueront jamais. (rubrique de l'invocation 68)

Terreur-des-Démons: C'est l'Huissier du septième Arrit. Outre ses pouvoirs normaux d'huissier, il a le pouvoir de détruire automatiquement et instantanément toute âme morte dont le prêtre connaît le Ren, et de même tout mort-vivant dont le prêtre connaît le Second Ren, qu'elle soit ou non localisée, car cet Huissier est plus puissant encore qu'Amaït ou le Faucon d'Or.

Les Tisseuses d'Illusion aux doigts gelés: Ce pouvoir extrêmement puissant permet au prêtre de créer une sorte de double d'une âme brûlée, reconstruit à partir des souvenirs de ceux qui ont connu le défunt de son vivant, une 'fausse âme morte'. Cette fausse âme morte dispose d'un Khabit, d'un Ba, d'un Ren et d'un Ka (mais certainement pas d'une Ankh), selon le désir du prêtre et selon les souvenirs des personnes participant à la cérémonie. On ne peut cependant jamais retrouver une puissance et des souvenirs supérieurs ou égaux à ceux du mort initial. Le prêtre connaît naturellement le Ren de sa création et ne peut jamais la perdre de vue. Cette fausse âme morte apparaîtra comme telle par une Vision d'Uadjet etc... mais peut être manipulée comme toute âme morte. Elle sera cependant détruite d'elle-même au bout de n Lunes. Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une seule fois sur une âme morte définie.

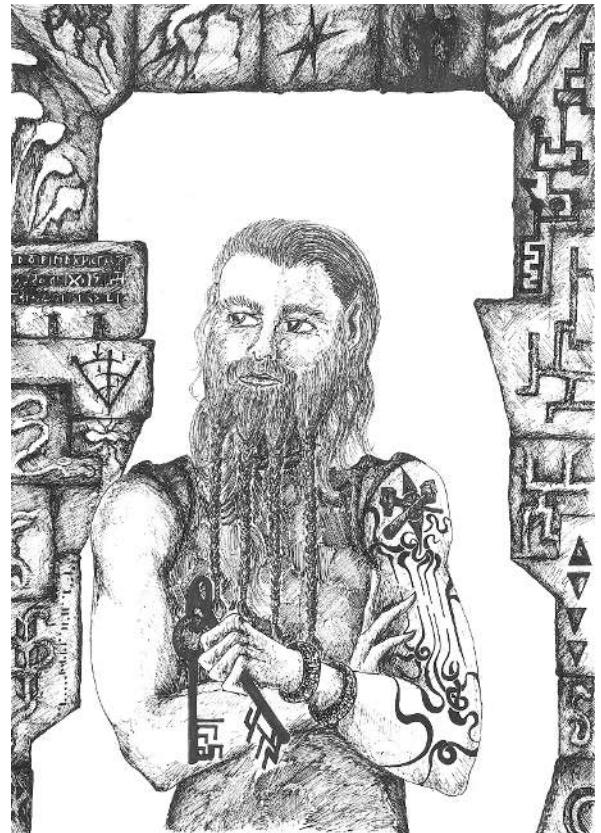
NIBELUNGEN

Voir aussi La Langue Runique, Asgard, La Douat, Reifhursen, Nifelheim, Albenheim

Les Nibelungen sont issus de la mythologie germanique. Représentés en général comme plus petits et plus trapus que les hommes, adversaires des Géants et extraordinaires artisans, alchimistes et forgerons, ils vivent pour la plupart dans le monde souterrain, solitaires et libres, ou dans le Pays du Peuple des Épées, l'une des trois racines du frêne Yggdrasil, qui en pratique est un Univers Matériel Imaginaire (UMI). On les appelle aussi les Zwerge (les Nains), et ce sont eux qui ont inspiré toutes les histoires sur les Nains, de Blanche-Neige à Tolkien.

À l'origine, Nibelung est le nom d'un peuple germanique installé sur les rives du Rhin, faisant partie des Burgondes (ce qui a donné ensuite la Bourgogne), et considéré comme fabuleusement riche. Nibelung est leur roi, et ses fils sont Nibelung et Schilbung. Mais d'autres textes se réfèrent à ce nom comme à celui des Nains, sans doute parce que ceux-ci sont traditionnellement riches. Dans *le Chant des Nibelungen* (œuvre médiévale germanique), le guerrier Siegfried a volé leur or en même temps qu'il a volé au Nain Alberich la *Tarnkappe*, c'est-à-dire le heaume qui rend invisible et l'anneau Draupnir, ou anneau des Nibelungen, qui donne à celui qui le porte la force de douze hommes ou lui permet de s'enrichir indéfiniment. Le récit associe Alberich et les Nibelungen, ce qui a sans doute conduit Wagner à faire des Nibelungen les Nains dans sa Tétralogie. Bref, dans le contexte de Terre Seconde nous ferons la même assimilation. Le Chant des Nibelungen est en fait un récit chrétienisé et dépourvu de la mythologie originelle germanique. Brünhilde n'y est plus une Valkyrie mais la reine d'Islande et les légendes sont ramenées à des conflits entre peuples germaniques, ce qui est sans aucun doute plus exact historiquement, mais moins adapté au monde fantastique de Terre Seconde. D'ailleurs, l'assimilation entre Nibelungen et Nains est également faite dans d'autres textes scandinaves. Comme on l'a déjà dit dans l'article *Asgard*, l'*Edda* sera ici notre référence principale.

Passons maintenant à Terre Seconde... Le vol de l'anneau Draupnir et de la *Tarnkappe* par Siegfried/Sigurd (bien qu'il s'agisse d'un vol indirect, cf. *Asgard > Sigurd*) est symbolique du vol de la magie en général. Ce fameux trésor est en fait les facultés magiques des premiers Nibelungen, qui ont été détruites par ce que les Nibelungen appellent *la malédiction d'Andvari*, Andvari étant le nom originel d'Alberich.



Les Nibelungen contemporains naissent réfractaires à la magie, comme s'ils étaient *uranisés* (cf. *Alchimie*), ce qui signifie qu'ils sont parfaitement immunisés à toute forme de magie, de manière permanente, et incapables de faire de la magie. Ils n'ont en eux aucune affinité. Ils peuvent éventuellement apprendre une langue enchantée, mais d'un point de vue purement linguistique. La malédiction d'Andvari n'est levée que pour les prêtres de Dwalin, leur dieu unique qui règne sur l'une des trois racines d'Yggdrasil, qui ont uniquement une affinité divine. Leur immunité est dégradée en une résistance à la magie de 90%, qu'ils peuvent lever à volonté, comme les Khthoniaï dont ils partagent le mode de vie souterrain. Cette malédiction est également levée à l'instant de leur mort par le prêtre, ce qui permet à leur âme de rejoindre Dwalin au pied d'Yggdrasil. Si aucun prêtre n'est présent, leur âme immortelle n'existe pas, ils glissent dans le néant absolu.

Les Nibelungen sont un peuple fier et loyal, qui survit dans le monde souterrain quasiment sans faire appel à la magie, essentiellement grâce à ses connaissances scientifiques et techniques, qui sont de loin les plus avancées de Terre Seconde. Si le Meujeuh a besoin d'un peuple très avancé scientifiquement, les Nibelungen sont parfaits. Leur approche de Terre Seconde est assez proche de celle des Mages-Géomètres: la magie est destinée à s'éteindre tôt ou tard. S'ils ne partagent pas la vision très théorique des Mages-Géomètres, ils cultivent un excellent sens physique et technique. Une collaboration entre Mages-Géomètres et Nibelungen serait en principe idéale, mais en pratique les rares contacts sont restés infructueux.

On peut considérer que le niveau technologique des Nibelungen est celui de la première révolution industrielle. Le fait qu'ils soient peu nombreux et peu portés sur l'exploitation d'autres peuples les empêche de se développer et s'étendre pleinement comme l'ont fait les grandes nations industrielles européennes au XIXème siècle. Ils progressent lentement, mais sûrement, et leur production ne se répand guère. On peut parfois trouver à prix d'or dans les marchés orgètes ou alphans des revolver à six-coups du modèle Colt si populaire au XIXème siècle de notre monde, qui portent le poinçon représentant le symbole universel des Nibelungen: deux marteaux croisés.

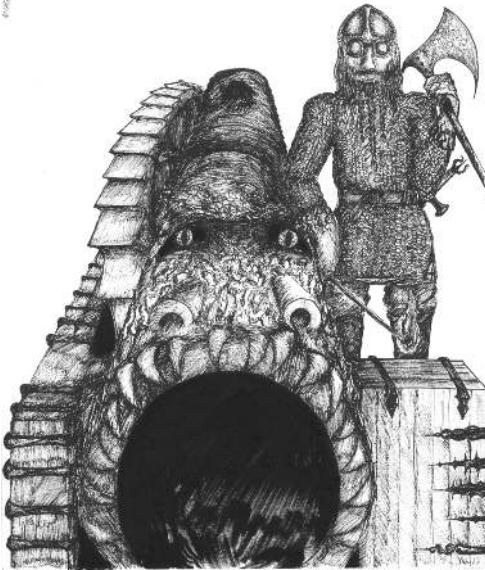
Les Nibelungen sont les meilleurs ingénieurs et alchimistes de Terre Seconde. Bien qu'êtrent réfractaires à la magie, ils savent utiliser les propriétés magiques des matériaux mieux que quiconque, poursuivant ainsi l'œuvre de leurs ancêtres qui créèrent Mjölnir, le marteau de Thor, les liens de soie retenant Fenrir, l'anneau Draupnir etc... avant que la malédiction d'Andvari les prive de toute magie. De plus, il arrive que les prêtres utilisent leurs pouvoirs pour créer de puissants objets magiques.

Apparence et société

De complexion souvent sombre, couleur de terre ou de lave, les Nibelungen sont des êtres vivants, la malédiction d'Alberich les ayant privés de leur lointaine origine titanide et fait d'eux de simples mortels. Leur espérance de vie maximale avoisine les 120 ans. Hommes et femmes portent la barbe et les cheveux longs. Leurs yeux ont une magnifique nuance d'or fondu et sont doués d'infravision, seule faculté surnaturelle qui leur soit accessible, parce qu'elle n'est pas magique en elle-même. Leur taille se situe en général entre 1m30 et 1m50, mais leur musculature puissante et leur anatomie trapue leur confère un poids compris en général entre 80 et 100 kgs.

Les Nibelungen portent des habits de cuir venant des monstres reptiles du monde souterrain. Ils combattent en général avec la double hache traditionnelle associée à leur dieu Dwalin, décrite dans les Règles de simulation. Ils portent également des bijoux indiquant leur royaume et leur cellule d'appartenance ainsi que leurs exploits passés. Chaque arme, armure ou bijou qu'ils portent est en général au minimum d'excellente facture (bonus +2 aux jets d'attaque, de parade et de dommages: c'est ce qu'ils vendent à l'extérieur) mais en général magique, soit par pure alchimie soit par

magie divine.



Le plus souvent de teinte spirituelle Tradition (tout en se montrant très tolérant des autres), les Nibelungen ont un esprit profondément collectiviste et extrêmement respectueux des lois. La Loi est pour eux le fondement principal de la société. Leur solidarité est à toute épreuve et soutenue en permanence par une armada de lois complexes visant à assurer l'équilibre permanent des intérêts collectifs et individuels. Ils sont semblables aux Gnomes mais sont beaucoup plus comptables et procéduriers. Contrairement à de nombreuses sociétés organisées autour de la Tradition, ils ne conçoivent la société que comme un ensemble d'individus et à ce titre considèrent la sauvegarde de l'individu comme essentielle à la survie de la société. Ils seraient dans cette prise en compte de l'individu plus proche d'une teinte spirituelle de type vertu, mais leur attachement sans faille à la bonne marche de leur société et à la résolution de la contradiction entre l'individu et le groupe les place dans la catégorie Tradition, quoiqu'ils y soient à part.

Leur structure politique vise à préserver ces valeurs par le centralisme démocratique. La population est organisée en cellules qui votent chacune de leurs décisions et élisent un délégué à l'Assemblée Royale. L'Assemblée Royale est présidée par le Roi, seule personne non élue au pouvoir. Chaque royaume désigne son roi non pas par héritage mais selon de complexes rituels religieux déterminés par les prêtres selon le désir de Dwalin. Le Roi a un rôle essentiellement symbolique, mais essentiel aux yeux des Nibelungen. Il préside aux débats et peut éventuellement exercer un droit de veto sur les lois, imposant alors un référendum universel sur le sujet.

Un autre aspect remarquable de ces monarchies socialistes est l'absence de tout organe exécutif permanent. Les cellules sont censées pouvoir mettre sur pied très rapidement des milices chargées de faire respecter l'ordre si besoin est. Elles peuvent le faire de leur propre initiative si elles le souhaitent, mais peuvent être amenées à rendre des comptes à ce sujet par la suite. (De ce point de vue les Nibelungen se rapprochent des traditions des sheriffs-adjoints des États-Unis.)

Les Nibelungen ont par rapport à l'argent une attitude très ambivalente. Ils sont généralement perçus comme âpres au gain, avares, et durs en affaires. De fait ils gèrent leur argent avec beaucoup de rigueur et sont de très bons commerçants. Pourtant leur économie est purement distributive, et non financière, et les individus eux-mêmes ne possèdent en propre que très peu de capital. Conscients que leurs relations avec le monde extérieur nécessitent une bonne maîtrise des rapports monétaires, ils ont appris à y exceller, mais leur fonctionnement interne est resté radicalement différent: les rapports de domination économique y sont absents, de même que la propriété privée des biens immeubles. Leur culture est restée inchangée, et les Nibelungen qui, "contaminés" par le monde extérieur, choisissent de renoncer à la coopération et la société sans classes, se contentent de partir. Mais ces émigrants sont relativement peu nombreux et la cohésion d'un Royaume Nibelung est à toute épreuve.

Un autre aspect essentiel de la culture Nibelungen est son caractère à la fois très religieux, dans la mesure où les valeurs de la société sont censées provenir de Dwalin, et très laïque, dans la mesure où le réel pouvoir politique ou judiciaire des prêtres est limité à la mise en place des rites de succession royale. Ils n'ont pas le droit de participer aux cellules ni de porter d'armes. Leurs pouvoirs sont forts appréciés pour la fabrication des armes et armures ou des protections de leurs domaines souterrains, mais eux-mêmes ne sont pas censés combattre, sauf si leur vie est directement menacée. Tout est fait de manière que leur pouvoir religieux et magique soit entièrement au service de la communauté, ce qui a amené Kim van Vogt, un ancien prêtre Nibelung défrôqué à dire dans son *Histoire descriptive et critique des Royaumes Nibelungen*, seul document d'importance (rarissime) au sujet des secrets des Nibelungen, rédigé de plus en langue commune: *En tant que prêtres nous n'étions finalement que des média par lesquels le pouvoir de Dwalin parvenait à ses fidèles et les aidait à se renforcer. Plus que tout autre camarade du Royaume nous devions bannir tout intérêt personnel de nos pensées, toute forme d'individualisme, et ne nous considérer que comme l'instrument de la bienveillance divine, à laquelle les laïcs faisaient appel lorsqu'ils l'estimaient nécessaire, comme on tourne le robinet d'une citerne pour en faire couler l'eau. Notre rôle n'était ni de juger, ni de bénir, ni de maudire, et certainement pas de guider nos camarades, mais de nous consacrer pleinement à eux.*

Remarque: La langue des Nibelungen est par convention représentée par le néerlandais.

Les Royaumes Nibelungen

Les Royaumes Nibelungen sont en fait de vastes cités souterraines, en général bâties dans les flancs des montagnes, parfois près d'un volcan qui peut servir de source d'énergie. Ces cités souterraines sont rarement situées très profondément dans le Monde Souterrain, car les Nibelungen aiment à garder un contact régulier avec la surface. On trouve en général des Royaumes Nibelungen dans toutes les contrées de culture germanique, comme le *Norrenwelt* ou le *Vinnland*. "Il y a un roi Nibelung sous chaque montagne" dit le dicton dans ces pays. Souvent les frontières en surface de ces royaumes sont marquées par des beffrois montagnards qui servent de poste de guet et d'avertissement. Se déplacer même à la surface de montagnes habitées par les Nibelungen sans leur permission est extrêmement dangereux.

"Rares sont ceux qui sont admis à pénétrer l'enceinte sacrée d'un Royaume Nibelung. Les beffrois que les peuples de la surface peuvent apercevoir aux contreforts de nos montagnes ne sont pas les véritables limites de nos cités. Cent pièges et cent guetteurs attendent encore ceux qui les dépassent pour parvenir jusqu'à nos demeures. Le Peuple des Épées garde soigneusement ses secrets. Cette défiance s'applique même aux Nibelungen appartenant à un autre royaume, quoique naturellement dans une moindre mesure.

Vous saurez que vous êtes véritablement entrés dans l'une de nos cités lorsque vous verrez les immenses hauts-fourneaux creusés dans la roche, l'éclat du métal en fusion sortant du laminoir, sentirez l'odeur du charbon, du naphte, voire même de la lave qui les alimente en chaleur, celle du soufre et du salpêtre, ou de tout ce que l'alchimie peut engendrer, entendrez vombrir les gigantesques hélices qui les aèrent, le chant de l'air s'engouffrant dans les méandres des innombrables bures qui après mille replis et tortueux détours parviennent enfin à la surface ou aux gigantesques 'Druckluftskamers', nos réserves souterraines d'air sous pression, et font respirer la cité toute entière, le bruit des marteaux frappés contre les enclumes en contrepoint de la rumeur immortelle nos machines alambiquées. Alors vous sentirez battre le cœur de la cité et vous serez prêts à entrer dans nos demeures de pierre pour y partager les denrées venues du commerce. Car le Peuple des Épées n'est guère cultivateur et à peine plus chasseur."

Une Cité-Royaume Nibelung est donc un vaste complexe industriel souterrain, où les Nibelungen gardent précieusement leurs secrets alchimiques et... industriels, puisqu'ils constituent l'unique civilisation de Terre Seconde à avoir accompli sa première révolution industrielle (voire seconde lorsqu'ils peuvent mettre la main sur du naphte). On trouvera au cœur même de la cité les maisons des Nibelungen eux-mêmes, taillées directement dans la roche dans un goût architectural sobre mais élégant, les temples consacrés à Dwalin et le siège de l'Assemblée Royale.



NIÈVE

Voir aussi [La Langue Runique](#), [Asgard](#), [Tir nan Ogg](#), [Merlin](#), [Morgane](#)



- NIÈVE 15 -

Nièvre, appelée aussi Nimuë, est la créatrice de la *langue runique* et l'une des disciples d'*Épersonaï* au sein de la *Transcendante Ennéade*. La langue runique est devenue la base du pouvoir des Druides et des Runenmeister, de même qu'elle a permis l'avènement des Ases ou divinités germanique, et des Thuata Dé Danaan ou divinités celtes, qui étaient à l'origine de simples mortels. Nièvre elle-même est l'une des douze premières Valkyries (cf. *Asgard*). Quoiqu'associées au mystère de la création du monde, ces douze Valkyries étaient à l'origine des femmes mortelles, que des Daïmonia très puissant rendaient l'égales des immortels (cf. *Innommé*). Première disciple d'*Épersonaï*, elle fut la première à parachever son ouvrage. C'est pour cela qu'on dit que la langue runique est la plus ancienne des neuf langues enchantées.

Nièvre a depuis rejoint ses compagnes Valkyries dans leur sommeil éternel, qui ne devra normalement prendre fin qu'au moment du Ragnarok (cf. *Asgard*). D'un point de vue cosmogoniste, elle a en quelque sorte permis l'émergence d'une réminiscence des mythologies celtique et germanique dans Terre Seconde. Le plus grand cosmogoniste, Ézéchiel Ben Gour, dit d'elle dans sa Cosmogonie Générale (cf. *Bouquins*) : "Le phénomène des réminiscences semble apparaître de lui-même, comme une conséquence inévitable de la nature de Terre Seconde. Mais l'exemple de Nièvre semble illustrer la possibilité d'une intention consciente, portée par un être mortel qui ne se distingue que par le daïmonion qu'il porte en lui, pouvant conduire à la naissance de deux réminiscences. L'on peut évidemment arguer du fait que Nièvre elle-même peut n'être que l'instrument d'un mouvement indépendant d'elle, la manifestation d'un déterminisme mystique. Mais le fait qu'une personne mortelle, et non un immortel, soit la figure essentielle de cette gestation, alors que des divinités peuvent apparaître d'elles-mêmes, est notable et m'incite à penser que ce cas prouve que les réminiscences sont peut-être moins destinées qu'il n'y paraît. Nièvre est à la fois une femme mortelle, une disciple du Premier Mage, une figure mythologique vouée à un destin eschatologique, et celle qui permit aux Ases comme aux Thuata Dé Danaan de s'élever au rang de divinité par la langue runique, sans pour autant

s'élever elle-même à ce niveau. Quoi qu'il en soit, la langue runique étant la seule, de toutes les langues enchantées, qui aie fait la preuve de sa capacité à faire un dieu d'un homme, elle continuera d'enflammer les imaginations. Je crois qu'elle est sans doute celle qui contient en elle le plus de traces de la fameuse Langue Véritable d'*Épersonaï*, même si sa nature si peu structurée rend en pratique cette hypothèse à peu près dénuée d'intérêt pour qui voudrait s'approcher de la Langue Véritable. Le fait que Druides et Runenmeister veillent à ce que nul ne détourne cette langue hors du creuset celtique et germanique qui l'a vu naître n'est qu'une preuve de son véritable potentiel. C'est un présent dangereux que Nièvre a fait au monde, dont elle n'a peut-être elle-même pas su ou voulu tirer profit. La magicienne a emporté son secret dans sa torpeur, qui peut-être ne prendra jamais fin, car elle n'est plus aujourd'hui qu'un nom mythique, un fantôme derrière le pouvoir bien plus tangible des dieux qui furent ses disciples."

Le lieu où Nièvre repose est un secret très bien gardé. Elle se trouve dans le Jötenreich (cf. *Reifthursen*), où Odin la plaça sous la garde des Géants de la Rosée, pourtant vaincus, car il désirait par-dessus tout qu'elle restât hors d'atteinte des Ases et des mortels. Parmi les très rares Runenmeister liés à Odin qui savent cela, certains pensent que cette erreur sera ce qui permettra aux Géants de prendre leur revanche contre les Ases durant le Ragnarok. Contrairement à *Merlin*, Nièvre est morte, mais elle est amenée à se relever à l'occasion du Ragnarok, sous une forme très différente de ce qu'elle était jadis. Odin craint par-dessus tout que Hel s'empare de son âme, aussi a-t-il arraché cette âme et l'a-t-il enchaînée dans le Jötenreich, sous la garde de quelques Runenmeister triés sur le volet, qu'on appelle les *Waerter* ("les gardiens") Puisque Nièvre était, comme tous les membres de la Transcendante Ennéade, une démiurge praticienne de la magie antique, elle avait un daïmonion (cf. *Innommé*), qu'elle a détruit à sa mort. De ce fait, c'est l'âme uniquement de la première maîtresse des runes qui se réveillera. Cependant, elle est censée être l'unique dépositaire d'une forme plus ancienne de la langue runique, où ses versions futhark et ogham étaient confondues et beaucoup plus proches de la langue véritable d'*Épersonaï*. C'est pourquoi son âme, même morte, peut se révéler extrêmement puissante, même si personne n'est encore parvenu à l'interroger.

NIFELHEIM

Voir aussi [La langue Runique](#), [Asgard](#), [La Douat](#), [La langue Nécromantique](#)

Le Nifelheim est un Univers Matériel Imaginaire qui est l'une des trois racines du Frêne Yggdrasil et le domaine de Hel, la déesse germanique de la Mort, fille de Loki et d'une géante appelée Angerboda, dont Loki aurait mangé le cœur (les dieux ont de complexes moyens de reproduction parfois...). Hel est une divinité tardive du panthéon germanique, qui apparaît lorsque la christianisation est en train de se faire, et elle est souvent associée à l'Enfer. Représentée sous la forme d'une femme dont la moitié du visage est noire comme le charbon, l'autre d'une pâleur mortelle, Hel est très discrète, et son nom est essentiellement lié au Ragnarok. Lorsque Balder rêve de sa fin proche, Odin va consulter une devineresse qui lui montre Hel au Nifelheim assise à une table, et sur cette table le couvert mis pour son fils Balder.

Dans Terre Seconde Hel est la déesse germanique de la mort, et le Nifelheim son domaine. Elle accueille les morts qui échappent aux Valkyries et ne sont pas admis au Valhalla aux côtés d'Odin ou à Folkwang aux côtés de Freyja. La tradition veut qu'Odin et Freyja se partagent les morts, mais uniquement ceux qui sont jugés valeureux par les Valkyries. Les autres - et ils sont nombreux - rejoignent Hel et constitueront son armée au moment du Ragnarok.

Les Totenmeister, c'est-à-dire les Runenmeister liés à Hel, sont une société secrète de prêtres de la Mort au sein des Runenmeister (cf. les articles *Runique* et *Nécromantique*), aussi discret et insaisissables que leur déesse elle-même. Les rites funéraires des peuples germaniques étant censés être accomplis par les Runenmeister (par le pouvoir des *Cinq cent quarante portes du Valhalla*), les Totenmeister ne sont pas nécessaires dans la société courante, et l'on fait appel à eux lorsqu'une menace nécessitant un prêtre de la Mort apparaît, comme des mages nécromants.

Nifelheim a l'apparence d'un univers souterrain, perpétuellement privé de Soleil, parcouru d'interminables galeries souterraines creusées dans le bois d'Yggdrasil comme par de gigantesques termites. Ce labyrinthe incessant est parcouru par le Styx, et si on suit ou on remonte son courant (selon l'endroit où on se trouve) on peut arriver jusqu'à une salle si gigantesque qu'on n'en voit pas les limites, et qu'on croit être sorti du labyrinthe. Le Styx traverse cette salle et passe auprès de la forteresse de Hel: Elvidnir, avant de poursuivre son chemin vers d'autres domaines d'autres dieux de la mort, comme Hadès...



Elvidnir

C'est le château de Hel dans le Nifelheim. Son nom signifie souffrance et il est entièrement bâti dans le bois d'Yggdrasil. Dans ses caves se trouve le dragon Nidhögg, qui se nourrit des âmes des morts que Hel lui jette en pâture ou de la chair d'Yggdrasil lui-même lorsque les morts viennent à manquer. Hel est donc la geôlière de Nidhögg, ce qui fait d'elle l'ennemie jurée des Filgyur (cf. *Œuvriers de l'Apocalypse*). Les Filgyur étant tous d'anciens Totenmeister ayant embrassé la cause du prisonnier de leur déesse, on voit que même ainsi enchaîné Nidhögg conserve un pouvoir important sur les Mortels. C'est sans doute pour cela que la fille de Loki n'aime guère que ses prêtres passent trop de temps entre les murs d'Elvidnir.

Hel essaie de retarder le plus possible le Ragnarok en maintenant Nidhögg ainsi enfermé. Elle ne peut cependant pas l'empêcher de ronger régulièrement les racines d'Yggdrasil, car Nidhögg doit vivre, et pour vivre il doit se nourrir du bois du frêne sacré. Nidhögg doit vivre parce qu'il incarne précisément pour les peuples germaniques la fin du monde et que s'il disparaît cela revient à dire que le monde n'a jamais même existé. Hel maintenant Nidhögg perpétuellement mort de faim (c'est lui qui a donné à la forteresse son nom) sans jamais le laisser mourir représente tout simplement le fragile équilibre du présent, le miracle qui permet à Terre Seconde d'exister.

Nul ne sait ce qui arriverait si on tuait ou on libérait Nidhögg, et Hel se défend contre ceux qui désirent l'un ou l'autre, comme les Filgyur. Elvidnir est entouré de forêts denses et au pied de chaque arbre dort un guerrier. Ces guerriers en torpeur sont les morts qui n'ont pas eu droit aux honneurs des Valkyries et sont devenus des guerriers de Hel, prêts pour le Ragnarok, comme les Einherjer. Ces dormeurs sont prêts à défendre quiconque essaierait d'attaquer Elvidnir, ce qui explique que jusqu'à présent tous aient échoué. Mais les Filgyur ont bon espoir de libérer un jour Fenrir des liens de soie tissés pour lui par les Nibelungen, car lui saura libérer Nidhögg.

Elvidnir est également le quartier général des Totenmeister, ainsi qu'une sorte d'école à l'usage de ceux qu'ils forment à leur art. L'accession d'un Totenmeister à ce titre se décide en général lorsque l'apprenti-Runenmeister en devient un en se soumettant à son premier Walpurgis. Le Walpurgis d'un Runenmeister étant censé créer en lui un lien sacré à l'un des Ases, il se peut qu'il s'agisse de Hel, auquel cas le Runenmeister s'engage alors dans une quête pour trouver Hel et parvenir jusqu'en Elvidnir. Cette quête initiatique lui permet en général de découvrir les rudiments de la Voie du Crépuscule, et de commencer à apprendre la langue des morts, et Hel elle-même guide son futur serviteur, tout en le mettant continuellement à l'épreuve. S'il parvient vivant en Elvidnir, son véritable apprentissage peut enfin commencer, sous la direction d'autres Totenmeister. Hel est souvent présente personnellement en Elvidnir et les Totenmeister qui s'y rendent sont assurés de pouvoir la rencontrer s'ils le souhaitent. Le lien qui les unit à la déesse est puissant et passionnel, et se concrétise parfois sous la forme de rapports sexuels, Hel pouvant indifféremment prendre forme masculine ou féminine. Les Totenmeister sont peu nombreux, et se considèrent comme une élite au sein des Runenmeister.

NÖR

Voir aussi Asgard, Albenheim, Daïn

Nör est l'une des déesses du panthéon elfique. Sans être vénérée par les humains, elle est issue de la mythologie germanique et représente la Nuit. Certains la considèrent comme une déesse mineure du panthéon germanique, bien qu'elle ne soit pas une Ase, et que la magie de ses prêtresses soit de la magie divine et non runique. Ses prêtresses pratiquent donc la discipline "prêtre" et ne sont pas Runenmeisterinen. Elle est associée à la Nuit et à la Lune, et est actuellement vénérée sous deux aspects différents: Vollmond et Neumond.



Le culte de Nör est à l'origine unique. Avant la Guerre du Royaume, Nör était vénérée sous ses deux aspects, Vollmond (Pleine Lune) et Neumond (Nouvelle Lune) par les mêmes prêtres, et à travers les mêmes cérémonies. Persyex Brianne, grande prêtresse de Nör Vollmond, a résumé cela ainsi: *Le fait que Nör soit aujourd'hui une déesse pourfendue, séparée entre deux aspects qui apparaissent totalement indépendants n'est que la manifestation de la blessure ouverte que la Guerre d'Albenheim a laissé au flanc de notre peuple. Nör elle-même n'existe plus, et ne retrouvera sa plénitude que lorsque le peuple elfique saura vaincre la malédiction dont il est victime.*

Certains aspects du culte de Nör ont cependant survécu et sont toujours en vigueur pour le culte de Neumond et de Vollmond. Ce sont ces aspects que l'on décrira ici.

Nör est une déesse nocturne. Elle incarne la nuit dans tout ce qu'elle a d'apaisé, de mystérieux, de protecteur. Elle est une nuit qui donne asile aux fugitifs, protège les solitaires, et tient éloignées les lignées bruyantes des hommes. Nör incarne donc l'aspect retiré et furtif du peuple elfique, sa volonté d'échapper à la violence du monde.

La Teinte Spirituelle associée à Nör, sous ses deux aspects, est l'**Honneur**, comme pour le dieu elfique *Dain*. Cependant, sa vision de l'Honneur elfique diffère de celle de Daïn, dans la mesure où elle est extrêmement tolérante et miséricordieuse, même à l'égard des mortels autres que les Elfes. L'Honneur de Nör est donc déplacé vers la miséricorde : il faut éviter de tuer, se montrer tolérant et hospitalier, sans toutefois mettre en danger sa propre sécurité. Nör incarne une vision plus pacifique et moins susceptible de l'Honneur elfique, les valeurs fondamentales restant les mêmes cependant, dans la mesure où la sauvegarde du clan reste la priorité. Cependant, venir en aide à une personne blessée ou affamée, même si elle est hostile, est particulièrement honorable de son point de vue. Ses prêtresses doivent impérativement avoir un score associé à leur Honneur de +2 au minimum. Dès qu'elles descendent en-deçà de ce score elles perdent toute leur Grâce et ne la retrouvent qu'une fois revenues dans le droit chemin. En cas de manquement ou d'offense particulièrement grave, la prêtresse peut perdre définitivement son affinité divine. Dans les deux cas la progression de la prêtresse dans sa discipline est arrêtée, jusqu'à rédemption dans le premier cas, définitivement dans le second. Il

est fréquent que des mortels qui ne soient pas de cette Teinte Spirituelle, ni même de sang elfique, lui rendent hommage, car son tempérament tolérant et miséricordieux est notoire. Faire un don à l'un de ses temples ou seulement invoquer sa clémence par une prière peut être une manière de s'assurer un voyage sans heurts si l'on doit traverser une terre elfique.

Nör enseigne à ses prêtresses la médecine et l'herboristerie, leur enjoint de prendre soin de toute vie, et sans considération pour une quelconque loi supérieure. Nör ne reconnaît pas la foule, et distingue toujours l'individu.

Nör est une déesse chaotique, ainsi son culte pourra apparaître comme très varié selon les gens qui le pratiquent. Elle reste néanmoins une déesse elfique, et si sa compassion s'adresse à tous, son amour est circonscrit aux Elfes. L'un des plus puissants pouvoirs de ses prêtres est la **Palingénésie**, c'est-à-dire la renaissance des êtres, qui équivaut à une sorte de résurrection. Ce pouvoir ne peut être par exemple utilisé en principe que sur une personne de sang elfique.

On le voit: Nör est pétrie de contradictions, comme toute divinité, à plus forte raison chaotique. Nör est également féminine, et elle n'admet que des prêtresses. Aucun vœu de chasteté ne s'impose à elles, mais il leur est recommandé d'éviter de s'attacher trop longtemps à un compagnon en particulier, afin qu'elles ne soient pas détournées de leur devoir d'universalité.

Nör est également une déesse attachée par-dessus tout à ce qui vit. La matière morte n'a pour elle aucune valeur. Abattre un arbre n'a donc de sens pour elle que si c'est pour sauver d'autres vies. De ce fait elle n'accorde aucune importance aux richesses matérielles au-delà d'un confort minimal. Si la guerre peut être acceptée par Nör, elle doit correspondre à une urgence de survie, et non à un désir de domination ou d'enrichissement. Le vol est donc pour elle un crime bénin, à moins qu'il mette en danger la vie de sa victime (ou de quelqu'un d'autre).

Les prêtresses de Nör ne rendaient jamais la justice. C'était jadis la tâche qui incombaît à Lilj, et c'est aujourd'hui l'apanage des chefs de clans chez les Hochalben ou des mages faéristes chez les Waldalben, ou des prêtresses de Lilyom chez les Drachenalben Khthoniaï. Nör ne s'intéresse pas à la stabilité de la société. Chez les Drachenalben de la Nouvelle-lune cependant, Nör Neumond étant devenue leur divinité unique, les prêtresses ont un poids important dans les décisions de justice, voire primordial. En revanche, les prêtresses de Nör Vollmond considéreraient comme infâmant de rendre la justice. La justice est une réponse trop tranchée pour convenir selon elles à la sensibilité de Nör.

Les prêtresses de Nör ont également un lien fort à l'élément aquatique, elles apprennent donc à nager au cours de leur noviciat. Elles pratiquent la médecine pour guérir et l'herboristerie pour soulager la douleur. Toute prêtresse de Nör doit donc avoir au minimum 5 dans les compétences nage, médecine et herboristerie, et 8 en soins.

Un autre élément essentiel du culte de Nör est naturellement la Lune. Nör fait partie des cultes lunaires, comme Artémis. De ce fait son culte partage un certain nombre de thèmes et de traditions communes avec les autres cultes lunaires. Tout temple ou tout lieu consacré à Nör l'est également à la Lune.

Si les cultes de Vollmond et Neumond diffèrent par bien des aspects et s'opposent parfois, chacune des deux "déesses" considérerait comme un grave affront de s'en prendre d'une manière ou d'une autre à sa contrepartie. Les prêtresses des deux voies s'ignorent au pire, mais souvent collaborent, car elles partagent le même désir de voir cesser la haine entre les Drachenalben Khthoniaï et les Elfes de la surface. L'une et l'autre aspirent à la paix et à la réunion des deux aspects de la déesse sous une seule église. L'un et l'autre clergé chercheront donc par tous les moyens à empêcher toute forme de guerre ou d'affrontement entre les Elfes, et uniront leurs efforts pour cela. Cela ne fait pas d'elles des non-violentes: si leur communauté est attaquée elles la défendront, et en cas d'affrontement inévitable, elles choisiront toujours le camp des Elfes vivant à la surface.

Les Drachenalben de la branche de la Nouvelle-Lune vivant à la surface sont souvent considérés par les Elfes de surface comme des espions ou des personnes dangereuses, et leur présence est rarement de bon augure, ne serait-ce que parce qu'elle est susceptible d'attirer l'attention des adorateurs de Lilyom. Parmi les Hochalben les prêtresses de Vollmond sont donc le plus souvent les seules amies des Drachenalben de la Nouvelle-Lune.

Le culte de Nör Vollmond, la Lune aux mains douces

Les prêtresses de Vollmond portent en général leurs cheveux longs, maintenus en arrière pour laisser le front visible, et se vêtent d'habits blancs et bleus. Leurs habits sont en général de longues robes à larges manches. Elles ne portent jamais d'armes dans l'enceinte de leurs temples, mais s'entraînent souvent à l'arc et à l'épée, comme tous les Elfes. Elles portent en guise de symbole religieux un petit disque de Fer-de-Lune (cf. plus bas) en diadème ou pendentif. Ce disque symbolise la Pleine Lune.

Leurs temples sont le plus souvent bâtis de pierres blanches (ce qui est une exception pour les Elfes qui construisent en général en bois) et auprès d'un lac ou d'un étang, voire en plein milieu pour certains temples lacustres fondés sur pilotis. Les architectures des temples varient beaucoup selon les régions et le nombre des prêtresses qui y vivent, mais le lieu de prière est toujours une salle ronde dans laquelle se trouve un ou plusieurs bassins, si possible en argent, contenant de l'Eau-de-Lune (cf. plus bas). Le lac lui-même est considéré comme faisant partie du Temple et son eau est en général aussi enchantée pour devenir de l'Eau-de-Lune.

L'acte sacré par excellence pour Vollmond est le chant. Toutes les prières sont chantées, et toutes les cérémonies sont rythmées par des chants. On ne s'adresse à Vollmond que par le chant. De ce fait les prêtresses suivent un entraînement rigoureux au chant et doivent avoir au moins 10 dans leur compétence "chant". Les sortilèges eux-mêmes sont chantés. Même si elle les murmure, la prêtresse doit donner à sa voix l'infexion du chant. De ce fait une prêtresse de Vollmond n'utilise en général pour ses sortilèges qu'une composante verbale et ne peut jamais utiliser la faculté "magie silencieuse" pour un sortilège de magie divine.

Le terme consacré pour désigner Vollmond est "La Lune aux mains douces". La liturgie de Vollmond est partiellement chantée en elfique antique partiellement dans le dialecte des Hauts-Elfes. Les cantiques sont en général chantés sans accompagnement musical ou avec un accompagnement discret. Il y a en général une Chorophée et un chœur, mais il arrive fréquemment qu'une prêtresse chante seule. Le chœur peut accueillir des profanes, des hommes, voire des individus d'autres lignées, mais le coryphée doit être impérativement une prêtresse.

*Thy hand Belinda, darkness shades me,
On thy bosom let me rest
More I would, but Death invades me,
Death is now a welcom guest
When I am laid in earth
May my wrongs create
No trouble in thy breast;
Remember me, but ah! forget my fate.*

(Chant du pardon, en réalité air issu de l'opéra baroque "Didon et Énée" de Purcell)

*Ta main Belinda, les ténèbres m'entourent,
Laisse-moi reposer sur ton sein
La mort m'enfahit malgré moi
Elle est à présent bienvenue
Quand je reposerai en terre
Que mes erreurs
Ne te causent nulle peine
Souviens-toi de moi mais oublie mon histoire.*

Le chant du pardon ci-dessus est un exemple de chant liturgique de Vollmond. Le refrain "Remember me, but ah! forget my fate." correspond à un aspect essentiel de la philosophie de Volmond: le pardon. Pour rompre le cycle infernal des vengeances il faut se souvenir des défunt mais accepter d'oublier la manière dont ils sont morts, s'ils ont été tués par des sectateurs de Lilyom par exemple, afin de ne pas en concevoir une haine meurtrière à l'encontre des Drachenalben en général. Il est souvent chanté justement lors des funérailles de victimes d'attaques de Drachenalben.

<i>See, see, we assemble Thy revels to hold: Tho' quivering with cold We chatter and tremble.</i>	<i>Vois, vois! Nous nous rassemblons Pour célébrer ton nom Bien que frissons de froid Nous tremblions et claquions des dents</i>
---	--

(Chant de la surviance,
en réalité issu de l'opéra "King Arthur" de Purcell)

Ce chant de la surviance ou des rescapés est un autre chant assez fréquemment entonné par des choeurs souvent mixtes, dirigés par une prêtresse. Il symbolise la persistance du sentiment religieux malgré la guerre, ainsi que le rassemblement des survivants après la Guerre du Royaume. Il est en général chanté par les fidèles en préambule de toute cérémonie.

*Ôwî, ôwî, mîn hêr Tristan
nu clebet iu mîn herze allez an
nu ziehent iu mîn ougen
und ist iu von mir harte gâch.
Wie gâhet ir alsus von mir?
Nu weiz ich doch vil wol, daz ir
von iuwerl lebene ziehet
swenne ir ïsolde vliehet.
Wer wart ouch so verirret ie?
Wer wart ie so zerteilet mî?
Ich sihe mich dort ûf jenem sê
und bin ie an dem lande.*

(Chant de Tristan et Yseult, d'après un texte de Gottfried von Strassburg)

Le chant précédent de Tristan et Yseult vient d'une histoire humaine appartenant à Prime Terre, mais c'est un mythe universel dont la mélancolie a touché Vollmond au point que ce chant soit apparu comme l'un des chants les plus sacrés de son culte. On n'en donnera pas ici la traduction exacte (c'est du vieux allemand imbitable) mais l'idée générale est l'expression d'un chagrin lancinant, de la perte d'un être cher... *Je suis à terre, mais mes pensées dérivent vers la Mer...* Ce chant est paradoxalement utilisé pour rendre courage et faire face à l'adversité. C'est un aspect assez typique de la mentalité de Vollmond: il y a un côté cathartique dans ces chants. On exprime la douleur pour ne pas se laisser enfermer par elle. L'idée principale de ce chant est le fait que la pensée voyage plus loin que le corps et donc qu'il y aura toujours un clivage entre rêve et réalité, entre espoir et réalisation, mais qu'il faut dépasser le sentiment d'impuissance que cette vérité physique et métaphysique peut engendrer.

De manière générale le caractère mélancolique et calme des cérémonies dédiées à Vollmond étonnera le profane et pourrait lui donner l'impression qu'il s'agit là d'un culte sombre et négatif. Le fait est qu'au contraire les Elfes vénérant Vollmond puisent dans ces cérémonies et ces chants le courage et la force d'affronter leur quotidien, et que la mélancolie à laquelle ils incitent n'a pour eux rien de déprimant, mais est comme un salutaire repos de l'âme. En bref c'est comme le fait de pleurer: on se sent plus léger et apaisé après avoir s'être purifié par les larmes. Les larmes sont d'ailleurs considérées comme sacrées par les prêtresses de Vollmond qui évitent le plus possible de les essuyer, surtout si elles sont versées au cours d'une cérémonie.

Le culte de Nör Vollmond exige de ses prêtresses qu'elles préservent la vie. Elles ont un devoir d'assistance aux malades, aux blessés, que ce soit physiquement ou moralement, et qui dépasse la notion de lignée. Elles ne peuvent refuser d'aider une personne issue d'une lignée non-elfique à ce seul prétexte. Elles donneront priorité aux Elfes, mais une prêtresse en décidant autrement ne sera pas considérée comme offensant la déesse, car Nör Vollmond n'établit pas de hiérarchie entre les vivants.

Elles ne sont censées faire usage de violence qu'en dernier recours, afin de protéger la vie, et doivent toujours s'employer à la recherche de solutions pacifiques à toute forme de conflit, même au risque de leur propre vie. Même des créatures mortnelles aussi corrompues que les Gobelins peuvent trouver une aide auprès d'elles, à condition qu'ils ne mettent pas en danger la vie des Elfes ou d'autres lignées mortelles.

Elles s'emploient également à préserver la mémoire du passé, et de manière générale le savoir écrit des Elfes, bien que cette lignée soit beaucoup plus attachée aux traditions orales. Ce sont souvent elles qui enseignent la lecture et l'écriture aux enfants, et militent pour l'utilisation de supports écrits au sein de la population elfique.

Les prêtresses de Nör Vollmond ont un lien étroit avec leur déesse, qui leur vient de ce que chacune d'entre elles rencontre à un moment de son existence une incarnation de la déesse au Lac-de-Lune, domaine de la déesse en Albenheim (cf. *Albenheim*). Ce voyage de plusieurs semaines (voire mois) est une expérience mystique essentielle avant laquelle la prêtresse n'est qu'une novice, et c'est à cet instant que la prêtresse est investie de son affinité divine "Nör Vollmond". On appelle ce rite "Himmelfahrt" ("ascension" en elfique antique).

Nör Vollmond est le plus souvent représentée sous la forme d'une femme elfe voilée entièrement, de manière à ce que la couleur de sa peau ou de ses cheveux n'apparaisse pas, car elle se conçoit comme liée également à toutes les lignées elfiques, quoique son culte soit essentiellement répandu chez les Hochalben et les Waldalben.

Le culte de Nör Neumond, la Vierge de Ténèbre

La Vierge de Ténèbre se distingue de sa contrepartie par une philosophie beaucoup plus axée sur la survie plutôt que sur la compassion. Cela répond au quotidien de ses adorateurs: les Drachenalben de la branche de la Nouvelle-Lune. Les prêtresses de Nör Neumond sont non seulement les seules guides spirituelles de leurs communautés (car elle est l'unique déesse à laquelle les Drachenalben Nouvelle-Lune rendent hommage en général), mais elles en sont aussi les juges et souvent les chefs temporels. Les Drachenalben sont en effet très religieux, voire théocratiques, et ceux-là n'échappent pas à la règle.

Nör Neumond partage le désir de réunification des Elfes de sa sœur, et aspire plus que toute autre divinité elfique à la levée de la malédiction de Lilyom. Pour elle la levée de cette malédiction passe par un retour des Drachenalben à la surface et l'abandon définitif du culte de Lilyom, ainsi que de Silberling et Schattentanz, les deux divinités associées à Lilyom, ainsi que des cultes hellénistiques des autres branches des Drachenalben (cf. *Elfes des profondeurs*). Si Lilyom peut renaître sous la forme de son ancienne nature, à savoir la déesse disparue Lilj, elle sera alors invitée à reprendre la place qui lui revient, sinon elle devra tout simplement disparaître. L'appellation de "Vierge de Ténèbre" n'a en l'occurrence aucune signification sexuelle : Nör Neumond n'est vierge que de compromissions à l'égard de la corruption des autres branches de la lignée drachenalbe. Elle rejette le mode de vie chtonien et tout ce qui l'accompagne.

À bien des égards le culte de la Vierge de Ténèbre est l'inverse de celui de la Lune aux mains douces. Autant le culte de Nör Vollmond met-il l'accent sur le chant, autant celui de Nör Neumond est-il au contraire silencieux et s'exprime surtout par les gestes et la danse. Il est très rare que les prêtresses de Nör Neumond chantent (sauf lors des rites funéraires qui ont conservé leur vocation orale) et elles honorent leur déesse le plus souvent par des danses nues et silencieuses. Nör Neumond est d'ailleurs elle-même le plus souvent représentée sous la forme d'une magnifique Drachenalbe vêtue uniquement de son opulente chevelure au contraire de la silhouette voilée qui sert d'avatar à Nör Vollmond.

Cet aspect prééminent de la danse fait que de même que les prêtresses de Nör Vollmond ne peuvent faire usage de la faculté "magie silencieuse", celles de Nör Neumond ne peuvent faire usage de la faculté "magie immobile".

De même Nör Neumond est beaucoup plus combative que sa contrepartie, et ses prêtresses n'hésitent pas à porter les armes et à s'en servir. Nombre d'entre elles sont d'ailleurs de redoutables guerrières et apparaissent comme telles au premier abord. Il n'y a d'ailleurs pas de tenue particulière aux prêtresses de Nör Neumond, puisque les rites les plus solennels sont célébrés en vêtement d'Ève. Traditionnellement elles préfèrent dissimuler leur fonction sacerdotale par souci de sécurité, puisqu'elles sont les premières cibles des sectateurs de Lilyom et que sans elles les communautés de la branche de la Nouvelle-Lune, considérées comme renégates par la branche démoniaque, ne survivraient sans doute pas au harcèlement continual de celle-ci. Au lieu de porter fièrement un diadème de fer-de-Lune sur leur front, elles portent leur symbole religieux de manière beaucoup plus discrète : une émeraude sertie sur une bague ou un pendentif en argent.

Le culte de la Vierge de Ténèbre est avant tout celui d'une minorité pourchassée, réfugiée dans les recoins les plus obscurs de la nuit. La symbolique de la Nouvelle-Lune est à cet égard très révélatrice : la Lune n'est pas vénérée dans son aspect le plus évident : la lumière, car les ténèbres restent la meilleure protection des Drachenalben, même de ceux qui firent le choix de vivre en surface. De plus Nör Neumond n'étant vénérée que par les Drachenalben de la Nouvelle-Lune, et étant leur unique divinité, elle a perdu la tradition de réserve qui s'exprime encore pleinement dans le culte de Nör Vollmond. Ses prêtresses sont aussi impliquées dans la gestion des petites communautés de Drachenalben de la Nouvelle-Lune que les prêtresses de Nör Vollmond sont effacées et marginales au sein des tribus elfiques auxquelles elles appartiennent. Les prêtresses de la Vierge de Ténèbre sont la classe dirigeante de leur communauté, à la fois sur les plans temporels et spirituels. Elles sont en général accoutumées à être obéies sans discussion et auront toute la dureté et l'autoritarisme d'un chef de guerre.

Enfin, les temples dédiés à Nör Neumond sont en général des grottes dont les parfois sont sculptées de textes sacrés en elfique antique ou dans le dialecte des Drachenalben, sans présence d'Eau-de-Lune ni de Fer-de-Lune (cf. plus bas), qui sont typiques du culte de Nör Vollmond.

Wer sind wir?

*Wir sind die Kinder eines gebrannten Monds
Wir sind das warme Regen einer Sommer Nacht
Wir sind der schwarze Fuchs mit emeraldinen Augen
Wir sind der helle Schatten der Finsternis
Wir sind das Ende eines endlosen Alpträums
Nör!
Glaubst du noch an unsere Lügen?
Nör!
Glauben wir noch an deine Liigen?
Fliege nach höchstens
O meine liebe Schwester Solenzara
Nach oben! Nach oben!
Bis zum Albenheim!
Wo das finstere Mädchen dich griüßt*

Qui sommes nous?

*Nous sommes les enfants d'une Lune incendiée
Nous sommes la pluie chaude d'une nuit d'été
Nous sommes le renard noir aux yeux d'émeraude
Nous sommes la claire ombre des Ténèbres
Nous sommes la fin d'un interminable cauchemar
Nör!
Crois-tu encore à nos mensonges?
Nör!
Croyons nous encore aux tiens?
Vole au plus haut
Ô ma chère soeur Solenzara
Là-haut! Là-haut!
Jusqu'en Albenheim
Où la Vierge de Ténèbre t'accueillera.*

(Chant funèbre en l'honneur de la jeune Solenzara Vrinn)

Nör en tant qu'affinité divine

Nör est une affinité divine. Elle peut être séparée en Nör Vollmond et Nör Neumond, mais de nombreux pouvoirs étant communs aux deux affinités, on a choisi de les présenter conjointement, en marquant d'un (V) les pouvoirs spécifiques à Vollmond et (N) les... bref. Toutes deux confèrent aux prêtresses de la Grâce au prorata de leur niveau, naturellement. n désigne ci-dessous le niveau de la prêtresse.

Caractéristiques par défaut

La magie divine de Nör (sous ses deux aspects) exige par défaut des composantes verbales (dans sa langue liturgique : l'elfique antique) et somatiques. Elle est également spirituellement marquée par la vertu zoroastrienne positive associée au culte de Nör (Neumond ou Vollmond selon le cas). Le potentiel de Grâce se régénère **entièvement** lors de la première prière faite par la prêtresse après le coucher du Soleil.

Nör: Errance

1	Unsichtbare Heilsalbe, Manne, Finsternis
2	Heilsames Licht, Nachtwanderer (N)
3	Weißer Waberlohe, Schwarzer Waberlohe (N)
4	Wiedervereinigung, Eulenoehr (cf. Dain)
5	Kein Geduld mehr, Empathie
6	Seuche, Einsamkeit
7	Gegenmittel

Nör: Rites

1	Aubépine
2	Erlkönig
3	Mondsegnung, Karneval (N)
4	Tag der Verbannung
5	Mörderpiel, Seelenverwandtschaft
6	Heiliger Rutsch , Vertrag (N, cf. Dain)
7	Palingénésie

Nör: Hiérarchie

1	Mondfahrt , Dellingssegnung (N, cf. Dain)
2	Chrysostome , Dissipation (N)
3	Unberührbar , Désenvoûtement (N)
4	Urmond
5	Eau-de-Lune ou Silberwasser (V)
6	Vergiß mich
7	Feuer frei

8	Zusammen (N)
9	Fer-de-Lune ou Mondeisen (V)

Aubépine: C'est une fleur sacrée, blanche, d'un arbuste aux baies rouges. Il est d'usage d'en faire des couronnes et de les accrocher dans les maisons comme symbole de la pleine Lune. L'aubépine est la fleur sacrée de Nör, et par ce sort la prêtresse transforme une simple couronne en un objet sacré, dont la présence dans une maison maintient à distance les prédateurs et monstres divers, dans une mesure qui dépend du niveau de la prêtresse: elle tient définitivement éloignés les animaux et monstres dangereux, mais aussi les créatures immortelles considérées comme ennemis de la déesse (démon, diables, anges, titanides, revenants, tous les procureurs qui ne soient pas liés à Nör ou Daïn...) ayant échoué à un jet de volonté contre le sortilège (un seul jet contre une couronne donnée : en cas de réussite la couronne n'aura jamais d'effet sur la créature). Pour que le sort soit effectif, il faut que la couronne soit en bon état et que la prêtresse bloque en permanence 1 point de Grâce. De plus la couronne doit être refaite à chaque printemps: il est d'usage que les enfants fassent des couronnes d'aubépine dès que les fleurs éclosent et qu'ils les apportent au temple.

Chrysostome: Ce pouvoir investit la prêtresse d'un exceptionnel pouvoir de conviction pendant n minutes. Ses paroles seront écoutées avec respect, et convaincront ceux qui l'écoutent. Il ne s'agit pas cependant d'un pouvoir de suggestion, mais d'amener l'interlocuteur à voir les choses de son propre point de vue, et à entrer en empathie avec soi. Le MJ jugera si un jet de volonté est nécessaire et comment il se fera selon le cas. Il est évident que la prêtresse aura beaucoup plus de mal à convaincre une armée gobeline de rebrousser chemin que de reprendre deux enfants elfes surpris à voler... Les prêtresses de Nör sont connues pour leur capacité à convaincre plutôt qu'utiliser la force, mais il y a des limites.

Eau-de-Lune ou Silberwasser (V): L'eau-de-Lune est une eau qui apparaît magiquement dans un récipient choisi par la prêtresse, dont le volume est en général celui d'une fiole, sous forme de glace. Cette glace mettra très longtemps à fondre, puisqu'elle vient des grottes souterraines d'eau de la Lune elle-même, et sera donc à une température d'environ -200 degrés Celsius. L'eau-de-Lune est d'abord une sorte de contrepartie liquide du "brasier blanc". Elle bénit au nom de la déesse ceux qu'elle touche, et peut également être utilisée pour consacrer à Vollmond un lieu consacré à la Lune, sans que la présence de la déesse y devienne prépondérante. La déesse associe sa bénédiction aux autres forces en présence, et cette présence est beaucoup plus discrète que celle que confère le brasier blanc, mais elle peut éventuellement se renforcer selon le désir de la déesse et le comportement de ceux qui se rendent sur ce lieu sacré.

L'eau-de-Lune est également très efficace contre toute forme d'envoûtement magique ou même toute forme d'enchantement ou d'ensorcellement d'objet ou de lieu. Elle agit comme une *dissipation* (de niveau le rang en hiérarchie de la prêtresse) ou un *désenvoûtement* (avec un bonus égal au rang en hiérarchie de la prêtresse). Elle sera soumise à la même limitation que ces pouvoirs : l'eau-de-Lune créée par une prêtresse donnée n'aura qu'une unique chance d'être efficace contre une évanescente ou un envovûtement donnés.

Cette eau peut être utilisée par n'importe qui, une fois créée, mais si la prêtresse ne souhaite pas attendre que la glace devienne eau, le sortilège peut être utilisé de manière instantanée, faisant apparaître quelques gouttes d'eau entre les doigts de la prêtresse, qui agiront de la même manière, mais sur une cible isolée.

Einsamkeit: ("solitude") Ce pouvoir protège toute cible volontaire contre toute forme de magie affectant l'esprit : lecture des pensées, suggestion, localisation, détection du mensonge etc... pendant n heures.

Erlkönig: Ce pouvoir agit comme une Double-Vue, mais confère également à la prêtresse la possibilité de percevoir les intentions de ceux qu'elle observe, et même d'avoir une vision de l'avenir proche. Naturellement cette double-vue sera particulièrement efficace pour tout ce qui concerne de près ou de loin la Déesse, ainsi que la survie et l'intégrité du peuple elfique.

Fer-de-Lune ou Mondeisen (V): Les Elfes ne sont pas mineurs, c'est bien là leur moindre défaut... à l'exception des Drachenalben. De ce fait les communautés de Hochalben ou Waldalben doivent acheter leurs métaux. Mais ce n'est pas toujours possible, aussi peuvent-ils également fabriquer leurs armes avec le fer-de-Lune, métal magique dont la manipulation ne nécessite aucun four ni aucune forge... Ce pouvoir permet donc à la prêtresse de créer le fer-de-Lune, et de le façonnier selon la forme désirée, pourvu que la prêtresse soit aidée d'une personne ayant la compétence métallurgie. Le sortilège s'active durant la nuit, à la lumière de la Lune, et prend toute la nuit à la prêtresse.

Il s'agit de magie divine mais l'objet final doit ses propriétés au sacrifice de Transcendance vive, issue de l'affinité Lune de la prêtresse. Le Fer-de-Lune apparaît comme un métal argenté, adamantin, très léger mais impossible à fondre ou à déformer. En fait il faut qu'un symbole sacré de Nör ou Daïn soit à proximité pour que le fer-de-Lune puisse être forgé, sans qu'un prêtre soit nécessairement présent.

Une fois correctement forgé, le fer-de-Lune permet de créer des armes et armures indestructibles, i.e. de robustesse infinie. Un haubert de mailles de fer-de-Lune confère à celui qui le porte une protection de 10. Une arme aura une difficulté de parade et d'attaque de 5 points inférieure à son équivalent normal, et un bonus de +10 aux dégâts. De plus une armure ou arme en fer-de-Lune porte un poinçon particulier en caractères runiques elfiques (de l'elfique antique, la langue sacrée), indiquant le nom de son propriétaire. Portée par toute autre personne, l'arme ou l'armure n'aura plus le moindre effet, même pas celui d'une contrepartie non-magique. En cas de mort du propriétaire, il faut que le fer soit refondu (magiquement), puis reforgé (tel l'épée de Siegfried) et qu'un nouveau poinçon y soit inscrit, ce qui ne peut être fait que par l'utilisation de ce pouvoir à nouveau, sans avoir cette fois à sacrifier de Transcendance vive, le matériau étant déjà présent.

Le sacrifice nécessaire pour créer le fer-de-Lune est égal à 1T pour une dague ou une localisation ou 5 pointes de flèches, 3 T pour une épée courte ou un cimeterre, 4T pour une épée longue, 5T pour une bâtarde, 6T pour une épée à deux mains... La T sacrifiée se convertit en fer-de-Lune entre les mains du prêtre. Le fer-de-Lune peut être donc considéré comme un matériau magique, créé par le prêtre. La métallurgie pratiquée ensuite n'a nul besoin d'être magique en elle-même, la présence du symbole sacré conférant au fer-de-Lune la malléabilité nécessaire le temps du travail.

Le fer-de-Lune possède de plus d'intéressantes propriétés contre les prêtresses de Lilyom et les prêtres de Silberling, deux des trois divinités des Mraka: lorsqu'ils sont en contact avec ce métal et en présence d'une prêtresse de Nör ou d'un prêtre de Daïn, ces prêtres doivent faire un jet de volonté contre l'ego le plus puissant des prêtres adverses présents à chaque fois qu'ils lancent un sort de magie divine, sans quoi ils n'auront pu dépenser la Grâce nécessaire et le sort ne sera pas lancé.

La seule faiblesse du fer-de-Lune est liée à cette faculté, d'ailleurs: il rouille au contact du sang des prêtresses de Lilyom ou des prêtres de Silberling,

et perd peu à peu ses propriétés jusqu'à se dissoudre. Tout dépend de l'exposition et de sa durée (mais étrangement pas de la quantité de métal en jeu), mais en pratique le record est tenu par une dague qui a égorgé quatre prêtresses de Lilyom avant de disparaître.

Feuer Frei : Ce pouvoir utilise le feu sacré de Nör comme les deux *Waberlohe*, mais d'une manière différente. Le brasier sacré se comporte alors comme un véritable feu, dans la mesure où il se répand comme s'il consumait ce qu'il touche, bien que ce ne soit pas le cas. Par ce pouvoir la prêtresse peut en quelque sorte allumer un feu de forêt sacré: les flammes blanches se transmettront d'arbre en arbre, mieux encore que si c'était un véritable incendie.

En effet, ces flammes (nées en tout point vu ou en contact physique avec la prêtresse) se déplaceront et s'étendront dans toutes les directions par défaut (à moins que la prêtresse n'en décide autrement) sur toute surface (à une vitesse maximale de 5km/h), comme si elles étaient vivantes, et aucune pluie ou rivière ne les arrêtera. La prêtresse sera en quelque sorte en empathie avec elles: elle verra ce qu'elles éclairent et sera comme en contact physique avec ceux qu'elles toucheront (notamment pour l'utilisation de magie). Hormis cet effet les flammes sont inoffensives contre toute personne vivante.

En revanche elles pourront renvoyer à leur univers d'origine les créatures "imaginaires", c'est-à-dire issues d'un Univers Matériel Imaginaire (UMI): Anges, Démons, Diables, Procureurs, Ténébrides etc... (voire même les créatures de la Douat incarnées). Elles agiront aussi comme le symbole sacré de la prêtresse contre les morts-vivants, les contraignant à fuir les flammes à tout prix, mais pour eux comme pour les autres créatures concernées, ils devront résister par un jet de volonté normal.

Finsternis : Ce pouvoir permet à la prêtresse de créer une zone de ténèbres centrée sur elle-même de n m de rayon où seul le rayonnement infrarouge sera visible, et ce pendant n rounds.

Gegenmittel: Ce pouvoir agit comme un antidote invisible à toute forme de poison pour lequel l'antidote existe et est connue. La cible n'a pas besoin d'être volontaire.

Heiliger Rutsch: Il s'agit de la fête de fin d'année lunaire, censée consacrer le renouveau. Occasion sacrée d'éteindre d'anciennes querelles et de se réconcilier solennellement autour de la Déesse, afin d'attirer sur la communauté ses bonnes grâces, c'est une fête particulièrement appréciée des bergers, herboristes et sylviculteurs elfes, dont le cycle lunaire rythme l'activité. Concours de chants, d'adresse aux armes, d'endurance et danses sont à l'honneur, mêlant traditions profanes et religieuses. Les réjouissances durent parfois une semaine. C'est l'occasion de célébrer les mariages mais aussi de présenter les nouveaux-nés à la Déesse, et de manière générale de prier pour une année prospère. A cette occasion les mains des prêtresses soignent ceux qu'elles touchent de toute maladie, et peuvent même soulager des souffrances morales, leurs paroles auront un effet apaisant et seront particulièrement convaincantes. Elles peuvent ainsi susciter joie et harmonie parmi les leurs.

Heilsames Licht: Une "lumière salutaire" apparaît furtivement dans les yeux de la prêtresse et la personne qu'elle regarde alors récupère n points de vie de manière globale. Ce sort peut être également utilisé de manière plus étendue dans le temps: il permet à la prêtresse de réussir impeccablement tous ses actes médicaux durant n heures. Même sans matériel adapté, elle saura soigner toute blessure ou maladie comme si elle se trouvait dans les conditions idéales, et la personne qu'elle soigne bénéficiera d'une guérison optimale. Cette lumière apaise également les peurs, les angoisses de toutes sortes, y compris magiques.

Karneval (N): C'est une fête célébrée en général aux premières nuits du dégel, en mars ou en avril (les Drachenablen Nouvelle-Lune vivent en général dans les pays froids qui passent au moins 3 ou 4 mois sous la neige, comme les Hochalben ou les Waldalben d'ailleurs). C'est un carnaval qui dure 3 nuits autour de la pleine Lune et est censé bannir du cœur des membres de la communauté la peur de Lilyom et des Drachenalben de la branche démoniaque. Une effigie de bois de Lilyom est faite auparavant et placée au centre du village. Ensuite quelques acteurs se déguisent et improvisent des saynètes ayant pour but de ridiculiser Lilyom et ses sectateurs. Blasphème et humour grotesque sont au rendez-vous. Tous ceux qui le souhaitent peuvent se joindre aux spectacles, mais en général quelques personnes se retrouvent toujours à jouer certains rôles, comme celui de Lilyom elle-même, grotesque et lourde araignée au cœur de sa toile dans les Abysses. Cette tradition a été initiée par des prêtresses renégates de Lilyom et lorsque les relations entre Hochalben et Drachenalben Nouvelle-Lune sont bonnes, les Hochalben s'y mêlent volontiers. Lors de la dernière nuit on met le feu à l'idole de Lilyom en chantant un cantique de défi à la sinistre ennemie comme celui-ci:

*Ich tanze nicht nach deinen Ketten
Und ich werde dein Knecht nicht sein
Ärgerst du dich lache ich dich aus
In deiner Nacht bin ich nicht mehr allein*

*Je ne suis pas une marionnette à tes fils
Je ne serai jamais ton valet
Je ris de ta colère
Je ne suis plus seul dans ta nuit*

(librement inspiré d'une chanson de Tanzwut)

Lors de cette fête, toutes les blessures ou maladies liées à Lilyom et à ses sectaires sont guéries et tous ses envoûtements et malédictions remis en cause comme par un désenvoûtement, et ce même si un premier désenvoûtement a échoué. C'est une fête où l'on rejette la peur que peut inspirer la déesse maudite et l'on relève la tête pour moquer l'ennemie des Drachenalben de la Nouvelle-Lune.

Kein Geduld mehr: Lorsque la Déesse perd patience, elle peut à son tour meurtrir, car même elle n'est pas seulement compassion et amour. Ce pouvoir permet de paralyser à vue une cible quelconque, et ce jusqu'à rupture ou l'aube suivante. La créature ciblée a droit à un jet de volonté pour résister, avec un malus égal au rang en hiérarchie de la prêtresse.

Manne: Une poudre blanche apparaît, incorruptible, représentant un apport nutritif en vivres et en eau suffisant pour n jours pour une personne.

Mondfahrt: Contrairement à ce que le nom de ce sort pourrait laisser croire, Mondfahrt ne permet pas à la prêtresse de fouler le sol sacré de la Lune, mais de se rendre magiquement d'un lieu consacré à la Lune à un autre, tant que les rayons de la lumière lunaire l'atteignent. Il ne s'agit pas d'une *affusion*, mais d'une dématérialisation de la prêtresse qui se transforme en un rayon de Lune et vient se rematérialiser ailleurs... Ce sortilège

n'est en principe plus valable hors de l'Univers Matériel Réel (UMR, cf. *Cosmogonie*), puisqu'il faut que ce soit la véritable Lune. Cependant certaines "fausses Lunes" de certains Univers Matériel Imaginaire (UMI, cf. *Cosmogonie*) tirent leur énergie mystique de la véritable Lune et permettent aux prêtresses d'utiliser de sortilège pour se déplacer de l'UMR à un UMI ou entre UMI.

Contrairement à la téléportation habituelle, Mondfahrt n'utilise donc pas les Dimensions Non-Euclidiennes (DNE, cf. *Cosmogonie*). De plus la prêtresse n'est pas obligée de connaître son lieu d'arrivée, elle peut naviguer en aveugle, et faire ainsi le tour de tous les lieux consacrés à la Lune en une nuit si cela lui chante. Si elle veut atteindre un lieu particulier, elle y parviendra toujours, même si elle ne l'a pas vu, sinon, elle peut se laisser guider par la déesse... Certaines utilisent ce pouvoir comme une forme de divination vis-à-vis de leur déesse: selon le lieu vers lequel elles se laisseront porter, elles en déduiront l'humeur ou les pensées de la déesse.

Mondfahrt est également pour les prêtesses de Nör un équivalent du pouvoir "Vorstellung" des prêtres de *Dain*. Elle permet à la prêtresse de se rendre en *Albenheim*, plus précisément au Lac-de-Lune pour les prêtesses de Nör Vollmond et en *Stillenheim* pour celles de Nör Neumond, mais aussi d'y emmener une personne avec elle, souvent une novice pour une présentation à la déesse, mais pas forcément. Contrairement à *Dain*, Nör sous ses deux aspects accepte volontiers de rencontrer d'autres personnes que ses prêtesses et novices, et Nör Vollmond autorise même que des mortels non-elfiques entrent au Lac-de-Lune. Contrairement à la Vorstellung, ce pouvoir peut s'utiliser en tout lieu lorsqu'il s'agit d'aller en *Albenheim*. Pour en revenir le pouvoir doit être relancé et la prêtresse ainsi qu'un éventuel accompagnant reviendront sur Terre en un lieu consacré à Nör (indifféremment Vollmond ou Neumond).

Mondsegnung: Par ce sort la prêtresse confère à celui qu'elle touche une aura particulière, invisible à l'œil nu mais qui apparaîtra par une Double-Vue, qui le protège de toute forme de magie mystiquement opposée au pouvoir lunaire en général: énergie négative et sorcellerie de l'énergie négative, magies démoniaque, diabolique, angélique runique ou nécromantique, langue aveugle... Cette aura confère un +n aux jets de résistance ainsi qu'une résistance à la magie de 3n%, mais contre ces formes de magie uniquement. Contre toute autre force de danger, magique ou non, sortilège confère par ailleurs un bonus égal à E(n/3) à tous les jets de résistance en général et une résistance à la magie de n%. Ce sortilège dure jusqu'à la prochaine aube.

Par ce sort la prêtresse peut également investir un lieu de la même protection, éventuellement la limiter à une menace en particulier. Le sort prendra alors la forme d'un glyphe de protection qui rendra une surface déterminée infranchissable par tout sortilège issu d'une ou plusieurs de ces formes de magie hostiles ainsi que par toute créature magique associée. Cette surface sera une sphère de au plus rayon n² m, centrée sur le glyphe. Cela peut être utilisé pour protéger un lieu ou pour enfermer une créature. Chaque glyphe fonctionnera tant que la Grâce nécessaire au sort sera bloquée.

Ce sortilège au également un autre effet, assez peu utilisé : la personne bénéficiant de cette aura peut à volonté tenter de **détruire un ou plusieurs objets magiques au toucher** par dispersion des liens magiques les constituant. Une personne donnée n'a droit qu'à une seule tentative par cible donnée. L'objet magique doit réussir un jet de volonté contre le sortilège au score de son créateur, mais le seuil de ce jet est calculé avec l'**ego de la personne bénéficiant de l'aura, et non pas celui de la prêtresse ayant lancé le sort**. De plus, le contact étant indispensable, la personne prend un risque lorsque l'objet est piégé.

Mörderspiel: Ce rite très surprenant au premier abord est censé promouvoir la paix au sein de la communauté en permettant aux gens de s'entretuer sans aucune conséquence. La communauté rassemblée autour d'une idole de bois représentant la Paix et l'Harmonie, y met le feu au crépuscule. Jusqu'à l'aube suivante toutes les blessures que pourront se faire entre eux les membres de la communauté seront factices, et les morts se relèveront avec le Soleil. Un gigantesque jeu de massacre commence alors, permettant aux Elfes de défouler leur agressivité par ce biais ainsi que d'entraîner leurs talents guerriers. La journée qui précède le Mörderspiel est de plus consacrée à des joutes sportives. Cette fête se célèbre au début du printemps.

Nachtwanderer (N) : Ce pouvoir doit être lancé de nuit et permet à la prêtresse de prendre la forme d'un animal nocturne quelconque jusqu'à la prochaine aube. La prêtresse acquiert les capacités physiques et la vulnérabilité de l'animal dont elle prend la forme, ne peut pas parler mais peut incanter en magie silencieuse et immobile si elle a les facultés idoines.

Palingénésie: Il s'agit de la forme de résurrection accordée par Nör aux siens. Lorsqu'une prêtresse estime que la vie d'une personne en particulier est trop précieuse à la communauté dans son ensemble pour pouvoir accepter sa perte, elle peut prier Nör de rappeler cette personne à la vie. La décision de ressusciter ou non la personne choisie par la prêtresse revient à la déesse et elle n'accorde pas volontiers cette grâce. Si elle le fait cependant le défunt sera ramené à la vie, à condition cependant que l'Ankh de l'âme ne soit pas à 0 (cf. *l'Âme Immortelle*) et que l'âme ne soit pas en le pouvoir d'une autre divinité; dans ce dernier cas la déesse peut choisir de mesurer son pouvoir à celui de cette autre divinité mais ça ne regarde plus la prêtresse. Le rituel de Palingénésie se pratique nécessairement la nuit, dans l'enceinte d'un temple consacré à la déesse, et la prêtresse officiant doit sacrifier 15 points de Grâce si la résurrection est menée à bien.

Schwarzer Waberlohe: Le "brasier noir" est en fait le même sortilège que [Weißen Waberlohe](#), mais sous une forme offensive, liée à une idée de châtiment. Si une prêtresse de Vollmond ne châtierra pas le blasphème par exemple, une prêtresse de Neumond en revanche ne laissera pas aisément passer un quelconque affront. Neumond peut se montrer aussi violente que douce, aussi cruelle que compatissante. Le feu apparaissant est en fait aussi blanc que pour la forme positive de ce sort, mais son action est de maudire et de punir. Il peut marquer une victime comme par un envoûtement de manière à ce qu'elle soit sous la surveillance de la déesse et déclenche sa colère si la cible rompt un tabou quelconque imposé par la prêtresse. De ce fait il est réservé aux prêtresses de Neumond, car Vollmond ne châtie pas. Les effets du brasier noir sont variables et incontrôlables par la prêtresse, et donc laissés à l'appréciation sagace du MJ, seul interprète sûr de l'état d'esprit de la déesse.

Seelenverwandtschaft: Ce rituel permet de consacrer une âme à Albenheim. L'âme morte acquiert le statut d'âme consacrée, mais rien de plus, car la nécromancie n'est pas le point fort des Elfes, à l'exception des prêtresses-démentes de Schattentanz. Le rituel prend la forme d'une incinération funéraire: le corps est placé sur un bûcher de branches et de feuilles, vêtu de ses plus beaux atours, et on place sur ses paupières et ses lèvres quelques gouttes d'eau-de-Lune pour Vollmond, ou une émeraude sacrée entre ses mains pour Neumond (pas de panique elle ne brûle pas et on la récupère ensuite dans les cendres). On chante ou on danse en l'honneur du défunt, puis la famille boute le feu au bûcher. On place parfois dans le feu des fleurs fraîches ou séchées en fonction de l'âge de la personne et de la manière dont elle est morte et a vécu.

Seuche: Ce pouvoir permet d'infliger, par affaiblissement du sang, jusqu'à n points de dégâts globaux (sans compter l'endurance ni la protection) à jusqu'à n personnes à la ronde. Un jet d'encaissement réussi réduira de moitié cette perte.

Tag der Verbannung: Le *Jour du Bannissement* commémore la malédiction qui a frappé les Drachenalben suite à la Guerre du Royaume qui a divisé le peuple elfique. Cette fête se célèbre en général lors des premières neiges, en décembre ou en novembre. Les prêtresses versent chacune un

peu de leur sang dans un calice de fer-de-Lune (V) ou d'argent serti d'émeraude (N), puis marchent la nuit entière, tenant ce calice à la main, les yeux bandés, entonnant des chants appelant à la paix et au pardon. Ceux qui rejoignent cette procession doivent le faire sans armes. Lors de cette nuit aucune attaque contre la communauté n'est possible. Tous ceux qui essaieront de retrouver le chemin de leur village et de s'y rendre par quelque moyen que ce soit échoueront fatallement. Au lever du Soleil le sang sera versé à terre, en libation à Khthôn, afin d'apaiser la haine entre les Drachenalben Khthôniaï et leurs cousins de la surface, et toute blessure ou malédiction liée aux Drachenalben ou au pouvoir de Lilyom sera levée pour tous ceux qui se sont joints à la procession, et ce sans la moindre dépense de Grâce de la part des prêtresses.

De plus les prêtresses peuvent à cette occasion invoquer le pouvoir de la Déesse pour rendre à nouveau une communauté elfique introuvable une fois dans l'année, lorsqu'elle feront appel à elle. On appelle cette seconde nuit la *trève sainte*. C'est une demande souvent faite par les prêtresses de Neumond, et on dit qu'elles obtiennent parfois plus d'une seule trêve car certaines prêtresses de Vollmond en font elles aussi la demande mais pour les communautés de Drachenalben de la Nouvelle-Lune qui sont en général plus menacées que celles des autres Elfes.

Unberührbar: Toute personne à la ronde échouant à son jet de volonté se trouve incapable d'agresser la prêtresse, tant que celle-ci ne se montre pas hostile elle non plus. Dure n heures. Si la prêtresse le souhaite, ce pouvoir protégera également tous ceux qui seront en contact physique direct ou indirect (c'est-à-dire qu'il existe une chaîne de personnes entre la prêtresse et elle) tant que durera le sort et que le contact n'est pas rompu. Bien entendu la notion d'agression ou d'hostilité implique l'usage de sortilèges tout autant que d'armes. Un sortilège visant à manipuler l'esprit sera notamment considéré comme offensif.

Unsichtbare Heilsable: "Le baume invisible" est un sortilège permettant de soigner toute forme de blessure locale de 2n points de vie. La prêtresse doit toucher la personne.

Urmond: Ce pouvoir établit le lien entre Nör et son aspect proprement "lunaire", en éveillant chez la prêtresse les pouvoirs de son affinité Lune, lorsqu'elle en a une. L'utilisation de ce pouvoir est en général considérée comme relevant de cas de force majeure. En effet l'utilisation de pouvoirs de l'affinité Lune peut amener la prêtresse à subir son influence et à être affectée de Lycanthropie ou d'autres maladies résultant d'une affinité Lune mal contrôlée. Quoiqu'il en soit, ce pouvoir permet à la prêtresse d'utiliser ensuite des pouvoirs de l'extension sortilèges de l'affinité *Lune* comme si elle la maîtrisait, en utilisant pour cela la Transcendance dont elle dispose. La durée est variable selon le désir de la prêtresse, mais ne pourra excéder l'aube suivante. **De plus ce pouvoir ne peut être utilisé que de nuit.**

Vergiß mich: *Oublie-moi...* Toute personne à la ronde échouant à son jet de volonté (avec un malus égal au rang en hiérarchie de la prêtresse) ne prendra pas en considération l'existence de la prêtresse et agira comme si elle n'était pas là. Si elle agresse une des victimes du sort, le charme sera rompu pour lui mais pas pour les autres. Dure jusqu'à l'aube suivante.

Weißen Waberlohe: Le "brasier blanc" est en fait un feu sacré qui naît entre les mains de la prêtresse et représente la bénédiction de la déesse. Ce feu est d'une couleur blanche et ne brûle rien de ce qu'il touche. Il peut réchauffer ou rafraîchir ceux qu'il touche selon le désir de la prêtresse. Il a le pouvoir de consacrer un lieu à la déesse. Un lieu consacré à la déesse est également consacré à la Lune. De plus une prêtresse présente dans un lieu consacré à la Déesse dispose d'une réserve infinie de Grâce tant qu'elle s'y trouve. Le feu agit également comme une bénédiction de la déesse dont l'effet est variable selon les circonstances. En consacrant un lieu à la déesse, la prêtresse retranche définitivement de son potentiel de grâce le coût du sortilège. Un lieu consacré à Nör le reste jusqu'à ce qu'une autre divinité soit appelée pour défaire ce qui a été fait.

Wiedervereinigung: Ce pouvoir permet de régénérer un membre perdu et de soigner totalement la blessure correspondante.

Zusammen: Ce pouvoir permet à la prêtresse d'entrer en empathie avec un groupe d'au plus n cibles consentantes. Elle verra par elles, pourra communiquer avec eux par la pensée et lancer des sorts (mais sur eux et uniquement si elles sont consentantes) et surtout leur conférera une bénédiction particulière de la déesse, récompense de l'union de leurs forces: chaque personne ayant reçu un coup normalement mortel sera maintenue artificiellement en vie par Neumond, et ce tant qu'au moins l'un des autres personnes soit encore en vie (sans l'aide de ce sort bien entendu). Elle tombera dans une sorte de catatonie mais restera vivante même si on s'acharne sur son cadavre. De plus Zusammen permet à toute personne en empathie par ce lien avec la prêtresse de lancer un sortilège sur une autre personne également en empathie avec la prêtresse par le même sortilège, là encore si la cible est consentante. Ce sortilège est ainsi souvent utilisé pour combiner les pouvoirs de guérison des Guides et ceux de la prêtresse, et peut rendre une petite troupe d'Elfes presque invincible.

NORRENWELT

Voir aussi Asgard, Arlidh, Vinnland, le Pays Maudit, la langue runique, Serpent-Azur

Norrenwelt est un royaume fort jeune de Terre Seconde, fondé en l'an 599 de la Chute sur les terres de l'Arlidh par des colons venus du *Vinnland*. C'est un pays nordique froid mais fertile, couvert de majestueuses forêts s'étendant au sud du Mont Lidh, similaire à la Scandinavie de Prime Terre. "Norrenwelt" signifie "Monde du nord", et c'est le nom que lui donnèrent les colons venus du *Vinnland*, peuple de culture germanique très proche des Vikings et des Varègues de Prime Terre. Les Norriens ont cependant renoncé aux habitudes de pillage de leur culture et s'établissent peu à peu en une nation organisée, proche de celle des royaumes scandinaves du Xème siècle, correspondant à la colonisation de l'Islande et du Groënland, au moment où les populations scandinaves commencent à se christianiser.

Norrenwelt n'est cependant pas une nation chrétienne, et les Norriens sont fidèles aux Ases, les dieux germaniques décrits dans l'article *Asgard*. Les Runenmeister (cf. la *Langue Runique*) y font donc office de prêtres et disposent d'un pouvoir important, à la fois auprès de la population qu'en tant que garants de la légitimité royale. Ils disposent d'ailleurs d'une terre sacrée, le Runnland (appelé aussi la Terre des Grands Irmensuls) où ils sont les seuls maîtres et même la loi royale n'a pas cours.

Le Norrenwelt est à bien des égards encore une terre encore hostile à la colonisation humaine. Contrairement aux autres contrées du continent arlidien, comme le Pays Maudit ou la nation celtique de l'Arlidh, ce jeune royaume est sans cesse harcelé sur ses frontières par des incursions de créatures ennemis, comme la lignée infernale des Gobelins ou diverses créatures monstrueuses. Le Peuple-Fée y est également présent en abondance, et de manière générale les Immortels sont bien présents. Le Norrenwelt est une terre marquée par la magie, et qui fut jadis le théâtre d'anciens affrontements entre les Ases et les Géants. C'est en rapport avec ce passé mythique que les premiers colons norriens décidèrent de s'y rendre.

Le Norrenwelt est bordé à l'est et à l'ouest par des territoires à peu près vierges de toute présence humaine, appelées **Terres Sauvages**. La

colonisation progressive du pays s'est essentiellement fait le long du fleuve Nidhögg, qui sert de route principale pour le commerce. Au nord les montagnes abritent les mystérieux Royaumes *Nibelungen* et au-delà les plaines de l'Arlidh habitées par les Celtes. Enfin, à son extrémité nord-ouest, le Norrenwelt est limitrophe du *Pays Maudit*. Pour visualiser tout ceci, consulter la [carte du Royaume de Norrenwelt](#) ainsi que celle de la [Thulé-Sud](#) pour situer le Norrenwelt sur le continent arlidhien.

Histoire

Wolf Gerlach, le fondateur du royaume qui devint son premier roi, n'était à l'origine qu'un Jarl mineur du Vinnland, qui avait échoué à unifier celui-ci sous une autorité unique. Déterminé à réaliser son idéal d'une monarchie norrienne, il a cependant été contraint de laisser à ceux qui sont venus l'aider à coloniser le futur Norrenwelt d'importantes prérogatives. La plupart des Jarlar du Norrenwelt ne sont pas des nobles issus du Vinnland mais des aventuriers ou des seigneurs de guerre en possession de suffisamment de ressources financières ou militaires pour aider à la fondation du royaume. Chaque Jarlar a reçu son titre et ses terres avec la mission de rendre celles-ci habitables dans un délai de cinq années, mais n'a dû compter quasiment que sur ses propres forces pour cela. De ce fait l'autorité royale a toujours beaucoup de mal à se faire respecter, car les Jarlar considèrent à raison qu'ils ne doivent leurs terres en réalité qu'à leurs propres forces.

À l'arrivée des premiers colons norriens conduits par Wolf Gerlach, en 596, le pays qu'on appelle aujourd'hui Norrenwelt avait été en partie déjà colonisé dès 400 par des chrétiens de culture franque, lesquels s'étaient assez vite placés sous l'autorité de l'Ordre du Sépulcre Inachevé, ordre monastique chrétien voué à la destruction de la nécromancie, lequel fut précisément fondé à Kristania, suite à l'échec de la "Croisade Oubliée" conduite en 440 par le prince adrian Philippe Amarcord pour abattre le pouvoir de la dynastie mort-vivante des Scarabaë sur la Dacia Maledict, plus communément appelée le Pays Maudit, royaume voisin aujourd'hui du Norrenwelt. Des commanderies plus ou moins en ruines, aujourd'hui désertées, attestent de la présence de cet ordre dans le passé. On ne sait pas aujourd'hui ce qui provoqua la disparition progressive des commanderies de l'ordre et des colonies chrétiennes, mais sans doute furent-ils réduits peu à peu par les attaques des créatures non-humaines qui occupent le pays. À l'arrivée des colons norriens, la présence chrétienne s'était donc déjà considérablement amenuisée d'elle-même. Aujourd'hui la population d'origine chrétienne est devenue négligeable par rapport aux Norriens, et les descendants des courageux pèlerins francs sont peu à peu assimilés à la majorité norrienne, adoptant leur culture et leur religion. Lorsque le christianisme réapparaît, c'est par la conversion des Norriens eux-mêmes.



Après avoir conquis le sud de l'actuel royaume par les armes avec ses troupes et quelques puissants alliés qui sont aujourd'hui les Jarlar du sud, Wolf Gerlach se proclama roi en 599, à l'issue de trois années de guerre contre les populations non-humaines et créatures monstrueuses qui habitaient ces lieux. Il fit alors savoir qu'il offrirait des terres à toute personne capable de les mettre en valeur, et attira ainsi d'autres aventuriers venus du Vinnalnd ou parfois de plus loin encore. Certains eurent assez de ressources et de chances pour devenir Jarlar et étendre les limites du royaume, d'autres périrent dans cette dangereuse tâche. Les limites du royaume furent tant bien que mal repoussées jusqu'aux montagnes du nord qui formaient une frontière naturelle avec les Celtes de l'Arlidh, en principe occupées elles-mêmes par des royaumes nibelungen.

En 616 Wolf Gerlach mourut prématurément au cours d'une expédition militaire visant à supprimer trois Runenmeister, qui s'étant liés par la cérémonie du Walpurgis (cf. *la Langue Runique*) à Loki, étaient devenus fous... et parmi lesquels se trouvaient le fils cadet du roi lui-même : Maïlith, jeune frère de l'actuel roi Karl. Ces trois Runenmeister furent surnommés les Frères-Panique par le peuple car leur cruauté semblait sans limite et Loki leur ayant conféré l'immortalité en les plongeant dans l'eau de la source Mimir (cf. *Asgard*), il paraissait impossible d'en venir à bout. Pourtant le roi Wolf y parvint, aidé des Runenmeister sains d'esprit, aidé par son jeune fils aîné Karl, mais il le paya de sa vie. Aujourd'hui les trois frères maudits sont pendus au plus grand Irmensul du Runnland (cf. ci-après) où ils attendent une mort qui ne vient pas, condamnés à un supplice apparemment sans fin. Le jeune prince Karl, alors âgé de 17 ans déclara à cette occasion : "Il est heureux qu'ils soient immortels, car ils méritent un tourment éternel pour leurs crimes".

Karl succéda donc à son père Wolf et le royaume poursuivit son expansion, croissant peu à peu en richesse et en population, en dépit des attaques fréquentes de Gobelins et autres créatures non-humaines. Le royaume affronta en 632 une terrible guerre contre les Celtes, qui franchirent leurs montagnes, guidés par leur Vercingétorix (c'est-à-dire leur roi des rois élu pour la guerre), la reine de Fenrirstor : Gwenn Mac Fenrir. Ils furent arrêtés aux portes de Beide, au terme d'une avance fulgurante. Suite à une victoire norrienne une paix fut négociée par Dynhaÿl von Lodz seule Jarlna non-humaine du Norrenwelt (cf. ci-après). En gage de bonne volonté la seconde fille du roi Karl, la princesse Willen, fut promise au Roi Véritable que l'Arlidh se désigna à ce moment, au-dessus du Vercingétorix : Filehàd Mac Fenrir, le propre fils de Gwenn Mac Fenrir.

La première raison de l'attaque des Celtes semble avoir été un désir de revanche en mémoire d'une précédente guerre menée par Wolf et la magicienne Clarensia de Valois (cf. ci-après) en 598 au cours de laquelle les Norriens avaient envahi le Mont Lidh sacré au yeux des Celtes et massacré de nombreux druides. Une autre raison aurait été le fait que Serpent-Azur, l'école de magie du royaume fondée en 600 par cette même Clarensia de Valois, enseignait à l'abri de ses murs la langue runique au mépris de l'interdit religieux frappant cette langue, ce qui ne pouvait manquer d'attirer la haine conjointe des Druides et des Runenmeister. Le druide renégat qui servait de maître en cette langue à Serpent-Azur ainsi que tous ses élèves furent massacrés dans les murs même de l'école alors que Clarensia et les autres mages étaient occupés au front. Certains n'hésitent pas à affirmer que les Druides celtes ont bénéficié en cela de l'aide des Runenmeister et que la guerre n'aurait eu d'autre sens que de fournir aux Druides et aux Runenmeister une occasion de frapper ensemble. En effet une guerre n'est pas un prix trop cher à payer pour préserver le secret des runes.

En 633, date à laquelle nous décrirons ici le Norrenwelt, la guerre s'est achevée et le Norrenwelt goûte une paix relative. Mais Serpent-Azur et son arrogante maîtresse la très puissante magicienne Clarensia de Valois n'ont pas fini de faire parler d'elles.

Politique

Contrairement au Vinnland, le Norrenwelt est un royaume gouverné par une dynastie hérititaire, fondée par le premier roi Wolf Gerlach et poursuivie par son fils, Karl Gerlach, actuel roi. Le roi a le pouvoir d'imposer sa loi à ses Jarlar (un Jarl, des Jarlar), c'est-à-dire aux nobles les plus puissants du royaume (le titre de Jarl étant un équivalent scandinave de celui de Baron en France, qu'on retrouve dans le terme anglais "Earl"), mais doit les justifier face à l'Althing, c'est-à-dire l'assemblée des Jarlar. L'Althing a essentiellement une fonction consultative mais il peut exercer un droit de veto contre une décision royale, s'il se prononce à l'unanimité.

De plus chaque Jarl dispose en pratique d'une très large autonomie dans tous les domaines. Certes, chaque Jarl est tenu de respecter les lois royales et chaque vassal ou sujet de chaque Jarl peut en théorie faire appel à la justice du roi, mais il n'existe en pratique aucune structure administrative permettant de le faire hors du Domaine Royal.

Chaque Jarl perçoit donc ses impôts, lève ses troupes, édicte les lois locales tant qu'elles ne sont pas en contradiction avec les lois royales, rend la justice et peut même battre monnaie s'il le souhaite. En pratique seuls les Runenmeister échappent à son pouvoir, car ils échappent à tout pouvoir temporel. Le roi peut parfois mander un bailli ayant autorité pour le représenter sur les terres de l'un de ses vassaux afin de vérifier que les lois royales y soient bien respectées, mais cela arrive assez rarement.

Les Jarlar eux-mêmes ont des vassaux, appelés Margraves, qui sont eux aussi nobles et ont vis-à-vis de leur Jarl une relation analogue à celle que le Jarl entretient avec le roi. Ils perçoivent les impôts, rendent la justice, protègent leurs terres, ont leurs propres troupes et versent un tribut à leur suzerain.

Le serment d'hommage au roi est formulé en ces termes :

*" Je fais céans le serment solennel devant Odin, Thor et Freyja :
d'être un loyal vassal du Roy désigné par les lois de l'Althing,
de traiter le Porte-Parole des Runenmeister comme un pair et les Runenmeister comme les juges et interprètes de la volonté des Ases,
de payer l'impôt royal avec diligence,
de répondre à l'ost lorsqu'il en sera fait semonce
de répondre à l'Althing lorsque j'y serai mandé,
d'observer et de défendre la loi royale sur mes terres,
de ne point prendre les armes contre mes pairs hors de mes propres terres,
de traiter baillis du Roy comme le Roy lui-même,
de respecter l'autorité de l'Archimage en toute affaire de magie qui ne concerne pas les Runenmeister,
et de rendre honneur aux Ases même s'ils ne sont point de ma foi. "*



L'ost est le droit régalien à appeler ses vassaux au combat, qui oblige ceux-ci à fournir alors un certain quota de troupes au commandement royal. Le Porte-Parole des Runenmeister est ce que la confrérie des Runenmeister a de plus proche d'un chef. Chaque Runenmeister est en principe l'égal de ses confrères, mais ils désignent un Porte-Parole chargé de siéger en permanence à la cour, et qui doit représenter la confrérie auprès du roi. En l'occurrence le Porte-Parole étant depuis 628 la propre fille aînée du roi : la princesse Ingerid, la proximité avec la maison royale s'en trouve d'autant renforcée.

Outre les Jarlar, la confrérie des Runenmeister constitue une autre puissance politique au sein du royaume. Certes, il y a de nombreux liens entre les pouvoirs royal, féodal et religieux, ne serait-ce que par le fait que la princesse Ingerid et deux des Jarlar sont Runenmeister, ou encore que deux Runemeister affiliés à l'Ase Forseti (cf. Asgard) assistent le roi en permanence. Mais en principe la confrérie des Runenmeister ne rend compte à aucun mortel, même pas au roi. Les Runenmeister sont hors-la-loi, c'est-à-dire qu'on peut les tuer sans commettre un crime... si on l'ose. Ils ont l'habitude de se faire justice eux-mêmes, et parfois se comportent comme de véritables brigands de grand chemin.

Les Runenmeister en général n'ont rien du paisible petit prêtre de village, ils sont en général vus comme des individus mystérieux et solitaires, d'inquiétants mystiques que leur lien aux Ases rend à demi fous. Certains s'installent dans une région particulière pour y présider au culte, d'autres au contraire mènent une vie d'errance perpétuelle au service des Ases. Les Runenmeister sédentaires ne se mêlent à la population en général qu'au moment des cérémonies religieuses, lesquelles se déroulent en général dans des lieux écartés, au pied d'un immense Irmensul tapi dans la forêt. Pour les Norriens le sacré est particulièrement mystérieux et dangereux, et les plus sociables des Runenmeister laisseront toujours un sentiment d'inquiétante étrangeté à leurs interlocuteurs. En principe le quotidien des Runenmeister est occupé de tâches mystiques qui n'ont que peu d'incidence sur le quotidien politique. Mais la récente destruction de la Chambre du Loup au sein de l'école de Serpent-Azur, où l'on enseignait la

langue runique, montre sans doute qu'ils peuvent user de moyens politiques et militaires pour parvenir à leurs fins. Leur pouvoir d'influence est difficile à évaluer mais en revanche bien réel.

Au sein même de la confrérie existe une autre société, plus secrète et plus réduite encore : celle des Totenmeister (cf. *Nécromancie > Arcanes > Voie du Crémuscle*). Les Totenmeister sont des Runenmeister affiliés à la déesse des morts Hel, la fille de Loki. Un Totenmeister ne se révèle en principe qu'à ses pairs, et se fera passer le plus clair du temps pour un simple Runenmeister. Si pour une raison ou une autre il doit se révéler en tant que Totenmeister, il porte en général une sorte de maquillage qui agit comme un masque : la moitié de son visage est alors entièrement blanche, l'autre parfaitement noire et ses traits en deviennent méconnaissables.

L'Archimage est un titre en général donné à une personne faisant autorité en matière de magie et apte à rendre un jugement en toute affaire purement magique. Désigné par le Roi, l'Archimage peut passer outre les décisions d'un Jarl en matière de magie, à condition que les Runenmeister ne s'en mêlent point : car ils ont préséance sur l'Archimage, au grand dam de celle qui détient ce titre depuis la fondation du Royaume : Clarenzia de Valois.

Description des Jarlar

SALZSTEIN : LE DOMAINE ROYAL

À tout seigneur tout honneur, commençons donc par le premier des Jarlar, le roi Karl Gerlach. Fondée par son père le roi Wolf, la dynastie des Gerlach s'est imposée dès le départ comme étant à la tête d'une monarchie héréditaire et non élective, comme c'est le cas par exemple en Arlidh, de l'autre côté des montagnes.

Autant Wolf Gerlach était volontaire et implacable, autant Karl est prudent et diplomate, voire velléitaire selon certains. De constitution assez fragile et de tempérament pacifique, il peine souvent à assurer le délicat équilibre des pouvoirs de son royaume.

Son épouse Hildegarde (de son nom d'origine Occlo) est étrangère : elle est originaire d'*Arseterre*. Très active et très influente sur la politique du royaume, notamment en ce qui concerne les relations avec son pays d'origine, elle est protégée de plus par une garde particulière de Hochalben montant des Pégases. La Garde Elfique de la Reine ne manque pas de faire une forte impression partout où elle se rend.

Karl et Hildegarde ont quatre enfants. Ingerid l'aînée a renoncé au trône à 20 ans pour devenir le Porte-Parole des Runenmeister, Örn le prince héritier à 12 ans, Willen la cadette à 10 ans (promise à Filehâd le roi véritable d'Arlidh), Nigard le dernier à 5 ans. L'accorte princesse Ingerid est une jeune femme autoritaire et politiquement habile, qui a réussi à rassembler autour d'elle une sorte de cabale de Jarlar dont le but est d'abattre Clarenzia de Valois. Certains n'y voient que l'influence de sa mère arse, car Arseterre a maintes fois exigé que soient fermées les Chambres de l'école de Serpent-Azur où sont enseignés les arts sacrés ou maudits. Mais la réalité est beaucoup plus complexe : Ingerid est aussi une Totenmeisterin et dirige même les Totenmeister au sein de la confrérie des Runenmeister. Elle a donc une raison toute personnelle de vouloir fermer entre autres la Chambre des Cendres, qui forme des mages nécromants.

Le domaine royal, le Salzstein, est en fait à l'origine la toute première zone de colonisation norrienne. Conduits par Wolf Gerlach, avant qu'il ne devînt roi, les premiers colons s'établirent tout le long de la baie de Kristania, dont les eaux sont très poissonneuses et assez bien protégées des tempêtes de la Mer du Dragon. Les premières activités des colons furent évidemment la pêche et l'élevage, et ils se servirent pour conserver le poisson et la viande des mines de sel qu'on trouve tout autour de la baie, et qui ont donné son nom au domaine (Salzstein signifiant "pierre à sel"). L'île au centre de la baie, aujourd'hui appelée Serpent-Azur, resta longtemps inoccupée, car c'est une terre hostile, sans arbre et entourée de récifs et battue de violents remous et courants qui en rendent l'accès fort dangereux. En revanche le Salzstein se révéla fort accueillant.

En 586, lors de l'arrivée de ces premiers colons norriens, Kristania existait déjà en tant que petite bourgade, fondée par des réfugiés chrétiens en 400, soit presque deux siècles plus tôt. Mais entretemps la population chrétienne ayant été considérablement réduite, les fiers guerriers du Vinnland n'eurent guère de peine à s'emparer de Kristania, dont ils préservèrent le nom, car ce fut l'unique condition que les Chrétiens posèrent à leur reddition.

Kristania est une ville particulièrement étrange, car elle est protégée par une immense enceinte de hauts remparts de pierre blanche, qui délimitent une superficie beaucoup plus grande que celle qui est réellement occupée. Ainsi la majeure partie de la ville (presque les trois quarts) est-elle en fait occupée par des champs, des pâturages et même des bois. Cela rend la perspective d'un siège à peu près inutile, mais surtout cela permet d'envisager une forte croissance de la cité. Clarenzia de Valois, amie du roi Wolf et puissante magicienne, a dessiné et dit-on "fait sortir de terre" cette enceinte de remparts par son pouvoir, pour protéger "non pas la cité d'aujourd'hui, mais celle que nous aurons dans cent ans", selon les propos du roi Wolf d'après les chroniques du royaume. La partie véritablement urbaine de Kristania est donc toute sa partie sud : à savoir le port et l'embouchure du fleuve Nidhögg. Même le palais royal s'y trouve.

On remarquera sur la carte du royaume que le royaume ne s'est pas étendu à l'est du Salzstein. Kristania elle-même est très proche des Terres Sauvages du Levant. En effet la contrée orientale limitrophe du Salzstein est particulièrement hostile. C'est là que se trouvait jadis un royaume nibelung dont il ne reste aujourd'hui qu'une cité souterraine peuplée de revenants. Cette cité était réputée si étendue et si profonde que ses galeries innombrables sont même censées passer sous la baie de Kristania. La Commanderie des Mouettes, forteresse du Sépulcre Inachevé, fut d'ailleurs bâtie sur une péninsule au sud de cette région, comme pour se protéger de cette terre maudite. Ses forêts obscures regorgent de monstres et de créatures féériques qui font le bonheur des Vagants les plus téméraires, mais se révèlent impitoyables pour les colons humains. Elles abritent notamment un clan d'Elfes de la Pluie, qui portent le nom maudit de l'ancienne cité nibelung : Nemetorszàg, dont la sonorité diabolique semble indiquer quelque inavouable secret. Ces dangereuses créatures s'opposent de manière particulièrement violente à la colonisation humaine et pour l'instant n'ont pas été vaincues. On peut dire qu'ils tracèrent la frontière orientale du sud du royaume avec le sang des colons trop audacieux.

ARDEI

Capitale : Gryffenheim

Jarl en titre : Mogyn von Ardei, marié à Ayla von Westenberg

Famille présente : Erlmogyn (frère jumeau), Ulf (fils)



Les deux Jumeaux de Gryffenheim sont tristement célèbres dans tout le royaume pour leur violence et leur cruauté. Excellents stratèges par ailleurs, ils entretiennent d'impressionnantes forces armées, en partie justifiées par la proximité de leurs terres avec les colonies gobelin provenant de la cité infernale de Barlang, tapie au cœur des Terres Sauvages du Couchant. Ils ont de l'avis général les meilleures forges du royaume (hormis peut-être la forge elfique de Lodz). Ils font régulièrement des incursions



dans les "marches gobelines", c'est-à-dire les régions à l'ouest du fleuve Nidhögg occupées entre autres par ces tribus affiliées au Dieu-Borgne. Mais ils sont également connus pour s'en prendre au Peuple-Fée et aux clans elfiques extérieurs au royaume. Châtiant de manière générale la moindre insubordination dans le sang, ils ont aussi une aversion viscérale pour la foi chrétienne depuis que le jeune Ulf a été découvert en train de lire les Évangiles. Ils n'hésiteront pas à procurer à l'Église de nouveaux martyrs si jamais la foi chrétienne acquiert une quelconque influence sur leurs terres.

Gryffenheim est également réputé pour la Noire de Gryffenheim, une bière relevée de cassis et de mûre qui se consomme dans tout le pays.

HARZ

Capitale : Beide

Jarl en titre : Sigurd von Harz, marié à Jantje, simple aventurière roturière à l'origine

Famille présente : Ludwig (frère), Eÿggil (fils)

Famille absente : Siegfried (fils) marié à Annalilla Thorgest, Rena (fille) mariée à Nigel von Westenberg



Le Harz est le plus riche domaine, et Sigurd le plus puissant des vassaux du roi Karl, entre autres grâce au fait que son frère Ludwig est un puissant mage draconiste et même Bâtonnier de la Chambre Pourpre à Serpent-Azur, l'école de magie (cf. plus bas). Sigurd est le type même du grand féodal, prêt s'il le faut à déposer le roi si celui-ci met en péril ses intérêts. Il seconde l'ambition de son frère Ludwig de succéder à Clarensia de Valois en tant qu'Archimage du royaume et Didascale de l'école de magie Serpent-Azur, après s'être débarrassé de celle-ci. Quoique n'étant pas lui-même mage, Sigurd partage également avec son frère Ludwig la traditionnelle aversion des Maîtres du Verbe pour les prêtres, sentiment qui s'étend ici aux Runenmeister en tant que caste religieuse du pays. C'est pour cette raison que les deux frères n'apprécient guère Höldwer Sonnenfeld, le Jarl du Janing, et Aldebert von Hochsalzstein, le Jarl du Hochsalzstein, qui sont eux-mêmes Runenmeister.

HOCHSALZSTEIN

Capitale : Isnar

Jarl en titre : Aldebert von Hochsalzstein, Runenmeister (Forseti), marié à Gunnar von Galaad

Famille absente : Hilda (sœur) mariée à Harulf von Galaad



Avertissement : La présence d'une svastika sur le blason du Hochsalzstein est en référence à Thor, car ce symbole apparaît chez les Germains en association à ce dieu, soit dans ce sens ou dans le sens opposé qui donne la tristement célèbre croix gammée. N'y voyez nulle allusion au petit dictateur à moustache carrée ni à son idéologie grotesque et sordide : par manque d'imagination il récupéra et détourna un vieux symbole indo-européen, mais rien ne nous oblige à abandonner à ses adorateurs sans cervelle le privilège de l'usage de ce symbole. Merde alors.

Aldebert est un excellent légiste, comme Ingemar von Ostdrachenland. Ils ont rédigé ensemble les lois royales. En sa qualité de Runenmeister lié à Forseti, Aldebert est le Garde des Sceaux du royaume : il préserve les textes de loi et en cas de litige sur leur interprétation il est chargé de trancher.

JANING

Capitale : Breitganz

Jarl en titre : Höldwer Sonnenfeld, Runenmeister (Balder), veuf

Famille présente : Hladgud Schwannweiß (fille), Herwör Alwit (fille), toutes deux Demoiselles-Cygnes (Schwannmädchen)



Adulé par ses vassaux et sujets, Höldwer veut faire de son domaine le royaume de la connaissance. Il est lui-même Runenmeister et sa terre borde celle des Grands Irmensuls. Lié au dieu Balder, le fils d'Odin, il a même baptisé sa capitale du nom de la demeure de celui-ci en Asgard, car il souhaite que sa cité devienne un reflet terrestre de la demeure bénie du dieu des arts, de la magie et de la connaissance. Breitganz est située au sommet d'une colline, et ceinte d'une double muraille, et est sans doute la cité la plus proche de la septième demeure d'Asgard, décrite en ces termes par le Grimnirlied :

*Breitganz heißt der siebente,
dort hat Balder sich
die Halle hingebaut;
auf jener Flur,
der Freveltat
nimmt nahen mag.*

*Breitganz est le septième havre.
Balder y a construit sa demeure,
dont le crime ne peut franchir le seuil.*

Höldwer est considéré plus comme un roi que comme un simple Jarl par ses sujets. Déterminé à défendre la connaissance en général, il admire l'Archimage Clarensia et ne lui reproche que d'enseigner les langues runique et néromantique, ce qui est normal pour un Runenmeister. Mais à part ça il est beaucoup plus ouvert et avide de savoirs étrangers que la plupart de ses pairs. Si jamais, comme certains le souhaitent, l'école de magie de Serpent-Azur venait à être fermée, il inviterait aussitôt Clarensia à en ouvrir une autre à Breitganz, à condition qu'elle renonce à ce qu'on y enseigne ces deux langues enchantées.

En tant que Runenmeister, Höldwer est évidemment très lié à la princesse Ingerid, quoique sur un plan personnel il ne l'apprécie aucunement. Il a prévu de léguer son jarl conjointement à ses deux filles, lesquelles, en tant que Demoiselles-Cygnes (Valkyries mortelles, cf. Asgard > Valkyries), ne se marieront jamais mais auront sans doute des enfants.

KRISTALldrachenland

Jarlna (féminin de Jarl) en titre : Maria Gorsch

Décrise tour à tour comme ardente, téméraire, impulsive et le plus souvent folle à lier, Maria Gorsch, que ses amis elfes surnommèrent Bloody Mary, est une flamboyante rousse aux yeux verts, toujours vêtue de noir, qui a eu l'audace de demander au roi Karl un domaine limitrophe au Pays Maudit. Son domaine constitue donc l'unique point de communication directe entre les deux royaumes, et elle entretient quelques relations commerciales avec l'un des voevods du Pays Maudit : Stepan Scarabaë, le propre frère du roi Raluc Scarabaë qui règne sur la Dacia Maledict.

Dernière à recevoir son titre, Maria a dû pour peupler cette contrée particulièrement hostile racheter des serfs appartenant à d'autres marches afin de payer leur manumission (c'est-à-dire de leur donner le statut d'hommes libres) en échange de leur installation au Kristalldrachenland en tant que métayers. Elle a également fait le choix de reconnaître les prérogatives du Peuple-Fée sur ses terres et est même parvenue à être reconnue comme la reine des forêts enchantées de ses terres par les Kères (cf. *Peuple-Fée*). Ce titre, quoique symbolique, a permis de délimiter précisément le territoire des créatures féériques et d'établir un mode de communication plus ou moins fiable avec celles-ci afin d'anticiper éventuellement certaines réactions de leur part aux aménagements humains. Les métayers nouvellement établis ont appris à s'accommoder de ce voisinage et si la Jarlna a en pratique réduit la superficie de ses terres "civilisables", elle a gagné une certaine paix qui lui a permis de se concentrer sur d'autres dangers plus pregnants. Aucun lieu du Kristalldrachenland ne mérite aujourd'hui le nom de cité, aussi ne peut-on véritablement désigner de capitale à ce jarl. La Jarlna elle-même a pris ses quartiers dans la forteresse de Valrouge, ancienne commanderie du Sépulcre Inachevé, qu'elle a arrachée de haute lutte au parti de Gobelins qui l'occupait. Des traces des représentations de Szem, le Dieu-Gobelins, sous la forme d'un œil unique dessiné avec le sang des sacrifiés, peuvent encore être retrouvées sur les murs de la forteresse.



LODZ

Jarlna en titre : Dynhaÿl Düsterflug



Jarl septentrional, aux frontières des royaumes Nibelungen, peuplé d'Elfes et dirigé par une Drachenalbe issue de la Branche Démoniaque de cette lignée (cf. *Elfes des Profondeurs*) mais renégate et puissante magicienne au demeurant, Lodz est un lieu mystérieux pour beaucoup de Norriens.

Très peu peuplé (400 âmes au plus) son économie est cependant bien développée grâce aux talents des artisans elfes et à la réputation de magie qui entoure les marchandises qu'il produit. Ses deux marchés, Crane's Hollow (le Vallon des Grues en haut-elfique) et le Marché des Deux Fleuves, sont les plus florissants du nord du royaume, la compétition n'étant pas très intense. Il est également bien défendu, grâce à ses guides qui en parcourent furtivement les terres, à ses guerriers souvent centenaires, et à ses nombreux mages. Lors de la guerre contre l'Arlidh, le Jarl a d'ailleurs joué un rôle crucial en se faisant l'artisan de la paix, principalement par l'entremise de sa Jarlna Dynhaÿl Düsterflug. Le prestige politique de ce geste n'a toutefois pas duré longtemps, le soutien accordé par cette dernière à Clarenzia et à son école de magie, Serpent-Azur, lui ayant attiré l'hostilité de la majorité des Jarlar, qui étaient unanimes à réclamer l'interdiction de l'apprentissage des langues nécromantique, diabolique, angélique et démoniaque.

Peuplé d'Elfes dans un royaume humain, inondé de magie dans un monde qui la considère avec méfiance, vénérant des dieux elfiques distincts des dieux germaniques bien qu'appartenant au même panthéon, situé aux lointaines frontières du nord, dirigé par une Mraka renégate qui s'est distinguée par des positions iconoclastes, Lodz a peu de contacts avec les autres habitants du royaume, malgré ses nombreux échanges commerciaux. Il est craint des autres Jarlar, autant du fait de la puissance de ses mages, et notamment de sa Jarlna, que de la méconnaissance qu'ils en ont.

Le Jarl est bordé au nord par le mystérieux royaume Niebelung, qui n'appartient pas au Norrenwelt et qui le sépare de l'Arlidh, à l'est par l'Ostdrachenland, et à l'ouest par le Kristalldrachenland. Le passage entre Lodz et le Kristalldrachenland est cependant impossible autrement que par le fleuve, car les terres des Nashtyl, une tribu d'Elfes sauvages faisant théoriquement partie du royaume mais en pratique échappant au contrôle des Jarlar et interdites aux étrangers, empiètent sur la partie occidentale de Lodz. Pour ne pas avoir à faire couler le sang elfique, la Jarlna Dynhaÿl a décidé de respecter l'indépendance des Nashtyl, sans révéler à la couronne ni aux autres Jarlar qu'elle ne contrôle pas de fait une partie des terres qui lui furent attribuées.

Lodz est accessible principalement au sud, par la Marche des Deux Fleuves qui propose auberges et haltes pour les marchands, et à l'est depuis le Jarl de Wasserfall. En-dehors de la Marche des Deux Fleuves qui se trouve à la jonction entre la Néva et le Nidhogg (d'où son nom), les rares lieux habités de Lodz, c'est-à-dire de petits villages tapis au cœur des forêts denses du pays, sont difficiles à trouver et la probabilité est grande pour que les voyageurs clandestins se fassent repérer par les Guides qui sillonnent le territoire avant qu'ils ne puissent atteindre un lieu de peuplement. Si l'on excepte la Marche des Deux Fleuves, où se trouve l'essentiel de la minorité humaine du Jarl, Lodz est une terre faussement sauvage, proche en cela des petits royaumes elfiques traditionnels. En revanche, à l'inverse de ceux-ci, Lodz est assez accueillant à l'égard des étrangers, tant qu'ils ne sont pas de lignée gobelin, cela va de soi. Il est également difficile d'y établir des voies de contrebande régulière, que le talent des guides, les pouvoirs des prêtres et ceux des mages auraient tôt fait de repérer. Par ailleurs, aller à Lodz permet d'obtenir des renseignements sur le royaume des Nibelungen et d'y accéder, ce qui intéresse nombre de marchands souhaitant commercialiser les exceptionnels produits de l'industrie nibelung et moult aventuriers attirés par les richesses légendaires du "Peuple des Épées" (cf. *Nibelungen*).

Lodz est profondément marqué par la personnalité de sa fondatrice et actuelle Jarlna, une noble enfuie des cités souterraines des Mraka, renégate à Lilyom et qui fut l'essentiel de ses 70 ans d'existence une simple aventurière. Magicienne draconiste et sorcière Faiseuse de Muse (cf. *Idée*), elle fonda Lodz avec un de ses anciens compagnons d'aventure, un haut-elfe prêtre de Daïn du nom de Liadrel Mala de Corun (mort durant la guerre contre l'Arlidh) afin d'offrir un havre de paix aux parias du monde elfique, c'est-à-dire à tous ceux des Elfes qui refuseraient de s'engager dans la guerre larvée que se livrent les lignées elfiques depuis la fin de la Guerre d'Albenheim ou Guerre du Royaume (cf. *Albenheim* à ce sujet). Cette noble et périlleuse entreprise lui valut d'être distinguée par la déesse elfique *Nör* (sous son aspect *Nör Neumond*), dont elle défend l'idéal de réconciliation des Elfes. Elle est ainsi devenue une élue de *Nör Neumond*. C'est pourquoi les Lodziens lui ont également donné le titre de "Königin aller Alben" ou "Reine de tous les Elfes" en elfique antique. C'est une allusion assez nette au titre antique de "Haut-Roi", qui jadis régnait sur toutes les lignées elfiques sans l'usurper cependant, car ce titre n'est pas reconnu par les Elfes hors de Lodz. Ce titre est symbolique de la nouvelle mission sacrée qu'elle s'est imposée : organiser la réconciliation entre les Elfes, panser les blessures laissées ouvertes par la Guerre d'Albenheim. D'un simple havre de paix Lodz est devenu la première étape d'une révolution culturelle censée réaliser la fameuse **Promesse de l'Équinoxe**, en référence à un texte elfique prophétique laissé par le dernier Haut-Roi des Elfes, disant en substance : "*Un jour l'unité de notre peuple nous sera rendue. Une nuit le Royaume sera récréé. Et ce jour et cette nuit seront égaux, je vous en fais la promesse.*"

Le second aspect du projet de Dynhaÿl pour Lodz est à l'origine de sa politique, que les autres Jarlar jugent iconoclaste et chaotique : créer un

royaume où les Elfes ne seraient pas uniquement des survivants cachés dans les bois, défendant leurs terres par le mystère dont ils les entourent et repliés sur leurs anciennes traditions, auréolés de leur sagesse. S'il existe de florissants royaumes Hochalben, ils sont toujours loin des hommes et vivent dans la crainte des assauts des Elfes des profondeurs. Les cités Drachenalben souterraines, grandioses, ayant la démesure pour valeur cardinale, fières et indomptables, ne prospèrent que grâce à la vénération de Lilyom qui garde vivace la plaie de la guerre. Les deux peuples n'existent ainsi, pour cette Jarlna, que parce qu'ils gardent intactes l'amertume et la haine du passé. Quant aux autres lignées elfiques, elles sont le plus souvent occupées à survivre aux mutations du monde. Elle souhaite donc faire de Lodz un Jarl où les Elfes soient non seulement réunis, mais capable de mener une existence au grand jour, au contact des autres sociétés mortelles, et de relancer la grande roue de l'histoire, bloquée pour ce peuple depuis six siècles.

Jarlna vis-à-vis des Norriens, elle est Reine chez elle pour ses sujets Elfes. Cette ambiguïté n'a pour l'instant jamais encore gêné la couronne, et dans tout le Norrenwelt on appelle couramment Dynhayl "la petite Reine des Elfes", en référence à sa petite taille et à son aspect juvénile.

Cet idéal de réconciliation est illustré par les couleurs du blason du Jarl : sable pour les Elfes des profondeurs, gueules pour les Elfes rouges, sinople pour les Elfes sylvains, argent pour les Elfes gris, le croissant de Lune pour les Haut-Elfes et le Soleil pour les Elfes Blancs. De fait toutes les lignées elfiques sont représentées à Lodz, quoique la majorité soit composée de Drachenalben (Elfes des profondeurs) et de Hochalben (Haut-Elfes). Les Lodziens organisent en l'honneur de cet idéal tous les six mois la fête de l'Equinoxe, une célébration disparue lors de la Guerre du Royaume, censée être un jour de trêve sacrée au cours duquel les lignées elfiques sont invitées à se mélanger, et qui incite parfois certains à s'installer définitivement à Lodz. Pour l'instant Daïn et ses prêtres se sont contentés d'observer Lodz, quoique la cohabitation des différentes lignées en révulse plus d'un parmi les rangs des Hauts-Elfes. Lilyom, la déesse maléfique des Elfes des profondeurs, le voit quant à elle comme une menace et souhaite activement sa disparition. Si elle ne peut l'attaquer directement sous peine d'en faire un symbole œuvrant en sa défaveur, elle y envoie régulièrement ses démons pour tâcher d'y semer la zizanie, de corrompre la société, sans que la déesse ne paraisse directement impliquée, afin que l'on croie que Lodz ne doive sa disparition qu'à l'absurdité même de son idéal fondateur.

Dynhayl mène donc une politique que son amour de la démesure et du paradoxe hérité de sa cité d'origine rend acrobatique en plus d'être complexe. Elle tâche de maintenir une bonne entente entre les habitants du Jarl en essayant d'éviter de les voir trop s'habituer au confort, elle essaie de nouer des contacts suivis avec les autres Jarlar par le commerce et la politique, elle soigne ses relations avec le royaume des Nibelungen au risque de mécontenter les Lodziens, par principe hostiles à ceux-ci, et elle œuvre pour ce qu'elle pense être le bien du Norrenwelt. Ce dernier élément l'a poussée à soutenir Clarensia : dans sa logique typiquement Drachenalben, une école de magie est une force dont il est idiot de vouloir se passer, d'autant plus qu'on y enseigne des arts interdits qui provoque l'hostilité des plus puissants empires de Terre Seconde. Non seulement il y a un certain panache à la maintenir (et qu'est-ce que l'existence sans panache ?), mais aussi pourquoi y seraient-ils hostiles s'ils n'y voyaient pas une menace potentielle? Cette audacieuse position a créé à la Jarlna de nombreux ennemis parmi la noblesse norrienne. Certains Jarlar pourraient d'ailleurs avoir intérêt à discréditer politiquement la Jarlna afin de lui retirer sa voix à l'assemblée politique du royaume, ou vouloir créer suffisamment de problème afin qu'elle ne puisse pas prêter main forte à Clarensia, et à cette fin recruter d'intrépides aventuriers pour une mission d'enquête et de subtilité. Enfin, Dynhayl Düsterflug a une amitié indéfectible pour la fantasque, flamboyante et colérique Maria Gorsch, dite Bloody Mary, ancienne compagne d'aventure et Jarlna du Kristaldrachenland voisin.

Les Lodziens sont accueillants et bien disposés envers les visiteurs, bien que les auberges soient rares voire complètement absentes. Il sera relativement aisément de voir la Jarlna, elle aussi accueillante et généralement disposée à aider les gens de passage. Extrêmement inquisitrice, très curieuse, il est en revanche extrêmement difficile de lui mentir, même par omission, mais facile d'obtenir son aide pourvu que le projet soit incongru et la cause presque désespérée. Les prêtres sont assez nombreux à Lodz, et les habitants elfes généralement très religieux. Les humains sont en rares, une loi leur interdisant de s'installer sans l'autorisation de l'assemblée du Jarl. Ils sont majoritairement présents dans la Marche des Deux Fleuves.

Hormis dans Marche des Deux Fleuves, les villages lodziens sont difficiles à trouver car, selon la tradition elfe, les maisons sont construites dans les arbres ou à moitié enfouies sous terre, difficiles à distinguer de la nature qui les entoure. La seule exception est la "capitale", si l'on peut nommer ainsi le village de résidence de la Jarlna, appelé Steindorf ("village de pierre" en elfique antique) : les maisons magnifiquement sculptées se remarquent facilement, et le palais triangulaire de la Jarlna trône en son centre, lui aussi d'une esthétique irréelle, témoin de son origine souterraine.

NIEDERARDEI

Capitale : Mänwig

Jarlna en titre : Annalilla Thorgest, mariée à Siegfried von Harz



Annalilla n'a pas encore eu d'enfant de son très jeune époux Siegfried. Son nom signifie "protégée de Thor" : c'est une guerrière redoutée qui s'est notamment illustrée lors de la récente guerre contre les Celtes de l'Arlidh. Confrontée comme ses voisins de l'Ardei à d'incessantes incursions de Gobelins sur les marches occidentales de son domaine, elle a toujours vaillamment fait face jusqu'à présent, en dépit de moyens réduits. Rendue très populaire par la simplicité de son train de vie, son caractère volontaire, ses prouesses guerrières et un sens aigu de la justice, la Jarlna du Niederardei est connue dans tout le royaume, et son étendard est parfois utilisé hors des limites de son domaine car on dit que ses couleurs repoussent les Gobelins.

Célèbre pour son marché couvert en arcades de pierre et ses petits pâtés "aux trois poivres", Mänwig est une petite cité fortifiée le long du Nidhögg, qui sans avoir les imposantes murailles de Gryffenheim ni les étranges monuments de Beide, a jusqu'à présent toujours réussi à résister aux assauts tout en conservant un caractère de ville commerciale et accueillante, qui fait d'elle une étape fort plaisante sur la route du nord. Ville principale du Niederardei, elle est aussi un point de rassemblement des compagnies mercenaires venant chercher de l'emploi contre les incursions gobelinées venues du Couchant. La Jarlna Annalilla Thorgest n'ayant pas le caractère belliqueux et sanguinaire des jumeaux Gryffenheim, les mercenaires y sont d'abord moins périlleux et plus sérieusement encadrés par les troupes régulières.

Quoique l'un des jarlar les plus modestes en superficie, le Niederardei possède des vallées fertiles, des forêts giboyeuses et une population travailleuse, qui permettent à cette région de financer la protection militaire dont elle a besoin. Il faut reconnaître que la Jarlna s'impose à elle-même ainsi qu'à ses Margraves une stricte gestion financière et y consacre l'essentiel des ressources. On lui attribue ces propos : "Vos femmes n'ont pas besoin de bijoux, mais vos villages ont besoin de remparts." De fait le train de vie de la Jarlna est tout-à-fait modeste, au désespoir dit-on de son jeune époux Siegfried, fils du Jarl voisin Sigurd von Harz, habitué au faste de la cour de Beide.

NORDMARK

Capitale : Galaad

Jarl en titre : Harulf von Nordmark, marié à Hilda von Hochsalzstein

Famille présente : Kaï (frère), Lars (fils), Narnei (fils), Greta (fille)

Famille absente : Gunnar (sœur) mariée à Aldebert von Hochsalzstein



Harulf est un loyal vassal du roi Karl, comme il l'avait été de son père Wolf, dont il fut même le maître d'armes. Compagnon du roi Wolf lors de la fondation du royaume, il défendit alors vaillamment le Nordmark (qui était alors la limite nord du royaume, d'où son nom) contre tous les ennemis de la colonisation humaine, tels que les Gobelins, les Géants et le Peuple-Fée...

OSTDRACHENLAND

Capitale : Wasserfall

Jarl en titre : Ingemar von Ostdrachenland, marié à Linda, bergère et simple roturière d'origine

Famille présente : Wilhemina fiancée à Axan von Westenberg



Ingemar est un homme pragmatique et tolérant. Il rédigea avec Aldebert von Hochsalzstein les lois du royaume. Il accueille sur ses terres une population elfique, essentiellement composée de Hochalben, à qui il accorde le respect de certains droits et coutumes spécifiques en échange de leur soumission. Jusqu'à présent la présence des Hochalben au sein de la société humaine des vassaux et sujets du Jarl Ingemar n'a pas engendré d'incident majeur. La présence du Soleil et de la Lune sur le blason du Jarl symbolise justement cette alliance, conclue par le marteau de Thor : la Lune étant le symbole des Elfes en général et le Soleil ici celui des Humains.

RUNNLAND

Appelé aussi la Terre des Grands Irmensuls, ce domaine n'est pas sous l'autorité d'un Jarl quelconque, c'est une terre sacrée, réservée aux seuls Runenmeister qui n'accueille aucune population laborieuse. Comme son nom l'indique, la Terre des Grands Irmensuls est essentiellement une gigantesque forêt dense et obscure, où d'immenses arbres transformés en Irmensuls par les premiers Runenmeister arrivés du Vinnland s'élèvent fièrement au-dessus d'une mer de cimes et de frondaisons s'étendant à perte de vue. Seules quelques clairières et sentiers interrompent le règne forestier, où les Runenmeister ont bâti quelques demeures à leur usage et pour accueillir leurs hôtes. Traditionnellement chaque enfant de la famille royale est envoyé parmi eux pour recevoir leur enseignement pendant l'année suivant leur dixième anniversaire. C'est ainsi que la Princesse Ingerid découvrit sa vocation.

C'est en général dans le Runnland que les novices vont pour se lier à un Ase de leur choix lors de leur premier Walpurgis, car les Ases sont réputés s'incarner régulièrement dans le Runnland et on dit qu'il s'y trouve de nombreux passages vers Yggdrasil. Le Runnland est donc un lieu sacré et dangereux, dont les Runenmeister eux-mêmes ne connaissent pas tous les secrets. Le commun ne s'y rend guère, sauf lors de fêtes particulières, mais il arrive que des criminels en fuite y cherchent refuge, car nul ne songerait à les y poursuivre. Le Runnland est interdit à toute présence profane non invitée par un Runenmeister. Mais c'est un expédient qui ne tente que les plus désespérés, ceux qui sont prêts à affronter les périls de la forêt sacrée où les immortels marchent aux côtés des mortels. Le Runnland incarne parfaitement la dimension inquiétante de la religion norrienne : les Ases et leurs serviteurs, les Runemeister, peuvent se montrer tout autant violents, terrifiants et imprévisibles qu'ils peuvent être protecteurs, surtout vis-à-vis de ceux qui enfreignent les interdits sacrés.

SERPENT-AZUR

Jarl en titre : Clarenzia de Valois, Didascale de l'École des Hauts-Arts de Serpent-Azur, Archimage du Norrenwelt



Quoiqu'étant légalement un jarl comme les autres Serpent-Azur est surtout une île inhospitalière et stérile, faite de rochers recouverts par du lichen, sans un seul arbre ni un acre de terre cultivable, cernée de récifs et de courants traîtres aux barques des pêcheurs. Elle abrite cependant l'École des Hauts-Arts de Serpent-Azur, c'est-à-dire sans doute la meilleure école de magie de Terre Seconde. Clarenzia de Valois, Jarlna de Serpent-Azur ne règne donc que sur les élèves et maîtres de cette école, ainsi que sur une centaine de familles de pêcheurs vivant dans un village isolé au nord de l'île appelé Verloren.

Pour ajouter encore à l'aspect hostile de l'île, une brume épaisse la dérobe souvent au regard des navigateurs, qui ne peuvent que deviner les hauts remparts sombres de l'école. Cette brume étrange proviendrait du souffle d'Azur, un dragon d'eau (ou saphirien : cf. *Titans et Titanides > Dragons*) qui nage autour de l'eau et protège l'école. Parfois sa tête aussi grande qu'une maison surgit des flots lorsqu'un navire s'approche trop à son goût des côtes de l'île. Ses écailles couleur de saphir et ses yeux d'or apparaissent parfois entre deux eaux aux yeux des marins chanceux. Il prend également souvent forme humaine au sein de l'école pour accompagner Clarenzia dont il est en quelque sorte le fidèle garde du corps.

Clarenzia de Valois, comme son nom l'indique, n'a rien d'une norrienne et est à l'origine une aristocrate orgète, issue de la puissante famille princière de Valois, qui règne en *Orgia* sur la Principauté de Leuperthuis. Ayant volontairement renoncé à la couronne princière au profit de son frère cadet Leu, elle est venue s'installer dans une nation jeune pour y relever un défi particulièrement téméraire : ouvrir une école qui enseigne les neuf langues enchantées, au mépris des interdictions frappant les "arts sacrés", c'est-à-dire les langues runique, diabolique et angélique, en principe réservés aux prêtres, que respectent pourtant toutes les écoles de magie de Terre Seconde. Plus jeune des écoles de magie de Terre Seconde, Serpent-Azur est également unique en son genre de par cet extraordinaire affront à l'équilibre traditionnel entre mages et prêtres. C'est pour cela que Clarenzia choisit de lier sa destinée à celle d'une nation jeune qui n'avait alors rien à perdre. Peut-être sans être conscient de l'importance d'une telle décision, le roi Wolf accorda par décret royal à Clarenzia de Valois le privilège inaliénable d'être seule maîtresse au sein de son école quant à la nature et les méthodes d'enseignement. L'ironie veut que l'original de cette décision soit préservé par un Runenmeister, le Garde des Sceaux Aldebert von Hochsalzstein.

Clarenzia elle-même, que certains surnomment la Prophétesse parce qu'elle aurait prédit le prochain avénement d'une nouvelle ère magique, est une femme de taille moyenne, aux longs cheveux noirs, aux yeux bleus et à la peau mate, vêtue en général d'une longue robe bleue, portant une Malencontre (cf. *Malencontre*) à sa ceinture en permanence (seul héritage de son illustre famille) et un long bâton de fer. De nombreuses rumeurs circulent sur l'étendue de ses pouvoirs magiques. Certains disent qu'elle maîtriserait toutes les langues enchantées, voire même la mythique langue véritable d'Épervonaï, ou encore qu'elle serait la seule prêtresse d'Hécate existante. Il est vrai qu'elle a accompli l'exploit de maîtriser deux langues enchantées lors de son apprentissage à l'école orgète de la Pericolosa (cf. *Orgia*): le draconique et la langue géométrique, deux magies du Verbe

pourtant opposées dans leur tradition. On peut considérer qu'elle est magicienne de niveau 20 dans ces deux langues, mais là s'arrête son pouvoir proprement magique. Elle est par ailleurs d'une redoutable érudition en matière de cosmogonie. L'École des Hauts-Arts de Serpent-Azur elle-même est décrite en détail dans l'article qui lui est consacré.

WESTENBERG

Capitale : Adlersauge

Jarl en titre : Nigel von Adlersauge, marié à Rena von Harz

Famille présente : Gherart (frère), Axan (fils) fiancé à Wilhemina von Wasserfall

Famille absente : Ayla (fille) mariée à Mogyn von Ardei



Nigel est très influencé par son frère Gherart, lequel a beaucoup œuvré à faire d'Adlersauge une étape du commerce vers l'ouest, notamment avec le Pays Maudit. Par ailleurs Gherart intrigue discrètement pour renverser le pouvoir des Scarabae sur le Pays Maudit.

Le Westenberg contraste avec le reste du royaume par son caractère relativement cosmopolite. Adlersauge héberge de nombreuses communautés étrangères, notamment hyrcénienes, arlidhiennes, adriannes, arses et orgètes dont le statut est moins précaire qu'à Kristania où la population s'est par le passé retournée du jour au lendemain contre la population étrangère lorsque son influence était jugée trop importante, notamment en rapport avec le fait que la Reine Hildegarde elle-même est d'origine étrangère. Kristania reste la première cité du Royaume et son principal centre commercial, mais Adlersauge, quoique considérablement plus jeune, croît rapidement en importance.

Le fait que Kristania soit un port et qui plus est situé à l'embouchure du fleuve Nidhögg lui confère une supériorité évidente dans la mesure où le commerce interne passe essentiellement par les voies fluviales, mais la construction de la Route des Valkyries joignant Adlersauge et Beide a permis au rusé frère du Jarl du Westenberg de proposer un raccourci aux marchands intéressés par les richesses du nord. Profitant de la rivalité entre le Jarl du Harz et la maison royale, il est parvenu à partager le coût de cette route avec son voisin et même à lui confier l'essentiel du travail de surveillance militaire de celle-ci, dans la mesure où elle traverse des territoires régulièrement envahis par les Gobelins. Il spéculle également sur les taxes pour damer le pion à la capitale et dit-on a même été jusqu'à négocier avec les Gobelins pour garantir la sécurité du commerce.

WESTMARK

Le Westmark est pour l'instant une terre presque vierge de population, sans aucune route et avec très peu de colonies humaines. C'est à l'origine une vaste plaine naturellement circonscrite par les frontières les jarlar voisins : le Janing, le Westenberg, le Harz et le Runnland, et peuplée essentiellement de populations non-humaines : des Gobelins (encore et toujours) mais aussi diverses créatures du Peuple-Fée et même une mystérieuse civilisation d'enfants-démons nés de croisement entre des colons adrians chrétiens et des démons exilés des Abysses : les Zvols (du mot démoniaque Zvolotch' qui signifie "bâtarde")... Quoique terre disponible à qui voudrait la prendre au nom du roi Wolf, puis du roi Karl, le Westmark n'a jamais attiré d'aventurier suffisamment puissant pour le rendre propre à la colonisation norrienne. En 621, alors que le roi Karl venait d'être couronné, il lança une vaste campagne d'épuration du Westmark, qui écrasa les installations gobelinées et repoussa la menace du peuple-fée et des enfants-démons dans les forêts de l'intérieur des terres. Par la suite des villages s'installèrent le long de la côte et parvinrent à prospérer... ou seulement survivre selon certains.

La colonisation norrienne y est encore fragile. Aucune route reliant Adlersauge à Breitganz n'a encore pu être construite, et même les navires marchands font rarement escale le long de la côte du Westmark, en partie parce que courants traîtres et récifs meurtriers y sont fréquents, mais aussi parce que le domaine toute entier a mauvaise réputation. Les villages westmarkiens vivent presque en autarcie, et sont peuplés essentiellement de serfs récemment libérés de leur condition par l'or du Roi en échange de leur installation là-bas. Accoutumés à devoir se défendre contre des créatures hostiles, notamment les Zvols, qui en pratique ne se montrent presque jamais, mais sont connus pour avoir exterminé la population de deux villages entiers, ces colons ont l'habitude de manier les armes et une mentalité de pionniers rétifs à l'autorité féodale.

Qui donc voudrait régner sur de semblables terres? Personne, justement. C'est pourquoi le Westmark a été déclaré en 624 domaine princier, et par conséquent rattaché à la couronne comme le Salzstein. Le Westmark est censé être un domaine attribué au Prince héritier en matière de préparation à la fonction royale. À défaut de ville, une forteresse y a été bâtie en 625 : Rabenheim, censée servir de résidence princière. En pratique la Princesse Ingerid y a passé deux ans, en compagnie des quelques troupes qui y sont retranchées, de 626 à 628, avant d'embrasser la carrière de Runenmeister et de renoncer au trône. Örn, le prince héritier actuel, est encore trop jeune pour s'engager dans une telle entreprise, aussi le Westmark poursuit-il son évolution sans aucune autorité féodale de fait, et d'année en année les Westmarkiens s'habituent à un sentiment de liberté qui risque de rendre particulièrement difficile la future reprise en main.

Commerce et économie

Le commerce se déroule essentiellement le long de deux grands axes : un axe nord-sud formé par le fleuve Nidhögg le long desquelles circulent de nombreuses péniches tirées à dos de mullet, allant du port de Kristania à la lointaine cité de Wasserfall, et un axe est-ouest beaucoup plus court, reliant les cités de Westenberg et Beide, par l'unique voie pavée du royaume appelée la Route des Valkyries, en raison des nombreux guerriers norriens morts pour en protéger le trafic contre brigandage et créatures monstrueuses. Le Westenberg et notamment sa capitale Adlersauge étant un centre de commerce important avec l'ouest, la Route des Valkyries est une sorte de raccourci permettant aux marchandises de rejoindre l'axe principal du fleuve Nidhögg.

L'économie du Norrenwelt est assez frustre. La production norrienne est essentiellement consommée en autarcie, à l'exception de métaux, de fourrures et de composantes alchimiques, qui se trouvent en abondance sur cette terre foisonnant de lieux enchantés. La métallurgie et la charpenterie norriennes sont de bonne qualité, mais pour toute production quelque peu sophistiquée ou raffinée voire même luxueuse il faut s'adresser aux comptoirs de la Guilde du Nombre d'Or (cf. *Orgia*) à Kristania ou à Adlersauge. Aucun livre ou grimoire par exemple n'est écrit au Norrenwelt sauf à Breitganz et étonnamment dans le sauvage Jarl de Lodz, par un étrange caprice de la petite Reine des Elfes Dynhayl.

Au Norrenwelt comme en de nombreux autres contrées de Terre Seconde le commerce est dominé par la concurrence entre la Guilde du Nombre d'Or et les marchands alphans d'*Arseterre*, lesquels disposent d'un avantage non-négligeable dans le fait que la Reine Hildegarde soit leur compatriote et les protège en dépit de l'hostilité populaire que suscitent leur aspect et leurs coutumes.

Société

Outre la noblesse et les Runenmeister, la société norrienne est composée en parts à peu près égales d'hommes libres et de serfs. Les hommes libres ont en pratique un relatif droit de regard sur la politique du domaine auquel ils appartiennent. Ils peuvent en effet se réunir en Thing, c'est-à-dire en assemblée d'hommes libres et rendre ou la justice ou prendre des décisions en l'absence de représentation de leur suzerain, Margrave ou Jarl. Le Thing ne peut pas s'opposer à la décision du suzerain mais celui-ci a le devoir de ne pas ignorer non plus le Thing et d'accepter son avis à titre consultatif. De plus le Thing peut en toute légalité en appeler à la justice de la personne au-dessus de leur suzerain : Jarl ou Roi.

On parle également de Thing pour désigner l'assemblée des Margraves d'un même Jarl. Le Jarl en place a le droit d'adoindre à ce Thing des représentants des composantes roturières de la population, à condition qu'il s'agisse bien entendu d'hommes libres. Le Thing seigneurial a les mêmes prérogatives que l'Althing royal : il est essentiellement consultatif mais s'il se prononce à l'unanimité contre une décision du Jarl, celui-ci est obligé de se soumettre.

Quoique n'étant pas esclaves, les serfs n'ont aucun droit de siéger au Thing, de porter des armes, d'appartenir à une quelconque guilde ou compagnie d'artisans, ni de quitter les terres auxquelles ils sont attachés : ils sont en effet "vendus" avec celles-ci. Si un serf quitte sa terre d'attache, il est hors-la-loi pendant un an et un jour, et peut être puni à la discrétion de son suzerain, éventuellement de mort, mais au-delà de cette durée il est considéré comme manumis, c'est-à-dire élevé à la dignité d'homme libre. Notez que les Norriens ne conservant aucun registre de baptême (et pour cause), ils n'ont guère de moyen d'établir un recensement précis de la population ni un quelconque registre d'état-civil. Ainsi au regard de la loi un Norrien est donc considéré comme homme libre par défaut, à moins que l'on puisse prouver sa servitude. De ce fait seuls les serfs font l'objet d'un recensement précis.

Le statut de serf ou d'homme libre se transmet des parents aux enfants, et les mariages mixtes sont interdits. Les lois du royaume stipulent qu'un serf est imposé au maximum aux deux tiers de sa production, alors qu'un métayer libre ne peut être imposé plus qu'à la moitié. De plus toute famille de serfs peut acheter sa manumission pour une somme de 30 Wolfgulden, sans que le suzerain puisse s'y opposer. Le seigneur peut seulement interdire alors au nouveau foyer libre de travailler sur ses terres, l'obligeant à chercher besogne ailleurs.

La loi interdit de réduire un Norrien en esclavage, en revanche il est permis de posséder et de faire commerce d'esclaves étrangers, quoiqu'une loi récente imposée à l'issue de la dernière guerre exempte également les Arlidhiens. Là encore la "nationalité" norrienne ou arlidhienne étant difficile à prouver, la loi stipule qu'il suffit que trois hommes libres ou un Runenmeister ou un noble certifie la "nationalité" norrienne d'une personne pour qu'elle soit assurée. Dans ces conditions on comprend qu'il y ait peu d'esclaves au Norrenwelt.

Les lignées humanoïdes comme celles des Elfes et des Nibelungen n'ont en général pas de statut social, et sont considérées comme étrangères au Royaume, sauf lorsque des lois spécifiques ont été rédigées localement, comme c'est le cas à Lodz, en Ostdrachenland ou au Kristalldrachenland. La Jarlna de Lodz étant elle-même d'une lignée elfique, il est évident qu'elle en revanche n'est pas considérée comme étrangère au niveau du Royaume tout entier. De manière générale, un Elfe ou un Nibelung sera considéré comme un Norrien s'il peut prouver qu'un Jarl le considère comme l'un de ses sujets. Les autres lignées humanoïdes n'ont en revanche aucune forme de reconnaissance sociale à ce jour, mais elles sont également à peu près absentes du Royaume. Les Elfes et les Nibelungen sont liés à la culture norrienne et à ce titre sont relativement présents, particulièrement les Elfes : Lodz est un jarl à majorité elfique, l'Ostdrachenland et le Kristalldrachenland ont des communautés elfiques qui cohabitent avec les humains et reconnaissent l'autorité du Jarl humain en titre.