

Terre Seconde

La Planète Fantôme

Encyclopédie Physique et Métaphysique

S

*Caylla llapi
Puñunqui
Chauptuta
Samusac*



*Cette musique
t'endormira.
À minuit
je viendrai.*

Poème inca

SACRALISATION

Voir aussi Enchantement et Ensorcellement, Runes et Glyphes, Viviane

La sacralisation désigne la création d'une source inanimée de magie divine. Cela permet de créer un objet, ou un lieu (on parle alors de consécration), imbu de Grâce lui conférant des propriétés magiques. Contrairement à l'enchantement ou l'ensorcellement, cela ne nécessite pas forcément le sacrifice de Grâce vive de la part du prêtre officiant, et certainement pas l'utilisation d'une matière contenant déjà de la Grâce puisque:

- la Grâce n'existe pas à l'état brut,
- la Grâce ne peut venir que d'une divinité en particulier, sauf exception.

Un objet sacralisé est une source inanimée de magie divine, et à ce titre il peut perdre toutes ses propriétés si la divinité à l'origine de la Grâce sacrifiée le souhaite, de la même manière qu'une affinité divine peut disparaître si le prêtre qui la porte offense trop gravement sa divinité. En revanche l'objet sacralisé est indépendant de son créateur: si un prêtre perd son affinité divine, les objets magiques créés par sacrifice de sa Grâce ne perdent pas pour autant leurs propriétés magiques, à moins que la divinité le souhaite également pour faire bonne mesure.

Autant un objet enchanté ou ensorcelé ne porte pas par défaut de trace de celui qui est à l'origine de la Transcendance sacrifiée (à moins bien entendu qu'un sceau magique soit présent comme dans le cas des magies démoniaque ou diabolique), autant en revanche la Grâce sacrifiée a une "odeur", liée à la dévotion et aux âmes de ceux qui l'ont fournie. Ce détail intervient si une personne essaie d'identifier le ou les donneurs: il pourra en percevoir une image, ou même ne fût-ce une trace spirituelle (au bon cœur du MJ). La Transcendance d'un objet ensorcelé ou enchanté est en revanche parfaitement indifférenciée et muette à ce sujet.

SAINTE-VOLONTÉ (La forteresse de)

Voir aussi le Dieu Unique, la Chute du Royaume de Dieu, la langue angélique

Située sur une île désolée à la limite entre le continent arlidhien (cf. *Arlidh*) et l'*Hycéniaä*, c'est une citadelle inexpugnable où se trouve concentré l'essentiel du savoir magique des mages angélistes (cf. *la langue angélique*). C'est aussi le seul lieu de Terre Seconde (hormis l'école inconoclaste de *Serpent-Azur*) où se trouve une école formant des mages angélistes. Sous le contrôle du *Dieu Unique*, plus précisément de l'église chrétienne, elle est dirigée par un évêque de rite romain, et constitue un diocèse à part entière, avec ses propres règles, à la manière d'un monastère, bien qu'aucun ordre religieux n'ait de préséance sur le pouvoir de l'évêque.

Deux éléments font de Sainte-Volonté un lieu unique au monde : la présence de prêtres du Dieu Unique issus des cultes judaïque et

islamique, venus partager, enseigner ou apprendre le savoir angéliste, et la protection d'un puissant et ancien dragon cronide (cf. *Titans et Titanides*) du nom de Sneygg, censé protéger la citadelle. Gigantesque, Sneygg se voit de plus loin encore que les remparts blancs de la citadelle, lorsque le Soleil se reflète sur ses écailles dorées. La présence de Sneygg peut surprendre, mais elle est liée à une très ancienne alliance entre l'Église et ce vieux Titanide. En effet, sous la citadelle se trouve le tombeau de Brünehilde (cf. *Asgard*), la mythique Valkyrie censée jouer un rôle essentiel dans le Ragnarok. Sneygg étant déterminé à ne pas laisser le Ragnarok se produire, il en protège l'une des clefs, en même temps que des hommes animés par une foi concurrente des croyances païennes qui accordent à Brünehilde un rôle si important. C'est un secret aussi bien gardé que la forteresse elle-même, inconnu même des Runenmeister.

Sainte-Volonté est donc avant tout un lieu d'échange et de réflexion où les théosophes les plus savants préservent du chaos de Terre Seconde tout le savoir afférent au Dieu Unique, c'est-à-dire relatif aux Anges, à la magie angélique, à la *Kabbale*, la *Kabbale chrétienne* et le *Soufisme*. L'évêque de Sainte-Volonté n'a aucun pouvoir particulier mais dispose d'une certaine aura spirituelle au sein du monde chrétien et même au-delà. Imams, Soufis et Rabbins Kabbalistes sont des invités à Sainte-Volonté, qui reste sous contrôle chrétien, mais ils ont laissé des ouvrages et une part de leur savoir entre ces murs. On peut y trouver donc de nombreux textes en hébreu (qui est aussi la langue angélique) ou en arabe.

Sainte-Volonté date d'avant la *Chute du Royaume de Dieu* et était paradoxalement une citadelle bâtie et tenue par l'Ordre de la Vie de l'Empire Hyrcan, ennemi juré des forces fidèles au Dieu Unique. Que cette citadelle soit aujourd'hui entre les mains des héritiers du Royaume de Dieu, qui avait rassemblé les trois religions du Livre en une seule, est une sorte de revanche sur le passé pour les fidèles du Dieu Unique. C'est aussi le lieu où l'ancienne foi du Dieu Unique, qui rassemblait les réminiscences des religions chrétienne, juive et musulmane en un seul culte, existe encore d'une certaine manière. C'est un lieu imprégné par la nostalgie du Royaume de Dieu et œuvrant discrètement à créer les conditions de sa recreation en tissant les liens rompus entre les trois religions du Livre.

Située sur une île désolée et cernée par les glaces trois mois par an, Sainte-Volonté est très difficile d'accès, et défendue par de nombreux sortilèges et créatures enchantées. Outre Sneygg, il existe des anges présents en permanence entre ses murs, notamment de la légion des Séraphim. Sabaot lui-même, l'archange de la légion disparue des Guerriers-Silhouettes (cf. *Anges*), y est présent, aux côtés des membres de la *Milice du Christ Rédempteur* qui sont présents dans la forteresse. Elle compte par ailleurs en général environ deux mille résidents mortels, dont les trois-quarts sont affiliés à l'Église d'une manière ou d'une autre.

SALAMMBÔ

Voir aussi la Géhenne, la langue diabolique

Article en cours de rédaction (mis à jour le 15 fructidor 224)

Réminiscence de l'antique Carthage, inspirée sans vergogne du roman éponyme de G. Flaubert, Salammbô est une puissante cité de culture punique, disposant d'un important empire colonial et commercial.

Carthage vient du terme "Qart-ḥadašt", qui signifie "ville nouvelle" en phénicien. Fondée par des colons phéniciens (appelés "puniques" par les Romains) venus de Tyr en 814 avant JC, elle est associée à la mythique reine Didon. Cette reine est d'ailleurs citée notamment dans l'Énéide de Virgile, car elle aurait vécu une passion malheureuse avec Énée, lequel ne pouvait échapper à sa destinée fixée par les Dieux : conquérir l'Italie. La légende raconte qu'elle aurait demandé à un roi berbère une terre pour s'installer, et qu'il lui aurait accordé "la surface couverte par une peau de vache". Astucieuse, Didon aurait découpé la peau de vaches en très fines lanières pour dessiner les limites de sa cité. Carthage fut à la tête d'un puissant empire, rival à la fois des Grecs et des Romains, jusqu'à sa destruction en 146 avant JC par les Romains. Dans Terre Seconde, Salammbô est une réminiscence de cette cité et son empire, à l'époque du général et suffète Hamilcar Barca, père du futur Hannibal, au III^{ème} siècle avant JC.

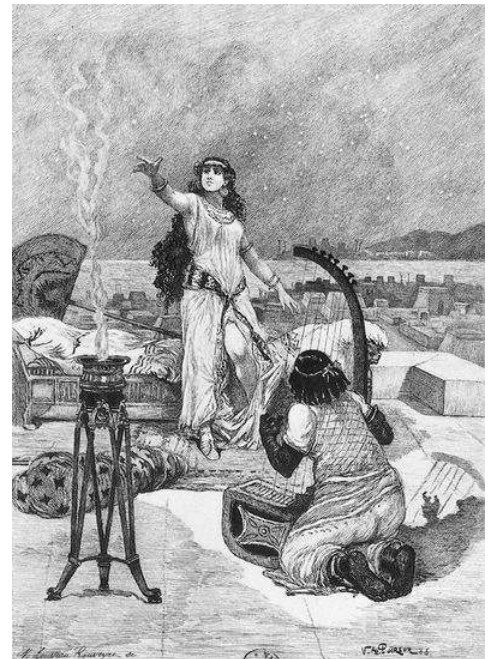
La culture punique est issue de la culture phénicienne (provenant de l'actuel Liban), appartenant à l'ensemble des cultures moyen-orientales sémitiques. Les Phéniciens constituent une civilisation ancienne, dont l'alphabet a inspiré les alphabets grecs et latins. Marchands et navigateurs exceptionnels, les Phéniciens ont souvent été sous domination étrangère, et n'ont véritablement connu de souveraineté et de puissance qu'à travers l'empire carthaginois, et la culture punique proprement dite, essentiellement phénicienne, mais mêlée d'éléments nord-africains et grecs. La religion punique était organisée autour de deux divinités principales : **Baal Hammon** et **Tanit**. Baal Hammon est parfois surnommé Moloch-Baal, suite à une confusion autour du terme punique "molk" qui signifie "sacrifice".

La culture carthaginoise était par maints aspects très proche de la culture romaine. Elle était organisée autour d'une république, dominée par deux assemblées : un sénat populaire et un sénat aristocratique. Deux chefs nommés **Suffètes** étaient désignés pour une durée d'un an, et constituaient le gouvernement de la cité et de ses dépendances. Comme Rome Carthage établit un vaste empire sur l'Afrique du nord, l'Espagne et la Sicile. La ville de Barcelone tirerait son nom de la famille aristocratique des Barca, dont le mythique Hannibal est issu.

Dans le contexte de Terre Seconde, Salammbô est une ville immense, ainsi qu'un empire commercial, régnant à travers ses nombreux comptoirs et colonies. Sans rivaliser avec des empires tels qu'*Orgia* ou *Arseterre*, les Phéniciens de Salammbô ont une flotte commerciale et militaire importante, ainsi que des territoires étendus. Leur armée est peu développée, mais ils disposent d'importantes forces mercenaires, qu'ils peuvent recruter à tout moment. Salammbô elle-même est un grand port, comportant notamment une imposante rade fortifiée, pouvant accueillir plusieurs centaines de navire, et leur offrant une protection contre les attaques et les tempêtes. C'est ce qui fait de Salammbô un point d'attache pour les navires. La ville a la particularité d'être très peuplée, et comprend de nombreuses habitations à plusieurs étages (une innovation proprement punique dans le monde antique). [...]

SANGDRAGON (Le Très Solitaire Ordre)

Voir aussi Nécromancie, Titans et Titanides, Io, Alchimie, Cosmogonie



Ordre de Chevalerie

Facultés : Sensibilité à la Magie, Codes et Symbolique

Sangdragon, Lire et écrire, Parler-Dragon

Compétences favorisées : dépendent de la tradition choisie (cf. plus bas)

Restrictions : Code d'honneur, et seuls les humains peuvent être membres de cet ordre (ou les dragons)

Il s'agit d'un ordre complexe, extrêmement ancien, qui repose sur la recherche d'un objectif unique: la Drache. La Drache est décrite plus en détail ci-dessous: il s'agit d'une créature mystérieuse, résultant d'une transformation de la Xoa d'un Dragon et de sa fusion à une nature humaine. Chaque Chevalier est censé chercher à parvenir à cet état supérieur. Ces deux natures sont complémentaires selon la philosophie Sangdragon, et réalisent l'antique alliance entre Titans et Hommes voulue par Prométhée contre les Dieux. La puissance du Dragon est censée donner sa pleine mesure à la créativité de l'humain. Les méthodes employées pour parvenir à cette fusion et la volonté de la réaliser sont fort variées, souvent rivales et parfois opposées.

L'Ordre est par conséquent scindé en plusieurs traditions, soit matérialistes, soit mystiques. Les traditions matérialistes sont les plus puissantes et les plus développées à l'heure actuelle. Elles reposent sur l'alchimie, et de ce fait l'Ordre dans son ensemble est le plus souvent proscrit dans les pays où les Mages ou les Sorciers ont une influence importante, de par l'antique crainte qu'inspirent aux sorciers et mages les alchimistes trop ambitieux. Les sociétés alchimiques y sont donc étroitement surveillées, puisque tout chevalier d'une tradition matérialiste est d'abord un alchimiste.

Les traditions mystiques quant à elles reposent sur la magie ou sur l'intervention d'une entité supérieure. Leurs capacités de développement sont de ce fait beaucoup plus réduites ce qui explique qu'elles soient très minoritaires en termes de Chevaliers et de Draches accomplies. Les différentes traditions gardent chacune jalousement leurs secrets et un Chevalier ne peut appartenir qu'à une seule d'entre elles. Cependant elles sont liées par l'aboutissement à un but commun: la Drache, et par une symbolique générale. De manière universelle cependant, le code d'honneur des Chevaliers Sangdragons repose sur un élitisme intransigeant, méprisant les lois humaines et divines, et des principes d'entraide sacrés au sein d'une même tradition. Ils ont leur propre langage codé, leur propre écriture, et se doivent assistance en toutes circonstances.

Considérant que la quête de la Drache doit être l'unique préoccupation du Chevalier, ainsi que la survie de l'élite de l'Ordre, il est évident que l'Ordre n'a guère d'amis. Outre les préventions déjà mentionnées que nourrissent mages et sorciers à son égard, les Dragons le haïssent assez naturellement dans la mesure où ils sont traités en général par l'Ordre comme une matière première et trop de jeunes dragons sont tombés entre les mains des tortionnaires de l'Ordre et ont vu leur Xoa transformée, asservie, détournée, et leur puissance utilisée comme un outil. Les cultes les considèrent au mieux avec méfiance, car si l'Ordre n'est pas athée et affirme reconnaître l'autorité des Dieux, une telle quête de puissance ne peut que signifier un dangereux orgueil. Seul le Dieu-Dragon Nidhogg (cf. *Titans et Titanides*) soutient activement l'Ordre, du moins l'une de ses traditions mystiques: la légion des Filgyur, car il croit que l'avènement des Draches est un prélude au Ragnarok.

Les Chevaliers Sangdragons peuvent être de teinte spirituelle quelconque, mais ne peuvent être athées. On peut trouver cela surprenant, mais la philosophie sangdragon considère que la préservation de toutes les tendances est essentielle à la constitution de la race Sangdragon, puisque les Dragons et humains eux-mêmes sont répartis sur tout le spectre des teintes spirituelles. Certaines traditions sont plus influencées que d'autres par une teinte spirituelle dominante, comme les Filgyur, qui sont tous Fanatiques.

Les traditions s'ignorent souvent les unes les autres mais les Draches associées à chacune d'entre elles se rassemblent sporadiquement au sein du Conclave de l'Ordre, où les Draches désignent leur Grand Maître, qui est un titre essentiellement honorifique. Le Conclave est en fait la finalité de l'Ordre, car c'est lui qui définit à quoi sera employée la puissance des Draches et quel rôle leur échoit en même temps que leur immense pouvoir, c'est-à-dire ce que les Chevaliers appellent communément le **Grand Dessein**. Le Conclave décide donc de la mission de l'Ordre sur Terre Seconde. Les Chevaliers qui n'ont pas encore atteint ce stade n'ont aucun poids dans les décisions du Conclave. L'élitisme de l'Ordre est tel que les Chevaliers-Draches considèrent les autres Chevaliers comme des embryons informes sans aucune autre valeur que la potentialité de devenir une Drache un jour. Les Draches assument cependant en général un rôle actif au sein de leur propre tradition, afin d'en assurer le développement, ainsi que le recrutement de nouveaux adeptes.

Les Traditions sont appelées Légions au sein même de l'Ordre et chacune d'entre elles se considère comme totalement indépendante des autres, et se présente en général comme la seule tradition valable au sein de l'Ordre. Hormis les réunions épisodiques du Conclave, les traditions (ou légions) n'entretiennent aucun lien permanent et leurs adeptes ne se connaissent pas. Comme dans tous les ordres de chevalerie il y a un ensemble de codes et de symboles permettant aux Chevaliers de se reconnaître. Ces codes ont de nombreux éléments communs à toutes les Légions, témoignant d'un passé commun, ce qui permet à des Chevaliers issus de Légions différentes de se comprendre en code et de comprendre en partie le code d'une autre tradition. En partie seulement parce que chaque Légion a peu à peu enrichi ce socle commun d'ajouts qui lui sont particuliers.

Le principe de la Drache



La Drache est plus qu'un simple être hybride. C'est une créature unique en son genre, née de l'interpénétration de deux entités: l'âme humaine et la Xoa pure draconique. Dans la Drache on ne sait où commence l'un ni où finit l'autre. La Drache n'a pas en elle de Xoa et ne peut non plus être considérée comme pourvue d'une âme. Les dragons Sangdragons cherchent en assimilant l'âme humaine à échapper à la finitude de la Xoa et les humains Sangdragon recherchent la création d'un Monde intérieur. La Drache se situe donc au-delà des définitions habituelles, elle est un équilibre précaire entre l'infiniment grand et l'infiniment petit, un être en permanence recréé par une dialectique perpétuelle entre le temps des Mortels et celui des Immortels.

Pour comprendre la Drache il faut d'abord se représenter la Xoa. La Xoa est un monde (cf. Titans et Titanides), mais un monde immuable, qui ne connaît pas la caresse du temps, où alors de manière brutale et soudaine, comme une catastrophe naturelle, ou très lente, comme le mouvement des plaques tectoniques. Dans cette Xoa arrive alors le voyageur, l'intrus, celui qui apportera le temps, la vie et la mort dans cette beauté si inexorablement inchangeable. En cela la Drache est en effet semblable aux Xoa épanouies, excepté qu'elle contrôle la vie qu'elle choisit de placer dans la Xoa concernée. On dit même que la Drache rédige son propre destin. La Drache est donc un livre, une histoire, un cantique, dont les vers et les personnages constituent sa nature profonde. L'Odyssée est un exemple merveilleux de ce que peut être une Drache.

D'un point de vue concret, les caractères, les pouvoirs, les motivations d'une Drache sont donc tous contenus dans cette histoire qu'on appelle le Conte. Le Conte a souvent la structure d'un voyage initiatique, comme celui d'Ulysse, qui ne semble pas devoir finir, et qui pourtant s'achève, d'une manière qui symbolise en quelque sorte la fin souhaitée par la Drache, bien qu'elle soit immortelle. La fin imaginée ainsi est définit sa nature. c'est en cela qu'on dit qu'elle maîtrise sa destinée. Elle la maîtrise dans la mesure où elle sait exactement où elle veut en venir et ce dont elle est capable. Pour résumer, la Xoa est le décor dans lequel va évoluer l'âme humaine, elle-même déclinée en de multiples personnalités, dans lesquelles l'âme humaine unique de départ laissera un peu d'elle à chaque fois. Il n'y aura plus à la fin ni Xoa ni âme humaine, mais seulement le Conte, dans lequel personnage et décor sont indissolublement liés, dans la mesure où les personnages ne peuvent évoluer dans le vide, et où leur entourage n'existe que dans la mesure où il contribue à l'histoire.

Origine et fondements: le Grand Dessein

À la base de l'Ordre il y a le Grand Dessein, c'est-à-dire la motivation originelle des fondateurs de l'Ordre. L'accomplissement du Grand Dessein est la raison d'être théorique du Conclave et des Draches, mais il est en pratique desservi par les dissensions au sein entre les différentes Légions, qui ont atteint leur apogée lors de la **Guerre du Conclave** qui s'est soldée par l'élimination des Draches de la Légion du Crépuscule. Les Légions se consacrent plus aujourd'hui à leur propre survie et prospérité ainsi qu'à la croissance des rangs de leurs Draches qu'à la réalisation du Grand Dessein.

Le Grand Dessein n'est rien d'autre que la renaissance de l'Âge d'Or (cf. l'article éponyme et *Cosmogonie*), évoquée par le poète latin Virgile dans ses Pastorales en ces termes : **Redeunt Saturnia Regna**, littéralement le "retour du règne de Saturne", c'est-à-dire de Cronos (cf. *Titans et Titanides*). L'acronyme **RSR** est parfois utilisé par les Chevaliers de l'Ordre comme symbole de reconnaissance.

Temps où les mortels partageaient le sang des Titans, où la magie était libre, où les dieux n'existaient pas encore, où les Titans régnaient sans partage sur le monde, l'Âge d'Or doit être recréé et les Draches ne sont rien d'autre que le symbole d'une nouvelle alliance entre les mortels et les Titans, comme les lignées humaines de jadis liées à des Titans primordiaux (Océanides, Khthôniaï, Héliades, Nyktéra, Hespérides...). Il n'est pas question de recréer l'Âge d'Or à l'identique de ce qu'il fut, mais plutôt d'en fonder une version améliorée, qui puisse perdurer jusqu'à la fin des temps, habitée par la Drache, qui transcendera l'ancienne alliance en une forme fusionnelle immortelle.

Les fondateurs de l'Ordre se considéraient comme des héritiers de la culture de l'Âge d'Or. La Légion de Cronos, qui fonde l'Ordre, apparut en -302, peu après la fin de l'Âge d'Or, sous l'impulsion de Tantale, survivant du peuple Océanide. Le mythique fondateur Tantale avait sans doute une vision claire et précise de ce qu'était l'Âge d'Or, qu'il avait connu durant son enfance, et de la manière dont il devait renaître. Mais aujourd'hui chaque Légion a sa propre idée de ce que doit être le Nouvel Âge d'Or.

Tandis que la Légion de Cronos interprète le Grand Dessein de manière très littérale: un retour à l'Âge d'Or pur et simple, la Drache n'étant que la continuation des anciennes créatures immortelles qui régnaient alors sur les hommes comme Méduse, la Légion des Médicastes et la Légion du Griffon cherchent à créer la Drache de manière très concrète, en tant qu'hybride matériel entre l'homme et le dragon, sans considération particulière, et enfin la Légion du Crépuscule a assimilé le Grand Dessein au mythe germanique du Ragnarok, et lié l'idée de la Drache à l'union avec un Titan en particulier: Nidhöggr (appelé aussi Typhon), qui n'a jamais été lié à aucune lignée humaine au temps de l'Âge d'Or.

La Légion de Cronos (tradition mystique)

C'est la première légion qui fut fondée, celle qui établit jadis le rêve du retour à l'Âge d'Or. Bien que ses rangs se soient fortement clairsemés, elle existe toujours et assume encore la direction du Conclave, bien qu'il s'agisse d'une fonction essentiellement honorifique. L'alliance entre dragons et mortels est vue par cette tradition sous l'angle des anciens peuples partageant le sang des Titans: Khthôniaï, Océanides, Héliades et Nyktéra. Les dragons eux-mêmes sont donc considérés comme des voies permettant d'atteindre les Titans correspondants: Khthôn, Océan et Téthys, Hypérion et Nyx. Ils ne sont en eux-mêmes que des formes dégénérées des Titans, des étapes vers le retour à la glorieuse origine de leur pouvoir.

Chaque Chevalier cherche donc à accomplir la quête de la Drache à travers l'une de ces quatre lignées humaines de l'Âge d'Or d'une part, et d'autre part à travers l'une des quatre lignées draconiques que le Draconomicon - ouvrage rédigé de la main même de Tantale Océanide - associe aux quatre origines titanides concernées : Dragons d'émeraude ou Smaragdiens pour Nyx, Dragons de feu ou Hypériens pour Hypérion, Saphiriens pour Océan, Téthys et Céto et enfin Chthoniens pour Khthôn (cf. *Titans et Titanides*).

Les antiques lignées humaines de l'Âge d'Or ne connaissaient pas les Dragons, mais avaient en leur sein des Immortels ou de manière générale des personnages plus proches du Titan tutélaire, comme les Kères pour les Nyktéra, les Érinées pour les Khthôniaï, les Harpyes, les Gorgones et les Grées pour les Océanides. Mais cet âge est révolu et la Drache de la Légion de Cronos n'est pas censée reproduire les facultés de ces êtres exceptionnels. Tantale lui-même était Océanide, mais il voulut dépasser l'ancien pacte entre les humains et les Titans sous une autre forme, qui incluât les Dragons apparus entretemps.



La Légion de Cronos utilise traditionnellement la Méduse (cf. *Peuple-Fée*, ci-dessus dessinée par A. Böcklin) comme symbole, en tant que Reine mythique à l'époque de l'Âge d'Or du peuple des Océanides dont est issu Tantale. Quoique tradition mystique, elle a traditionnellement des liens importants avec des sociétés alchimiques, et a côtoyé un temps au sein de ces sociétés la Légion du Griffon (cf. ci-après). On peut donc trouver dans certaines caves d'alchimistes le symbole de la Méduse, éventuellement associé à celui du Griffon.

Chaque Chevalier de cette légion choisit donc dès le début à quelle branche il souhaite appartenir, ou encore de quelle manière il compte accomplir la quête de la Drache.

On appelle traditionnellement Branche Royale celle qui passe par les Dragons Saphiriens, puisque cette branche est associée aux Océanides, peuple dont Tantale Océanide faisait partie. Les Chevaliers issus de cette branche se considèrent comme les gardiens du trône vacant de Tantale Océanide, censé être occupé uniquement lorsque l'Âge d'Or sera revenu pour régner sur l'Ordre ainsi que l'humanité toute entière parce qu'il n'y a pas de raison de se priver. Ils se nomment eux-mêmes donc les Chevaliers-Gardiens ou les Phylakes (un Phylax, deux Phylakes, oui c'est la même racine que prophylactique). Traditionnellement la Branche Royale assume le commandement de la Légion et ses Draches sont les plus influentes.

La branche liée aux Dragons d'Émeraude est appelée Branche Invisible en raison de sa discrétion, à l'image de celle de leurs dragons d'élection. Ses Chevaliers se désignent d'ailleurs eux-mêmes du titre de Chevalier-Fantôme et quoiqu'ils soient assez nombreux (les plus nombreux après les Chevaliers-Gardiens) ils conservent un rôle très effacé, concentré sur le recrutement de nouveaux adeptes, l'infiltration et l'espionnage pour le compte de la Légion et éventuellement l'assassinat, aux ordres de la Branche Royale. Cependant les Draches de la Branche Invisible sont les yeux et les oreilles de la Légion, ainsi peuvent-ils en pratique influencer énormément sur les décisions de la Branche Royale selon l'information qu'ils choisissent de transmettre.

La branche liée aux Dragons Hypériens est appelée la Branche Ardente. On appelle ses membres souvent les Chevaliers-Sorciers en référence à leurs pouvoirs sur le feu qui les rapprochent des Sorciers Pyromanciens (cf. *Sorciers Élémentalistes*). Ils sont aussi rares que l'étaient jadis les Héliades, le peuple humain qui vivait - dit la Légende d'Or - "dans d'invisibles et grandioses cités portées par les rayons du Soleil" et partageait le sang du Titan Hypérion. Ils ont hérité de la terrible puissance des Dragons Rouges, et ont de fait des pouvoirs fort étendus et particulièrement destructeurs.

Enfin la branche liée aux Dragons Chthoniens est appelée la Branche Sybilline. Ces Chevaliers se considèrent comme les visionnaires qui annonceront la restauration d'un nouvel Âge d'Or, de la même manière que l'Oracle qui déclencha la fin de l'Âge d'Or fut jadis issu des Khthôniaï et protégé par Python, l'un des sept enfants de la monstrueuse Echidna, fille de Khthôn. C'est pourquoi ils se nomment les Chevaliers-Devins, et voyagent énormément à la recherche des signes devant guider leur action. Ils se considèrent comme l'inspiration spirituelle de la Légion de Cronos et prétendent souvent orienter les décisions de la Branche Royale, ce qui crée d'évidentes frictions.

Chaque branche est contrôlée par ses Draches, lesquelles ont entre elles de complexes rapports hiérarchiques. Chaque Drache "parraine" plusieurs Chevaliers et les guide dans la première phase de leur quête, tissant ainsi de forts liens affectifs autant que hiérarchiques. Au sein de chaque branche chaque Chevalier n'étant pas encore Drache possède un titre associé à son niveau d'initiation : Adeptes, Acolytes puis Fidèles, dans le sens croissant vers la Drache. L'Adeptes correspond au premier niveau d'initiation, qui relève surtout d'un intense entraînement spirituel, l'Acolyte au moment où le Chevalier entame véritablement sa quête de la Drache et le Fidèle où il a triomphé des épreuves spirituelles que lui ont imposé les Draches et doit accomplir le reste de sa quête seul, sans l'aide des Draches. Chaque Drache dispose de ce fait d'un contingent de Fidèles qu'elle a contribué à former.

La méthode de cette tradition passe par le Monde des Rêves, car elle utilise le fait que lorsqu'un dragon rêve, sa Xoa se trouve partiellement ou complètement transportée dans le Monde des Rêves, tandis que son corps devient une sorte de rémanence matérielle (cf. *le Monde des Rêves, Titans et Titanides*). De ce fait, les dragons craignent souvent le sommeil et les rêves qu'ils apportent.

L'entraînement d'un Adeptes concerne donc au départ l'éveil de sa **Conscience Onirique** (cf. les Règles de Simulation et *le Monde des Rêves*). Un Chevalier de niveau 1 est déjà considéré comme Adeptes, et il dispose d'une Conscience Onirique dont le rang est égal à son niveau de Chevalier multiplié par son imagination. On voit qu'à haut niveau les Chevaliers de cette Légion peuvent devenir des oniristes extrêmement puissants.

Une fois atteint le niveau d'Adeptes, c'est-à-dire une fois maîtrisée la Conscience Onirique et les pouvoirs oniriques de base associés à cette faculté (cf. *le Monde des Rêves*), le Chevalier entame une série d'épreuves spirituelles qui vont peu à peu le faire passer du statut d'Adeptes à celui d'Acolytes puis de Fidèles. Chaque épreuve spirituelle est définie dans les grandes lignes mais chaque Chevalier peut choisir les conditions où il se l'imposera. S'il remporte l'épreuve il doit rapporter à un Chevalier de statut supérieur une preuve de sa victoire. Le Chevalier de statut supérieur (souvent celui qui a initié l'aspirant) transmet alors les connaissances nécessaires au franchissement de l'étape suivante. Toutes ces épreuves constituent les étapes de la voie onirique vers la Drache, qu'on peut résumer en ces termes : devenir parfaitement ubiquète entre une part humaine dans le Monde Matériel et une part draconique dans le Monde des Rêves en **transformant le double onirique en une Xoa draconique limitée au Monde des Rêves**. Au stade ultime de la Drache, double onirique et incarnation matérielle deviennent deux aspects d'une même entité et la Xoa draconique matérialise le Conte de la Drache sous la forme d'un domaine dans le Monde des Rêves. Les Draches de cette Légion sont donc en quelque sorte des Princes des Rêves.

L'Adeptes n'a aucune faculté particulière hormis sa Conscience Onirique, et le fait que son rang soit égal **son imagination multipliée par son niveau de Chevalier**, ce qui n'est pas le cas normalement chez les personnes douées de cette faculté. L'épreuve pour devenir Acolytes est très simple en tant que telle, mais très difficile : il s'agit de **se procurer un objet-rêvant ou Semel** (cf. *le Monde des Rêves*). Cela implique en général d'entrer en contact avec l'un des Prince des Rêves ou a minima de pénétrer dans un de leurs domaines. L'Adeptes peut ramener l'objet de son choix, on considérera qu'il est suffisamment aguerri dans la pratique du Monde des Rêves pour passer à l'étape suivante s'il offre l'un de ces objets à son ou ses tuteurs. Il peut alors entamer sa progression (le chiffre entre parenthèses correspond au score minimal en Conscience Onirique nécessaire au Chevalier pour maîtriser la faculté) :

1. Acolytes : L'épreuve que l'acolyte doit surmonter pour devenir Fidèle est l'accomplissement de la métamorphose de son double onirique. C'est aussi le moment où le Chevalier choisit la branche à laquelle il appartiendra. Il ne lui est alors plus nécessaire de retourner auprès de ses maîtres. La présence permanente de son double métamorphosé dans le Monde des Rêves le rend aisément localisable pour les Draches de la même branche, qui entreront alors en contact avec lui essentiellement par ce biais. Le Fidèle devient alors le disciple de ces nouveaux maîtres, ou "tuteurs".

- † Onirophagie (10)
- † Le regard de Tantale (15)
- † Ubiquité onirique (20)
- † Rêve de Dragon (25)

2. Fidèle: À partir de ce stade le Fidèle doit accomplir seul les étapes qui le séparent encore du statut de Drache. Son ou ses tuteurs lui transmettent alors le savoir qui lui manque encore pour accomplir sa quête à travers les facultés suivantes :

- † Psychophôra (30)
- † Incarnation du Conte (35)
- † Monoïkos (40)

Incarnation du Conte (35): C'est cette faculté qui permet au Chevalier d'éveiller enfin en lui la Drache. Par ce pouvoir le Chevalier transforme définitivement son incarnation matérielle en incarnant le Conte de la Drache, qui jusqu'à présent n'était qu'onirique. Il devient véritablement Drache. À partir de ce moment, l'écriture du Conte est considérée comme achevée, et ne peut plus évoluer. La Drache est entièrement révélée, et ses pouvoirs sont enfin actifs.

Son apparence change alors pour devenir celle d'un être humain affublé d'aspects draconique, liés à la branche à laquelle il appartient. La forme de l'hybride varie grandement d'une Drache à une autre. Il n'est plus humain, il ne vieillit plus, perd son affinité Vie mais conserve les autres ainsi que sa Transcendance associée, devient immunisé à toute forme de maladie, de poison, et acquiert le pouvoir de régénérer tout membre perdu, hormis la tête, comme par une forme de guérison naturelle très lente. En réalité il reviendra toujours à la vie tant que la tête ne passe pas en disponibilité nulle. S'il meurt d'une épée dans le coeur et est laissé pour mort, il reviendra à la vie, peut-être au bout de plusieurs années, mais il reviendra. Il n'a plus besoin d'eau, de nourriture, ni de lumière ou d'oxygène.

De plus la Drache est en permanence simultanément présente dans le Monde Matériel et le Monde des Rêves. Si pour une raison ou une autre le Conte est détruit dans le Monde des Rêves, la Drache mourra aussi dans le Monde Matériel, car le lien est désormais trop puissant pour pouvoir être rompu. Les pouvoirs magiques associés au Conte et construits par la Psychophôra deviennent alors utilisables.

Ayant perdu son âme mortelle, le Chevalier perd également sa Teinte Spirituelle d'un point de vue magique, mais il continuera en général d'agir selon son ancien système de valeurs. Par ailleurs il n'est plus soumis aux limitations sur l'usage de la magie propres aux mortels, comme l'incapacité de pratiquer de la magie due au port d'une protection de métal autour de la tête et le fait qu'un coup à la tête reçu lors du segment de préparation d'un sortilège interrompt celui-ci. En revanche la concentration pour la pratique de la magie transcendante et de l'Innommé reste nécessaire.

Monoïkos (40): Ce pouvoir permet au Chevalier de ne rêver que de manière parfaitement homogène, et d'être immunisé à toute forme d'aliénation forcée.

Onirophagie (10): Cette faculté permet au double onirique du Chevalier de se "nourrir" de ce qu'il rencontre dans le Monde des Rêves. L'onirophagie peut être pratiquée de deux manières : inoffensive ou agressive. La manière inoffensive consiste à se nourrir lors d'une rencontre avec un double onirique de certaines de ses compétences (excepté celles de combat), même si elles ne sont pas présentes chez le Chevalier et **même si elles lui sont en principe interdites** comme les compétences réservées aux Voleurs. On considérera que le Chevalier peut utiliser cette faculté à chaque rencontre avec un double onirique quelconque, et qu'il a son niveau en % de chances d'attirer 1d20 points de compétences (sans dépasser toutefois le score initial de la personne à qui appartient le double onirique) dans une compétence déterminée aléatoirement. L'usage de cette faculté dans ce cas est très discret et ne se remarquera pas à moins d'employer un pouvoir particulier à cet effet.

La version agressive de ce pouvoir est tout autre : elle consiste à **prendre** à la victime une partie de son essence. Elle est la base de la création d'une Xoa draconique purement onirique qui servira de base au Poème de la Drache. Cette version offensive ne peut s'utiliser que contre une Xoa rencontrée dans le Monde des Rêves, et ne peut être utilisée **qu'une unique fois par un Chevalier donné sur une cible donnée**. Il permet au Chevalier de prendre une région de son choix de la Xoa visée... même celle de l'Antre! Dans ce dernier cas le Dragon se trouve privé de contrepartie matérielle, et reste à jamais prisonnier du Monde des Rêves. Un jet d'opposition fait sur un d100 entre la présence de la Xoa visée et le Pouvoir Onirique (PO : cf. *le Monde des Rêves*) courant du Chevalier décide alors de la réussite de l'attaque.

Si le Chevalier l'emporte il absorbe alors la région concernée dans son affinité Vie, et ses pouvoirs deviennent des pouvoirs de magie naturelle similaires à ceux du Dragon... et coûtant le **même prix en matière de points de vie**. Notez que même s'il acquiert l'antre, le nombre de points de vie du Chevalier ne sera pas modifié. En cas d'échec il ne se passe rien de particulier, mais dans les deux cas le Chevalier devra se préparer à affronter la colère du Dragon, ou bien quitter le Monde des Rêves au plus vite.

Ces "régions volées" serviront de base par la suite à la métamorphose du double onirique et les pouvoirs associés seront perdus. Ainsi, certains Chevaliers de cette Légion restent Acolytes toute leur vie, et se contentent de ces pouvoirs, comme pour ceux de la Légion des Médicastes qui gardent leur Lierre-Serpent (cf. plus bas).

Psychophôra (30): Ce pouvoir est essentiel à l'éveil de la Drache, car il permet de commencer à écrire le Conte. L'écriture du Conte ne marque pas pour les Chevaliers de cette branche la naissance de la Drache comme c'est le cas pour les Médicastes (cf. plus bas), mais il est l'étape essentielle de la quête du Chevalier. La base de la Psychophôra est le "vol des âmes".

Pour écrire le Conte, le Chevalier a besoin de héros. Ces héros ne peuvent pas provenir de son Oniocosmos créé par la faculté "Rêve de Dragon". Ils doivent venir de doubles oniriques appartenant à des personnes réelles, que ce pouvoir permet de capturer et d'enfermer dans l'Oniocosmos.

La Psychophôra est particulièrement cruelle : elle laisse la personne privée de son double onirique, soit **incapable de rêver, même de manière purement homogène**. Sans ce salutaire exutoire de l'inconscient, ces victimes en général sombrent dans la folie peu à peu, à moins que quelqu'un parvienne à s'introduire dans le microcosmos du Chevalier pour en libérer le double enfermé.

La Psychophôra ne peut être tentée qu'une seule fois contre une cible donnée. Toute personne parvenant à y résister sera immunisée à vie contre tout essai ultérieur, même par un autre Chevalier. La cible a droit à un jet de volonté (ou de résistance à la magie) contre la tentative, dont le seuil est le niveau du Chevalier. En cas d'échec le double onirique de la victime est capturé et deviendra l'un des héros de l'Oniocosmos du Chevalier, et l'un des acteurs principaux de son Conte.

Ces héros seront aussi pour la Drache une fois révélée les sources de pouvoirs de magie naturelle. Ces pouvoirs de magie naturelle coûteront à la Drache une partie de son énergie vitale, sous forme de points de vie, qui sont récupérés par le simple écoulement du temps, comme pour un dragon (cf. *Titans et Titanides*). Ils correspondront à une adaptation de pouvoirs **issus d'affinités présentes chez les "âmes volées"**. En effet, en volant le double onirique de ses victimes, le Chevalier crée également une sorte de "copie" de leur affinité et peut alors l'utiliser à son profit. Chaque âme volée devenue un héros du Conte peut ainsi procurer à la future Drache du Chevalier **autant de pouvoirs de magie naturelle que la valeur de l'affinité elle-même, et ce même si l'affinité correspondante n'est pas active magiquement chez la victime**. La manière dont ces affinités "copiées" seront transformées en pouvoirs est à décider en accord avec le MJ et doit aussi tenir compte de la position du héros dans le Conte, selon des règles spécifiques à chaque Chevalier. Là encore l'improvisation prime. Chaque Drache a ses propres règles et une nature unique,

construire tout cela fait aussi partie de la quête du Chevalier. Dites à vos joueurs de se sortir les doigts du derche. (Une source d'inspiration peut être la manière dont le Dragon de *Khôme* transforme les affinités des membres de la mystérieuse Tribu-Fantôme en pouvoirs de magie naturelle, car cela vient de fait de cette Légion.) Notez que ces pouvoirs ne seront actifs que lors de la révélation de la Drache, lors de l'"Incarnation du Conte".

Là encore la branche à laquelle appartient le Chevalier a une importance capitale, car le Chevalier ne peut espérer tirer des pouvoirs que des affinités associées à sa branche de la manière suivante (certains cosmogonistes voient dans ces "familles d'affinités" des liens de la magie actuelle aux Titans de l'Âge d'Or) :

Branche Royale	Io, Téthys, Eau, Vie, Dame Voilée, Gaïa Deutéra, Grendel, Nidhögg, Lierre-Serpent, Géométrie, Runique
Branche Invisible	Io, Nyx, Lune, Air, Pénombre, Totem, Faërique, Langue Aveugle, Nef des Fous
Branche Ardente	Soleil, Feu, Idée, Mazal, Les Larmes de Rage et de Honte du Ciel Angélique, Diabolique, Draconique
Branche Sybilline	Io, Khthôn, Terre, Mort, Pentacle, Démoniaque, Nécromantique

L'affinité Chaos et les affinités divines sont absentes de ce tableau : les affinités divines sans doute parce qu'elles sont de purs produits de la chute de l'Âge d'Or, et l'affinité Chaos au contraire pour son aspect trop fondamental.

Le regard de Tantale (15): Ce pouvoir permet au Chevalier de distinguer toutes les régions d'une Xoa rencontrée dans le Monde des Rêves.

Rêve de Dragon (25): Ce pouvoir permet d'initier et d'accomplir la métamorphose du double onirique en pseudo-Xoa draconique. Pour ce faire, le Chevalier doit être en ubiquité avec son double onirique (cf. ci-après) et dès l'instant où il entamera la métamorphose, il sera **perpétuellement en ubiquité** avec son alter ego draconique. Il sera donc en permanence conscient dans le Monde des Rêves et le Monde Matériel lorsqu'il sera éveillé et sera en un sens en permanence en train de rêver lorsqu'il sera endormi. Ce lien intangible entre les consciences matérielle et onirique du Chevalier sera indestructible, à moins de détruire l'un des deux vaisseaux : le corps matériel ou la pseudo-Xoa onirique.

Pour créer et alimenter ce "Rêve de Dragon", qui en fait prendra la forme d'un véritable monde onirique, c'est-à-dire un rêve permanent et stable, le Chevalier doit alors "rendre" les régions de Xoa draconiques qu'il aura précédemment dévorées par Oniophagie. Ces régions seront alors réassemblées et refaçonées à la guise du Chevalier, et leurs pouvoirs associés seront perdus pour le Chevalier, du moins sous leur forme initiale. De nouveaux pouvoirs de magie naturelle seront recréés en même temps que la Drache, mais cette étape impose au Chevalier de renoncer à des pouvoirs parfois considérables, du moins jusqu'à ce qu'il commence la création de sa Drache. C'est d'ailleurs cette relative vulnérabilité du Fidèle qui a toujours été périlleuse pour la pérennité de la Légion de Cronos.

Pour que la métamorphose puisse se faire, le Chevalier doit sacrifier à la création de ce monde onirique suffisamment de régions précédemment "dévorées" pour que **la somme des points de caractéristique associés aux pouvoirs draconiques de ces régions soit supérieure ou égale à sa Conscience Onirique**. Si pour une raison ou une autre le Fidèle voit sa Conscience Onirique progresser et dépasser la "valeur" de son monde onirique, il doit alors combler l'écart par Oniophagie puis réutilisation de cette faculté afin de recouvrer pleinement son statut de Fidèle. En effet **les facultés de Fidèle ne sont utilisables par le Chevalier qu'à cette condition**.

Les "régions volées" utilisées pour la métamorphose du double onirique doivent venir de xoa draconiques **du même type** et c'est lors de cette métamorphose que le Fidèle choisit de fait à quelle branche de la Légion il appartient. L'appartenance à une branche, outre qu'elle impose une obéissance absolue aux Draches qui la dirigent, conditionne aussi la création du Poème de la Drache par la suite.

En effet, la métamorphose transforme le double onirique en un monde qui doit s'inspirer de l'*Âge d'Or* et en un sens le recréer. Le Chevalier devient le dépositaire d'une sorte de souvenir de l'Âge d'Or ou de reconstitution onirique, qui devra un jour permettre la restauration concrète de cette ère bénie dans le Monde Réel. Ce souvenir doit également impérativement "mettre en scène" l'une des quatre tribus humaines qui jadis partageaient le sang des Titans : Océanides pour la Branche Royale, Nyktéra pour la Branche Invisible, Héliades pour la Branche Ardente et Khthôniaï pour la Branche Sybilline. Les créatures principales de ce monde onirique devront avoir l'apparence et la culture de l'un de ces peuples qui revivra ainsi à travers le Chevalier.

S'il a changé de nature, le double onirique (que les Fidèles appellent souvent leur **Oniocosmos**) garde les capacités de l'ancien : il peut se déplacer et interagir avec d'autres doubles. Le "monde" en lui-même tient lieu de rêve permanent, et le Chevalier peut interagir en utilisant n'importe quelle créature de ce monde comme avatar.

Le joueur doit à partir de ce moment décrire le mieux possible l'Oniocosmos de son Chevalier, ainsi que les créatures qui le hantent. Ce monde sera en effet le théâtre du Conte de la Drache par la suite.

Ubiquité onirique (20): Lorsqu'elle est activée, cette faculté permet au Chevalier de disposer d'un double onirique en permanence, même lorsqu'il est éveillé, avec lequel il soit en parfaite ubiquité.. C'est un pouvoir nécessaire à l'existence et la création du Rêve de Dragon.

La Légion des Médicastres (tradition matérialiste)

Compétences favorisées: Alchimie, Acrobaties, Chirurgie (spécialisation de Médecine), Métallurgie

Fondée par un chirurgien de Venere, cette tradition repose sur l'idée que le secret de la Xoa se trouve dans la chair même du dragon et que c'est là qu'il faut aller la chercher. Comme toute tradition matérialiste, elle est particulièrement haïe des Dragons car elle repose sur le vol d'œufs, le meurtre de dragons... C'est une sorte de chirurgie de greffe appliquée à la Xoa.

Comme toute classe de Chevalier, l'apprentissage du novice comprend un entraînement guerrier. Les Médicastres sont organisés en Loges, chacune commandée par une Drache accomplie, qui en est le maître absolu. Deux Draches ne peuvent vivre au sein d'une même Loge, hormis de la Grande Loge, qui rassemble justement toutes les Draches de cette tradition, mais n'a rien d'une véritable Loge. Une Drache doit donc fonder sa propre Loge, s'il souhaite en avoir une.

L'apprentissage alchimique est fait selon les traditions de la Loge à laquelle le Novice appartient. Il est principalement théorique, et il appartient ensuite au Chevalier adoubé de réaliser sa quête lui-même, que ce soit seul, ou au sein de sa Loge. En échange de son enseignement, l'Ordre exige de toutes manières un service de cinq ans, qui comprend la durée du noviciat.

Certaines Loges se réfugient dans des lieux secrets dans les montagnes, d'autres préfèrent la chaleur des villes et noyautent les cercles alchimistes locaux par un entrisme forcé. La variété des traditions alchimiques au sein de l'Ordre reflète bien la variété



de l'art alchimique lui-même. De manière générale toutes les Légions matérialistes entretiennent d'étroites relations avec les sociétés alchimiques comme la Guilde du Nombre d'Or. Dans le conflit opposant Mages, Prêtres, Sorciers et Alchimistes ils appartiennent au camp des Alchimistes.

Les moyens financiers de chaque Loge sont gérés par les Maîtres de celle-ci, selon un règlement complexe. Les revenus de l'Ordre sont fondés sur les donations des membres. Les Maîtres font en général payer leur enseignement, soit en or, soit en services, pour des Novices jugés suffisamment doués.

Il existe quatre niveaux d'initiation: Novice, Chevalier, Maître et enfin Drache. Chaque initiation de Novice et Chevalier se fait au sein de la Loge de l'adepte, une fois qu'il a franchi le seuil correspondant. En revanche, l'initiation au rang de Maître se fait au **Consistoire**, sorte de forteresse perdue dans le désert d'Al-Chams. C'est le quartier général de la Grande Loge, là où elle se réunit régulièrement. L'accès au rang de Drache se fait naturellement pour chaque Chevalier lorsqu'il franchit le seuil du Conte. Il n'y a donc pas d'"initiation" à ce niveau, car un Maître est capable d'être son propre Guide vers la Drache. Une fois devenu Drache, il retourne au Consistoire, qui choisit de l'initier à la Grande Loge ou de le supprimer. Dans toute l'histoire de cette légion, aucune Drache n'a jamais fui cette ultime épreuve.

Le Consistoire est également une bibliothèque rassemblant toutes les connaissances des différentes Loges jugées dignes d'être préservées par la Grande Loge, qui ne sont pas seulement alchimiques. En fait toutes les connaissances susceptibles de contribuer à la réalisation du Grand Dessein et à la puissance de la Légion des Médicastes y ont été rassemblées au fil des siècles. Il y a de tout. Le Consistoire protège également les fabuleuses richesses accumulées par les Loges et placées sous la responsabilité de la Grande Loge, ainsi que des laboratoires alchimiques, permettant notamment d'initier les prétendants au titre de Maître ayant franchi le Seuil de Mercure.

Au début le Novice apprend les secrets de la chirurgie et de l'acupuncture. Il est donc essentiel que le PJ consacre une partie de ses points de compétence à la compétence 'chirurgie' pour atteindre un niveau au minimum égal à 15 et un niveau en 'métallurgie' au moins égal à 8, pour pouvoir devenir Chevalier Médicastre. De plus la maîtrise de l'acupuncture Sangdragon le contraint à avoir un rang minimal de 10 en Alchimie également, l'acupuncture Sangdragon étant en effet considérée comme une technique alchimique. Car c'est le système nerveux qui doit véhiculer les énergies magiques de la Xoa du Médicastre. Pour cette légion ces compétences son **favorisées**.

L'acupuncture lui permettra notamment de reconstruire sa propre harmonie interne, en accord avec celle de la Xoa qu'il asservira à son être. Au terme de son enseignement, il doit tuer de ses propres mains un dragon de son choix, en immobilisant en lui certains points nerveux essentiels, qui le placeront dans une sorte de léthargie catatonique à l'aide de lances faites d'alliages complexes à base de platine: les Terres Nobles, dont les Médicastes ont le secret.

On voit que l'entraînement guerrier est de ce point de vue tout-à-fait essentiel. Le Novice peut ensuite utiliser la première technique d'acupuncture des Médicastes: la Subtilisation de la Xoa. Par subtilisation on entend le vol de la Xoa, bien entendu, mais également, sa transmutation en une essence subtile qui lui permettra d'assimiler la Xoa: **le lierre-serpent**. Pour parfaire cette manipulation il doit subir une opération chirurgicale dirigée par les Maîtres de la Loge.

Ensuite seulement le Novice est adoubé, et reçoit des mains de ses maîtres l'outil alchimique qui lui permettra de progresser seul: les Lettres de Sévérité. Ce sont en fait de longues et fines aiguilles faites de Terres Nobles, conçues lors de l'opération chirurgicale que le Novice a subie, et qui ne peuvent lui servir qu'à lui. Le novice en reçoit en général 5. La Technique alchimique permettant de construire les Lettres de Sévérité est réservée aux Maîtres des Loges et ne s'apprend qu'à ceux qui ont franchi le Seuil de Mercure. Les Lettres de Sévérité lui permettront d'accomplir toutes les techniques alchimiques réservées à ceux qui ont franchi le seuil du Serpent, même si elles sont enseignées au cours du Noviciat.

La liste suivante définit donc les différentes techniques alchimiques des Médicastes, avec entre parenthèses le niveau minimal de la compétence Alchimie pour les maîtriser, et organisées selon les différents seuils que le Chevalier doit franchir. À l'issue de chaque Seuil, il doit donc recontacter les Maîtres de sa Loge ou d'une autre Loge de la même Légion, et demander à poursuivre son enseignement. Le niveau du Chevalier en tant que classe n'a de ce point de vue aucune importance.

1. Seuil de l'Acception: le personnage s'est fait admettre au sein d'une Loge en tant que Novice. Il doit avoir un niveau alchimique au minimum égal à 10 et un niveau en chirurgie au moins égal à 15.

- † Acupuncture Sangdragon (10)
- † Dracomachie (10)
- † Subtilisation de la Xoa (10)
- † Liqueurs de Sapience (11)
- † Terres Nobles (11)

2. Seuil du Serpent: le Novice est adoubé Chevalier après avoir survécu à l'opération du Lierre-Serpent. L'affinité Lierre-Serpent est du type Métamorphose (cf. le paragraphe sur les affinités dans les règles de simulation) et apporte un potentiel de Transcendance vive au prorata du niveau du Chevalier en tant que tel. Il dispose à présent de l'Affinité Lierre-Serpent, égale à son ego, et des Lettres de Sévérité qui lui ont été remises lors de son adoubement par ses Maîtres. Si l'ego augmente par la suite, l'affinité Lierre-Serpent augmente également, comme pour une autre affinité. Il n'existe cependant aucun autre moyen d'augmenter cette affinité.

- † Les Lettres de Sévérité (12)
- † Les doigts du sommeil (13)
- † L'irrigation animale (14)
- † La réincarnation du Lierre-Serpent (15)
- † Poésie Sangdragon (16)

3. Seuil de Mercure: Le Chevalier devient Maître. Ce seuil est considéré comme franchi lorsque la Drache a commencé à exister. Le Chevalier peut alors retourner vers sa Loge et apprendre les techniques suivantes:

- † Implantation du Lierre-Serpent (17)
- † Création des Lettres de Sévérité (18)
- † Poisons astraux (19)
- † Réécriture du Conte (20)
- † Asservissement des Xoa latentes (21)
- † Asservissement des Xoa créées (22)

4. Seuil du Conte: Le Maître devient Drache.

- † Lien d'Argent
- † Loge-miroir
- † Les Secrets de la Grande Loge

Acupuncture Sangdragon (10): Dérivée de l'acupuncture chinoise, cette technique repose sur une identité entre le Qi, i.e. le fluide vital, d'un être humain et la Xoa d'un dragon. Les Sangdragons Médicastes ont adapté l'acupuncture chinoise à leurs besoins en mettant au point une technique d'étude matérielle de la Xoa, à partir d'un corps de dragon placé en transe catatonique. Cette étude est préliminaire à la subtilisation de la Xoa. L'acupuncture Sangdragon peut également être utilisée sur des humains dans un but strictement médical voire guerrier. Le Chevalier peut anesthésier tout ou partie du corps, soigner certaines maladies (MJ décide), inhiber l'utilisation de la magie. En combat il peut essayer de planter ses aiguilles dans le corps de son adversaire. Cependant elles sont alors considérées comme des armes fines (et uniquement fines!) de difficulté en attaque de 35, et leur utilisation coûte 3 segments, et enfin il est impossible de les utiliser par deux. En cas de marge de réussite positive ou nulle, on considère que le Chevalier peut la planter où il le souhaite en un point très précis du corps de son adversaire, pourvu que celui-ci ne bénéficie pas, en ce point précis, d'une protection supérieure à la force du Chevalier. Si un défaut d'armure est possible, on considère que le Chevalier l'utilise automatiquement. On ne donnera pas ici de nomenclature des différents points, cependant les points d'anesthésie se situent aux connections nerveuses concernées et le point anti-magique juste sous le menton. Si la victime essaie d'enlever elle-même une aiguille, et n'a aucune connaissance en acupuncture, elle a 20 % de chances de voir l'effet permanent, à moins qu'un traitement précis d'acupuncture ne soit ensuite réalisé.

Asservissement des Xoa créées (21): Cette technique permet d'asservir à la Drache une Xoa créée, comme celle d'un Ange. Elle doit se pratiquer sur un Ange sous forme physique, réduit à l'impuissance. C'est une technique reposant sur la 'sublimation' de l'Ange selon un procédé mystérieux, impliquant l'utilisation de Terres Nobles sous forme gazeuse. À l'issue de cette manipulation qui prend au moins 60 h, l'Ange et sa Xoa sont détruits et leur puissance renforce la Drache d'une manière unique, dépendant des natures de l'Ange et de la Drache.

Asservissement des Xoa latentes (21+Chirurgie 15): Cette technique permet au Chevalier d'asservir à sa Drache une Xoa latente, en un être ayant du sang draconique. Cela correspond à une opération chirurgicale, qui n'est pas mortelle, et qui prend z heures, où z est le rang de l'Affinité Io du demi-dragon. Les Sorciers d'Io qui ne sont pas demi-dragons ne peuvent être soumis à cette technique. La Xoa latente ainsi arrachée ressemble à une sorte de minuscule dragon formé par un caillot de sang. La victime de l'opération perd sa Xoa latente, sa résistance à la magie et son affinité Io, mais pas les caractéristiques passives associées à sa nature. La Xoa latente ainsi créée peut être ensuite animée en véritable Xoa par la Drache. Le dragon ainsi créé a une Xoa réduite à son Antre seule, dont la puissance est celle de l'Affinité Io volée, et est entièrement soumise à la Drache, jusqu'à ce que sa Xoa soit éventuellement étendue d'une manière ou d'une autre, auquel cas il est libéré de l'ascendant de la Drache.

Création des Lettres de Sévérité (18+Métallurgie 16): Cette technique permet de créer des Lettres de Sévérité, c'est un travail long et complexe, nécessitant un laboratoire d'alchimiste.

Les doigts du sommeil (13): On sait (cf. le Monde des Rêves) qu'un dragon rêve en déplaçant sa Xoa dans les Monde des Rêves, ce qui le rend extrêmement vulnérable. Cette technique est une sorte d'auto-massage en certains points du corps liés au Lierre-Serpent, et permet d'empêcher le Lierre-Serpent de se déplacer dans le Monde des Rêves à la manière d'une Xoa, car lorsque cela arrive, l'ancienne personnalité du dragon contrôle alors la Xoa. Si le Chevalier s'endort sans pratiquer cette technique, la Xoa du Lierre-Serpent entrera automatiquement dans le Monde des Rêves aussitôt que le rêve du Chevalier sera aliéné (et uniquement dans ce cas). Cette technique lui permet de disposer d'un pouvoir onirique fixe égal à 10+imagination pour changer la partie homogène de son rêve, et la faire passer à 1, afin d'obliger le Lierre-Serpent à se rétracter.

Dracomachie (10): Cette technique alchimique permet d'utiliser les lances faites de Terres Nobles pour frapper le Dragon en certains points, soit pour le tuer, soit pour l'affaiblir soit encore pour le placer dans cette transe catatonique qui permettra de procéder à la subtilisation de la Xoa. Ces techniques sont utilisables contre un Dragon sous une forme quelconque. De manière générale, le Chevalier doit d'abord soit combattre le dragon soit le regarder combattre, et à chaque round a droit à un jet d'alchimie sur un seuil égal à E(présence du dragon/(3*niveau du chevalier)) pour identifier les probables points vitaux du dragon **sous cette forme**. À chaque jet ainsi réussi il en identifiera un différent, mais déterminé aléatoirement. Il peut ainsi identifier trois types de points essentiels: le point de torpeur, souvent situé sur la colonne vertébrale, le point de Bor, souvent situé au niveau de la tête ou du cou, enfin les points-miroirs qui sont en fait des matérialisations des nœuds de la Xoa. Sans que nul ne sache pourquoi, lorsque la pointe d'une lance de dracomachie en Terres Nobles, qui ressemble à un fin javelot de métal, touche un de ces points, la Xoa s'en trouve directement affectée:

- Point de torpeur: plonge le Dragon dans la léthargie catatonique nécessaire à la Subtilisation de la Xoa.
- Point de Bor: détruit la Xoa.
- Points-Miroirs: il y en a autant que de nœuds de la Xoa, lorsqu'il est touché, ce nœud devient inutilisable, si le Dragon s'y trouve, il est en torpeur.

Une fois le point voulu identifié, le Chevalier doit réussir à frapper avec son javelot à la localisation voulue, et doit alors réussir un second jet avec une marge minimale de 18 pour un point de torpeur, 20 pour un point de mort, et 15 pour un point-miroir. L'effet s'accomplit alors instantanément. Si un javelot est retiré d'un point de torpeur ou point-miroir, l'effet cesse, mais si cela est fait par quelqu'un ne connaissant pas cette technique, il existe 10% de chances que le dragon meure sur le coup s'il s'agit d'un point de torpeur et 20 % de chances que le nœud soit détruit s'il s'agit d'un point-miroir.

Implantation du Lierre-Serpent (17+Chirurgie 10): C'est l'opération chirurgicale qui permet d'implanter une Xoa subtilisée en un corps humain, où elle deviendra un Lierre-Serpent. Cette opération a 50% + z10% de chances de réussir (max 90%) si z Maîtres

s'y consacrent. Le Novice doit avoir lui-même subtilisé la Xoa qui lui sera implantée. En cas d'échec, c'est la mort, la paralysie ou la folie. Il faut plusieurs mois de repos ensuite pour s'en remettre.

L'irrigation animale (14): Cette technique permet au Chevalier d'étendre la Xoa du Lierre-Serpent. Elle ne lui permet pas de créer de nouveaux pouvoirs draconiques, mais lui offre de nouvelles régions pour y raconter l'histoire de sa future Drache. De plus, chaque nouvelle région ainsi créée réaffirme son pouvoir sur la Xoa du Lierre-Serpent: lorsque le nombre de régions créées par le Chevalier est égal au nombre de régions initialement présentes, alors la personnalité du Dragon est réellement morte et la Xoa ne peut plus entrer dans le Monde des Rêves. Ce stade est d'ailleurs celui qui permet d'entamer la création de la Drache par la Poésie Sangdragon. L'irrigation animale se fait par le contact avec du sang d'un dragon fraîchement tué: le boire ou se baigner dedans (modalités très variables, à voir avec le MJ). Dans le cas où le Lierre-Serpent a disparu du Chevalier pour être réincarné dans un double draconique, c'est le double qui doit effectuer ces manipulations. La quantité de régions que le Chevalier peut créer ainsi est tout simplement égale à $E(n/4)$ et est totalement indépendante de la puissance de la Xoa du dragon tué.

Les Lettres de Sévérité (12): Le Lierre-Serpent, c'est-à-dire l'être serpentin produit par la Subtilisation de la Xoa est en fait implanté chirurgicalement par les maîtres de la Loge autour de la colonne vertébrale et a ses crocs plantés dans le cerveau du Chevalier. La présence du Lierre-Serpent est considéré comme une Affinité de type Métamorphose, et apporte de la Transcendance au prorata du niveau en tant que Sangdragon. Mais surtout c'est ce Lierre-Serpent qui va permettre au Chevalier d'entamer l'assimilation de la Xoa par l'intermédiaire des Lettres de Sévérité. Celles-ci permettent d'induire des flux nerveux dans le Lierre-Serpent pour explorer, utiliser et transformer la Xoa:

- Le Chevalier peut donc planter les Lettres de Sévérité en des points de son corps, qui correspondent aux nœuds de la Xoa du Lierre-Serpent. Une fois la zone du point dégagée et accessible, planter une aiguille prend un round et nécessite un jet de chirurgie contre un seuil de 16. En cas d'échec il faut recommencer. Il faut être concentré sur cette action et ne rien faire d'autre.
Une fois la ou les Lettres de Sévérité correctement plantées, le Chevalier peut alors utiliser les pouvoirs des régions du dragon adjacentes à tous les nœuds ainsi activés, à son niveau de Chevalier, en utilisant de la Transcendance, sachant que chaque pouvoir coûtera son rang en points de Transcendance (cf. Titans et Titanides: règles sur la Xoa). Si une Lettre de Sévérité est déplacée ou arrachée par quelqu'un d'autre que le Chevalier, le nœud a 15 % de chances d'être détruit et est inhibé pour 1d20 jours.
Une lettre de sévérité plantée dans le corps n'empêche pas le Chevalier d'agir, mais de combattre ou d'effectuer toute action "sportive". S'il le fait malgré tout, il aura à chaque round un certain pourcentage de chance de détruire le nœud activé, à déterminer selon les circonstances, et l'inhibera de toutes manières pour 2d20 jours.
- Il peut également explorer la Xoa en envoyant dans son esprit des images de la Xoa, comme une sorte de voyage virtuel, par l'intermédiaire d'impulsions électriques stimulées par les aiguilles. Ces voyages lui permettront de comprendre sa Xoa, de la connaître, afin de pouvoir ensuite la transformer dans l'optique de la création de la Drache. Cela permet aussi de voir comme cette Xoa subtilisée évolue au cours du temps, en empathie avec l'âme humaine du Chevalier. Les Lettres de Sévérité sont pour cette utilisation également placées sur les nœuds de la Xoa et le risque est le même que cité plus haut en cas de déplacement par un profane.
- L'utilisation des Lettres de Sévérité n'est que l'une des multiples techniques des Médicastes pour transformer la Xoa, et si c'est la plus directe c'est aussi la plus dangereuse. Par ce procédé le Chevalier ne peut que transformer des régions existantes. Il peut alors réorganiser totalement cette région, mais les pouvoirs draconiques sont alors définitivement perdus. La transformation de la Xoa et la perte graduelle des pouvoirs draconiques qui y sont associés est une étape essentielle à franchir pour entamer la construction de la Drache, on comprend que nombre de Chevaliers aient choisi de prolonger le plus possible cette étape. Certains même reconnaissent n'avoir jamais souhaité aller plus loin, au grand dam des Maîtres de la tradition matérialiste, pour qui cela représente un odieux détournement des techniques des Médicastes dans un but médiocre. Le meurtre d'un dragon n'est en effet autorisé par l'Ordre que dans la mesure où il permet de réaliser l'avènement d'une Drache.

Lien d'Argent Cette faculté particulière à la Drache lui permet d'établir un lien invisible entre lui entre tout novice auquel il a lui-même implanté le Lierre-Serpent. Ce lien lui permet d'accroître son total de points de vie des points de vie de ce Chevalier, tant que celui-ci est en vie, et ce bonus augmente ou diminue en même temps que celui de ce Chevalier. S'il meurt, le bonus est simplement définitivement supprimé. On voit que de vieilles Draches ayant créé de nombreuses autres Draches ayant elles-mêmes etc... a un nombre de points de vie considérable. De plus ce pouvoir permet à la Drache de communiquer télépathiquement à volonté avec ses 'enfants', à moins que ceux-ci ne le désirent pas. Il permet également aux deux protagonistes de se retrouver dans le Monde Spirituel hors de la Loge d'Argent. Cette faculté de communication télépathique et de rencontre dans le Monde Spirituel s'applique aussi à ceux qui ont été opérés par les 'enfants' de la Drache.

Liqueurs de Sapience Cette technique permet de créer des potions à base de substances très violentes, qui permettent au Chevalier de distinguer des Xoas, latentes ou non, présentes en des êtres apparaissant dans son champ de vision. Il pourra avoir une image de leur structure, voire de leur nature. Ces potions sont relativement aisées à fabriquer, et ne nécessitent que du matériel alchimique très rudimentaire, mais à chaque utilisation de cette potion, le Chevalier doit faire un jet d'encaissement dont il choisit le seuil, selon la force de la potion qu'il a concoctée. En cas d'échec il tombe malade pour autant de jour que le seuil du jet d'encaissement. Plus la potion sera forte, plus la vision subtile.

Loge-miroir Cette faculté surnaturelle permet à la Drache d'entamer à volonté un voyage dans le Monde Spirituel par l'intermédiaire de son double spirituel (appelé aussi corps astral) qu'il peut interrompre également à volonté. Son corps réel offre pendant ce temps toutes les apparences du sommeil. Il peut également créer une Loge d'Argent, pour y recevoir les membres de sa Loge, s'il en a une sous sa protection. Une Loge d'Argent est un refuge presque invisible dans le Monde Spirituel. La Drache peut alors utiliser les Liens d'Argent pour faire entrer tous les Novices dans la Loge d'Argent lors de leur premier voyage spirituel, ce qui leur permettra de s'y rendre naturellement par la suite, lors de leur voyages suivants.

Poésie Sangdragon (16): Le poète est étymologiquement "celui qui fait". Pour un Chevalier Médicaste, l'acte de création poétique, par son effet cathartique sur l'âme humaine, permet d'établir une véritable communion entre l'âme humaine et la Xoa piégée dans le Lierre-Serpent. Cette technique alchimique permet donc d'utiliser la création poétique pour agir concrètement, matériellement, sur le Lierre-Serpent et sur sa propre nature, pour se transformer peu à peu en Drache. Préalablement à l'utilisation de cette technique plus littéraire qu'alchimique, le Chevalier doit avoir créé par Irrigation animale au moins autant de nouvelles régions (en plus de l'Enclave) que de régions initialement présentes. Il commence ensuite à rédiger son premier poème sangdragon, sur un support quelconque, car l'acte de l'écriture est essentiel. Ce poème doit raconter une histoire à la manière d'un conte, on

l'appelle en général le Conte de l'Enclave, car il doit commencer dans cette région. En général il décrit le voyage d'un unique personnage à travers les régions de la Xoa existantes, et chaque région est ainsi reconstruite en fonction de ce qui adviendra du personnage au cours de cette étape du voyage. Après l'avoir écrite, le Chevalier doit la répéter à la manière d'une prière très régulièrement, afin de modifier peu à peu la Xoa du Lierre-Serpent en ce Conte qui représente la nature essentielle de la Drache. À force de travail, le Chevalier franchira le Seuil de Mercure: il aura créé le personnage principal de son Conte, qu'on appelle conventionnellement le Mercure, car c'est un voyageur. Dès cet instant la Xoa contenue dans le Lierre-Serpent n'est plus véritablement une Xoa. Des sortilèges identifieront son origine, mais de fait les pouvoirs associés à cette Xoa auront disparu, et toute magie ou technique propre aux Xoa n'aura plus aucun effet sur celle-ci. **Une fois franchi le Seuil de mercure, la Drache est considérée comme existante**, par le Conte de l'Enclave, qui met en scène le voyage du Mercure; **plus rien ne peut ranimer la Xoa qui a servi à créer cette Drache, de même, l'âme humaine du Chevalier est considérée comme disparue, et rien ne peut la recréer**. Le Chevalier n'est plus humain, il ne vieillit plus, perd son affinité Vie et son affinité Lierre-Serpent mais conserve les autres ainsi que sa Transcendance associée, devient immunisé à toute forme de maladie, de poison, et acquiert le pouvoir de régénérer tout membre perdu, hormis la tête. En réalité il reviendra toujours à la vie tant que le Lierre-Serpent, situé dans son cerveau et autour de sa colonne vertébrale, sera intact, c'est-à-dire tant que ni la tête, ni le dos (au niveau de la poitrine) ne passent en disponibilité nulle. S'il meurt d'une épée dans le cœur et est laissé pour mort, il reviendra à la vie, peut-être au bout de plusieurs années, mais il reviendra. Il n'a plus besoin d'eau, de nourriture, ni de lumière ou d'oxygène. La Drache existe à ce stade, mais n'est pas encore révélée. Si le Chevalier se réincarne son Lierre-Serpent auparavant, il conserve son lien avec celui-ci. En revanche, il est toujours condamné à être automatiquement détruit si le dragon l'est, cette dépendance ne disparaît qu'après avoir franchi le Seuil du Conte. Après avoir franchi ce seuil, le Chevalier peut recontacter sa Loge, pour y apprendre les techniques réservées aux Maîtres, puisqu'il en est désormais un.

Ayant perdu son âme mortelle, **le Chevalier perd également sa Teinte Spirituelle** d'un point de vue magique, mais il continuera en général d'agir selon son ancien système de valeurs. Par ailleurs il n'est plus soumis aux limitations sur l'usage de la magie propres aux mortels, comme l'incapacité de pratiquer de la magie due au port d'une protection de métal autour de la tête et le fait qu'un coup à la tête reçu lors du segment de préparation d'un sortilège interrompt celui-ci. En revanche la concentration pour la pratique de la magie transcendante et de l'Innommé reste nécessaire.

Enfin, **l'apparence** du Chevalier peu à peu évoluera naturellement vers une forme hybride entre l'humain et le Dragon, plus ou moins étrange et monstrueuse, très variable selon les individus.

Poisons Astraux (19+Connaissance des Poisons 8): Les Poisons Astraux sont en réalité des potions permettant à celui qui en boit de prendre conscience de son corps astral et d'entamer un voyage dans le Monde Spirituel ou Monde Astral. On les appelle poisons parce qu'elles laissent le corps réel dans un état catatonique identique à la mort. Ces potions sont elles-mêmes composées de doses infinitésimales de poisons particuliers, dissoutes selon un ordre complexe dans une eau minérale volcanique. Cela nécessite beaucoup de travail et du temps. Le Chevalier doit prévoir à l'avance la durée du voyage spirituel au moment de la création de la potion, afin que celle-ci soit réglée en fonction de cette durée souhaitée, et une fois bue, le voyage spirituel durera exactement le temps prédéfini. Les Chevaliers appartenant à la à la tradition médicastre n'ont qu'une perception très limitée du Monde Spirituel et se contentent de l'utiliser pour entrer en contact les uns avec les autres, au sein de la Loge d'Argent. Reflet de la vraie Loge à laquelle le Chevalier appartient, la Loge d'Argent est un lieu que le Chevalier apprend à retrouver dans le Monde Spirituel et sert de point de rendez-vous aux membres de la Loge. Bien que seul un Maître ait le droit de créer des Poisons Astraux, tous les Novices ont accompli une fois au moins le voyage spirituel par ce moyen et savent retrouver la Loge d'Argent s'ils se retrouvent dans le Monde Spirituel. Il arrive souvent que les Novices ou les Chevaliers aient sur eux quelques-unes de ces potions offertes par un Maître de leur Loge.

Réécriture du Conte (20): Cette technique est en fait la continuation de la Poésie Sangdragon. Le Chevalier réécrit en permanence le Conte de sa Drache, à partir de sa forme originelle qui est le Conte de l'Enclave, il réécrit son histoire, l'étoffe, la développe, la rallonge, voire lui donne une fin. Il peut ensuite peu à peu appliquer la poésie de son histoire à la réalité, sous forme de magie naturelle. Cette magie naturelle coûte au Chevalier une partie de son énergie vitale, sous forme de points de vie, qui sont récupérés par le simple écoulement du temps, comme pour un dragon (cf. Titans et Titanides). Le coût des pouvoirs magiques est à définir en même temps que ceux-ci, en concertation avec le MJ. La relation entre le Conte et les pouvoirs de la Drache est à gérer naturellement au cas par cas, sous la forme d'une interaction avec le MJ et les autres PJs. Les événements de la vie du Chevalier doivent l'amener peu à peu à transformer son Conte, de manière naturelle, sans que la recherche du pouvoir soit le moteur de l'évolution, mais plutôt une recherche d'un sens métaphysique à la vie, qui se manifeste par un lien symbolique entre l'écrit et le vécu. La Drache peut également utiliser des pouvoirs de manière très ponctuelle, sans être capable de les reproduire. De manière générale, la teneur générale du Conte définira la personnalité et le champ d'action de la Drache. Outre le Mercure, de nouveaux personnages peuvent apparaître. À l'instant que choisit le Chevalier, le Conte n'évolue plus, et la Drache est entièrement révélée. Le Conte est considéré comme achevé, et ne sera plus réécrit. Le Chevalier est alors une Drache à part entière, a franchi le Seuil du Conte, et a accès aux pouvoirs ultimes de la Drache révélée, qui n'ont plus rien de techniques alchimiques et sont des facultés surnaturelles.

La réincarnation du Lierre-Serpent (15): Cette technique alchimique s'applique sur un œuf de Dragon volé, qui doit être de la même race (au sens du Draconomicon de Tantale Océanide, cf. *Titans et Titanides*) que le dragon dont la Xoa a été subtilisée pour créer le Lierre-Serpent. Elle permet d'accélérer le processus de maturation du Dragon présent dans l'œuf en substituant à la Xoa de celui-ci son Lierre-Serpent, sauf pour ce qui est de l'Antre. Le Chevalier perd alors son Lierre-Serpent ainsi que l'affinité associée, mais il gagne un double draconique.

Le Chevalier se trouve alors en ubiquité totale avec le Dragon ainsi créé dès son éclosion. Ce dragon est alors en empathie avec le Chevalier à la manière d'un familier et lui obéira de manière absolue. Il ne peut être atteint par le Monde des Rêves car sa Xoa ne s'y trouve jamais même lorsque le chevalier rêve. Si l'un des deux meurt, l'autre le suit immédiatement. Le dragon ainsi créé est une abomination qui sera perçue comme telle par toute personne disposant de moyens magiques d'analyse des Xoa ou par simple double-vue.

Cette manipulation exige d'avoir un laboratoire alchimique avec de nombreux outils conçus spécifiquement pour cette tâche, laquelle prend z jours, si z est la présence qu'aura le dragon à son éclosion (cf. *Titans et Titanides*, règles de gestion de la Xoa). Le dragon ainsi créé a la Xoa du Lierre-Serpent, éventuellement avec les modifications effectuées auparavant par le Chevalier, à ceci près que l'Enclave est remplacée par l'Antre originelle du dragon, telle qu'elle eût été si le dragon était né normalement. Ce dragon évoluera ensuite comme n'importe quel autre dragon, pouvant utiliser les régions de sa Xoa et ses points de présence pour développer des nouveaux pouvoirs.

Les Secrets de la Grande Loge: Ces pouvoirs sont les secrets que la Drache apprend en entrant dans la Grande Loge. La Grande Loge rassemble toutes les Draches issues de la tradition des Médicastes. Les secrets de la Grande Loge sont avant tout des connaissances occultes sur les autres Légions de l'Ordre, et les liens entre les Draches Médicastes et les autres au sein du Conclave. Mais ils concernent aussi l'intérêt (que certains jugent paradoxal voire contre-nature pour une tradition matérialiste) de

cette tradition pour le Monde Spirituel.

L'intérêt des Médicastes pour le Monde Spirituel est en fait très pragmatique : il s'agit d'utiliser un moyen de communication intangible qui soit indépendant du Monde des Rêves, déjà utilisé par la Tradition de Cronos. Les Secrets de la Grande Loge ne sont rien de moins qu'un ensemble de pouvoirs magiques permettant aux Draches d'engager un combat spirituel afin de protéger leur corps astral ou double spirituel contre d'éventuelles attaques. Les Chevaliers ne sont pas des Chamans (cf. *Chamanisme*) et à ce titre n'ont aucun pouvoir sur les esprits ou les autres doubles spirituels qu'ils peuvent rencontrer. En général ils se contentent de se rendre dans telle ou telle Loge d'Argent en utilisant les Poisons Astraux. Une Loge d'Argent étant invisible à la plupart des voyageurs spirituels, ils ne risquent presque rien. Mais arrivés au rang de Drache ils peuvent alors par les pouvoirs de la Loge-Miroir se déplacer à leur guise dans le Monde Spirituel, et de ce fait sont potentiellement exposés à des attaques. Quoique rudimentaires comparés aux pouvoirs des Chamans, ils sont efficaces. En pratique la règle est très simple : le Chevalier dispose d'une **force spirituelle** à la fois défensive et offensive qu'il peut utiliser pour engager des duels chamaniques (cf. *Chamanisme*). Cette force est égale à sa Volonté, qu'il doit diviser selon son désir à chaque voyage dans le Monde Spirituel entre une force offensive et une force défensive (l'un des 2 peut être à 0).



Subtilisation de la Xoa (10): Cette technique se pratique sur un dragon vivant, placé en torpeur par les techniques de Dracomachie. Le Chevalier peut alors procéder à l'examen de la Xoa en disséquant soigneusement le dragon. C'est une opération qui prend au moins z heures, où z est la présence du dragon. Il identifie alors les différentes régions de la Xoa, ainsi que les pouvoirs magiques associés etc... Il peut alors procéder à la subtilisation de la Xoa: il la détruit tout en la condensant en un Lierre-Serpent, c'est-à-dire une entité ayant la taille et la forme d'un serpent, qui sera engendrée par la chair même du dragon, souvent au niveau de la tête. La Xoa contenue dans un Lierre-Serpent est une Xoa torturée, privée de son Antre (obligatoirement), laquelle est remplacée par une nouvelle région qu'on appelle souvent l'Enclave, d'où partira la construction future de la Drache. Tous les Gardiens de la Xoa sont détruits par la Subtilisation.

Terres Nobles (11+Métallurgie 8): Cette technique permet au Chevalier de créer des objets en Terres Nobles: lances pour la dracomachie, ou aiguilles pour l'acupuncture sangdragon. Les Lettres de Sévérité relèvent cependant d'une technique plus complexe, réservée aux Maîtres. La création des Terres Nobles n'exige que du travail et du matériel de métallurgie et d'alchimie.

La Légion du Griffon (tradition matérialiste)

Compétences favorisées: Alchimie, Identification de la Magie, Herboristerie, Connaissance des Poisons



Appelée en général Ordre du Griffon, cette Légion de l'Ordre est connue comme un ordre distinct, et peu de gens connaissent la vérité à son sujet, même au sein de l'Ordre. Elle se consacrait jadis à l'extermination des Dragons mais est quasiment éteinte aujourd'hui, entre autres suite à des conflits avec la Légion des Médicastes. Ces conflits appartiennent aujourd'hui au passé ainsi que la Légion elle-même, du moins en tant qu'ordre indépendant. Les Draches qui dominaient la Légion sont pour la plupart encore vivantes mais les Chevaliers eux-mêmes ne sont plus qu'une poignée. La Légion survit, paradoxalement protégée par sa vieille ennemie, celle des Médicastes, mais l'Ordre du Griffon en lui-même a disparu.

L'Ordre du Griffon s'est jadis rendu célèbre en exterminant les Dragons et le sang de griffon est aujourd'hui utilisé par les alchimistes comme un poison mortel pour les xoas en général (cf. *Titans et Titanides*). Il peut sembler étrange qu'une légion de l'Ordre SangDragon s'en prenne aux dragons, mais cela procédait de la

logique inhérente à cette tradition.

Pour les fondateurs de cette légion, la Drache ne devait pas être l'union d'un mortel et d'un dragon, mais d'une créature plus accessible que le dragon. Ainsi les alchimistes qui ont créé la tradition du Griffon ont en fait également créé le premier griffon, conçu comme une forme amoindrie et apprivoisée de la Xoa draconique, appelée la **Zoa**, mot grec signifiant "animaux".

Ainsi les griffons sont à l'origine des créatures magiques créées par les Chevaliers de cette Légion. Pour eux le Conte de la Drache se crée tout simplement en le vivant, et le griffon est le point de départ de cette histoire. Les griffons aujourd'hui existent comme des créatures magiques indépendantes de l'Ordre. Ovipares et sexués (contrairement aux dragons qui sont hermaphrodites), ils sont se reproduisent comme d'autres créatures magiques, et nulle trace ne peut être trouvée en eux de leur ancien lignage. Mais les premiers d'entre eux sont nés comme les rejets de Xoas métamorphosées et dépecées par alchimie, c'est pourquoi aujourd'hui encore leur sang est un poison pour les Xoas en général. Le secret de la création des premiers griffons est connu seulement des derniers membres de cette Légion. L'unique raison pour laquelle les membres de cet ordre pourchassaient les dragons était tout simplement qu'ils comptaient les remplacer peu à peu par les griffons, formes affaiblies et plus faciles à contrôler des Xoas draconiques.

Les griffons ne possèdent donc pas de Xoa, mais leur existence est née d'une première métamorphose d'une Xoa. Leur forme physique fut elle-même composée par les alchimistes, comme le dit la tradition: "**Le Lion pour la force, la noblesse et la terreur qu'il inspire, le Lion pour la Bête. L'Aigle pour la ruse, l'envol et l'œil perçant, l'Aigle pour le mortel.**" . Ainsi le griffon est un mélange de lion et d'aigle qui représentent respectivement le dragon et le mortel. La symbolique alchimique s'est trouvée en quelque sorte matérialisée.

Le terme grec "Zoa" signifiant "animaux" est peu à peu devenu au sein de cette tradition un mot utilisé tel quel au singulier, comme celui de Xoa. Cependant ce pluriel est en fait révélateur de la manipulation alchimique permettant de transformer une Xoa pour faire un griffon. En effet tout repose sur l'utilisation des fameux **Gardiens** des différentes régions de la Xoa (cf. *Titans et Titanides*). Le procédé de transformation consiste à substituer à ces Gardiens des créatures susceptibles d'être utilisées, qui plutôt que de garder la Xoa, la contraignent et la limitent. Ces créatures sont les fameux "animaux" désignés par le terme Zoa. Notons d'ailleurs que si l'Ordre du Griffon s'est historiquement essentiellement consacré à la transformation des Dragons en Griffons,

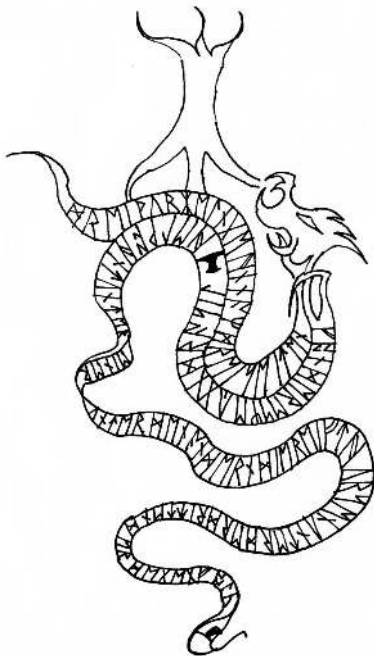
n'importe quelle Xoa non-épanouie est susceptible d'être transformée ainsi, tant qu'elle possède des Gardiens.

La métamorphose de Xoa à Zoa est **irréversible**. C'est là l'extraordinaire puissance de ce procédé. Une Xoa devenue Zoa ne pourra jamais retrouver son état initial, comme par une étrange entropie alchimique. C'est aussi pour cela qu'il est considéré comme une mutilation par les Titanides. Notons que le Griffon n'est cependant pas en principe l'objectif des Chevaliers de cette légion, qui recherchent eux aussi la Drache, quoique sous une forme différente. On parle de **Drache Griffonnière** pour désigner ces étranges créatures.

Comme pour la Légion des Médicastes, l'Ordre du Griffon était jadis connu comme une société alchimique. De fait grâce cette couverture les Chevaliers pouvaient sélectionner des novices, à qui ils donnaient un entraînement militaire en même temps qu'alchimique, afin de les préparer aux épreuves qui les attendaient. Lorsqu'il était admis au sein de l'Ordre en tant que Chevalier, le novice devenait **Apprenti-Griffonnier**, statut qu'il conservait jusqu'à la création de sa première Zoa, où il devenait **Compagnon-Griffonnier**, et suivait un nouvel apprentissage, en vue de devenir **Maître-Griffonnier**, soit en fait une Drache Griffonnière. Le fonctionnement est analogue aux Médicastes si ce n'est que plusieurs Maîtres-Griffonniers pouvaient coexister au sein d'une même Loge de la Légion du Griffon. Les secrets de la Zoa, de sa création et de son utilisation, ainsi que de la manière dont étaient gravés les échelons de l'Ordre du Griffon, sont hélas le secret exclusif des dernières Draches Griffonnières, qui n'ont plus de disciples depuis belle lurette. Ils ne seront donc pas décrits.

En revanche les Griffons eux existent toujours, car le processus de création d'une Drache Griffonnière impliquait la création de plusieurs Zoas d'une part, et l'autre part les Zoas peuvent se reproduire comme les Xoa. Un griffon se construira en quelque sorte comme un "petit dragon". La Zoa obéit aux mêmes règles que la Xoa, à ceci près que les Gardiens sont remplacés par des créatures qui agissent comme des parasites et contraignent l'évolution de la Zoa. La présence d'un griffon à la naissance est toujours égale à 50, et par la suite elle augmente d'un point par an seulement au lieu de 3 comme la Xoa. Seul avantage de la Zoa par rapport à la Xoa : **l'utilisation des pouvoirs de magie naturelle ne coûte pas de points de vie**, en revanche leur usage est limité à un certain nombre d'utilisations par jour, variable selon le pouvoir, sauf pour les pouvoirs permanents évidemment.

Les Filgyr ou la Légion du Crépuscule (tradition mystique)



Cette tradition repose sur un culte rendu à Nidhogg, censé faciliter l'avènement de la Drache. Nidhogg, le dragon qui ronge les racines du Frêne Yggdrasil (cf. *Asgard, Nifelheim*) est parvenu à détourner certains Totenmeister à son profit pour préparer le Ragnarok. Ces Totenmeister sont les Filgyr. Pour eux le Ragnarok, loin d'être une sorte d'apocalypse, n'est que la glorieuse renaissance de l'Âge d'Or et la renaissance des Titans se confond avec la révolte des Géants contre les Ases de la mythologie germanique. Si les légendes germaniques prévoient à l'issue du Ragnarok l'avènement des Vanes, une nouvelle lignée de Dieux pour remplacer les Ases, les Filgyr entendent bien imposer un nouveau règne des Dieux-Dragons et des Titanides, que les Germains appellent Géants.

La Légion du Crépuscule est mutilée, et les autres Légions la considèrent comme éteinte. En effet, toutes les Draches Filgyr ont été tuées lors de la **Guerre du Conclave**, qui s'est déroulée dans les années 10, peu après la Chute du Royaume de Dieu. Le chaos généré par la Chute du Royaume de Dieu amena les Draches de la Légion du Crépuscule à penser que le Ragnarok était enfin proche et leur permettait d'accomplir le Grand Dessein à leur manière. Le reste du Conclave ayant dans sa majorité refusé de suivre la Légion du Crépuscule, une impitoyable guerre s'ensuivit entre celle-ci, aidée par les renégats des autres Légions séduits par l'idée de réaliser enfin le Grand Dessein, et les loyalistes de toutes les autres Légions.

Il est aujourd'hui faux que la Légion n'existe plus, il est vrai en revanche que les Draches en sont absentes. Elles ne sont cependant pas toutes mortes. Certaines ont survécu et sont dans une sorte de torpeur catatonique dans le Harz, un lieu sacré situé dans ce qu'on appelle aujourd'hui le Norrenwelt. Le pouvoir de Nidhogg les a maintenues en vie sous cette forme et a empêché les autres Légions de les retrouver.

Nidhogg s'entend toujours à convertir à sa cause des Totenmeister déviants, aussi la Légion n'a pas disparu. Les Filgyr attendent patiemment leur heure, et réapparaîtront aux premiers signes du Ragnarok dans les pays de culture germanique. Le secret de la survie de cette légion est bien gardé. Pour le reste de l'Ordre la Légion du Crépuscule n'est plus.

Si la Légion existe toujours de nouvelles Draches ne peuvent nonobstant apparaître tant que les anciennes sont en torpeur, car elles sont dépositaires de secrets que Nidhogg lui-même ignore. Ainsi les Filgyr œuvrent-ils à libérer les Draches survivantes de la prison mentale où leur fausse mort les a enfermés, bien qu'ils n'en aient jamais vu et n'aient qu'une vague idée de ce qu'est une Drache de la Légion du Crépuscule.

L'une des raisons pour lesquelles ils n'ont pas encore réussi est que la torpeur des Draches n'est pas seulement le fait du pouvoir de Nidhogg, mais aussi d'une autre entité, à savoir Notre-Dame-des-Douleurs (cf. *les Œuvriers de l'Apocalypse*). En effet, l'idée particulièrement violente que les Filgyr se font du Grand Dessein a séduit certains membres de l'Ordre des Œuvriers de l'Apocalypse, qui voyaient dans le Ragnarok une sorte de répétition à petite échelle de la Sainte Apocalypse. Ainsi le pouvoir de Notre-Dame-des-Douleurs protège les Draches et mais les maintient aussi prisonnières. Ces Draches sont en effet celles qui appelèrent à elles le pouvoir de Notre-Dame-des-Douleurs à l'instant de périr, alors que le pouvoir de Nidhogg ne pouvait plus rien pour elles. Nidhogg le sait mais il sait aussi que tôt ou tard Notre-Dame-des-Douleurs les relâchera. Mais ce secret dans le secret n'est pas connu des Filgyr, qui devront le découvrir eux-mêmes pour se montrer dignes de la tâche qui les attend, comme par le fait d'un jeu étrange entre Nidhogg et Notre-Dame-des-Douleurs.

Il sait également que Notre-Dame-des-Douleurs forme certains de ses Chevaliers dans le but d'aider les Filgyr à retrouver leurs Draches. Ces Chevaliers sont appelés au sein des Œuvriers de l'Apocalypse les *Âmes Pourfendues*. En effet ces Chevaliers ont une forme de folie proche de la schizophrénie qui leur permet d'appartenir à l'Ordre des Œuvriers de l'Apocalypse et à l'Ordre SangDragon à la fois, alors qu'il est en principe rigoureusement impossible d'appartenir à deux ordres de Chevalerie à la fois. Ils ne sont pas Filgyr, mais appartiennent aux autres Légions et prennent contact avec les Filgyr qu'ils finissent par rejoindre en tant que renégats. Étant aussi Œuvriers de l'Apocalypse, ils ont le pouvoir de lever les scellés que Notre-Dame-des-Douleurs posa il y a des siècles de cela sur les esprits des Draches du Crépuscule. Amnésiques, ils ignorent la raison même de leur existence. Conscients de la dualité de leur nature et de son caractère absurde, ils ont tout oublié de cette heure fatidique où ils ont rencontré Notre-Dame-des-Douleurs et accepté d'être son instrument au sein de l'Ordre SangDragon. Ils ne s'en souviendront qu'au moment fatidique venu où ils auront à libérer les Draches endormies de la Légion du Crépuscule, afin de réaliser enfin le Ragnarok, ou encore "la Petite Apocalypse".

Cf. *Filgyur* pour de plus amples informations

Le Code d'Honneur

Ce code est en principe à la base de toutes les traditions, et permet à celles-ci de fonctionner. On en présente ici les règles principales, selon l'ordre de préséance:

1. Poursuivre la quête de la Drache.
2. Obéir à la Drache de sa Loge.
3. Rester en vie.
4. Ne jamais enseigner les secrets d'une tradition à quiconque, hormis les membres de l'Ordre.
5. Ne jamais révéler les noms d'autres membres de l'Ordre.
6. Éliminer toute personne ayant eu accès aux secrets de l'Ordre sans en faire partie ou s'étant rendue indigne de ce savoir.
7. Respecter l'idéal de sa teinte spirituelle.
8. Ne jamais s'incliner devant l'autel d'un dieu, ne jamais se convertir à aucune religion.
9. Obéir aux Maîtres de sa Tradition.
10. Prêter assistance et protection à tout membre de l'Ordre.

Comme on l'a déjà mentionné plus haut, les Chevaliers Sangdragons se reconnaissent entre eux par un ensemble de codes, de mots et d'expressions, d'appels à l'aide, de glyphes etc... assez complexe, très difficile à imiter.

SATAN

Voir aussi Dieu Unique, La Kabbale, L'Âme immortelle

Satan n'est autre que le Dieu Unique (cf. l'article éponyme) sous une autre apparence. Le Dieu Unique a extrait de lui-même sa part qu'il jugeait maléfique sous la forme de Samaël, le premier de ses Archanges, qu'il a rejeté à l'abîme. Samaël n'est en fait que le serpent de l'Arbre de la Connaissance qui entraîna la déchéance d'Adam et Eve. Si on enlève la lettre mem de son nom, il reste Sa'el, l'un des saints noms de Dieu. Il représente alors la recherche de la connaissance, qui éloigne l'homme d'une foi simple et animale, et lui fait prendre conscience du Mal, créant donc ainsi le Mal. L'Ange déchu Samaël est donc devenu Lucifer ("celui qui porte la lumière"), un dieu double du Dieu Unique. Lucifer-Samaël n'existe plus en tant que tel, mais son culte lui a survécu sous la forme du culte sataniste, qui vénère quatre anges ayant suivi Samaël dans sa chute.

Samaël et tous les Anges déchus, bien qu'étant à l'origine dans la grâce du Dieu Unique, étaient dès le départ différents dans leur nature des autres anges du Dieu Unique; Ils n'étaient pas issus des séphiroth de l'Arbre de Vie (cf. *Kabbale*) mais de celles (appelées les kélipthoth) de l'Arbre de la Connaissance. Ils sont en fait le résultat d'une expérience ratée du Dieu Unique: la connaissance se retourne contre la piété. Tout l'hermétisme et la volonté de limiter la diffusion de la connaissance au clergé qui animent le culte du Dieu Unique viennent de là.

Le satanisme est à l'origine né d'une secte juive syncrétiste: les Ophites (adorateurs du serpent). Le satanisme se dissimulant souvent sous les atours d'une autre religion (cf. plus bas), éventuellement païenne, le syncrétisme est fréquemment détourné par les satanistes à leur profit. Mais dans le contexte de Terre Seconde le satanisme est essentiellement d'inspiration chrétienne, et de plus est lié au rite romain. C'est ce satanisme qui est décrit ici. Des branches islamiques ou judaïques peuvent théoriquement exister, mais le satanisme s'étant historiquement développé surtout dans le contexte du christianisme, on a choisi de les omettre ici.

Dogme de Lucifer

La Doctrine luciférienne repose sur quatre anges déchus. Lucifer a depuis longtemps renoncé à apporter la lumière au monde, et Lucifer n'est plus guère qu'un souvenir. Tout repose sur les quatre Anges déchus suivants, représentant chacun un pan de la doctrine: Satan lui-même, puis ses trois lieutenants Belial, Lilith et Naamah, auxquels correspond une extension Hiérarchie particulière de l'affinité divine Satan, à laquelle ils sont tous les quatre rattachés.

Satan est l'Adversaire, son but est le pouvoir. Il est donc naturellement l'ange des Rois et Potentats divers cherchant le pouvoir à tout prix. Le Dogme de Satan est le respect de la force, du pouvoir, de l'ordre, la domination des 'forts' sur les 'faibles' afin d'assurer la pérennité d'une élite suprême, seule justification de l'existence de la base. L'être humain n'est pas une fin en soi. Il est l'une des neuf divinités de la Géhenne. Il est aussi le maître de la Kabbale Noire, le mystérieux art emprunté à la Kabbale originelle, qui permettrait à l'Ange Déchu par excellence de manipuler la Xoa à la manière des Kabbalistes ou même des Angélistes.

Les Satanistes sont toujours de Teinte Spirituelle Vertu Zoroastrienne chrétienne, et les prêtres de Satan doivent impérativement avoir un rang strictement négatif, sans quoi ils perdront l'accès à la Grâce. Ils doivent être de rang strictement inférieur à -1 s'ils comptent devenir Prêtre-Mage diaboliste au sein de l'une des Hautes Écoles Infernales de la Géhenne.

Le Satanisme est l'un des rares cultes qui se considère lui-même comme "maléfique". Cela signifie qu'un pieux adorateur de Satan cherchera à ce que sa Vertu Zoroastrienne chrétienne ait un score le plus faible possible, jusqu'à -5, soit le plus près possible du "Mal Absolu". Attention: il ne s'agit pas ici du vice pour le simple vice, mais d'une vision très précise de la société, refusant le principe d'amour et de miséricorde en principe à la base de la religion du Dieu Unique, et cherchant à établir un ordre extrêmement rigoureux, au-delà de toute notion de valeur de la vie humaine.



Les prêtres de Satan disposent d'un pouvoir particulier, et unique en son genre appelé **L'Imposture Sacrée de Berith** (cf. ci-après) qui leur permet de masquer leur teinte spirituelle de manière quasiment indétectable (même magiquement) et de paraître en posséder une autre, à la manière d'un assassin, mais également de masquer leur affinité. Ils peuvent ainsi infiltrer d'autres clergés et amener progressivement une société à vénérer Satan par l'intermédiaire de ses idoles habituelles. Ils infiltrèrent particulièrement aisément le clergé du Dieu Unique, puisque leur affinité est fondamentalement la même.

De ce fait, bien que Satan compte bien régner un jour sur Terre Seconde, il n'agit pour l'instant que dans l'Ombre. Ses adorateurs appartiennent à des sociétés secrètes très haut placées mais n'avouent jamais leur appartenance à Satan. C'est une religion cachée, clandestine, d'une minorité qui se considère comme une élite vouée à dominer le monde un jour. L'unique domaine sur lequel Satan ait ouvertement un pouvoir absolu c'est la Jérusalem Inversée de la Géhenne, où se trouve l'Enfer décrit par Dante. C'est un lieu qu'il possède avec la complicité active du Dieu Unique, afin de punir les pécheurs comme il se doit.

Les prêtres des trois anges déchus Belial, Lilith et Naamah sont considérés comme des Satanistes, mais leurs voies sont légèrement différentes. Ils représentent l'adaptabilité de Satan au monde et à sa complexité. Leurs pouvoirs de hiérarchie sont beaucoup moins étendus, et ils ne maîtrisent rien des mystères de la Kabbale Noire. Ne les sous-estimez pas cependant, car ils peuvent invoquer leur Ange déchu maître beaucoup plus vite que les Satanistes purs. prudence donc, car les ressources des trois lieutenants de Satan pourraient vous étonner.

Belial est l'Ange du Mensonge, il est également celui des Savants, des Fausts divers cherchant à vendre leur âme au Diable pour en savoir plus. Il n'a d'autre Dogme que celui de la quête absolue des sophismes, des paradoxes, afin de prouver que la Vérité n'existe pas en tant que telle. Dans son désir de détruire tout idéal, il vise à poser les bases d'un désarroi moral et intellectuel dans lequel la philosophie de Satan apparaîtra comme une salutaire et réaliste alternative au néant. Les belialistes sont rares, et se recrutent parmi les magistrats, les érudits, et les alchimistes, au sein de sociétés secrètes prétendant diriger une quête de savoir, comme des loges maçonniques. Le but n'est donc pas le pouvoir. Les prêtres de Belial ont donc pour tâche de guider leurs fidèles sur des chemins tracés d'avance, en leur faisant croire à l'idée d'une Vérité cachée, mais en les amenant peu à peu à douter de tout. Ils veulent rendre l'esprit humain arrogant au-delà de toute mesure, le déconnecter à toute forme de réalité afin de lui interdire l'accès à toute vérité, surtout aux plus évidentes. 'La réalité est un mensonge'. Un objectif annexe est aussi de corrompre tout système judiciaire par la rhétorique. Folie, Mensonge, Arrogance... Certains savants parviennent pourtant à déjouer les plans de Belial et à lui arracher malgré lui des pans de son savoir, qui est en réalité immense, car Belial et ses prêtres savent, eux, qu'il existe une Vérité. Parmi les fidèles, certains peuvent être choisis pour accéder à une véritable connaissance, si ce sont des âmes d'exception.



Lilith est l'Ange de la révolte. Lilith incarne tous ceux qui choisissent la voie de Lucifer par refus d'une autorité en place. Paradoxalement son dogme est celui des pendus et des parias, victimes de l'ordre, et apporte une dimension libertaire et chaotique au Satanisme. Les prêtres de Lilith cherchent surtout à transformer leurs adeptes en Lilim, c'est-à-dire enfants de Lilith et les encouragent à transcender leur humanité pour acquérir des ailes et devenir les Enfants de la Nuit, comme Lilith le fit elle-même. Lilith est en effet toujours décrite à la manière d'un démon ailé, comme une succube, bien que ses victimes de prédilection soient traditionnellement plutôt les femmes enceintes *pour leur donner le sommeil de la mort, pour prendre son fils et boire son sang, pour sucer la moëlle de ses os et pour manger sa chair*. La tradition juive a longtemps incité à donner aux femmes enceintes des talismans portant des noms d'anges pour les garder de Lilith. Dans le contexte de Terre Seconde on interprète ce goût immodéré pour les fœtus par son désir, non pas de les dévorer, mais d'en faire des Lilim dès la naissance, des Enfants de la Nuit (on a souvent rapproché Lilith de Layla, "la nuit", bien que cette étymologie soit fautive) après les avoir arrachés au ventre encore chaud de leur mère...

Contrairement aux orthodoxes de Satan et Belial, les prêtres de Lilith se soucient peu d'être au plus près du Mal Absolu (-5 en Vertu Zoroastrienne en termes de jeu). Certains sont même installés dans une commode neutralité à 0. Lilith est haïe et méprisée par Satan et Belial, car son idéologie de l'éternel dépassement de soi et de la volonté de puissance met en danger les hiérarchies sataniques.

Considérée dans la mythologie kabbalistique comme ayant été la première épouse d'Adam, qui aurait refusé de s'incliner devant lui comme l'a fait Ève, Lilith est également le nom d'un ancien démon sumérien (cf. *Titans et Titanides* > *Dingir*). Si la Lilith sumérienne et la Lilith biblique sont dans le contexte de Terre Seconde la même entité, cet ange déchu a alors une ascendance antérieure au Dieu Unique lui-même, et donc à Satan, puisque les démons sumériens, les enfants de Kur (cf. *les Abysses*), sont plus anciens que le Dmiurge qui est devenu le Dieu Unique. En ce cas sa relative indépendance par rapport à Satan - pourtant peu enclin à tolérer l'indiscipline - s'expliquerait naturellement. Laissons le MJ trancher ce point délicat de cosmogonie.

Na'amah est l'Ange du plaisir. Sous toutes ses formes. Son Dogme est avant tout un hédonisme violent et irrespectueux de toute forme de dignité humaine. Comme pour les adeptes de Lilith les Prêtres sont rarement très engagés sur la recherche du Mal Absolu. Méprisés par les adeptes de Satan et Belial, ils ne sont pas cependant hais, car les clergés satanistes et belialistes considèrent qu'ils ont un rôle à jouer dans la corruption des âmes faibles, et la destruction des sociétés en place, mais il faudra s'en débarrasser le moment venu. Na'amah, convaincue que Satan doit rester l'Adversaire, pour rester libre, et ne pas briguer trop de pouvoir, enseigne une philosophie du jour présent, dans laquelle le pouvoir n'est que le moyen d'assouvir ses pulsions de violence, de manipulation et de domination en toute liberté, et non une fin en soi. Elle ne souhaite que corrompre, et non transformer.

Joint à Satan, ces trois Anges déchus constituent les quatre voies lucifériennes. Outre eux il existe 72 Anges Déchus (reflet des 72 Séraphim du chœur céleste) qui forment le chœur infernal de l'Adversaire. Leurs Xoas sont parmi les plus anciennes et les plus puissantes. Satan lui-même n'est bien entendu pas capable de créer de nouveaux Anges, par conséquent ce chiffre est immuable. Satan n'utilise que peu de créatures magiques. Les Diables l'intéressent peu et il les laisse aux diabolistes. Belial et Na'amah mettent un point d'honneur à n'utiliser que leurs prêtres. Seule Lilith crée sans cesse de nouveaux Lilim, mais elle n'utilise pas non plus de Diables. Certains Démons renégats se joignent à elle. Satan utilise d'ailleurs parfois ces contingents pour affaiblir ses adversaires dans la Géhenne. Les quatre anges utilisent énormément leur ubiquité naturelle et aiment à gérer eux-mêmes leur empire à travers des avatars plus ou moins puissant d'eux. Ce qu'on prend pour des diabolins mineurs est parfois l'un d'entre eux.

Les 72 anges déchus qui ont suivi Satan sont toujours à ses côtés. Bien que leur fidélité aille à Satan en tout premier lieu, ils peuvent parfois s'associer à l'un des trois autres Anges déchus. En termes de jeu, les quatre voies définies précédemment ne se distinguent que par les pouvoirs de type hiérarchie, ces pouvoirs sont en fait des noms d'Anges Déchus. Les pouvoirs de hiérarchie

permettent en fait d'invoquer l'Ange correspondant et de placer ses pouvoirs à sa disposition. Cette invocation n'en est pas une dans la mesure où (sauf précision contraire) l'Ange invoqué n'apparaît pas en personne, mais confère à celui qui l'invoque certains de ses pouvoirs. Le niveau de l'extension hiérarchie permet donc d'invoquer certains Anges, et la Grâce correspondante doit rester bloquée tant que l'Ange est invoqué. À noter que si l'on invoque plus d'un ange à la fois, alors ils sont considérés comme un seul Ange de force égale à la somme de leurs niveaux, le coût en Grâce bloquée est donc équivalent.

À noter qu'à chaque Ange Déchu est associé un facteur de soumission noté entre parenthèses, qu'il faut comparer au niveau de l'extension Hiérarchie du prêtre par un simple jet d'opposition. Si le jet est raté l'invocation est un échec et la Grâce perdue. Si le jet est un 1 ou raté d'une marge d'erreur supérieure au rang hiérarchique du prêtre, alors le prêtre croira avoir réussi mais l'effet voulu sera désastreux.

Pouvoirs des quatre voies divines sataniques

Voici les tableaux rassemblant les pouvoirs de magie divine associés à l'affinité Satan sous ses quatre voies: la voie de Satan proprement dite, puis celles de Belial, Lilith et Naamah. Comme on l'a dit plus haut, un prêtre de Belial aura en lui une affinité divine de type "Satan", seule l'extension Hiérarchie à laquelle il a accès sera différente de ses confrères des trois autres voies.

Satan (Belial, Lilith, et Naamah): Errance

1	Oraison
2	L'Or du Diable
3	Le baiser de Lilith
4	Dissipation
5	Double-Vue
6	Les jeux de Valefor
7	La malédiction de Sabnac
8	Achas la couturière
9	Les mains coupées d'Uphir
10	Le souffle d'Ukobach
11	Les voix d'Hyphialtes
12	Le festin de Glasybolas



Satan (Belial, Lilith, et Na'amah): Rites

1	Messe Noire
2	Pacte avec le Diable
3	Sabbat
4	Gardiens Pétrifiés
5	Figurines maudites
6	Exorcisme
7	Sacrifice
8	Purification, Sacralisation
9	Couronnement de l'Empereur

Satan: Hiérarchie

1	Amon, Béhérit, Al-Khazab
2	Agares, Buël, Rahab
3	Baël, Astarot, Axaphat
4	Marbas, Shax, Balam
5	Bathin, Haures, Eligor
6	Berith, Merhanen
7	Furfur, Les Zélotes
8	Beleth, Sataniacha
9	Bifrons, Zapatan
10	Zagan, Ashmedaï
11	Dantalion, Lamashtu
12	Satan (Kabbale Noire)

Belial: Hiérarchie

1	Amon, Agares, Camio, Axaphat
2	Bathin, Malphas, Astarot, Balam
3	Berith, Andromalius, Ialdabaoth, Eligor
4	Bifrons, Agrath, Lamashtu
5	Belial, Merhanen, Al-Khazab

Lilith: Hiérarchie

1	Baël, Camio, Axaphat, Balam
2	Malphas, Agrath, Sataniacha, Eligor
3	Marbas, Mahalath, Hormiz
4	Shax, Zapatan, Rahab, Béhérit
5	Lilith, Merhanen

Na'amah: Hiérarchie

1	Beleth, Agares, Ashmedaï
2	Malphas, Mahalath, Axaphat
3	Zagan, Zapatan, Balam
4	Dantalion, Lamashtu, Eligor
5	Na'amah, Merhanen

Caractéristiques par défaut

Comme toutes les magies divines par défaut, la magie satanique exige des composantes verbales dans sa langue liturgique: le latin, somatiques et parfois la présence d'un symbole sacré. Les jets de résistance se font contre un seuil égal à 10+niveau du pouvoir+ego du prêtre.

Le potentiel de Grâce se régénère par une prière particulière, qui doit être faite à minuit et au cours de laquelle le prêtre doit symboliquement faire couler une goutte de son sang prise à sa main gauche. C'est pourquoi on dit que les prêtres satanistes ont une blessure permanente à la paume gauche, ce qui est en réalité faux, car la blessure se referme magiquement aussitôt, à moins que le prêtre ne tienne à avoir un "stigmat".

Cela va sans dire, mais la magie satanique est spirituellement marquée par la vertu zoroastrienne chrétienne négative. n désigne ci-dessous le niveau du prêtre.

Errance**Achas la couturière**

Achas est un diable Juge (cf. *Diablos*) au service de Satan qui est animé d'une aversion particulièrement forte contre les mages. Elle est connue pour coudre elle-même les lèvres, les yeux et la langue des mages qu'elle juge, d'où son surnom. Ce sortilège en lui-même permet au prêtre d'infliger à sa victime (jet de volonté pour résister) un envoûtement qui le prive de la parole OU de la vue. Cela peut être fatal aux aptitudes magiques d'un mage.

Dissipation

Identique à la trame fondamentale draconiste. Cf. article éponyme.

Double-Vue

Identique au pouvoir de draconiste. Cf. l'article éponyme.

Le festin de Glasybolas

Ce pouvoir est particulièrement ignoble. Il se pratique sur la personne d'un nourrisson âgé de moins de trois semaines dont l'âme n'a encore été consacrée à aucune divinité (ce qui implique notamment qu'il n'a pas été baptisé). Le prêtre doit tout bonnement dévorer le corps de l'enfant. L'âme s'en trouve consacrée à Satan par l'entremise d'un Diable-Juge (cf. *Diablos*) particulier appelé Glasybolas, qui en tirera sans doute une larve particulièrement puissante, car les âmes des nouveaux-nés sont paradoxalement très puissantes en tant qu'âmes mortes. Si ce n'est pas déjà le cas sa Teinte Spirituelle passe à -5 par le fait d'un crime aussi infâme. Le prêtre lui-même est récompensé par un point d'affinité divine supplémentaire la première fois qu'il accomplit cet odieux rituel. Pour refaire ce rituel une deuxième fois il devra dévorer deux enfants au lieu d'un, quatre pour une troisième fois et ainsi de suite en doublant à chaque fois le nombre de victimes.

Les mains coupées d'Uphir

Uphir est un vieil Akhmad (cf. *Diablos*) mineur qui œuvre pour Satan depuis longtemps, fort versé dans les arts de la médecine. Par ce pouvoir le prêtre acquiert le pouvoir de guérir de ou d'inoculer (jet d'encaissement pour résister) au toucher une maladie quelconque connue. Ce pouvoir peut éventuellement être utilisé en combat, auquel cas le prêtre doit le lancer en même temps qu'il frappe, et la Grâce sera dépensée même si le coup ne porte pas.

La malédiction de Sabnac

Sabnac est dit-on un très vieux démon renégat entré jadis au service de Satan, qui a entre autres le pouvoir de changer en pierre ceux dont il croise le regard à la manière de Méduse. Ce pouvoir est un envoûtement permettant au prêtre de reproduire ce pouvoir sur une cible dont il croise le regard : si la victime échoue à son jet de volonté elle sera soumise à l'envoûtement et changée en pierre. Sous cette forme la victime ne vieillit pas, survit sans besoin de nourriture ni de sommeil et continue à entendre et voir autour d'elle par ses yeux et oreilles de pierre. De plus la statue de pierre ainsi créée est indestructible tant que l'envoûtement est actif.

L'Or du Diable

Ce pouvoir ne coûte en soit aucun point de Grâce. Il fonctionne de manière très simple : s'il le souhaite le prêtre peut dépenser de l'or à la place de la Grâce pour lancer un sortilège. Il doit tenir l'or dans ses mains et l'or disparaîtra lorsque le sortilège prendra effet, consommant l'or en lieu de la Grâce divine, or qui se retrouvera entre les mains des serviteurs de l'Adversaire dans la Jérusalem Inversée, et notamment de Mammon, l'ange de l'Avarice, qui y sert évidemment de trésorier. Satan a besoin d'or comme toutes les divinités infernales.

Le taux de "conversion" dépend de la pureté de l'or ainsi consacré à Satan. Une pièce d'or (c'est-à-dire 10g par convention) représentera ainsi E(carré de son aloi/100) points de Grâce, ce qui donne 5 pour un aloi de 24 carats (or pur) et 2 pour un aloi de 16 carats (sequin orgète), et 0 pour un aloi strictement inférieur à 10. La Grâce ainsi créée doit être dépensée immédiatement et si elle est supérieure au coût du sortilège invoqué le surplus est perdu. Bien entendu cela n'est possible que pour les pouvoirs qui fonctionnent à Grâce dépensée et non bloquée (comme les pouvoirs de hiérarchie notamment).

À l'inverse Satan peut reverser à ses prêtres une partie de l'Or en échange de la dépense de points de Grâce mais évidemment Mammon n'est pas prêteur, c'est bien là son défaut essentiel. Le taux d'échange est donc évidemment nettement moins avantageux dans ce sens : pour voir apparaître par magie entre ses mains une pièce d'or de telle ou telle monnaie qui soit d'aloï a, le prêtre doit dépenser a points de Grâce. Il a le choix dans le type de monnaie par ailleurs, car la Banque de Mammon dispose de liquidités très variées. Certes, dans la mesure où un prêtre voit en principe son potentiel de Grâce régénéré chaque jour, il peut à la longue accumuler ainsi une certaine fortune... Mais même un prêtre de niveau 20 disposant d'une affinité Satan de 25 et disposant donc d'un capital de 500 points de Grâce ne pourra guère que produire 31 sequins orgètes par jour, ce qui est bien peu pour un homme de sa qualité. Ce pouvoir permet surtout au culte de l'Accusateur de s'assurer que ses séides ne seront jamais dans la misère.

Enfin ce pouvoir peut être utilisé d'une troisième manière. Le prêtre peut consacrer "à l'avance" de l'or qu'il peut ensuite confier à une personne volontaire et avertie, de manière à ce que cette personne puisse lancer le sortilège à la place du prêtre, comme si le prêtre était présent et voyait par ses yeux, en tenant l'or et en prononçant le sortilège en latin. Dans la mesure où il s'agit d'une langue liturgique et non-enchantée, un profane peut tout-à-fait la prononcer correctement.

Oraison

Cf. le pouvoir de même niveau de l'affinité *Dieu Unique*.

Le souffle d'Ukobach

Ukobach est un dragon infernal (cf. *Titans et Titanides*) qui a déserté le service de *Grendel* pour se vouer à celui de Satan. Ce pouvoir permet au prêtre de faire appel au feu de la Géhenne, c'est-à-dire à un feu magique particulièrement meurtrier. Ce feu peut brûler et se répandre comme un feu normal, mais il peut aussi s'attaquer à une cible en particulier en se déplaçant à vue selon la volonté du prêtre comme s'il était contrôlé par un sorcier pyromancien (cf. *Sorciers Élémentalistes*). Le volume maximal de "plasma infernal" qui peut se déplacer et se scinder selon le désir du prêtre est de $n\text{ m}^3$.

Chaque segment de round d'exposition à ce feu fera autant de points de dégâts localement que l'affinité Satan du prêtre, sans que ni l'endurance ni l'armure ne comptent, et **sans jet de résistance autorisé** comme s'il s'agissait d'énergie négative (cf. *Sorciers Élémentalistes*), en revanche la résistance à la magie peut s'appliquer. Le prêtre lui-même est immunisé aux effets de ce feu.

La redoutable puissance de ce sortilège recèle dans le fait que sa durée est celle de la scène, ce qui veut dire que le prêtre peut y avoir accès tout le temps d'un combat. Le sortilège peut cependant être dissipé comme n'importe quelle évanescence.

Les voix d'Hyphialtes

Ce redoutable pouvoir permet au prêtre d'entrer en communication avec n'importe laquelle de ses ouailles (c'est-à-dire une personne assistant au moins une fois par semaine aux offices qu'il dirige) par le Monde des Rêves... Même lorsque celle-ci ne dort pas! Hyphialtes est un Prince des Rêves (cf. *le Monde des Rêves*) relativement mineur mais tout dévoué à l'Adversaire. Par ce pouvoir le prêtre plonge sa cible (quelle que soit la distance le séparant de celle-ci et sans qu'aucun jet de résistance ne puisse s'appliquer, hormis toujours la résistance à la magie) dans un état hypnotique où elle est alors en empathie avec le prêtre mais également entièrement soumise à la volonté de celui-ci, qui peut alors faire usage de son corps et de ses pouvoirs à sa guise, en utilisant soit ses compétences soit celles de sa victime, également sur le plan magique. Le grand avantage de ce pouvoir est que le prêtre peut ainsi contrôler une quantité quelconque de fidèles tant qu'il reste concentré et ne fait rien d'autre, mais aussi que dans la mesure où la connexion se fait par le Monde des Rêves, elle est impossible à voir magiquement par toute personne ne disposant pas au moins d'une Conscience Onirique. Le sortilège ne sert qu'à plonger la victime dans cet état hypnotique, mais ensuite il est entre les mains d'Hyphialtes et aucune trace de magie divine satanique ne transparaît plus. Même une personne avertie y verra seulement l'effet du pouvoir d'un Prince des Rêves et ne pourra remonter jusqu'à Satan, à moins que le prêtre ne fasse usage de ses pouvoirs de magie divine à travers sa victime. Le fidèle ainsi hypnotisé apparaîtra normal par défaut. Toute personne ayant un doute devra réussir un jet d'opposition de sa compétence "lecture des pensées" contre la compétence "comédie" du prêtre.

Rites et Hiérarchie

Les pouvoirs de hiérarchie correspondent en fait à des invocations liées aux Anges. Les noms des Anges déchus notamment représentent chacun un certain type de pouvoirs que peuvent invoquer les satanistes.

Agares (2)

C'est l'Ange déchu de la Tour de Babel. Il confère à celui qui l'invoque le pouvoir de parler, lire et écrire toute langue non-enchantée.

Agrath (3)

Agrath est censée être l'une des "mères des démons". Les démons n'ont pourtant rien à voir avec les anges, fussent-ils déchus. Mais ce titre cache une réalité beaucoup plus complexe : Agrath fait partie de ces serviteurs de la Géhenne qui ont des Abysses et des démons une connaissance très étendue. Elle transmet à qui l'invoque ce savoir fort volontiers.

Al-Kazab (5)

Son nom signifie en arabe "le menteur". Il confère au prêtre un pouvoir limité d'*Illusionniste* de niveau équivalent à son niveau de

prêtre, et comme s'il avait une affinité **Nef des Fous** égale à son rang en hiérarchie. En revanche il doit pour cela dépenser des points de **Transcendance** et non de grâce pour lancer les sortilèges. L'ange ne lui donne accès qu'à la connaissance de l'art de l'illusionniste, mais n'agit pas lui-même. De fait de l'extérieur les illusions ainsi créées seront magiquement indiscernables de celles d'un véritable Illusionniste.

Amon (1)

Il n'y a aucun rapport avec le dieu égyptien du même nom. C'est l'Ange déchu de la Zizanie. Son action est assez aléatoire et dangereuse pour celui qui l'invoque, car il risque d'être assez vite identifié comme le semeur de zizanie. Il doit en effet parler pour semer la zizanie entre différentes personnes. Jet de volonté pour résister.

Andromalius (8)

C'est l'Ange déchu des voleurs et des bourreaux. C'est l'Ange de la famine, de l'inégalité, de la révolte contre cet état de fait et de la punition. Souvent invoqué par les tortionnaires, les inquisiteurs et les gens de police des Satanistes, il permet d'écraser la rébellion plus que de punir de manière adéquate. La condamnation d'un innocent ne le choquera pas si cela permet de maintenir un ordre établi. Il est le soutien de toute entreprise de vol au sens large du terme, si possible le plus sophistiqué possible. Le fait de voler la plus-value du travail d'une classe sociale par l'esclavage ou la simple propriété des moyens de production par exemple tombe tout-à-fait dans sa juridiction.

Ashmedaï ou Asmodée (7)

Son nom signifie "pharaon" mais il est en fait l'ange déchu de la Luxure. Il fait partie avec ses six compères de ceux qui sont chargés de vouer des âmes à l'Enfer par le péché. Ces six anges ont en fait exactement les mêmes pouvoirs, si ce n'est qu'ils s'appliquent chacun à un péché capital différent. Selon St Thomas d'Aquin (cf. *Dieu Unique > Christianisme*) les septpéchés capitaux sont en fait sept pulsions fondamentales dont découle toute forme de péché. Lorsqu'une âme s'éloigne du salut par le péché, elle emprunte donc nécessairement à une ou plusieurs de ces composantes. Ces sept anges sont donc derrière la perte de toute âme.

Lorsqu'il invoque un ou plusieurs anges déchus des sept péchés capitaux, le prêtre acquiert tout d'abord un pouvoir de **tentation**, adapté au péché capital concerné. Plusieurs de ces sept anges peuvent être utilisés simultanément lorsque le péché se rapporte à plusieurs fondamentaux. Ces anges ne peuvent l'aider à manipuler un mortel, car le péché n'a de sens que s'il provient du libre-arbitre, mais seulement à le tenter, c'est-à-dire à lui présenter sous le meilleur jour tous les avantages que peut lui procurer l'exercice du péché. L'influence de la tentation est particulièrement pernicieuse et discrète; on peut y résister en réussissant un jet de volonté contre le rang de l'affinité divine du prêtre. Il appartient au MJ de déterminer si un PNJ cédera à la tentation. Pour un PJ la tentation peut prendre la forme d'un mensonge par omission du MJ : insister sur les avantages de l'action, tout en éludant son aspect éthique et ses éventuelles conséquences sur la Teinte Spirituelle du personnage. Le MJ peut en l'occurrence en toute impunité jouer le rôle du Diable murmurant à l'oreille du joueur. Si les joueurs voient trop clair dans votre jeu... améliorez-le! Le Diable doit savoir faire preuve de ressources contre ceux qui ont déjà affronté ses maléfices.

Dans le cas où la victime cède à la tentation, si elle est de Teinte Spirituelle vertueuse chrétienne (indépendamment du rite), et que le péché accompli sous l'influence de cette tentation fasse perdre à la victime un voire plusieurs niveaux de vertu, le prêtre gagne alors par niveau perdu autant de points de Grâce définitifs que Ka potentiel de l'âme concernée (c'est-à-dire la somme de ses points de caractéristiques mentales actives et de ses affinités, cf. *l'Âme Immortelle*). Par exemple un chrétien de vertu moyenne égale à 0 passera à -1 s'il commet l'adultère, ou -3 s'il commet un meurtre non prémédité par envie ou avarice. Si son âme a un Ka potentiel de 12, le prêtre gagnera 12 points de Grâce définitifs dans le premier cas et 36 dans le second. Mais gare! **Si pour une raison quelconque (absolution, repentance etc...) les niveaux perdus sont partiellement ou totalement récupérés par l'âme concernée le bénéfice en points de Grâce remporté par le prêtre s'en trouvera d'autant diminué.** La peste soit de cette religion si prompte à pardonner! Ainsi pour le prêtre l'idéal est que l'âme se damne peu à peu et meure avant que d'avoir eu la possibilité de se repentir de ses péchés, ou s'endurcisse dans le vice suffisamment pour être au-delà de la miséricorde du Seigneur... laquelle est infinie, hélas! Le tout est donc de s'assurer que le fornicateur périsse entre les bras d'une femme de mauvaise vie avant que d'avoir atteint l'âge ou l'impuissance l'incitera à faire œuvre de repentance.

Que se passe-t-il à présent si l'âme est infidèle, voire même païenne? Hors de l'Église point de salut selon celle-ci, ainsi ces âmes appartiendraient déjà à Satan. Hélas pour Lui! Dans le contexte de Terre Seconde où tant de dieux se battent pour s'enrichir d'âmes mortes qui leur soient consacrées, cela n'est pas vrai. L'âme d'un honorable guerrier norrien mort au combat est destinée aux bras accueillants d'une Valkyrie qui l'emmènera au Valhalla, celle d'un Rame n'Khoume respectueux de la Tradition rejoindra le Siekht-Alu après avoir été jugée par Anubis, Toth et Ma'at etc... et celle d'un Athée sera vouée aux paisibles éternités du néant. Mais Satan n'a pas dit son dernier mot. Il aime à infiltrer les autres cultes pour amener leurs fidèles à le vénérer lui et à changer de Teinte Spirituelle sans s'en rendre compte, pour peu à peu s'enfoncer dans un vice tout-à-fait chrétien, ou plutôt "anti-chrétien". C'est ainsi qu'il convertit en quelque sorte païens et infidèles par le mauvais côté et damne leurs âmes en les détournant de leurs divinités d'origine.

Cette stratégie particulière a amené certains dignitaires de l'Église à s'allier à leurs ennemis païens pour défaire Satan, devenu en quelque sorte un ennemi commun. Mais ce sont des cas isolés, car pour la majorité des théologiens chrétiens de Terre Seconde mieux vaut encore une âme convertie par le vice qu'ignorante de la grâce divine, et mieux vaut que les âmes aillent à Satan plutôt qu'à d'autres Dieux, puisque Satan n'est finalement que le reflet ténébreux de Dieu et de ce fait ne pourra jamais l'emporter tout-à-fait contre celui-ci, alors que les fausses idoles païennes en sont capables en revanche.

Par ailleurs, Asmodée, comme les 6 autres anges des péchés capitaux, dispose d'un pouvoir sur la *Douat* : c'est à lui que revient la tâche d'aller arracher à la Douat les âmes damnées par le vice qu'il représente pour les emmener en Enfer, c'est-à-dire le domaine de Satan dans la Géhenne. Il travaille d'ailleurs de concert avec les Anges normaux à qui échoit cette funèbre besogne, car le Dieu Unique et sa contrepartie infernale s'entendent toujours sur le destin d'une âme croyante.

Astarot (10)

C'est à l'origine le nom d'une divinité babylonienne. Dans le contexte de Terre Seconde on considérera qu'il n'y a nulle relation entre la divinité babylonienne et cet ange déchu. Astarot est un ange d'aspect particulièrement hideux qui commande aux serpents d'une part est est l'un des généraux des armées sataniques. Il confère à qui l'invoque le pouvoir de contrôler les serpents sauvages ordinaires (ni domestiqués, ni enchantés, ni monstrueux...), et par ailleurs permet d'invoquer un Tourmenteur (cf. *Diablos*) tout droit venu de la Géhenne pour accomplir une tâche unique exprimée en n mots. Quoiqu'il en soit le Tourmenteur retournera à la Jérusalem Inversée à l'aube suivante.



Axaphat (4)

Axaphat est l'ange déchu du vieillissement et de l'inéluctable érosion du temps. Une fois invoqué il permet au prêtre d'accélérer la dégradation naturelle d'une cible inanimée non-magique jusqu'à la rendre en pratique inutilisable en tant qu'objet : une porte de bois deviendra si vermoulue qu'on pourra l'ouvrir d'un coup de pied, un mur s'effondrera, une épée perdra tout son fil etc... La cible ne peut dépasser en taille autant de m^3 que le rang en hiérarchie du prêtre invocateur. Il permet également au prêtre de disperser une source inanimée de magie comme un objet magique ou une rune de protection de manière équivalente au pouvoir de draconiste justement nommé "Dispersion d'une source animée" (cf. *Métamorphose*). Axaphat est cependant joueur et il existe - à chaque fois que le prêtre fait appel à son pouvoir - 6,66% (arrondi à 7% parce que c'est maaaaal) de chances que celui-ci vieillisse brusquement de 666 jours comme d'un étrange reflux du sortilège ou parce qu'Axaphat se nourrit de la force vitale des mortels. On peut mentionner qu'Axaphat fit l'objet d'études approfondies par certains mages-géomètres qui voyaient dans la collusion de ces deux pouvoirs : le vieillissement et la dispersion des sources inanimées de magie une preuve que le temps apporterait à terme la disparition de la magie.

Baël (1)

C'est l'Ange déchu des Invisibles. Invoqué sous sa forme première, il confère au mage le pouvoir de se rendre invisible comme par le sort du même nom, sous Baël +2 celui de se rendre invisible et inaccessible à aucun des cinq sens, mais il ne peut commettre d'acte violent. Invoqué sous Baël+1 il donne accès au pouvoir draconiste de "Sens dispersés" (cf. *Évanescence*). Invoqué sous Baël +4 il peut créer n serviteurs invisibles éventuellement agressifs. Ces serviteurs peuvent alors disposer d'une forme d'attaque qui doit être empruntée au prêtre, qui devra tenir l'arme équivalente à la main. S'ils sont touchés ils disparaissent, ils ne peuvent l'être qu'avec des armes magiques et disposent de n (max 12) segments d'action par round. Ils ne peuvent qu'attaquer.

Le baiser de Lilith

Ce pouvoir permet au prêtre de soigner globalement une cible consentante de 1d20 points de dégâts. Pour que le sortilège soit effectif le prêtre doit embrasser sa cible sur la bouche.

Balam (3)

Satan ainsi que ses trois lieutenants partagent une haine absolue de la nécromancie et des revenants. C'est notamment ce qui explique que les adorateurs de Seth et les Satanistes s'entendent si mal, quoique Seth n'apprécie guère la nécromancie profane non plus. Balam est un Ange Déchu associé au suicide selon certains mais en réalité à cette aversion pour les revenants. Il confère à son invocateur un pourcentage de chances égal à son rang en hiérarchie de détruire tout revenant matériel en le touchant avec une arme quelconque, et ce **indépendamment de la puissance de ce revenant**. Balam est particulièrement redouté des revenants les plus puissants car une escouade de Templiers déterminés peut les réduire à néant. La seule faiblesse de Balam est qu'il est impuissant contre les revenants immatériels comme les Spectres, mais il donne alors à l'invocateur la localisation de son attache (cf. *Maléfices*, *Nécromancie*), si celui-ci en a une. Il se peut que ce ne soit pas le cas, en ce cas l'invocateur sera seulement renseigné sur le point de rupture du revenant. Balam confère aussi à son invocateur une résistance de 67% à l'énergie négative.

Bathin (5)

C'est l'Ange déchu du voyage. Lorsqu'il est invoqué, il permet au prêtre de bénéficier d'une *Affusion* de niveau 3, et d'ouvrir tout verrou non-magique.

Beelzebul ou Belzébuth (7)

C'est l'ange déchu associé à l'un des sept péchés capitaux : la gourmandise. Cf. Ashmedaï ci-dessus.

Béhérit (5)

C'est l'ange déchu des empoisonneurs. Il est invoqué pour empoisonner une nourriture quelconque d'un poison magique de virulence égale à 3 fois le rang en arcanes du prêtre qui l'invoque.

Beleth (3)

C'est l'Ange déchu des passions. Il permet au prêtre d'accroître et de transformer des sentiments existants jusqu'à la folie, ou d'exercer lui-même un fort ascendant sur les autres. Jet de volonté pour résister.

Belial

Lorsqu'un prêtre de Belial fait appel à celui-ci, il se met entre les mains de son maître et s'offre à lui complètement. C'est une démarche que le prêtre n'a le droit d'accomplir que lorsqu'il est au maximum de son potentiel de Grâce, car Belial aime la discrétion et ne donne accès à ses pouvoirs qu'à ceux de ses prêtres prêts à y consacrer tout leur pouvoir. L'invocation ne bloque par la Grâce, elle dépense la totalité de ce dont le prêtre dispose, et n'a pas de durée définie. Tout dépend de la volonté de Belial. Invoquer Belial permet au prêtre de jouer le tout pour le tout lorsqu'il est face à une ou plusieurs personnes dont il tente d'emporter l'assentiment. Il disposera de tout l'art de persuasion de Belial à sa disposition pour que la personne soit amenée à penser dans le sens que souhaite le prêtre. Attention : le pouvoir de persuasion de Belial en l'occurrence n'a rien de magique. Belial saura seulement quels arguments seront les plus à même de faire changer l'interlocuteur d'opinion, en jouant sur la part affective de celui-ci, sur tout ce qui dans son opinion repose sur l'irrationnel. Toute opinion est - ne fût-ce que partiellement - fondée sur des convictions irrationnelles. C'est ce qui distingue entre autre les opinions des faits. Il est donc possible d'agir sur cette part irrationnelle pour retourner les opinions d'une personne. Tout ce qui relève de la foi étant particulièrement irrationnel, Belial excelle à la conversion. Mais au final Belial ne fait que placer le prêtre dans les meilleures conditions pour amener son interlocuteur à changer de point de vue, mais rien de plus. Il appartient dès lors au MJ de décider de la réussite du prêtre, et aussi de la chance que le prêtre devienne pour son interlocuteur l'objet d'une haine féroce et violente si le travail n'est qu'à moitié fait : c'est-à-dire si les convictions de l'interlocuteur sont ébranlées suffisamment pour générer en lui une indicible angoisse, mais pas assez pour combler le vide par ce que le prêtre propose. Trop de belialistes ont ainsi péri de mort violente, privés de pouvoirs magiques par l'utilisation de ce pouvoir. Il faut que si un PJ l'utilise, il y ait un véritable risque d'une telle réaction, car on n'invoque pas Belial à

la légère.

Belphégor (7)

C'est l'ange associé à l'un des sept péchés capitaux : l'acédie, ou la paresse. Cf. Ashmedaï ci-dessus.

Berith (6)

C'est l'Ange déchu des Alchimistes et des Faussaires. Il confère à celui qui l'invoque un savoir alchimique plus ou moins étendu et plus ou moins authentique. C'est un Ange dangereux. Il peut aider à mentir à la perfection, mais peut aussi trahir vos pensées les plus secrètes. Très apprécié par les prêtres de Belial amenés à haranguer une foule ou à convaincre un jury.

Berith est aussi l'Ange des pouvoirs d'**Imposture**. Il est celui par qui un Sataniste peut dissimuler sa teinte spirituelle ou son affinité, même à une double-vue magique, et infiltrer un autre clergé. L'Imposture Sacrée de Bérith est un pouvoir permanent dont bénéficient les prêtres de Satan et de Belial ayant accès à Bérith, et ce sans aucune dépense de Grâce : l'affinité divine du prêtre sera invisible à tout pouvoir magique censé la détecter, ou apparaîtra comme une affinité du Dieu Unique (ce qu'elle est en fin de compte) selon le désir du prêtre, de même pour sa teinte spirituelle qui apparaîtra comme une teinte spirituelle vertueuse zoroastrienne chrétienne (ce qu'elle est puisque les satanistes sont techniquement des chrétiens) mais à la valeur choisie par le prêtre. Enfin, l'Imposture Sacrée rendra le prêtre automatiquement conscient de toute forme de détection du mensonge ou de lecture des pensées (sans lui en donner pour autant la provenance) et renverra une réponse choisie par le prêtre sur le moment.

Bifrons (15)



C'est l'Ange déchu du savoir cosmique. Il confère un savoir particulièrement versatile et ancien, relatif à la Création elle-même, et notamment aux Xoas. Bifrons a été créé à l'origine pour préserver les archives du savoir des prêtres du Dieu Unique. Sa trahison a été une victoire décisive pour Satan, car c'est Bifrons qui a permis à Satan de développer la Kabbale Noire. Bifrons est un puits de science mais l'invoquer ne permet pas d'avoir une réponse claire à la question posée. En général le prêtre se trouve assailli d'informations chaotiques et doit compter sur sa force mentale pour ordonner ses pensées. Parfois le prêtre tombe en transe et vit virtuellement un épisode du passé, ce qui est une expérience souvent traumatisante. Bifrons doit donc être invoqué avec prudence. Il n'est pas là pour renseigner le prêtre, mais pour éprouver s'il est digne du savoir qu'il réclame. Ses réponses sont invariablement énigmatiques et truffées de fausses pistes.

Il peut néanmoins se montrer fort utile, car son savoir en matière de Xoas est plus étendu que celui des Angélistes. Bifrons n'a cessé d'emmagasiner du savoir, bien au-delà des ordres du Dieu Unique ou de Satan. Il a permis aux fondateurs de l'Ordre du Serpent de tuer certains Dragons particulièrement anciens et puissants comme Vaud ou Ildabaoth, prêtres de la Déesse-Dragon Grendel. Sa haine des Titanides en général est en effet tenace et il accédera beaucoup plus volontiers à toute demande liée à une chasse au Dragon. Satan a toujours entretenu ce sentiment car les Titanides sont pour lui une survivance de l'Âge d'Or et doivent disparaître. De fait les Titanides avaient perdu en influence après la destitution de Cronos et jusqu'à la chute du Royaume de Dieu, et les Satanistes comptent bien les réduire à nouveau à n'être plus que des spectres d'un passé révolu. De ce point de vue ils sont souvent en conflit avec Grendel, plus ou moins directement.

Bifrons peut donc être considéré entre autres comme une base de données sur les Dragons existants, leurs faiblesses, leur histoire, leurs alliés, leurs lieux de villégiature etc... C'est d'ailleurs pour cela essentiellement que les prêtres font appel à lui.

Buël (1)

C'est l'Ange déchu des herboristes et des médecins. Il confère au prêtre le pouvoir de guérir toute maladie (sauf maladies rares ou incurables comme le cancer ou la guilienne), mais en lui enseignant un mode opératoire précis qui peut être assez complexe. Il est aussi un Ange philosophe.

Camio (2)

C'est l'Ange déchu des langues inexistantes. Il confère au prêtre le pouvoir de parler avec tout être vivant normalement dénué de parole.

Couronnement de l'Empereur

Le Couronnement de l'Empereur est en pratique une cérémonie grandiose qui serait pour tout prêtre sataniste l'apothéose absolue de sa carrière. Comme on l'expliqua plus haut le culte de Satan est essentiellement clandestin, mais comme toutes les divinités infernales l'Adversaire ambitionne de dominer l'Univers à terme. Certains argumentent du fait que l'Adversaire n'est justement que l'Adversaire, et que par essence même il ne peut jamais l'emporter... Mais rien n'empêche d'essayer.

Cette cérémonie permet donc d'oindre un représentant de Satan sur Terre, comme un Antipape, qui concentre à la fois le pouvoir temporel et spirituel et que la tradition sataniste désigne sous le terme d'Empereur, amené à régner sur les nations. Certains l'assimilent à l'Antéchrist, qui est censé être le fils de Satan comme le Christ est le fils de Dieu. Mais selon la tradition encore Merlin a déjà rempli ce rôle et s'étant détourné de son père a ainsi confirmé le pouvoir du Dieu Unique sur son double ténébreux. Quoiqu'il en soit l'Empereur est censé être un mortel exceptionnel, amené un jour à soumettre toutes les nations lorsque le culte de Satan quittera enfin l'obscurité pour devenir le référent religieux officiel de la société humaine. L'Empereur lui-même n'est pas censé être un prêtre, car il se rapproche plus d'un Prophète ou d'un Guide Spirituel, et son heure n'est certainement pas encore venue. Mais le clergé sataniste est prêt.

"L'Empereur sera oint du sang des innocents par les plus hauts de Mes prêtres. Il se tiendra nu dans sa beauté infâme face au peuple qui l'adorera, le craindra et le haïra tout à la fois. Il sera Mon fils, Ma fille, Mon époux et Mon épouse. Il sera le Verbe infernal fait Chair, le dernier et le plus savant des Prophètes, le Messie des Ténèbres qui révélera l'être humain à lui-même, et

vengera l'affront de jadis en s'inclinant face à Moi, courbant dans le même geste les nuques de tous ceux parmi la race fragile et indigne des hommes auront survécu à son avènement."

Eligor (4)

Eligor est un Ange Déchu très simple dans les pouvoirs qu'il confère et très efficace : il double la force, l'endurance, la promptitude, la perception et le souffle de l'invocateur, lui permettant éventuellement d'aller au-delà de 10. De plus il lui confère la capacité de toucher avec des armes normales toute créature normalement immunisée à celles-ci, comme les Anges, les Démons et les Diables. Il est évidemment très apprécié des Templiers. Il confère également un bonus égal au rang en hiérarchie de l'invocateur sur tous les jets de résistance et une résistance à la magie de 67%.

Exorcisme

Ce pouvoir est identique au *Désenvoûtement* des mages draconistes.

Figurines maudites

C'est le classique de la poupée vaudou. Elle est traditionnellement fabriquée avec de la cire de bougie mêlée aux cendres d'objets ayant appartenu à la victime et d'un peu de son sang. Les aiguilles peuvent provoquer d'atroces douleurs ou des cauchemars, voire des crises de démence. À chaque fois que le pouvoir est utilisé la victime fait un jet de volonté pour résister.

Furfur (7)

C'est l'Ange déchu des tempêtes et du tonnerre. Il permet au prêtre de contrôler le temps, invoqué à +z, il permet un contrôle plus ou moins étendu de ses effets.

Gardiens pétrifiés

Ce rituel permet d'assurer la protection d'un lieu ou de personnes se trouvant à proximité par une statue représentant l'un des Anges déchus. Le prêtre consacre alors la statue, la rendant sacrée, et lui confère un pouvoir lié à l'Ange qu'elle représente. Ce pouvoir se déclenchera selon des conditions précises, définies par le prêtre en termes simples et pour être actif la Grâce correspondant au pouvoir en question doit être bloquée en permanence, si le prêtre la rappelle à lui le charme est définitivement rompu. Ce pouvoir permet éventuellement de reconnaître un Gardien Pétrifié et d'identifier les conditions du déclenchement de ses pouvoirs, à condition de réussir un jet d'opposition entre l'Affinité Satan du prêtre et le rang hiérarchique de celui qui a créé les statues, un seul essai est possible, en cas d'échec rien de spécial ne se passe, sauf s'il en est précisé autrement dans les conditions de déclenchement des pouvoirs du Gardien.

Haures (3)

C'est l'Ange déchu des portes, il garde les entrées consacrées à Satan, sous forme de statue ou de simple signe. Il peut être invoqué sous sa forme première ou sous toute autre forme +z, sa puissance est alors variable, mais sa fidélité est éternelle. Sa puissance est guerrière, et c'est l'un des anges déchus favoris des Templiers, car il aidera très volontiers tout guerrier désirant protéger un lieu. Il peut être invoqué de manière générale pour toute action guerrière mais sera d'une efficacité optimale pour tout travail de défense. Comme les Zélotes (cf. plus bas), Haures apparaît en personne lorsqu'on l'invoque, ce qui signifie que l'invocation peut échouer s'il est déjà sous le pouvoir d'un autre invocateur, en ce cas la Grâce bloquée sera perdue.

Hormiz (6)

Fils de Lilith, Hormiz est associé à la nuit et plus particulièrement aux créatures nocturnes. Il permet au prêtre de contrôler à volonté tout animal nocturne non enchanté et non magique, et ce jusqu'à l'aube suivante.

Ialdabaoth (19)

Ialdabaoth ("fils du chaos") est le plus ancien des anges déchus. On pourrait dire en un sens qu'il est plus ancien que le Dieu Unique lui-même, dans la mesure où il n'est pas un ange à l'origine, mais un Titanide. C'est le seul exemple d'une Xoa pure qui ait été recomposée sous la forme d'une Xoa créée, c'est l'unique "Xoa recréée" en quelque sorte, et elle appartient à Satan. Ialdabaoth était en fait un Titanide né de Chaos l'Ancien, comme Gaïa et Ouranos, mais infiniment moins puissant. Son nom d'origine est inconnu et son importance d'alors rigoureusement nulle, mais il a vu naître Terre Seconde au terme des trois univers magiquement instables qui la précédèrent (chacun de ces trois univers s'effondra sous la pression d'une forme de magie différente : matière, puis énergie, puis pensée, jusqu'à ce qu'un équilibre enfin se créât; cf. *Tir Nan Ogg* > *Taliesin* et *Bouquins* > *L'histoire fugitive des univers ébauchés*).

C'est cette connaissance qu'Ialdabaoth peut apporter au prêtre qui l'invoque. Naturellement cela signifie que le prêtre ait aussi accès au savoir concernant le Dieu Unique et son origine humaine, impliquant que Satan lui-même, loin d'avoir assisté à la Création, n'en est qu'un produit relativement récent. Ces connaissances sont en principe réservés à une minorité d'initiés au plus haut niveau du culte sataniste, de la même manière que seuls les théologiens les plus élevés au sein de la hiérarchie de l'Église sont considérés comme les seuls à disposer de la force mentale permettant d'accepter ces vérités sans perdre la foi.

Ialdabaoth est donc un ange déchu associé à la connaissance comme Bifrons, mais il est limité à un savoir interdit : il n'est finalement que l'observateur de la naissance de Terre Seconde associé à l'Arbre de la Connaissance, comme une lunette pointée sur le passé par Satan pour savoir ce qui était avant lui-même. Il est en pratique très rarement invoqué, mais peut se révéler ponctuellement indispensable.

Les jeux de Valefor

Valefor est le nom d'un très vieux Diable-Juge au service de Satan qui a la réputation de rendre la justice sous la forme d'un jeu de hasard, car le hasard serait selon lui la seule forme de loi que l'univers connaisse. Cette position évidemment est peut orthodoxe en apparence, sauf que Valefor triche, évidemment. Cet étrange juge donne en quelque sorte à ceux qu'ils juge l'apparence d'une chance, mais finit par rendre le verdict attendu. Ce pouvoir permet au prêtre d'orienter selon son désir toute forme de jeu de hasard pendant autant d'heures que son rang en hiérarchie, à condition qu'il soit présent (sans avoir nécessairement à participer au jeu).

Lamashtu (4)

À l'origine nom issu du folklore babylonien, Lamashtu est aussi le nom de l'un des anges déchus. Son homonyme babylonien est connue pour étrangler les enfants dans leur sommeil. La Lamashtu angélique a un pouvoir redoutable : elle est en fait liée au Monde des Rêves et permet au prêtre de contrôler par somnambulisme un enfant (qu'il ait vu au moins une fois) endormi dont l'âge soit inférieur à dix ans. L'enfant a droit à un jet de volonté contre ce contrôle onirique. Dans le cas où l'enfant dispose de la faculté "Conscience onirique", comme c'est le cas notamment pour certains chamans ou sorciers natifs, il est immunisé contre ce pouvoir. Dans l'autre cas le prêtre verra par les yeux de son somnambule et pourra le contrôler à sa guise, tant qu'il n'est pas réveillé. Il peut être réveillé comme n'importe quel somnambule : par un bruit ou un contact fort (et non ce n'est pas dangereux pour lui de l'être). Le fait d'être réveillé rompra le sortilège immédiatement. L'enfant aura comme seul souvenir de son rêve l'image d'un magnifique ange aux ailes noires et à l'opulente chevelure blanche, au corps de femme vêtu d'une tunique noire sur une peau très pâle. Ce pouvoir a souvent été utilisé pour s'introduire dans une maison ou pour attirer des enfants promis au sacrifice.

Léviathan (7)

C'est un monstre biblique cité dans le Livre de Job avec Béhémoth et dont le nom signifie "crocodile", mais c'est également le nom de l'ange déchu associé à l'Envie. Cf. Ashmedaï ci-dessus.

Lilith

Lilith permet à ses prêtres de faire un Enfant de Lilith d'un fœtus arraché au ventre d'une femme enceinte, ou d'un enfant n'ayant subi encore aucune forme de cérémonie religieuse ni aucune magie divine. Par la suite, le prêtre pourra faire appel au pouvoir des Lilim qu'il aura ainsi créés. Dépenser à nouveau le coût de ce pouvoir en Grâce lui permettra d'invoquer en sa présence un de "ses" Lilim, qui sera alors à son service pour autant de jours révolus que son rang en hiérarchie.

L'offrande à Lilith de l'enfant ou du fœtus est une cérémonie qui prendra une nuit complète, au cours de laquelle le prêtre façonnera la créature à naître. Les Lilim sont chacun un être unique. Ni Diables ni Démons, ce sont des *Procurateurs* particuliers dont les pouvoirs empruntent autant la Géhenne qu'aux Abysses. Leur apparence physique native est choisie par le prêtre, mais doit rester humanoïde. Ses caractéristiques physiques et son aptitude au combat (points de vie, caractéristiques, facultés et compétences de combat, encaissement, volonté, rapidité) sont empruntées à un *Diable*, et le prêtre peut en plus lui conférer des pouvoirs démoniques (cf. *Démons*). On considère que le prêtre dispose pour sa créature d'un certain nombre de "points de création", égal au **carre de son affinité divine**. Il peut ensuite "dépenser" ces points pour sa créature. Pour son incarnation physique le coût est égal au **cube** du rang diabolique du Diable de référence, pour les pouvoirs démoniques le coût est tout simplement la valeur du pouvoir dans le principe démoniaque associé.

Il arrive que Lilith accorde à son prêtre un bonus en "points de création" si le fœtus ou enfant sacrifié a une valeur symbolique particulière. Un enfant né par exemple dans un couvent d'une sœur pécheresse serait par exemple hautement apprécié, surtout si le père en est un ecclésiastique de haut rang. Évidemment l'âme de l'enfant sacrifiée est arrachée à la Douat par ce sacrifice et consommée pour la création du procureur.

Mahalath (5)

Censée être avec Agrath l'une des "mères des démons", Mahalath a elle aussi un lien aux Abysses, mais plus viscéral en quelque sorte que celui d'Agrath qui est essentiellement intellectuel. Mahalath a une compréhension intense et profonde du chaos abyssal, ultime reflet - disent certains Cosmogonistes - de Chaos l'Ancien. Invoquer son pouvoir permet au prêtre d'introduire une composante chaotique proche de la chaomancie dans le déroulement des événements. Cette influence chaotique est censée jouer à son avantage... mais le prêtre ne la maîtrise absolument pas. Mahalath s'amuse, et parfois à ses dépens. Le prêtre peut seulement décider du moment où il la renvoie, pour le reste il s'en remet à elle entièrement. Par ailleurs pour lancer ce pouvoir le prêtre doit disposer d'un potentiel de Transcendance non nul. Mahalath puisera dans ce potentiel chaque fois qu'elle agira, sa magie apparaissant donc comme une version dégénérée de la sorcellerie du Chaos. Lorsque ce potentiel sera épuisé elle quittera d'elle-même le prêtre. Pour connaître le prix en Transcendance de ses actions, cf. l'article *Chaos*. Mahalath sera considérée alors comme un chaomancien de niveau égal au rang en hiérarchie du prêtre qui l'a invoquée.

Malphas (9)

C'est un Ange déchu protecteur comme Haures. Il donne au mage le pouvoir de connaître les pensées de ses ennemis, qu'il soient ou non présents, ou même sur le même plan d'existence. Jet de volonté pour résister.

Mammon (7)

Mammon est l'ange déchu de l'Avarice. Cf. Ashmedaï ci-dessus.

Marbas (4)

C'est l'Ange déchu des métamorphoses. Il confère au prêtre le pouvoir de prendre une forme animale de manière analogue au pouvoir draconique de Métamorphose animale (en souvenance uniquement, cf. *Métamorphose*). La forme que peut ainsi revêtir le prêtre sera soit celle d'une chauve-souris, d'un hibou, d'une chouette, d'un chat, d'un loup, d'un rat ou d'un renard. Il peut également métamorphoser une victime quelconque. Jet de volonté pour résister. À noter que s'il est utilisé sur une personne non-consentante, le test d'obéissance doit être refait à chaque fois que ce pouvoir est utilisé.

Merhanen (5)

C'est l'Ange déchu des Prêtres. Il révèle et scelle le lien ténébreux unissant Satan à ses prêtres, ainsi que Lilith, Belial et Na'amah. Il apparaît pour l'ordination d'un nouveau prêtre.

Messe Noire

Cette cérémonie est similaire à la Messe mais s'applique à des personnes en qui le Lien Maudit est présent. Comme la Messe, la Messe Noire permet de ranimer la foi des personnes présentes, leur fait bénéficier (voire) d'un effet magique que le Prêtre décide, et dont le coût varie suivant les circonstances de la Messe. En général Lucifer pourvoie lui-même aux points de Grâce nécessaires,

ou du moins subventionne partiellement le prêtre, tout dépend de ce que demande le prêtre et des personnes à qui il s'applique.

Na'amah

Dès lors qu'il a accès à ce pouvoir, le prêtre acquiert les pouvoirs permanents suivants : il n'a plus besoin de dormir ni de manger ou boire pour vivre, devient immunisé à toutes les maladies et à tous les poisons (y compris magiques), peut mettre fin à volonté à toute forme d'ivresse ou de transe induite par une drogue quelconque (même magique). Par ailleurs, s'il dépense la Grâce associée à ce pouvoir il peut prendre - jusqu'à l'aube suivante - changer de sexe et d'apparence en fonction des goûts d'une personne ciblée, de manière à être en mesure de séduire cette personne. Ce peut être l'incarnation d'un fantasme ou bien une personne existante, désirée par la cible. En plus de ce changement d'apparence, le prêtre aura accès aux informations nécessaires pour jouer la personne ou le fantasme qu'il incarnera à la perfection. Le prêtre dispose aussi d'un bonus de +30 dans les compétences comédie, entrent, présence et psychologie tant que le sort est actif. Le sortilège lit donc les désirs et souvenirs de la cible, sa mémoire passive en quelque sorte (pas de jet de volonté mais la résistance à la magie s'applique). Na'amah met ainsi toutes les chances du côté de ceux qui le servent par ce redoutable pouvoir, tant il est vrai que tout un chacun est bien faible face à ses désirs les plus profonds. Le prêtre peut de plus faire bénéficier de ce sortilège une autre personne que lui-même.



Pacte avec le Diable

Les prêtres de Satan peuvent et doivent s'assurer qu'à leur mort, les âmes vouées à leur Maître lui reviennent effectivement. Ils n'ont aucun rituel de consécration des âmes comme *Ars Moriendi* ou la Messe des Morts, et n'entendent que couic même à la basse nécromancie. Si la personne meurt avant d'avoir vendue son âme au Diable, son âme devient errante et peut alors être récupérée par Dieu et pardonnée! Il importe de s'assurer donc à l'avance de sa damnation prochaine. Le futur damné doit signer le pacte volontairement de son propre sang. Chaque âme ainsi convertie est liée au prêtre qui l'a convertie par le Lien Maudit. Le Lien Maudit peut être annulé par une Absolution ou un exorcisme. Sinon, une âme morte possédant le lien maudit n'entre pas dans la Douat et directement convertie en Suppliant ou en Procurateur, attachée à la Douat, et acquiert le statut d'âme élue, à moins que Satan n'en décide autrement (ça arrive, il est assez vicieux pour ça).

Purification

Analogue au rituel de Consécration du *Dieu Unique*, la Purification est un rituel complexe permettant de consacrer magiquement un lieu à Satan pour en faire un Temple. Un sol sacré est indispensable aux rituels du Sacrifice et du Couronnement de l'Empereur (mais pas de la Messe Noire ni du Sabbat). On dit alors que l'autel bâti en un tel lieu est un **autel maudit**. Les Temples consacrés à Satan sont rares pour deux raisons : tout d'abord en raison du caractère clandestin du lieu, mais également parce que les rituel de purification sont particulièrement complexes et difficiles à réaliser. Car un Temple de Satan n'est pas le symétrique d'un lieu de culte consacré au Dieu Unique, notamment par le fait que ce soit en réalité **une enclave de la Géhenne**.

En effet, tout lieu du Monde Matériel consacré à Satan comporte un portail conduisant à la *Géhenne*, permettant ainsi aux Diables, aux Anges Déchus voire même aux âmes damnées de l'emprunter. Bien entendu le portail communique toujours avec la Jérusalem Inversée, le domaine de Satan sur la Géhenne où se trouve son enfer dantesque. Le portail est traditionnellement matérialisé par une double porte aux battants d'or, qu'on appelle justement les "portes de l'Enfer". Cette porte n'ouvre en général sur rien, sauf si le prêtre officiant en décide autrement. En effet, la porte ne s'ouvre jamais "de l'extérieur". Seul un prêtre peut l'ouvrir "de l'intérieur". Chose étrange, un prêtre du Dieu Unique sous sa forme normale en a lui aussi le pouvoir s'il l'ose.

Pour "purifier" un sol, le prêtre doit réunir neuf fioles remplies chacune du sang d'un enfant non-baptisé différent. Les enfants doivent tous être d'origine noble, ou du moins appartenir à la classe supérieure de la société culturellement dominante là où se trouve le futur temple. Cela implique d'ailleurs qu'un temple de Satan ne puisse être érigé en un lieu sauvage. Une civilisation doit exister à l'entour. Par ailleurs les enfants doivent tous être d'âge inférieur à 6 ans et doivent avoir vendu leur âme au Diable par un **Pacte** au même moment.

Le prêtre consacre alors le sol en versant ces neuf fioles : une pour chaque direction et une pour le centre. Il sacrifie la Grâce correspondant au sortilège et au terme d'une nuit de prières le sol est enfin purifié et le lieu consacré... **à supposer que personne ne vienne le déranger au cours de cette nuit et qu'aucune créature mortelle ou immortelle (à l'exception des animaux) ne franchisse le périmètre de l'octogone que le sang des enfants aura délimité**. En théorie rien ne vient limiter la taille du lieu ainsi consacré, mais ces conditions empêchent en général que le lieu soit plus grand qu'une simple cave par exemple, d'autant qu'en cas d'échec la Grâce sacrifiée par le prêtre reste quand même perdue! Tout autel bâti sur ce lieu sera alors automatiquement un autel maudit, sans dépense supplémentaire de Grâce.

Le sol consacré peut avoir été consacré à une autre divinité, cela n'importe pas : de l'extérieur la nouvelle nature satanique du lieu n'apparaîtra que si le prêtre en décide ainsi, et - de manière cohérente avec la stratégie satanique d'infiltration - l'ancien caractère sacré du lieu apparaîtra encore présent à tout le monde. Dans le cas où un observateur fait usage d'un moyen magique pour déceler le subterfuge, il devra réussir un jet de volonté contre un seuil égal à l'affinité divine du prêtre (un seul jet de volonté par lieu et par personne est possible), sans quoi il sera convaincu que le lieu est vierge de toute présence satanique et toujours sous la protection des anciennes divinités qui y étaient présentes. La force de la Purification est qu'il ne s'agit pas seulement d'apparence : le lieu

garde ses propriétés magiques anciennes. Il perd son lien sacré aux divinités d'origine, mais nombre de fidèles et même de prêtres peuvent s'y tromper aisément et poursuivre leurs dévotions sans savoir que leur bénéfice est en quelque sorte "détourné" par Satan à son profit. En effet les âmes qui y effectueront leurs dévotions seront peu à peu **consacrées** voire même **élues** (cf. *l'Âme Immortelle*) par Satan et perdues pour leurs dieux d'origine. De plus leur Teinte Spirituelle sera peu à peu transformée pour devenir une Vertu Zoroastrienne Chrétienne négative, et leurs actions s'en ressentiront. Même les prêtres du Dieu Unique seront peu à peu "retournés", leur affinité divine Dieu Unique devenant une affinité Satan.

Outre ces extraordinaires pouvoirs le lieu consacré est tel que :

- tout prêtre de Satan qui s'y trouve dispose d'un potentiel inépuisable de Grâce (sauf en ce qui concerne les sacrifices de Grâce, qui eux fonctionnent normalement le potentiel de ceux qui y concèdent,
- aucune créature immortelle ou magique jugée hostile à Satan (AnGES normaux, Démons, Revenants, Diables autres que ceux qui servent Satan, Procureurs d'autres divinités etc...) ne peut pénétrer ce lieu,
- toute autre forme de magie que la magie divine satanique y sera inopérante comme par un Voile de Vritra (cf. *Coercition*),
- le prêtre ayant purifié le lieu dispose d'un bonus égal à son rang en hiérarchie pour résister à toute tentative de dispersion de la consécration.

Rahab (12)

Censée être le démon régnant sur l'Égypte dans la tradition kabbalistique, Rahab est aussi une personnification du chaos et est parfois associé à Seth, le dieu des tempêtes et des ouragans. Rahab donne au prêtre un contrôle sur le temps (au sens du temps qu'il fait). Il peut ainsi lever ou calmer tempêtes, orages, ouragans etc... au mépris de toute cohérence météorologique.

Sabbat

Cette cérémonie permet d'invoquer l'esprit de l'un des AnGES Déchus pour s'emparer des esprits des personnes présentes. Issu d'une interprétation déviante de la Kabbale, le Sabbat sataniste n'a rien à voir avec un jour saint. Le prêtre a le pouvoir de s'introduire dans les rêves de ceux avec qui il a établi un Lien Maudit, à condition qu'ils soient en train de rêver et sur le même plan d'existence. Un croisement se crée automatiquement. Le degré de conscience onirique du prêtre est alors augmenté de la valeur de son affinité Satan. Il doit aliéner chaque rêve de chaque participant, comme s'il s'agissait du sien, en restant l'hôte (1 action onirique par aliénation). Les degrés de conscience onirique des victimes sont alors multipliés par 1-x, x étant leur aliénation personnelle. Le Sabbat est donc avant tout un rêve collectif. Le prêtre et les personnes touchées entrent alors en une transe somnambulique, les plaçant à même de réaliser les plus audacieux exploits. L'AnGE Déchu ainsi invoqué s'empare totalement des âmes et des corps des participants. C'est une opération dangereuse et l'un des participants (éventuellement le prêtre d'ailleurs) y laisse presque toujours sa vie.

Sacralisation

Cf. le pouvoir du même nom des prêtres du *Dieu Unique*.

Sacrifice

Similaire au rituel de Communion, ce pouvoir permet au prêtre d'accroître son potentiel de Grâce de manière définitive en sacrifiant une victime sur un autel maudit, au cours d'une messe noire. Si la victime est consentante le prêtre récupère le triple de son propre ego en points de Grâce ajoutés à son potentiel, sinon son propre ego. À noter que le prêtre doit avoir autant de complices avec lui pour réaliser la Messe Noire en question qu'il pompe de points de Grâce de ses victimes en tout.

Satan (Kabbale Noire)

Satan s'exprime de nombreuses manières, l'une d'entre elles, redoutable entre toutes, est la Kabbale Noire. Version déviante de la véritable Kabbale, la Kabbale Noire manipule les âmes et les Xoas, comme la Kabbale, mais d'une manière fort différente. La Kabbale ne vise en fin de compte qu'à exprimer la grandeur du Créateur, Sa toute-puissance et Sa miséricorde. La Kabbale Noire vise au contraire à dissimuler Satan partout où il choisit de s'infiltrer et à tirer parti de la foi des hommes. C'est ainsi que Satan se dissimule parfois sous d'autres noms, et jouit de la puissance d'âmes qui se trouvent consacrées à lui, alors qu'elles croient implorer leurs propres Dieux.

La Kabbale Noire permet notamment d'asservir les puissances des Titanides liés à certaines religions polythéistes. Contrairement à la Kabbale véritable, elle s'intéresse aux Xoas pures et cherche à les asservir comme le sont celles des AnGES Déchus. Une fois corrompues, ces Xoas pures acquièrent le statut de Xoas créées, car leur ancienne dignité est alors irrémédiablement détruite.

La Kabbale Noire est l'utilisation du *sitra ahra*, c'est-à-dire l'Autre Côté. De même que la Kabbale est liée à l'Arbre de Vie, la Kabbale Noire est liée à l'Arbre de la Connaissance, ou "l'arbre extérieur" (ha-ilan ha-hizon). L'Arbre de la Vie et celui de la Connaissance étaient liés dans une parfaite harmonie jusqu'à ce qu'Adam vienne et les sépare, donnant ainsi corps au mal, contenu dans l'Arbre de la Connaissance du bien et du mal, et qui se matérialisa alors dans le mauvais instinct (yezer ha-ra). C'est donc Adam qui activa le mal potentiel caché dans l'Arbre de la Connaissance en séparant les deux arbres, mais aussi en cueillant son fruit, le privant de sa source.

L'Arbre de la Connaissance est composé comme l'Arbre de la Vie de 10 séfirot appelées les kelliplot, kelliplot au singulier, signifiant "écorce". Ce terme d'écorces signifie qu'elles sont mortes, par opposition à l'Arbre de la Vie, comme les déchets d'une sainteté perdue. Le Mal, et par extension Satan, est né donc de la séparation, de la division du tikkun originel, c'est-à-dire de l'harmonie céleste. C'est cette idée que l'on retrouve dans le nom de "Diable", qui en grec signifie "celui qui divise". C'est pour exprimer cette idée de séparation, de blessure, que fut employé le terme de "taille des sarments" (kizzuz ha-netiyyot) par la kabbale espagnole pour désigner l'origine du péché. Dieu étant par essence même l'Unité, le plus grand péché est de rompre cette unité, par exemple en adorant une partie de la divinité et non le tout. C'est aussi l'idée qui motive la haine des adorateurs du Dieu Unique pour le polythéisme. Mais la kabbale nous apprend aussi que le monde s'est matérialisé à la suite du péché originel, et que la matière est donc par essence souillée par le Mal. Le *sitra ahra* est donc indispensable à l'équilibre du monde matériel, et c'est pour cela que le Dieu Unique créa son adversaire.

Le *sitra ahra* est conçu de manière parfaitement symétrique au côté divin: à l'Adam Kadmon, assimilé à l'Arbre de Vie, correspond l'Adam Beliyah, l'homme mauvais, satanique, assimilé à l'Arbre de la Connaissance. De même, la maîtrise de la Kabbale Noire implique, comme la maîtrise de la kabbale, la connaissance de la langue angélique, bien que les kabbalistes satanistes ne soient jamais angélistes. Les seuls angélistes du *sitra ahra* appartiennent à Lilith et Na'amah.

De même que les pouvoirs de Kabbale permettent d'invoquer la puissance divine "filtrée" par les séfirot de l'Arbre de Vie, ceux de la Kabbale permettent d'invoquer la même puissance (puisque Satan n'est qu'un aspect du Dieu Unique dans Terre Seconde), mais à travers les kelliplot de l'Arbre de la Connaissance. Il ne s'agit pas d'invoquer la puissance créatrice ou destructrice de Dieu pure, mais la force qui fit des hommes des êtres doués de conscience et leur conféra leurs facultés cognitives. Force moins spectaculaire, moins universelle et plus subtile. Les kelliplot sont en effet des écorces, dans la mesure où elles représentent des étapes sur le chemin du savoir, jusqu'au cœur de l'arbre, où la conscience du mortel devient absolue et l'univers n'a pour lui plus aucun secret. Ce serait l'accomplissement de cette prophétie de la Genèse : *"Voici que l'homme est devenu comme l'un de nous en connaissant le bon et le mauvais; et maintenant, de peur qu'il n'avance sa main et vraiment ne prenne aussi [du fruit] de l'arbre de vie et ne mange et ne vive pour des temps indéfinis..."* L'accession au savoir par les mortels est périlleux car il élève ceux-ci au niveau des Dieux.

Évidemment, Satan n'a pas plus que les autres dieux l'intention d'élever les mortels au-dessus de leur condition. La Kabbale Noire n'est pas un chemin vers la sagesse universelle, mais un jeu entre Satan et ses disciples les plus doués. Satan joue comme toujours sur les désirs des âmes qui se sont damnées pour lui. N'est-il pas aussi le Prince des Mensonges. La Kabbale Noire exprime l'ambiguïté de son personnage, entre Lucifer, sorte de nouveau Prométhée censé conduire les hommes vers leur élévation, et Satan, l'adversaire qui abuse les âmes crédules. Là encore le MJ a toute latence d'interpréter ces pouvoirs à son aune. Mais le lien au savoir reste indéniable.

En pratique la Kabbale Noire ne nomme pas les fameuses kelliplot mais reprend les quatre mondes de Kabbale: Olam ha-azilut (Monde des Archétypes), Olam ha-beriah (Monde de la Création), Olam ha-yezirah (Monde de la Formation) et Olam ha-assiyyah (Monde de la Matière). C'est à travers ces quatre étapes que le Kabbaliste sataniste peut utiliser le pouvoir des kelliplot, donc de façon indirecte. L'accès aux réelles kelliplot signifierait que Satan donnerait à son disciple un accès à la racine même de son savoir, et donc à son pouvoir, ce qui est inconcevable mais peut constituer **une quête pour un personnage ambitieux et téméraire**. La racine du pouvoir du Dieu Unique étant l'*Innommé* ou la magie antique, si les séfirot de l'Arbre de Vie de la Kabbale représentent la matrice de la puissance créatrice du Dieu Unique en tant que tel, les kelliplot de l'Arbre de la Connaissance représentent ni plus ni moins **le daïmonion originel du démiurge mortel qui deviendra le Dieu Unique**.

D'une certaine manière ce daïmonion est aujourd'hui inutile au Dieu Unique, qui n'est plus mortel et de par sa nature divine n'emploie plus le pouvoir de l'*Innommé*. Il a cependant choisi de "capturer" son daïmonion, pour l'empêcher de trouver un autre vaisseau mortel (cf. l'article *Innommé* pour la compréhension de la nature et du fonctionnement d'un daïmonion). L'Arbre de la Connaissance est donc la forme figée de ce daïmonion, et on comprend dès lors pourquoi l'accès d'un mortel à celui-ci fait potentiellement de ce mortel un rival du Dieu Unique, puisque ce fut la base de son ascension. Il est donc essentiel pour Satan de ne jamais révéler la nature des kelliplot, qui sont en fait ce qu'on appelle les "pulsions" ou "sentiments" du daïmonion. L'usage des "mondes inversés", c'est-à-dire d'une contrepartie des quatre mondes de Kabbale, permet d'utiliser les pouvoirs de ce daïmonion de manière superficielle tout en donnant un aperçu d'une vraie connaissance, juste de quoi tenir en haleine les plus intelligents des adorateurs de Satan.

Lorsque le prêtre utilise ce pouvoir, il dépense de la Grâce, mais la magie produite est en fait de l'*innommé* et sera identifiée comme tel, de la même manière qu'un Chaman invoque par la magie transcendante le pouvoir des esprits, qui lui relève de la magie naturelle. C'est aussi pour cette raison que les Satanistes doivent se montrer très prudents dans l'usage de la Kabbale Noire, car l'*innommé* est une magie proscrire partout et par tous (hormis en Hyrcénia).

Le coût d'exécution de l'utilisation de la Kabbale Noire est à chaque fois le coût de base d'un pouvoir de niveau 12 (soit 169 points de Grâce) **multiplié par un facteur dépendant du monde de Kabbale utilisé**. Suivant le monde de Kabbale invoqué, le Sataniste a alors accès à des formes de savoir différentes :

facteur	monde de Kabbale	nature des savoirs accessibles
0,5	Olam ha-assiyyah	événements passés
1	Olam ha-yezirah	compétences artisanales
3	Olam ha-beriah	connaissances
7	Olam ha-azilut	magie

Le savoir acquis et/ou mis en pratique doit nécessairement provenir d'une âme vivante ou morte étant (ou ayant été en moment où elle possédait ce savoir) **le Teinte Spirituelle de type Vertu Zoroastrienne associée au Dieu Unique** sous l'une de ses formes. En bref, il faut qu'au moins un croyant soit ou ait été dépositaire du savoir concerné.

Pour Olam ha-assiyyah l'effet du pouvoir est très simple : le prêtre a accès à la connaissance d'un événement passé quelconque, à condition donc qu'un croyant en ait été le témoin, qu'il soit récent ou très ancien, du moment que le prêtre peut le définir d'une manière ou d'une autre (par exemple : qu'est-il arrivé dans cette pièce dans la nuit du tant au tant? ou bien : qu'est-il arrivé à untel le jour où celui-ci est mort?).

Pour Olam ha-yezirah, le prêtre a accès à une compétence artisanale inconnue quelconque, à un rang égal à n, et ce durant n jours. Il peut aussi disposer d'un bonus de +n dans une compétence artisanale déjà maîtrisée pour la même durée. Il existe n% de chances que l'effet du sortilège devienne **définitif**, le prêtre perdant du même coup n points de son potentiel de Grâce, de manière tout aussi définitive.

Pour Olam ha-beriah, le fonctionnement est le même que pour Olam ha-yezirah, à ceci près qu'il s'agira de compétences de type "connaissance" plutôt que de compétences artisanales.

Olam ha-azilut est pour certains la finalité réelle de la Kabbale Noire, car il s'agit ni plus ni moins que de reproduire des **pouvoirs issus d'autres formes de magie**. L'extraordinaire puissance de la Kabbale Noire est que **toute forme de magie transcendante** peut être reproduite, ainsi que la magie naturelle des *Diables*. La magie divine ou l'*innommé* en revanche ne sont pas accessibles par ce pouvoir. De plus, lorsque l'usage de tel ou tel pouvoir de magie transcendante ou naturelle exige la présence d'un lien sacré ou d'une teinte spirituelle particulière ou de toute particularité absente chez le prêtre, le pouvoir en question ne pourra être reproduit. Dans tous les cas on associera au pouvoir **un coût supplémentaire en points de Grâce**, égal au coût en points de Transcendance du pouvoir lorsqu'il s'agit d'un pouvoir de magie transcendante, et au carré du rang du Diable correspondant pour un pouvoir de magie naturelle.

Sataniacha (7)

C'est l'ange associé à l'un des sept péchés capitaux : l'orgueil. Cf. Ashmedaï ci-dessus.

Shax (8)

Bien que considéré comme un Ange déchu protecteur, il est l'un des plus inquiétants. C'est l'Ange des Aveugles et des Muets. Les malédictions qu'il fait peser sur ses victimes sont parfois éternelles au-delà de tout exorcisme pratiqué par un mortel. C'est l'Ange déchu le plus invoqué par les Templiers de Satan après Haures, car il donne à leurs armes des vertus empoisonnées : tant qu'il est présent leurs armes sont couvertes d'un poison mystique qui entraînera cécité ou mutisme chez ceux qu'elles toucheront, selon le désir de l'invocateur. On se trouve immunisé aux effets de ce poison pour la durée de la scène si on réussit un jet de volonté. En cas d'échec la personne touchée est sous l'effet d'un envoûtement particulièrement difficile à exorciser, car il repose toujours sur les pulsions auto-destructrices de sa victime. Toute forme de désenvoûtement ou d'exorcisme se fera avec un malus égal au rang en hiérarchie de l'invocateur.

Zagan (10)

C'est le plus imprédictible Ange déchu de tous ceux qui sont révélés. Il règne sur la folie et peut la soigner comme l'instiller. S'en remettre à son pouvoir est à peu près aussi dangereux qu'invoquer l'un des quatre Anges Premiers Déchus. Il est surtout utilisé par ceux qui ont déjà à moitié ou partiellement perdu la raison, car on dit qu'il renforce leur pouvoir. Certains ont poussé la folie à créer des statues à son image en tant que Gardien Pétrifié, et nul homme sage n'ose s'en approcher.

Dans la Jérusalem Inversée, le domaine de Satan dans la Géhenne, il domine les parties oubliées de la cité, là où nul ne se rend jamais, pas même les damnés. Il y garde prisonniers non pas des Suppliants, mais les esprits de mortels vivants mais fous. Leur enveloppe charnelle est toujours vivante sur Terre, mais leur esprit est mutilé, et une partie est enfermée sous une forme incarnée dans les quartiers de Zagan, qu'on appelle la Prison de la Jérusalem Inversée. Un fou selon Zagan est un esprit mutilé, incomplet, et guérir un de ces malheureux signifie défier Zagan en personne. Ce demi-esprit incarné est appelé un Hémiphre. Les Hémiphres sont similaires à des Procureurs, et peuvent servir Zagan lorsque celui-ci les libère de leur cellule.

Ce mystérieux pouvoir de Zagan peut être utilisé pour guérir une folie pré-existante: un esprit atteint de folie est en conflit grave avec lui-même, et ce pouvoir permet de procéder à une sorte d'amputation de la partie "malade" afin de l'incarner dans la Prison. Ainsi le Prêtre peut observer et interroger la folie sous une forme matérielle, et ainsi la soigner et la restituer guérie à son légitime propriétaire.



Zapatan (7)

C'est l'ange associé à l'un des sept péchés capitaux : la colère. Cf. Ashmedaï ci-dessus.

Les Zélotes

Les Zélotes gardent leur nom secret, car posséder le nom d'un Zélote permet à un prêtre de contrôler celui-ci. Ce sont les Anges Déchus secondaires (ils sont donc au nombre de trente-deux), ils représentent une sorte de force de frappe monstrueuse, capable de mettre une armée en déroute. À l'origine ce sont les tortionnaires de la Jérusalem Inversée dans la Géhenne, mais ils ont bien d'autres attributions. Comme Haures (cf. plus haut) ils apparaissent en personne lorsqu'ils sont invoqués, ce qui signifie que l'invocation peut échouer s'ils sont déjà sous le pouvoir d'un autre invocateur, en ce cas la Grâce bloquée sera perdue. Chaque utilisation de ce pouvoir permet d'en invoquer un pour une durée indéterminée. À moins de connaître son nom, le prêtre n'a aucun contrôle sur le Zélote apparu, gare donc ! Les noms des Zélotes se transmettent par voie hiérarchique au sein des ordres satanistes, comme un trésor inestimable.

SCHATTENTANZ

Voir aussi Lilyom, Les Abysses, Khthôn, Elfes des Profondeurs, Démon, La langue démoniaque, Nécromancie, la Douat, Silberling

Schattentanz, également connue sous le nom de son reflet démoniaque : l'Ombrageuse Enfant (ou "Graznaïa Ditya" (Грозная Дитя) en démoniaque; Pentacle : Tiamat 314, Ereshkigal 700, Bêlit-Séri 112, Nergal 242, Namtarou 100) est l'unique déesse elfique de la Mort, ainsi que l'unique déesse de la Mort qui soit aussi une déesse des Abysses, comme le sont Lilyom et Silberling. Son double démoniaque est appelée l'Ombrageuse Enfant en référence au texte du Cantique de la Séparation (cf. Lilyom et Albenheim) qui annonce sa naissance ainsi que celle de Silberling sous le nom de Silence Complice. Fille de Lilyom et sœur de Silberling, c'est une déesse de la Mort dont les hautes-prêtresses apprennent la langue démoniaque. Maîtrisant de ce fait à la fois le démoniaque et le nécromantique, elles n'échappent pas au destin de ceux qui parviennent à ce niveau: la folie.

Les langues d'Imhotep et de Iermolaï ne semblent pas pouvoir cohabiter dans l'esprit d'un mortel, disait Ezékiel Ben Gaour, elles s'accouplent pour engendrer une démente qui grandira en dévorant peu à peu son hôte. Ainsi la folie est une seconde nature pour les prêtresses de Schattentanz. Elles apprennent à la dominer ou à s'y laisser aller à volonté, et surtout l'utilisent pour rester perpétuellement impunies dans la société des Mraka, qui sont les seuls à la vénérer. Les Elfes disent que les prêtresses de Schattentanz (car comme Lilyom son sacerdoce ne tolère que les femmes) n'ont qu'une qualité: elles rendent celles de Lilyom acceptables par comparaison.

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 traditionnelle illustre assez bien l'hermétisme du culte, qu'il faut être fou pour comprendre pleinement, diront les profanes. Les prêtresses, elles, diront que la folie enseigne que ce sacerdoce doit être suivi sans chercher à le comprendre pleinement, car seule Schattentanz le peut. Apprendre à renoncer aux mesquineries de la raison est la première étape de l'initiation.

Comme Silberling, Schattentanz n'est pas couramment vénérée par les Mraka. Son culte n'est pas clandestin, il n'existe même pas en tant que tel. On ne fait appel à ses prêtresses que lors des obsèques. D'ailleurs on ne fait pas appel à elles: elles apparaissent et exigent la stricte observance des rites funéraires sous leur autorité. Étant donné qu'elles sont peu nombreuses et en général mènent une existence séparée du reste de l'activité de la cité, elles se montrent uniquement lors de jours particuliers de l'année, assimilables à des fêtes, appelés *les Heures du Deuil*. Lors de ces jours les familles ayant perdu quelqu'un dans l'année viennent au Temple de Schattentanz, situé en général dans un quartier reculé de la cité, voire parfois en dehors de celle-ci. Là ils rendent au défunt les honneurs qui lui sont dus selon les directives des prêtresses, lesquelles peuvent être assez variables, selon l'inspiration de l'officiante. Ces cérémonies ne nécessitent pas la présence du corps: pour les Mraka le corps n'a plus rien à voir avec l'âme du mort et n'est qu'un tas de viande morte. Pleurer sur un corps mort est de ce fait très mal vu au sein de la société Mraka. Privé de vie, le corps n'est qu'une ordure qu'on brûle ou qu'on enfouit.

Seules les prêtresses de Lilyom ou les prêtres de Silberling échappent aux rituels de Schattentanz. Chargées d'accompagner les âmes des morts vers les Abysses, que ce soit vers le Ventre de la Mort, le domaine de l'Ombrageuse Enfant, ou les Abîmes de Soie, celui de l'Araignée-Dragon, les prêtresses de Schattentanz préservent par leur action la société de l'apparition de morts-vivants, comme tous les prêtres de la Mort. Mais elles-mêmes ne se privent pas d'utiliser des morts-vivants à leur guise. Aucune autre divinité de la Mort n'autorise cela.

"Viens, mon sang, viens rougir la pâle circonstance"



C'est ainsi que le Cantique de la Séparation raconte la naissance de Schattentanz et Silberling, tout d'abord sous la forme de leur reflets démoniaques:

*Osera-t-il, le Temps, de ses diverses tombes,
Ressusciter un soir favori des colombes,
Un soir qui traîne au fil d'un lambeau voyageur
De ma docile enfance un reflet de rougeur,
Et trempe à l'émeraude un long rose de honte?
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...
Viens, mon sang, viens rougir la pâle circonstance
Qu'ennoblissait l'azur de la sainte distance,
Et l'insensible iris du temps que j'adorai!
Viens consumer sur moi ce ton décoloré;
Viens! Que je les reconnaisse et que je les haisse,
Cette ombrageuse enfant, ce silence complice,
Ce trouble transparent qui baigne dans les bois...
Et de mon sein glacé rejaillisse la voix
Que j'ignorais si rauque et d'amour si voilée...*

(P. Valéry - La Jeune Parque)

"Viens, mon sang..." c'est encore la formule sacerdotale utilisée dans le culte de Schattentanz pour appeler à soi la déesse, comme si la prêtresse se substituait à Lilyom. Les deux Seygneurs des Abysses ont donc été nommés par Lilj lors de sa renaissance en tant que Lilyom. Nés du sang de l'Araignée-Dragon, ils exprimaient alors le désir de Lilyom de recréer autour d'elle un panthéon, dont elle serait la Mère: "Et de mon sein glacé rejaillisse la voix/ Que j'ignorais si rauque et d'amour si voilée...". Schattentanz a donc existé d'abord sous la forme de l'Ombrageuse Enfant. Elle a accompagné les Mraka dans leur exil, sous la forme d'une enfant Drachenalbe prompte à la colère, dont le rôle était alors de servir de... médecin. De fait les prêtresses de Schattentanz sont encore aujourd'hui les médecins de la société des Mraka, bien que la magie rende cet art souvent superflu. C'est néanmoins par ce rôle que l'Ombrageuse Enfant devint peu à peu celle qui accompagne les morts. Elle faisait peur et les Mraka s'approchaient peu d'elle. Un nécromant lui ne craignait pas l'enfant-démone: Nordger Ormraël. Nordger Ormraël est devenu le premier (et le seul) prêtre de Schattentanz. La liturgie de la déesse le désigne comme "l'époux de l'Ombrageuse Enfant". En un sens il fut celui qui permit à Schattentanz d'exister en créant un nouveau culte de la Mort. Les Drachenalben font de piétre nécromanciens, mais Ormraël était exceptionnel. Il parvint à appeler à lui la déesse égyptienne Serket, qui, impressionnée par le désir de vengeance de la créature démoniaque, choisit de lui donner les moyens de l'assouvir. Serket fut celle qui enseigna à l'Ombrageuse Enfant la nécromancie et fit d'elle une déesse de la Mort sous le nom de Schattentanz, la "danse des ombres", car la déesse n'est apparue au début que sous la forme d'ombres projetées par le feu sur le visage de l'Ombrageuse Enfant.

Peu à peu Schattentanz a pris l'ascendant sur l'Ombrageuse Enfant et aujourd'hui le rapport de forces s'est complètement inversé, à

mesure que la vénération des Mraka a donné corps à la déesse. Schattentanz est ainsi l'unique déesse de la Mort qui règne sur un domaine des Abysses. Il s'agit du Ventre de la Mort (*Zhivot Smerti*).

Zhivot Smerti se présente comme une terre plongée dans un hiver éternel, dominée par la forteresse où repose l'âme de Nordger Ormraël, éternellement figée sous la forme d'un puissant spectre immatériel et invisible, mais toujours présent. La forteresse se nomme Emmannha ("faux visage" en nécromantique). C'est là que sont formées les prêtresses à l'art de la nécromancie, loin de la Terre, loin des liens qui pourraient les amener à renoncer. Entre les murs d'Emmanha, on apprend en écoutant parler le spectre de Nordger Ormraël lui-même. De fait, les prêtresses renoncent à leur nom de famille lors de leur ordination pour prendre celui d'Ormraël. Elles sont les seules à le porter car dans tout le monde elfique ce nom est considéré comme maudit.

Emmannha est aussi la demeure de la déesse elle-même et de son reflet démoniaque. Entre les murs blancs et glacés de la forteresse, elle veille sur son peuple: les morts qui attendent dans la nécropole qui entoure la forteresse. Les Mraka morts y dorment, attendant le jour où éclatera la prochaine guerre elfique. Tels les Einherjer du Walhall, ils se relèveront à cet instant pour se joindre au combat.

*Quand vous n'entendrez plus battre le cœur du monde
Quand vous ne verrez plus danser le temps
Quand vous ne serez plus qu'un regret et une rancune
Alors vous arpenterez les rues de la nécropole d'Emmannha
Alors vous mettrez un genou en terre devant l'Ombrageuse Enfant
Et vous dormirez parmi vos aïeux
Et vous écouterez chanter le vent
En attendant l'heure sacrée de la Seconde Guerre
L'heure où vous retournerez parmi les vivants
Pour défendre le peuple banni.*

(Prière funéraire à Schattentanz)

La nécropole d'Emmannha ressemble à un immense champ de mausolées s'étendant à perte de vue autour de la forteresse. La nécropole n'est ni silencieuse ni paisible comme l'est un cimetière. Ceux qui habitent les maisons de la nécropole ne dorment pas toujours, et la venue d'un être vivant les tire souvent de leur torpeur.

La nécropole recelle de plus un secret bien gardé par les prêtresses: le tombeau de Lilj, dans un lieu qu'on appelle le Val des Deux Déesses. Là se trouve un mausolée de cristal renfermant une statue de Lilj. L'ancienne déesse est représentée sous la forme d'une Drachenalbe nue, dont le visage est presque effacé. Chaque jour le vent érode un peu plus ses traits, jusqu'à ce qu'ils disparaissent complètement, emportant enfin avec eux le passé de Lilyom. Ce qui reste de Lilj se trouve enfermé dans cette effigie. On dit que si on colle son oreille à sa surface couverte de givre, on peut entendre les battements étouffés et de plus en plus espacés d'un cœur. Les prêtresses de Nör Neumond (cf. Nör) recherchent en vain ce tombeau depuis toujours.

Que ce tombeau se trouve là n'a rien d'étonnant: Schattentanz est la gardienne de la Haine. Elle est censée veiller à ce que Lilyom et les Mraka n'oublient jamais l'injure qu'ils ont subie. *Dans les rues de cette nécropole dormant sous un voile de givre, on ne sentait qu'une perfection glacée, comme le baiser d'une beauté perdue. Ces pierres n'avaient pas été assemblées et sculptées pour exprimer ou susciter des sentiments, mais pour les enfermer sous un dôme invisible. Dynhøj n'avait rien d'une nécromancienne, mais elle sentait les âmes converger vers elle par nuées. Elle avait quitté le monde des Mraka, et pensait ne jamais voir Emmannha, qu'à l'heure de sa mort son âme rejoindrait Nör Neumond en Albenheim. Mais elle était venue de son plein gré. Il lui semblait revoir sourire le masque de la prêtresse qui lui avait prédit qu'elle arpenterait les rues de ce lieu maudit. Vivait-elle encore? N'était-elle pas morte de faim ou de froid? Mille regards semblaient la suivre le long des sépultures. Emmannha était la mémoire des Mraka, une ruche dont le seul miel était la rancœur des défunts. Dynhøj sentait la puissance de Schattentanz insuffler à ces âmes mortes une seconde destinée, un second corps, un second nom. Si les prêtresses masquées en avaient la force, elles pourraient faire déferler sur Terre cette armée gavée de haine et de folie, afin que le peuple banni entraîne avec lui dans sa chute ceux qui l'ont condamné à l'exil. (Histoire de la Reine Dynhøj).*

Les représentations de la Déesse la montrent le plus souvent sous la forme d'une jeune Mraka, sans masque, se servant d'un scorpion géant comme monture, illustrant l'idée de la soumission de l'art nécromantique aux volontés de la Déesse. Elle est aussi représentée sous la forme d'une adolescente portant un scorpion sur son visage en guise de masque, illustrant ainsi l'état intermédiaire de la déesse, alors qu'elle n'existait encore que dans l'ombre de l'Ombrageuse Enfant, et apprenait son art de la déesse égyptienne Serket. Ce genre de représentation, jugée par les prêtres-protecteurs (cf. *Nécromancie*) irrévérencieuse pour Serket, est la source d'une haine bien établie entre les prêtresses-démentes et les prêtres des divinités égyptiennes, qui les considèrent parfois comme pires que les nécromants.

L'Ombrageuse Enfant, quant à elle, est représentée sous la forme d'une enfant portant un masque d'argent, vêtue d'une robe noire et de gants, de telle manière que rien n'apparaisse, hormis son œil gauche et ses cheveux blancs. Les Mraka ont très souvent une statuette à son effigie dans leur maison qu'ils recouvrent d'un voile blanc en général. La statuette est souvent faite d'obsidienne hormis le masque qui est fait d'argent ciselé, plaqué sur la pierre. On ne la découvre que lorsque la maison est en deuil. Une représentation similaire, quoique sous forme adulte, apparaît parfois ailleurs que dans les cités Mraka, essentiellement dans les Temples des Abysses, où l'Ombrageuse Enfant est assez souvent invoquée. Il peut paraître étrange que Schattentanz n'apparaisse ainsi dans les maisons des Mraka que sous la forme de son reflet démoniaque, et que les représentations de la déesse elle-même soient essentiellement limitées à ses temples. Cela vient du fait que les Mraka ont gardé du temps de leur exode loin de la surface une peur sacrée du visage de Schattentanz, censé pouvoir instiller la folie dans qui le voit, et préfèrent la représenter masquée, dont sous la forme de son reflet démoniaque. De plus, c'est sous cette forme qu'elle est apparue aux Mraka pour la première fois.

Satephne waHe

"Choisies par le scorpion", c'est le nom nécromantique des prêtresses de Schattentanz (comme Lilyom Schattentanz n'admet que des femmes dans son clergé). Il vient des scorpions sacrés qui sont élevés dans les temples, à l'instar des araignées de Lilyom, en raison du lien obscur qui unit Schattentanz à la déesse égyptienne Serket. Une Satephne waHe doit impérativement être de teinte spirituelle fanatique. La déesse est par ailleurs, comme toutes les divinités possédant un reflet démoniaque, très fortement liée au Chaos.

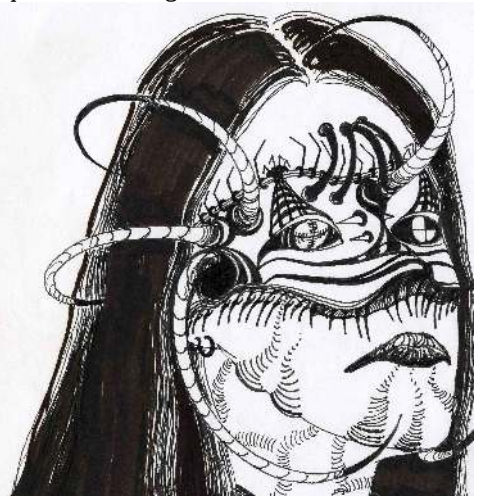
Les Mraka les appellent *kvinnorna utan själ* (les femmes sans esprit) ou plus simplement "galen" (folle). Leur signe distinctif au sein de la société des Mraka est le masque qu'elles portent. Objet magique à la fois nécromantique et démoniaque il est le symbole



religieux de la prêtresse. Une fois posé, il ne peut plus être enlevé. Un masque de Schattentanz n'a pas de forme précise, il peut recouvrir tout ou partie du visage, et fait partie de celle qui le porte, à la manière d'un parasite.

Une Satephne waHe ne manipule aucune grâce. Comme toutes les divinités de la mort, Schattentanz ne donne pas d'affinité divine à ses prêtresses mais un simple **Lien Sacré**, et ses prêtresses de la Mort n'utilisent que de la magie transcendante. Au début de son initiation, la prêtresse est semblable à n'importe quelle prêtresse de la Mort: elle n'apprend que le nécromantique, mais très vite elle apprend également le démoniaque (aux alentours du niveau 6). Comme les prêtresses de Lilyom elles ont en elles un démon-reflet qui survit à leur mort (dont le nom démoniaque est aussi le sceau de démoniste de la prêtresse lorsque celle-ci est prêtresse-mage, cf. plus bas), mais c'est le masque qui l'abrite, et non l'âme de la prêtresse elle-même. Le lien au démon-reflet est donc différent par rapport à celui des prêtresses de Lilyom. Techniquement cependant, du point de la magie démoniaque et des dangers du démon-reflet, ainsi que de son influence sur le caractère et le comportement de la prêtresse, il n'y a aucune différence, à moins que l'on parvienne à arracher le masque de son visage.

Le démon-reflet devient après la mort de la prêtresse un **Лижное лицо** (Lizhnoe Litso), c'est-à-dire un **Faux Visage**, démon lié à l'Ombrageuse Enfant comme les Ujasnye à l'Araignée-Dragon. Contenu dans le masque, il remplace la prêtresse et prend forme selon la psyché de la prêtresse défunte. Contrairement aux démons-reflets des prêtresses de Lilyom, leur pentacle n'est pas figé, et il se développe peu à peu au cours de l'apprentissage du démoniaque de la prêtresse.



La particularité la plus étrange des Faux Visages est qu'il sont **à la fois un mort-vivant nécromancien (mais privé d'affinité Mort et utilisant uniquement l'affinité nécromantique) et un démon**. Nul ne sait comment c'est possible, mais un Faux Visage est en fait un mort-vivant immatériel contrôlant une enveloppe démoniaque... un démon possédé par un mort-vivant par un abominable retour des choses. C'est un exemple de l'ironie insensée de la déesse. Le Faux Visage a donc à la fois la personnalité de son âme morte et celle d'un démon et nul ne sait quand l'une domine l'autre. Les Faux Visages sont donc des créatures particulièrement dangereuses et puissantes. Voir un Faux Visage en Double-Vue peut rendre fou, tant l'association d'un mort-vivant immatériel et d'un démon aussi étroitement imbriqués est difficile à contempler pour un esprit sain.

En termes de jeu on considère que le Faux Visage est un démon possédant une affinité nécromantique et un potentiel de Transcendance vive, ainsi que toutes les aptitudes mentales du revenant. Contrairement aux autres revenants il n'a pas de Second Ren et n'est pas présent en permanence dans la Douat et peut y envoyer une sorte de reflet plutonien analogue à celui d'un nécromancien vivant. C'est en fin de compte un démon nécromancien.

L'apprentissage du démoniaque est en quelque sorte l'équivalent du rite de passage des prêtresses de Lilyom: il rend la prêtresse folle et l'oblige à maîtriser suffisamment cette folie pour en faire un aspect de son sacerdoce. Si la prêtresse devient totalement folle, elle se détruit peu à peu et on considère qu'elle a échoué. Si elle parvient à façonner sa folie de manière à ce qu'elle soit relativement contrôlable, et surtout en accord avec la déesse, on considère qu'elle a réussi. La voie nécromantique de Schattentanz est d'ailleurs appelée celle des "prêtresses-démentes" (cf. *Nécromancie*).

Une prêtresse-démence ayant franchi cette étape peut soit rester une simple prêtresse de la Mort, soit développer également la discipline de mage démoniste. Naturellement, l'affinité démoniaque n'apportera des points de Transcendance que si la prêtresse est aussi mage démoniste.

Les pouvoirs nécromantiques des Galen sont décrits dans l'article *Nécromancie*. Leur pentacle a au départ la répartition suivante: Tiamat 1, Ereshkigal 10, Bêlît-Séri 1, Nergal 2, Namtarou 1. On voit qu'il est très déséquilibré en faveur d'Ereshkigal, en rapport avec leur conception particulière de la folie. Les prêtresses de Lilyom appellent souvent les Galen les "chiennes d'Ereshkigal".

La liturgie de Schattentanz se fait essentiellement en nécromantique. L'utilisation du démoniaque est réservée à la pratique interne au clergé et aux invocations concernant spécifiquement l'Ombrageuse Enfant. Le démoniaque n'est donc pas véritablement une langue liturgique pour les Galen, contrairement aux prêtresses de Lilyom et aux prêtres de Silberling.

Caractéristiques

La magie des prêtresses de Schattentanz étant soit démoniaque soit nécromantique, au sens des magies du verbe du même nom, elle n'est pas teintée spirituellement. La magie nécromantique des Galen est celle de la Tradition des Prêtresses-Démentes décrite dans l'article *Nécromancie*. La magie démoniaque est celle d'un démoniste décrite dans l'article *La langue démoniaque*.

SÉPULCRE INACHEVÉ (Ordre du)

Voir aussi le Dieu Unique, Maléfices, l'âme immortelle, la Douat, Alchimie, Poisons, Simples, la forteresse de Sainte-Volonté

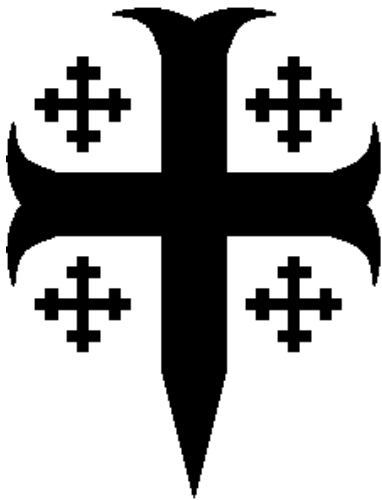
Ordre monastique militaire chrétien de rite romain (Templiers)

Compétences favorisées : connaissance des morts-vivants, alchimie, médecine, chirurgie, herboristerie, connaissance des poisons,

connaissance des monstres, chant

Connaissances alchimiques particulières : homoncule, meshain

Facultés particulières : résistance à la magie nécromantique (+6 aux jets de volonté), résistance à l'énergie négative (ont droit à un jet de volonté sans bonus contre l'énergie négative)



L'Ordre du Sépulcre Inachevé fut créé en 443 par le Père Ysengrin Legris, pour protéger les colonies chrétiennes de la Thulé-Sud, notamment dans ce qui est aujourd'hui le Royaume de Norrenwelt, contre la menace des Nibelungen morts-vivants de la cité Nemetorszag. Regroupant à l'origine des nobles chrétiens de différentes origines (notamment des adriens et orgètes réfugiés), l'Ordre s'était fixé pour mission de protéger surtout Kristania, alors colonie chrétienne, aujourd'hui capitale du royaume païen de Norrenwelt. Ils y parvinrent jusqu'en 531. À cette date, la malédiction de la Dacia Felix, qui en fit un monde au mains d'un roi et d'aristocrates morts-vivants, les incita à tenter d'envahir cette terre désormais connue sous le nom de Pays Maudit, au détriment de leurs autres commanderies. Ainsi Kristania finit par disparaître, et la présence chrétienne avec elle, avant d'être remplacée par les Norriens venus du Vinnland. Seul le nom est resté.

L'Ordre a donc toujours pour mission de détruire la Garde de Fer et de reconquérir le Pays Maudit. De manière général il s'attache à persécuter la nécromancie sous toutes ses formes, hormis celle des cultes funéraires. S'il a échoué pour l'instant à reconquérir le Pays Maudit, il est parvenu à tenir la principauté d'Egirçan, aux frontières du Pays Maudit, et de maintenir le fameux "Mur des Preux" face aux revenants de la Garde de Fer.

L'Ordre est aujourd'hui présent dans tous les pays chrétiens par ses commanderies, possède des fiefs entiers qui assurent sa subsistance, en plus de la principauté d'Egirçan qui est entièrement contrôlée par l'évêque du diocèse de Colonia, lequel est aussi le Grand Maître de

l'Ordre. Parmi les ordres de Templiers, le Sépulcre Inachevé se distingue par un relatif pragmatisme. Ils se sont parfois alliés à des païens, des infidèles ou des hérétiques pour mener à bien ce qu'ils considèrent comme leur mission essentielle: l'éradication des nécromants et de la menace mort-vivante, comme le dit leur devise: *Quia pulvis es et in pulverem reverteris* (Car tu es poussière et poussière tu redeviendras).

Ordre de rite romain, le Sépulcre Inachevé se place sous la protection de Sainte Blandine, martyre gauloise et l'une des premières saintes du christianisme occidental. Livrée aux lions par les Romains avec ses compagnons chrétiens, Blandine fut épargnée miraculeusement, comme Daniel. Elle fut ensuite enfermée dans un filet et livrée à des aurochs sauvages. Encore vivante malgré cela, elle fut finalement égorgée. Blandine représente à la fois la pureté virginale et le désir de vivre au-delà de la souffrance et de l'horreur, et c'est en tant que symbole de la vie qu'elle a été adoptée par le Sépulcre Inachevé, en lieu d'un saint plus guerrier comme Saint Georges ou Saint Michel.

Organisation et règles de fonctionnement

Bien qu'elle ait été rédigée après l'An Mil, on utilisera la [règle de Saint Benoît](#) comme cadre de définition de l'organisation quotidienne d'un monastère et des règles auxquelles doivent se plier les Frères du Sépulcre Inachevé. La règle de Saint Benoît sert de fait de base à de nombreux ordres monastiques. Naturellement il faut rajouter aux commandements de la règle les obligations suivantes:

-détruire morts-vivants, ténébrides, créatures de la Douat incarnées, nécromants et sorciers aphanizotes (cf. *Élémentalistes*). Le ban frappant la nécromancie s'applique également à la basse-nécromancie et à toute forme de magie utilisant l'énergie négative. Il respecte les prêtres de la Mort hormis les Prêtresses-Démentes de Schattentanz, qui sont considérées comme des nécromants particulièrement dangereux. L'ordre se considérant comme pragmatique, il ne s'attaque cependant pas aux mages, sorciers, chamans... en général, mais il fera tout ce qui est possible pour décourager pacifiquement ce genre de pratique et l'interdira fermement à tous ceux qui sont sous son autorité. Les pratiques alchimiques, l'herboristerie et les charmes faériques sont autorisés, mais le plus souvent surveillés de près. L'ordre a la même attitude face aux autres religions: il les tolérera chez ses voisins, mais pas sur ses terres. Certains Frères font acte de prosélytisme, mais l'ordre n'enverra pas de missionnaires s'il risque de se mettre à dos ainsi un pouvoir temporel auquel il a dû faire alliance.

Si l'ordre est relativement tolérant ci-à-vis de la magie en général, et ne s'attaquera à ceux qui la pratiquent que s'il les estime dangereux dans leurs actions (la même remarque s'applique aux créatures magiques et aux immortels), il est intransigeant face à la nécromancie, et même la basse-nécromancie. Même un dragoniste ayant cherché à parler avec les morts par basse-nécromancie doit être châtié, éventuellement par la mort sous forme d'homoncule, ou par meshain.

Par ailleurs, et cela peut sembler étrange, l'ordre s'attaque aux sorciers thaumaturges. Étant les seuls praticiens de magie non-divine capables de ressusciter un mortel, ils sont coupable du même crime aux yeux de l'ordre que les nécromants: **ils soustraient les mortels au Jugement Divin**. Cependant l'ordre pouvant faire grand usage d'eux, il se contente de leur proposer une forme de rédemption en se vouant au service du temple, mais fait d'eux des homoncules s'ils refusent, ce qui les alimente en aqua strega. Les homoncules de thaumaturges sont considérés comme un trésor inestimable par l'ordre, et sont gardés au sein de la forteresse de Sainte-Volonté, où l'ordre est présent, "car il n'est de lieu mieux gardé dans toute la chrétienté".

-faire vœu de célibat. Il n'existe à ce jour qu'une seule commanderie de femmes, et toutes les autres commanderies n'ont aucune présence féminine, hormis les voyageuses à qui on donne asile et parfois les servantes qui y travaillent.

L'Ordre est séparé en trois grandes catégories de Frères:

- les Frères Chevaliers, c'est-à-dire les combattants, ceux qui sont effectivement templiers de discipline.
- les Frères Chapelains, qui sont prêtres, prêtres-templiers ou prêtres-mages de discipline, ce sont les directeurs de conscience de l'ordre et ceux qui ont le droit de pratiquer les offices religieux au sein de celui-ci.
- les Frères de métier, qui sont de simples artisans au service d'une commanderie et nécessaires à son fonctionnement, comme des forgerons ou des charpentiers. Ils ont le statut de moine comme les autres Frères mais aucune discipline particulière en général.

Nulle différence n'est faite sur la base de l'origine sociale entre les Frères. Un noviciat d'un an au moins est nécessaire pour devenir Frère. Le noviciat permet d'éprouver la volonté du candidat avant qu'il prononce ses vœux et de lui apprendre ce que doit savoir un Frère.

Les Frères Chevaliers portent une cotte d'armes blanche sur laquelle est brodée la Croix de Blandine (ci-contre) en noir au niveau

du cœur, et un manteau noir à capuche par-dessus. Leurs cheveux sont coupés ras ou parfois au bol pour faciliter le port du heaume, et ils ne doivent jamais être trop glabres. Les Frères Chapelains portent la tonsure et sont entièrement vêtus de noir, la Croix de Blandine étant brodée d'or au niveau du cœur également. Enfin les Frères artisans portent une simple robe de bure et la tonsure.

Certains membres de l'ordre sont prêtres-templiers, mais ils sont néanmoins forcément soit Frère Chapelain soit Frère Chevalier. Outre ces trois grandes catégories il existe un grand nombre de titres établissant des fonctions et des grades hiérarchiques au sein de l'ordre. On s'est inspiré pour nombre de ces titres de la hiérarchie de l'Ordre du Temple telle qu'elle était avant sa destruction par Philippe le Bel.

À chaque titre de Maître ou de Frère supérieur correspond un sceau (porté en général en chevalière) indiquant la fonction de ce titre, et lui permettant de conférer une valeur officielle à un écrit quelconque en y apposant son sceau. Pour les communications avec l'extérieur, un Frère appose toujours le sceau de l'Ordre en plus (nettement plus gros, et qui ne tiendrait pas monté sur une chevalière), qui comporte la croix de Sainte Blandine entourée par la devise de l'Ordre. Les sceaux ont des dessins codés selon la symbolique interne de l'Ordre, parfois adjoints des initiales du nom du Frère, mais jamais de ses armoiries d'origine, même s'il est noble.

Certains de ces titres sont réservés à certaines catégories de Frères (données entre parenthèses):

Grand Maître (chapelain, chevalier) Il est la tête de l'ordre. Ce titre revient traditionnellement au maître de la baillie de Colonia, qui est aussi l'évêque du diocèse correspondant, mais il est en principe désigné par élection entre les maîtres de baillie. Le Grand Maître a le pouvoir d'imposer ses décisions à toutes les baillies, qu'il ait ou non l'accord des maîtres de baillies. Son sceau, unique dans l'ordre, représente une jeune fille assise à côté d'un lion. Sa chevalière est un objet magique transmis de Grand Maître en Grand Maître depuis la fondation de l'Ordre.

Maître de baillie (chapelain, chevalier) Les baillies correspondent à des subdivisions du territoire où l'ordre est installé. Une baillie correspond souvent au diocèse de l'endroit et rassemble plusieurs commanderies. Une commanderie est un monastère, en général fortifié, qui accueille parfois jusqu'à 500 frères, et est souvent entouré de terres appartenant à l'Ordre et placées sous l'autorité suprême du maître de baillie, lequel est désigné par le Grand Maître parmi les Frères Commandeurs de la baillie et est censé le représenter auprès de ceux-ci. Le sceau d'un maître de baillie porte les initiales du nom de la baillie et une main de justice (comme celle qu'on voit sur les sceptres royaux).

En dessous du Grand Maître et des maîtres de baillies on trouve les Frères Supérieurs, c'est-à-dire les titres qui confèrent à un Frère une autorité permanente sur les autres frères de sa commanderie, mais aussi la charge de transmettre le message, le savoir et les compétences de l'ordre aux novices, ainsi que de limiter leur curiosité si besoin est.

Commandeur (chapelain, chevalier) C'est l'équivalent de l'abbé cité dans la règle de Saint Benoît. Dans chaque commanderie, un Frère Commandeur est désigné par le maître de baillie, et c'est lui qui attribue les titres de Frères Supérieurs au sein de la Commanderie, sauf celui du Censeur. Le commandeur est le suzerain de la commanderie et des terres qui éventuellement en dépendent. À ce titre il rend la justice laïque de la même manière qu'il règle la vie religieuse des Frères. Il est donc à la fois une autorité spirituelle et temporelle. Le sceau du Commandeur comporte les initiales du nom de la commanderie et le dessin d'une tour.

Censeur (chapelain) Ce titre est attribué par élection entre les Frères Chapelains de la commanderie et un commandeur ne peut être aussi le censeur d'une commanderie. Le Censeur a une autorité morale sur le fonctionnement de la commanderie qui est censée contrebalancer le pouvoir du commandeur, si jamais celui-ci est corrompu par son pouvoir temporel. Il est le garant du salut des Frères et peut en appeler au Maître de Baillie voire au Grand Maître pour faire destituer le commandeur. Il est le plus souvent celui qui entend les autres Frères en confession et celui qui officie. Son sceau porte un livre fermé.

Essentialiste (chevalier) Ce titre revient à celui qui a la charge du laboratoire d'alchimie. Toutes les commanderies ont un laboratoire car l'ordre fait grand usage de l'alchimie dans sa lutte contre morts-vivants, nécromants etc... Le Frère Essentialiste dirige le laboratoire et forme les autres Frères à l'alchimie, choisissant lui-même ceux qui l'assisteront dans ses préparations quotidiennes. L'essentialiste est aussi chargé d'apprendre aux novices ce qu'ils doivent savoir sur les créatures monstrueuses, surtout en ce qui concerne leur utilisation alchimique. Parmi les secrets alchimiques maîtrisés par l'ordre on compte **le meshain et les homoncules**. Son sceau représente un serpent en spirale.

Apothicaire (chapelain, chevalier) L'apothicaire a la charge de collecter et conserver les simples dont les médecins de l'ordre auront besoin. Les Frères chapelains ont tous des compétences en médecine et en chirurgie, ils ont donc besoin d'une réserve conséquente de simples et drogues, afin de faire soigner les combattants mais aussi ceux qui viennent demander asile (contre rétribution si la personne en a les moyens). L'apothicaire est donc essentiel, bien que dans certaines commanderies il soit aussi l'Essentialiste. L'apothicaire a aussi en charge les antidotes et les poisons de la commanderie, et c'est une fonction essentielle. Seul le commandeur peut exiger de lui qu'il donne un poison, car l'ordre condamne l'usage du poison. Mais les voies du Seigneur sont parfois si complexes qu'il faut apprendre à connaître le Mal. Son sceau porte une serpe.

Morticide (chevalier) Le Frère morticide a en charge la transmission du savoir concernant les morts-vivants. Il apprend aux novices à reconnaître les morts-vivants, quelles sortes existent, comment les détruire, comment trouver leurs points de rupture (ce qui correspond en termes techniques à la compétence "connaissance des morts-vivants" à haut niveau). Il leur enseigne également comment résister à la magie nécromantique et même à l'énergie négative, ce qui se traduit par les facultés particulières de l'ordre. Son sceau porte une tête de mort.

Mage (chapelain) Les commanderies n'ont pas en général de Frère mage. Les mages n'obéissent à aucun commandeur et sont placés sous l'autorité directe du Maître de la baillie de Sainte-Volonté (cf. *Sainte-Volonté*). Cette baillie correspond au diocèse de Sainte-Volonté, lequel est en pratique réduit à la forteresse uniquement. Mais au sein de cette forteresse cohabitent de nombreux ordres réguliers chrétiens, et on y trouve même des angélistes hassidim ou musulmans. L'ordre a peu de Frères mages, et les utilise pour des missions particulières. Ils sont angélistes pour la plupart et de ce fait le sceau d'un Frère mage représente toujours un ange aux ailes déployées.

En-dessous des Frères supérieurs on trouve les Frères mineurs, qui sont des titres conférant une autorité purement fonctionnelle sur les autres Frères. Leur titre est apparent par une broderie spéciale sur leur habit, en-dessous de la Croix de Blandine.

Gonfanonnier (chevalier) C'est le chevalier chargé de porter le gonfanon, c'est-à-dire l'étendard de l'ordre lorsque les chevaliers d'une commanderie se déplacent. Le gonfanon ayant une fonction sacrée et un pouvoir magique, c'est un rôle essentiel considéré

comme un grand honneur pour celui à qui il échoit. Le gonfanonnier porte une broderie représentant un lion.

Sénéchal (chevalier, de métier) C'est un rôle subalterne mais essentiel: le sénéchal gère tous les aspects matériels et financiers de la commanderie. Il en est le trésorier et le gérant. Le sénéchal porte une broderie représentant une clef.

Maréchal (chevalier, de métier) Le maréchal est en charge des chevaux, et notamment de leurs ferrures. Il est aussi un peu le vétérinaire de la commanderie. Il porte une broderie en forme de fer à cheval.

Sergent (chevalier) Les sergents constituent les officiers de la commanderie. Chacun a en charge un escadron de chevaliers. Ils portent une broderie en forme de dague.

Vie d'une commanderie

La vie quotidienne d'une commanderie est rythmée par les diverses corvées qui sont réparties entre les Frères selon leurs compétences, par les entraînements militaires pour les Frères chevaliers et les séances d'étude pour les Frères chapelains, et les tâches spécifiques aux différents titres cités plus haut. Les tâches les plus viles sont en général du ressort des novices, et des serviteurs si la commanderie est assez riche pour cela. Les chapelains n'ayant pas de fonction précise consacrent le plus clair de leur temps à la lecture, l'enluminure et la rédaction de divers ouvrages, pas nécessairement religieux.

La journée est rythmée par les prières et la messe quotidienne selon l'ordre suivant:

Matines (minuit)
 Laudes (4h)
 Prime (6h)
 Messe (variable)
 Tierce (9h)
 Sexte (midi)
 None (15h)
 Vêpres (17h)
 Complies (au coucher)

Comme la règle de Saint-Benoît le précise, deux repas quotidiens sont servis. Les plus grandes commanderies, comme celles qu'on trouve en *Adria*, sont de véritables petites villes fonctionnant de manière autonome, et qui accueillent souvent une population laïque, en général séparée de la communauté monacale. Certaines commanderies ont des vergers, ou une brasserie ou encore une fromagerie... ou une quelconque activité artisanale. Les moines ne restent guère inactifs, car l'oisiveté est mère de tous les vices.

Alchimie

L'ordre utilise les ressources de l'alchimie contre les morts-vivants avec une dextérité qui les a rendus particulièrement efficaces, et assure la survie de la Principauté d'Ergiçan face à la Garde de Fer du Pays Maudit. Ils utilisent notamment (cf. *Alchimie* pour une description des effets de ces composés alchimiques) :

- de la poudre de tilapia nilotica mélangée à des épices pour être conservée plus longtemps. Moins fraîche, elle est moins efficace.
 - des barres de sodium métallique conservées dans des étuis de cuir pour les protéger de l'humidité.
 - de l'aqua strega.
- et des pieux de bois d'ébène forts utiles contre les chevaliers-vampires de la Garde de Fer.

SERPENT (Ordre du)

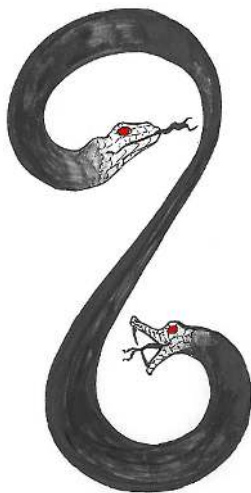
Voir aussi Titans et Titanides, Io, Anges, la langue Angélique, Peuple-Fée

Ordre de Chevalerie

Compétences favorisées : connaissance des dragons, alchimie

Faculté : Parler-Dragon, Sensibilité à la magie

Restriction : Code d'honneur curète



L'Ordre du Serpent est l'un des plus anciens ordres de chevalerie existants. Son origine remonte à l'Âge d'Or. Fondé par les Curètes, les hommes chargés de veiller sur Zeus et de le protéger de son père Cronos, l'Ordre se consacre depuis à l'extermination des Titans et de leurs descendants. Ils sont connus plus généralement comme des tueurs de Dragons ou de créatures faériques. Depuis la disparition de l'Ordre du Griffon, les Chevaliers du Serpent sont les derniers à se vouer à la destruction des Dragons et de tout ce qui leur est associé: des Sorciers d'Io aux Chevaliers Sangdragons.

Ayant par le passé connu ses heures de gloire, l'Ordre n'est plus que l'ombre de lui-même. Privé de terres depuis la chute de son ultime cité fortifiée du Mont Ida, l'Ordre n'existe plus qu'à travers quelques Chevaliers errants, servant de mercenaires à qui souhaite se débarrasser de quelque Titanide trop dangereux. Mais ces derniers Chevaliers sont sans doute les plus habiles qui soient dans l'art de tuer un Dragon.

Le code d'honneur curète est sans nul doute l'un des plus vagues qui soient. Le seul interdit clair qu'il mentionne est le suivant : un Chevalier ne peut pas avoir de lien sacré à une divinité quelconque. Il ne peut être Prêtre, ni Prêtre de la Mort, ni Druides ni



Runenmeister. Les Curètes furent les protecteurs de Zeus aussi leurs héritiers s'estiment-ils supérieurs à la fonction religieuse. Ils veillent à ce que l'Âge d'Or ne revienne jamais mais ne soumettent pas leurs actions à la volonté divine, du moins pas directement. Ils ne peuvent cependant pas non plus être athées, et nombre d'entre eux pratiquent une religion. Peu de gens s'intéressant à l'Âge d'Or, et moins encore cherchant à le faire revivre, les Chevaliers du Serpent ont finalement peu à faire de ce point de vue. Leur seul ennemi naturel est l'Ordre *Sangdragon*, dont ils savent que le fameux "Grand Dessein" est précisément de recréer l'Âge d'Or. Par ailleurs leur réputation de "tueurs de dragons" leur attire régulièrement l'inimitié des Disciples de *Keridwenn* et des *Barons Mestiviers*.

Fondé bien avant l'apparition d'Épersonai, l'Ordre du Serpent enseignait à ses membres une magie antique très destructrice pour les Xoas (cf. *Titans et Titanides*), qui se retrouve aujourd'hui dans des pouvoirs qui ne sont plus que l'ombre de ce qu'ils furent. L'histoire secrète de l'Ordre nous apprend qu'il fut à l'origine de la fin de l'Âge d'Or, du déclin des Titans dans Terre Seconde, et de la quasi-disparition des Titanides au moment de l'apogée des deux nations ennemies qu'étaient le Royaume de Dieu et de l'Empire Hyrcan. Après l'an 0 qui vit leur chute, les Titanides réapparurent et ce qui restait de l'Ordre fut incapable de les en empêcher.

L'Ordre du Serpent a toujours été son propre maître, à la manière des Chevaliers Teutoniques dans les Pays Baltes. Sans référence religieuse, il était gouverné par le Basileüs, un roi élu à vie par l'élite de l'Ordre, et assurait son pouvoir grâce aux populations qui lui étaient soumises. Le Basileüs (sans rapport avec la créature chthonienne du même nom) était secondé par une hiérarchie complexe dont il ne reste aujourd'hui plus rien. La transmission du savoir se fait de manière informelle et individuelle, de maître à disciple lorsqu'un Chevalier s'attache un Écuyer, c'est-à-dire une personne déterminée à être initiée à ces secrets. Cette absence de référence commune entraîne une lente déperdition du savoir. On décrira ici ce qui reste des traditions du peuple disparu des Curètes, et les facultés auxquelles aurait accès aujourd'hui un Chevalier de cet ordre initié de cette manière.

Contrairement à d'autres ordres comme celui des *Œuvriers de l'Apocalypse* les Enfants d'Amalthée (comme ils aiment à se désigner eux-mêmes, en référence à la chèvre Amalthée qui fut la nourrice de Zeus enfant) ont accès à toutes leurs facultés particulières, décrites ci-dessous, mais leur puissance est étroitement liée au niveau du Chevalier, noté ici n. Parmi les pouvoirs ci-dessous, ceux qui sont d'usage instantané ne nécessitent aucune composante verbale ni somatique et n'occupent qu'un unique segment d'action. Enfin ces pouvoirs furent créés pour combattre les Titanides et plus particulièrement les Dragons, mais ils sont également efficaces sur les *Anges*, c'est-à-dire sur les xoas créées, et certains sont même efficaces contre la magie naturelle en général.

Τὸ γὰρ αὐτὸ νοεῖν ἐστίν τε καὶ εἶναι. (Car le pensé et l'être sont une même chose - Parménide)

C'est un pouvoir actif en permanence qui permet de résister plus efficacement à toute magie naturelle, mais aussi à la sorcellerie d'Io lorsqu'elle utilise le pouvoir d'une xoa pure, épanouie ou non, ou à la magie *angélique*, lorsqu'elle utilise le pouvoir d'une xoa créée. Cela inclut notamment les pouvoirs des dragons, des démons, des diables, des ténébrides, des anges et du peuple-fée. Le Chevalier dispose donc en permanence d'un +n+ego à ses jets de résistance contre la magie naturelle et a une résistance à la magie de 5n% (majorée à 90%) contre la magie naturelle.

Πόλεμος πάντων μὲν πατήρ ἐστι (La guerre est mère de toute chose - Héraclite)

C'est un pouvoir actif en permanence qui confère au Chevalier un bonus de +n+ego à tous ses jets de combat (attaque, parade, esquive et dégâts) contre un Titanide ou un Ange quelconque, et lui permet également d'ignorer les invulnérabilités éventuelles de son adversaire (comme l'invulnérabilité aux armes normales du peuple-fée etc...).

Ὡς θαλάμειμα Κουρήτων ζάθεοί τε Κρήτας Διογενέτορες Ξναυλοι (Ô demeure secrète des Curètes, grottes divines de la Crète, où naquit Zeus - Euripide)

Ce pouvoir d'usage instantané agit comme une *Dissipation* ou un *Désenvoûtement* à l'encontre de toutes les évanescences issues de la magie naturelle provenant d'une xoa pure ou créée, ainsi que de la sorcellerie d'Io lorsqu'elle utilise le pouvoir d'une xoa pure, épanouie ou non, ou de la magie *angélique*, lorsqu'elle utilise le pouvoir d'une xoa créée. La force de ce pouvoir est qu'il a toujours un pourcentage fixe de réussir, égal à 3n% d'une part, et d'autre part peut être réutilisé à volonté en cas d'échec. Le chevalier peut l'utiliser n fois entre deux périodes de sommeil (longues d'au moins une heure). Ce pouvoir peut également être utilisé comme une *Double-Vue* particulière ne révélant que ce qui a trait aux xoas et à la sorcellerie d'Io. En ce cas sa réussite est automatique (même la résistance à la magie ne s'applique pas).

Ὅτι θεοῖσιν ἐχθρός εἰμι. οὐκ ἐλότως; (Car je hais les Dieux, n'est-ce pas juste? - Aristophane)

Ce pouvoir est sans nul doute le secret le plus envié des Enfants d'Amalthée : accessible à partir du niveau 10, il fait d'eux des êtres immortels. Ils peuvent être tués comme n'importe quel être humain, mais ne vieillissent plus et n'ont plus besoin de se nourrir, ni de respirer, ni de dormir. Ils perdent toutes leurs affinités dites "de l'Âme Nue" (notamment leur affinité Vie). Ils seront identifiés comme des créatures magiques à forme humaine et seront traités comme tels du point de vue de la mécanique du jeu. Cela implique notamment qu'ils peuvent faire usage de leurs pouvoirs magiques tout en portant une protection de métal à la tête, puisqu'ils ne sont plus mortels. De plus, et ce pouvoir est particulièrement redoutable en raison de cela, ils deviennent, comme de nombreux immortels, invulnérables aux attaques provenant d'armes normales. Seules des armes magiques ayant le pouvoir de toucher n'importe quelle catégorie d'immortel indépendamment de ses immunités seront efficaces ou des armes magiques spécifiquement conçues pour tuer des Chevaliers du Serpent.

Alchimie du Serpent

Il s'agit d'un ensemble de techniques alchimiques qui ne relèvent pas de la magie naturelle en elles-mêmes mais sont en pratique inutilisables sans un pouvoir particulier des Enfants d'Amalthée associé à ces pratiques alchimiques. L'Alchimie du Serpent se pratique d'abord à l'issue d'une observation d'une xoa non-épanouie visée en particulier, de manière similaire à la Dracomachie de la Légion Médicastre des *Sangdragons* (laquelle s'inspire d'ailleurs de cette technique, d'où le terme "Seuil du Serpent" utilisé dans les traditions des Médicastes). Le temps d'observation sera d'autant plus long que la xoa concernée sera puissante, et il implique que le Chevalier soit en position de voir physiquement sa proie. Certains Chevaliers ont ainsi observé d'anciens dragons des années durant.

À l'issue de cette observation le Chevalier a acquis une connaissance suffisante de la xoa de sa proie pour créer alors ce qu'ils appellent les **venins alchimiques**. Ces venins sont en pratique des substances à base de camphre et de sang de griffon dont la

composition varie selon la xoa visée et ne seront efficaces que contre celle-ci. Tous les alchimistes savent faire du poison à base de sang de griffon afin d'affaiblir la xoa des dragons en général, mais leurs effets sont hautement aléatoires et de plus les victimes ont droit à un jet d'encaissement, ce qui en pratique les rend à peu près inoffensifs contre les Titanides les plus puissants.

En revanche les venins alchimiques n'autorisent aucun jet d'encaissement, et la résistance à la magie sera réduite de 2n% contre eux, où n est le niveau du Chevalier les ayant préparés. Leur action (à la fois insinuative et ingestive) est particulièrement pernicieuse : ils déplacent et immobilisent la victime sur un nœud particulier de sa xoa, limitant ainsi ses pouvoirs. L'une des stratégies les plus classiques est par exemple d'amener un Titanide à prendre une forme affaiblie, par exemple une forme humanoïde pour un Dragon, et de l'y maintenir en le circonscrivant à un nœud non-adjacent à l'Antre de sa Xoa. On raconte ainsi qu'un Chevalier parvint à tuer un Dragon d'Eau en le jetant à l'eau alors qu'il était sous forme humaine... forme humaine qui avait besoin de respirer pour vivre mais ne savait pas nager! Savoureuse ironie diversement appréciée. Notez cependant que l'effet de ces venins est provisoire et se dissipe de lui-même au bout de n heures, mais cela suffit amplement pour se noyer.

Outre le sang de griffon, le camphre est nécessaire car cette substance a une affinité naturelle avec les xoas pures, de plus elle est si attirante pour les dragons qu'elle peut les inciter à consommer le venin de plein gré si le Chevalier a de la chance. Sinon diverses substances seront nécessaires selon la xoa visée, au gré du despotisme éclairé du MJ... L'Alchimie du Serpent est un art antique qui prend sa source dans le poison que Zeus utilisa pour faire régurgiter son père Cronos et libérer ses enfants qu'il avait dévorés. C'est une quête mystique qui ne peut être engagée à la légère. Il arrive d'ailleurs fréquemment que le Chevalier se borne à créer le venin, et confie à d'autres le soin de le faire avaler par le Titanide visé ou de le mêler à son sang. On les paie déjà des sommes considérables pour cela.

SERPENT-AZUR (École des Hauts-Arts de)

Voir aussi Norrenwelt

Fondée en l'an 600 de la Chute, l'École des Hauts-Arts de Serpent-Azur est une école de magie unique en son genre, car elle ambitionne d'enseigner les neuf langues enchantées, faisant fi des différents interdits qui frappent certaines d'entre elles. Située sur une île désolée dans la baie de Kristania, capitale du Norrenwelt, Serpent-Azur fut fondée par Clarensia de Valois, aristocrate orgètte venue trouver au sein de ce royaume barbare d'une culture si éloignée de la sienne l'anonymat dont elle avait besoin. Car il ne s'agit pas seulement pour Clarensia d'enseigner les neuf langues enchantées, mais ni plus ni moins que de retrouver le chemin de la langue véritable d'Épersonai. Selon elle c'est un ouvrage qui prendra plusieurs générations et par conséquent exige de former dès à présent les futurs maîtres des futurs maîtres de ceux qui auront peut-être une chance de transcender les différences entre les neuf filles de la langue véritable pour s'élever vers celle-ci. Clarensia n'a donc pas agi taradée par un désir de puissance personnelle, mais animée par une volonté d'ouvrir la voie vers un nouvel âge de la magie.

L'île de Serpent-Azur elle-même n'est qu'une lande désolée et hostile, impropre à l'agriculture, sur laquelle presque aucun arbre ne pousse. Elle n'accueille que l'école et un petit village de pêcheurs comptant à peine 300 âmes appelé Verloren, où les embarcations en provenance du port de Kristania accostent pour ravitailler l'école et faire la navette avec le continent.

L'école elle-même est située non loin de Verloren : c'est une imposante citadelle double aux murs blancs, flanquée de tours massives, avec coulœuvrines, créneaux, meurtrières etc... comme si l'Archimage du Norrenwelt s'attendait à ce qu'on en fit le siège. Elle se compose de deux forteresses reliées l'une à l'autre par une sorte pont de pierre. La forteresse la plus grande, surnommée par ses élèves "le Bagne" accueille les élèves et les cours, et l'autre, surnommée "le Guêpier" accueille les appartements privés de l'Archimage ainsi que des appartements secondaires à l'intention des Maîtres de l'école. Le Bagne est essentiellement un simple mur d'enceinte à l'intérieur duquel on peut trouver les locaux des huit chambres qui ont été ouvertes à la fondation de l'école ainsi qu'un bâtiment central servant de lieu d'enseignement commun, de cantine et de bibliothèque. Chaque chambre est réservée à l'enseignement d'une magie du Verbe en particulier, et est à sa manière une petite forteresse, adaptée au caractère et aux origines de la langue enchantée qui y est enseignée.

L'école est elle-même protégée par Azur un dragon d'eau attaché à l'Archimage, on l'explique dans le paragraphe concernant Serpent-Azur de l'article *Norrenwelt*, mais également par d'innombrables glyphes de protection magique, dont le pouvoir est soutenu par tous les maîtres de l'école. De plus Clarensia a utilisé ses pouvoirs de magicienne-géomètre pour isoler l'école des dimensions démoniaques qui l'entourent, empêchant de ce fait toute forme d'affusion entre l'école et l'extérieur, dans les deux sens. Une partie de l'école est en pratique située dans les dimensions démoniaques, mais isolée du reste. Il existe quelques passages cependant dans la Chambre Cramoisie qui enseigne la langue démoniaque, pour les... travaux pratiques, mais ils sont étroitement surveillés.

Les huit Chambres

Elles ne sont plus que sept depuis la guerre contre l'Arlidh en 632 au cours de laquelle la Chambre du Loup, qui enseignait la langue runique, fut détruite avec son unique maître (un ancien druide arlidhien d'ailleurs) et ses quelques élèves. Mais Clarensia de Valois n'a certainement pas renoncé à la réouvrir un jour ni à en ouvrir une neuvième à l'intention de la langue aveugle, accomplissant ainsi sa grandiose ambition d'enseigner les neuf magies du verbe en un même lieu, au mépris des interdits qui en



frappent certaines.

Chaque Chambre est dirigée par un Bâtonnier, qui est le premier de ses maîtres d'une part mais est surtout responsable vis-à-vis de Clarensia de tout ce qui se passe au sein de la Chambre. Le Bâtonnier dispose en pratique d'une large autonomie, et peut notamment exercer un droit de veto sur l'admission d'un maître ou élève, tant qu'il est en poste... Cette organisation est calquée sur celle des trois prestigieuses écoles orgètes (la Pericolosa, la Misericordia et la Traverse; cf. *Orgia*), puisque Clarensia de Valois fut elle-même l'élève de la Pericolosa. Elle reprit même à son compte le titre de Didascale, c'est-à-dire de Maître suprême de l'école, nommant et révoquant les Bâtonniers et disposant d'un pouvoir à peu près absolu sur l'école et son fonctionnement.

Chaque élève à son admission se voit orienté vers l'une des sept chambres actuellement en service, soit sur décision de Clarensia elle-même (qui prend le temps d'accueillir personnellement chaque élève), soit sur sa demande ou celle de sa famille, dans le cas où il s'agit d'un élève dont la scolarité est payée à son arrivée. Durant les quelques instants où la Didascale rencontre l'élève, elle l'observe de ses yeux bleus étonnamment perçants et évalue son caractère à sa manière, faisant usage de sortilèges connus d'elle seule, afin de déterminer laquelle des sept langues enchantées enseignées à Serpent-Azur aujourd'hui lui conviendra le mieux. Plus de la moitié des élèves de Serpent-Azur furent ainsi orientés à leur arrivée, et c'est peut-être ce qui explique l'exceptionnelle efficacité de l'enseignement de cette école : plus de la moitié des élèves de Serpent-Azur deviennent mages à part entière, alors que les meilleures écoles de magie de Terre Seconde (les Ombrages en Arseterre et les trois écoles orgètes) culminent péniblement à un tiers de réussite les bonnes années, et qu'un taux de réussite jugé acceptable tourne plutôt en général autour d'un quart. L'apprentissage de la magie est particulièrement rude et peu encourageant. Clarensia elle-même attribue sa réussite au soin qu'elle porte à l'orientation des élèves qui suivent ses conseils : *"La plupart des écoles de magie n'enseignent que la langue draconique, et parfois les deux autres arts francs, mais nombre d'enfants doués pour la magie le sont pour les six autres arts. Serpent-Azur réussit là où d'autres échouent car elle ne cherche pas à faire des mages draconistes d'enfants doués pour l'art ténébreux."* On peut nuancer cette idée en remarquant que Clarensia est souvent obligée d'aller à l'encontre de sa propre opinion pour satisfaire le désir d'une famille de voir son enfant apprendre telle langue enchantée plutôt qu'une autre.

Quoi qu'il en soit, chaque élève est revêtu à son admission d'une tunique grise sur laquelle est brodé le serpent bleu servant d'emblème à l'école. Il porte également une ceinture de tissu nouée à sa taille dont la couleur indique la chambre à laquelle il appartient. La durée de l'enseignement varie selon les langues et les individus : un élève ne quitte l'école avec le titre de mage que si le Bâtonnier estime qu'il le mérite. On remet alors au jeune mage un bâton d'argent sur lequel est gravé son non ainsi que le sceau de l'école garantissant son titre. Le bâton est de plus souvent enchanté par la langue concernée.

Si architecture et topologie varient considérablement d'une Chambre à l'autre, chacune contient toujours les cellules des élèves (toutes individuelles), les salles et laboratoires servant à l'enseignement ainsi que les quartiers réservés aux Maîtres.

Chambre pourpre

Magie du verbe enseignée : langue draconique

Couleur : pourpre

Bâtonnier : Maître Ludwig von Harz

Autres Maîtres : Maître Gherart von Adlersauge - Maître Parsifal Goldberg - Maître Giovanni di Lampedusa - Maîtresse Orsetta Caligari - Maîtresse Dynhayl von Lodoß

D'après le census du 1er janvier 633 la Chambre Pourpre compte 98 élèves, c'est-à-dire qu'elle accueille à peu près la moitié des élèves de l'école toute entière. Elle est l'unique chambre qui compte plusieurs maîtres, les autres se contentant du Bâtonnier, parce que leurs élèves sont peu nombreux mais surtout parce qu'il y a peu de mages capables d'enseigner une autre langue que le draconique.

a Chambre pourpre se présente sous la forme d'un élégant manoir de style orgète (c'est-à-dire proche d'un palais vénitien dans la vraie vie, mais sans eau autour). Elle contient les cellules des élèves (toutes individuelles), les salles et laboratoires servant à l'enseignement ainsi que des quartiers réservés aux Maîtres.

Trois de ses Maîtres (dont le Bâtonnier) faisant partie de la noblesse norrienne (Maître Ludwig von Harz, Maître Gherart von Adlersauge et Maîtresse Dynhayl von Lodoß), la Chambre Pourpre jouit d'un indéniable prestige auprès de la bourgeoisie urbaine et des métayers un peu plus instruits que la moyenne qui l'envisagent comme une voie de promotion sociale. Les Mages issus de la Chambre Pourpre acquièrent souvent un statut privilégié au service de la noblesse voire même sont élevés eux-mêmes au rang de Margrave après avoir pacifié un domaine mal contrôlé grâce à leurs pouvoirs.

Serpent-Azur accueille beaucoup d'étrangers qui quittent le Norrenwelt après leurs études, mais depuis la fondation de l'École la Chambre Pourpre a formé une petite classe de mages draconistes qui exercent un peu partout dans le royaume à des degrés divers d'importance. L'un d'entre eux est d'ailleurs devenu Maître à Serpent-Azur : il s'agit de Parsifal Goldberg, simple fils d'artisans de Kristania et l'un des premiers élèves de l'École, il en est devenu l'un des Maîtres après une carrière mouvementée dans le cadre de la colonisation du nord du pays. Maître Giovanni di Lampedusa et Maîtresse Orsetta Caligari quant à eux sont orgètes comme la Didascale et l'ont accompagnée dans son exil, attirés par son dessein grandiose.

Chambre cramoisie

Magie du verbe enseignée : langue démoniaque

Couleur : noir

Bâtonnier : Maître Théophile Manassé

Aucun autre Maître

Comptant 22 élèves au 1er janvier 633, la Chambre cramoisie (au sens obsolète de rouge très sombre) forme en principe démonologues et démonistes, sur les ordres de la Didascale elle-même. La formation est d'abord axée uniquement sur la langue démoniaque elle-même. Le choix de devenir démoniste ou non, c'est-à-dire d'accueillir en soi un démon-reflet, est celui de l'élève seul. Maître Manassé étant lui-même démoniste, il influence naturellement ses élèves en ce sens, et bien peu d'entre eux quittent Serpent-Azur en tant que démonologues.

À l'origine Hassid (comme son nom de famille l'indique) d'Al-Chams Maître Théophile Manassé a un caractère enjoué et caustique. Les intrigues de Serpent-Azur et du Norrenwelt l'amuse beaucoup et il y prend part parfois pour le plaisir du jeu, sans forcément chercher d'intérêt personnel, cédant ainsi à son goût immodéré pour le Chaos. Son apparence est assez mémorable : il a de longs cheveux noirs, des yeux d'un bleu glacial, des fines veinules noires aranéennes autour de sa bouche et une sorte d'anneau incrusté dans le front, perpétuellement infecté, ce qui chez lui ne correspond à aucune recherche esthétique mais tout simplement à l'accroissement des branches Nergal et Namtarou de son pentacle personnel.

Issu d'une famille de démonologues au service du Calife d'Al-Chams, il a décidé de quitter s'exiler pour devenir démoniste. Il s'appelait Mordecai Manassé à la naissance mais renonça à son prénom hassid par aversion pour sa culture d'origine et prit celui de



Théophile par goût de l'ironie. Il a un mépris consommé pour Liakhim von Krolok, le Bâtonnier de la Chambre des cendres, et pour la nécromancie en général. Bien qu'ayant élevé son fils Pythagore pour en faire un démoniste, celui-ci a justement choisi d'entrer dans la Chambre des cendres pour devenir nécromant, sur les conseils de la Didascale. Comme on peut s'en douter, cela conduit à une situation tendue, d'autant plus que Maître von Krolok poussa le vice jusqu'à faire de Pythagore Manassé son assistant. Maître Manassé est par ailleurs un mage démoniste de niveau 20 et son pentacle est orienté selon la répartition suivante : Tiamat 25, Ereshkigal 18, Bêlit-Séri 52, Nergal 34 et Namtarou 49 (cf. *la langue démoniaque* pour plus de détails).

En tant que bâtiment, la Chambre Cramoisie est invisible à l'œil profane car elle se situe essentiellement dans les dimensions démoniaques. On ne voit d'elle qu'une esplanade sur laquelle sont érigés cinq colonnes de pierre noire, recouvertes de runes démoniaques et disposées en cercle comme les sommets d'un pentagramme régulier.

L'intérieur lui-même de la Chambre ressemble à un immense palais sans fenêtre, aux plafonds démesurément hauts, parcouru d'immenses salles le plus souvent quasiment vides de tout mobilier, aux murs blancs décorés de bas-reliefs et de gravures illustrant l'infinité diversité des Abysses et la turbulente et dramatique histoire des *Kazaky*, les premiers hommes qui utilisèrent la langue démoniaque, et l'antique conflit qui opposa Iermolaï, le créateur de la langue démoniaque, à la fameuse sorcière Baba Yaga. Les cellules de la Chambre cramoisie sont sans conteste les plus grandes qui soient à Serpent-Azur, mais l'absence d'ouverture vers l'extérieur suscite en fait un oppressant sentiment de confinement, propre selon Maître Manassé à stimuler l'ardeur au travail des élèves, car comprendre la topologie non-euclidienne des dimensions démoniaques est une manière de quitter la Chambre pour en sortir et accéder à un dehors qui ressemble à des montagnes recouvertes d'une magnifique forêt figée dans un éternel

automne flamboyant de couleurs baigné de la lumière magique d'une fin d'après-midi ensoleillée. Ce lieu enchanteur n'est cependant qu'une seconde cage, car l'accès aux espaces infinis des dimensions démoniaques est clos par les enchantements de magie géométrique de la Didascale elle-même, sauf au niveau de passages réservés contrôlés par Maître Manassé lui-même.

Chambre des cendres

Magie du verbe enseignée : langue nécromantique

Couleur : gris

Bâtonnier : Maître Liakhim von Krolok

Aucun autre Maître

Comptant 21 élèves au 1er janvier 633, la Chambre des cendres est en quelque sorte la rivale de la Chambre cramoisie, autant de par son importance équivalente que par la traditionnelle inimitié qui règne entre les praticiens de l'art des ténèbres et ceux de la langue des morts, que les deux Bâtonniers renforcent d'une considérable animosité personnelle. Les élèves des deux Chambres ont l'habitude d'échanger des mauvais coups aux conséquences parfois dramatiques en matière d'exutoire à la dureté de leur apprentissage.

Bien que techniquement vivant, Liakhim von Krolok présente tous les stigmates de ceux qui pratiquent la nécromancie à trop haute dose : un teint de lépreux, des cheveux prématurément gris et une maigreur inquiétante. Son origine est un vrai mystère et pour cause, puisqu'il est en fait né à Enclose. Il est issu d'une famille patricienne arse d'origine norrienne (d'où son nom de famille germanique). Comme tous ceux qui quittent Enclose il n'a de celle-ci que des souvenirs vagues et imprécis, mais ne compte nullement partager le peu qu'il en sait et son origine est un secret bien gardé, ignoré même de la Reine Hildegarde, pourtant arse elle-même. Son apparence est d'ailleurs tout autant liée à la fameuse maladie de l'Acescence qui frappe tous ceux qui ont trop longtemps vécu dans les vapeurs empoisonnées d'Enclose, qu'à sa pratique de la nécromancie, qui de ce fait lui sert d'alibi.

En tant que bâtiment, la Chambre des cendres en fait une petite pyramide de granite sombre sans d'autre ouverture qu'une imposante double porte en argent massif. Elle est l'opposé de la Chambre cramoisie dans la mesure où les locaux en sont extrêmement exiguës. Le Bâtonnier, Maître von Krolok, le voulut ainsi afin d'inciter ses élèves à chercher l'évasion et les grands espaces dans les univers immatériels imaginaires auxquels la nécromancie s'intéresse : le *Monde des Rêves* et surtout la *Douat*. Un fait moins connu est que les quartiers du Bâtonnier conduisent à des souterrains abritant deux secrets que même la Didascale ignore.

Le premier est la présence des corps réanimés des quarante Rois Tortionnaires (cf. *Hycéniaä*) que Maître von Krolok alla chercher jadis dans leur tombeau, la fameuse Prison de Bethmen, dans la lointaine contrée d'Hycéniaä. Les Rois Tortionnaires étaient de puissants démiurges, mais leur contrepartie revenante ne peut évidemment l'être. Ce sont néanmoins de très puissants morts-vivants au service d'un mage ambitieux. En effet, Maître von Krolok caresse l'ignominieux dessein de renverser le pouvoir de la Didascale mais également de faire du Norrenwelt une nation reposant sur le pouvoir de la nécromancie comme le *Pays Maudit* voisin, avec qui il entretient des contacts secrets.

Le second secret des souterrains de la Chambre des cendres est qu'ils communiquent avec une ancienne cité nibelung qui dominait jadis l'est du Salzstein et fut détruite par les ancêtres des Nibelungen qui vivent aujourd'hui au nord du pays, car elle s'était détournée de Dwalin, le Roi Immortel divinisé des Nibelungen, pour vénérer les Grands Anciens (cf. *Diablos*). Cette ancienne cité, appelée Nemetorszåg, est aujourd'hui un repaire de créatures mort-vivantes au cœur d'une forêt infestée de créatures particulièrement dangereuses, parmi lesquelles des *Elfes de la Pluie*. Pour Maître von Krolok l'ancienne cité et sa population damnée sont une matière première inespérée dont il compte bien parvenir à se servir le moment venu.

Si elle ignore le détail et l'ampleur des intrigues de Maître von Krolok, la Didascale est en revanche consciente des ambitions de son Bâtonnier des cendres, et le surveille par l'intermédiaire de quelques-uns de ses élèves. Les deux mages se haïssent cordialement et se livrent depuis la fondation de la Chambre des cendres à un de ces périlleux jeux d'espionnage croisé en guettant le premier faux mouvement de l'autre.

Chambre écarlate

Magie du verbe enseignée : langue diabolique

Couleur : rouge

Bâtonnier : Maître Astur

Aucun autre Maître

La Chambre écarlate est avec la Chambre céleste celle qui suscite le plus d'hostilité à travers Terre Seconde. En effet, depuis la destruction de la Chambre du loup qui enseignait la langue runique, ces deux Chambres sont les seules à enseigner des arts sacrés, c'est-à-dire des langues enchantées que des castes religieuses se sont appropriées et qu'ils considèrent comme réservées à leur

culte. Les Chambres cramoisie et des cendres n'inspirent pas autant de haine que ces deux-là. Des nations étroitement liées aux cultes outragés menacent Norrenwelt d'une invasion imminente si ces Chambres ne sont pas closes dans les plus brefs délais. On peut citer parmi elles Adria, Shat-Ishtar, Al-Chams, la Lega Temporata des Barons Mestiviers, et de manière assez surprenante l'Empire Invisible d'Arseterre, dont la religion n'utilise aucune langue enchantée en tant que langue liturgique. La Reine Hildegard elle-même intrigue depuis longtemps en ce sens. Maître Astur lui-même est d'ailleurs originaire de Shat-Ishtar. Ancien prêtre de Mardouk, il est devenu athée et a fui son pays pour échapper à la mort et la damnation. En tant que mage diaboliste, il est de niveau 15 et détient les titres de Dame de Sang, des Silences et des Larmes, mais il compte bien acquérir peu à peu le savoir associé aux autres titres de Dame, voire même accéder à celui des Rois Infernaux eux-mêmes. Il est également fort intéressé à devenir démonologue et est de manière générale avide de connaissance. Homme froid et distant, il a un physique typiquement ishtarien : longs cheveux noirs fournis et crépus et longue barbe, teint basané et yeux noirs.

Outre Maître Astur lui-même, la Chambre écarlate accueille un autre personnage remarquable, qui n'est cependant pas à proprement parler un Maître : il s'agit d'une Furie (cf. *Diablos*) détournée répondant au nom d'Arulo. Un diable détourné est déjà chose fort rare, mais une Furie qui tient lieu de compagne à un mage mortel est sans nul doute un cas unique. Nul ne sait comment Arulo en est arrivé là et elle-même n'en parle jamais. Elle ne quitte guère la Chambre écarlate et ne parle en général qu'en langue diabolique. La forme qu'elle revêt le plus souvent est celle d'une belle femme de grande taille, à la peau pâle parcourue de veines noirâtres, et aux yeux couleur d'or. Ses traits sont réguliers et harmonieux, mais fort inexpressifs. Elle est souvent vêtue de longues robes rouges et son imposante chevelure noire est en général relevée en un chignon compliqué. Elle sert parfois d'assistante à Maître Astur en dirigeant les travaux pratiques des élèves, et est connue pour être particulièrement indifférente dans sa manière de traiter ceux-ci.

Les élèves de cette Chambre sont - plus encore que ceux des deux Chambres précédentes - tout simplement de futurs parias. Ils sont en général conscients du danger associé à la pratique de leur art et en tirent une fierté souvent qualifiée d'insupportable morgue, accentuée sans doute par le tempérament naturellement individualiste et ambitieux, voire hautain des personnes douées pour la langue diabolique. Il est d'ailleurs remarquable qu'en dépit de ces dangers, la Chambre écarlate compte au 1er janvier 633 14 élèves. Cependant, la magie diabolique étant par essence très efficace entre les mains d'un pouvoir temporel quelconque, de par sa facilité à contrôler, coordonner, contraindre et organiser, il n'est pas impossible que ceux d'entre eux qui parviennent au bout de leurs études trouvent quelque emploi en tant qu'éminence grise d'un potentat quelconque peu regardant sur la nature de la magie pratiquée.

La Chambre écarlate se présente comme une petite forteresse octogonale à l'intérieur de la citadelle. Elle est flanquée de huit tours servant chacune à l'enseignement l'une des huit couleurs diaboliques (celle du Cauchemar étant au-delà des connaissances de Maître Astur). La petite forteresse abrite également le dortoir des élèves, un imposant laboratoire d'alchimie et les quartiers du Maître. Une porte aux battants d'or sur lesquels sont gravées des représentations de Maÿn et Bethmen chevauchant la Vouivre (cf. *la Chute du Royaume de Dieu*) la sépare du reste de l'école.

Chambre de la licorne

Magie du verbe enseignée : langue faërique

Couleur : vert

Bâtonnier : Maître Björn Hallmarsson

Aucun autre Maître

Comptant 12 élèves au 1er janvier 633, la Chambre de la licorne peut surprendre par sa relative modestie par rapport à la Chambre pourpre alors que la langue faërique compte parmi les arts francs comme la langue draconique et est en principe la langue enchantée la plus aisée à apprendre, d'autant que le Norrenwelt est un royaume regorgeant de terres enchantées hantées par le Peuple-Fée. En fait c'est une constante des écoles de magie : il y a paradoxalement peu d'apprentis-faëristes, précisément parce que l'apprentissage de la langue faërique est si aisé. En effet, la langue faërique est la seule qui puisse être prononcée sans être comprise (cf. *la langue faërique*), ce qui permet à de nombreuses personnes de lancer des charmes faëriques uniquement de mémoire, et sa relative simplicité permet à de nombreuses personnes de la baragouiner assez pour communiquer avec le Peuple-Fée sans aller jusqu'à devoir l'apprendre. Parmi les personnes intéressées à l'apprendre, rares sont donc ceux qui ne se contenteront pas d'être de "faux faëristes" et voudront aller plus loin dans la connaissance de cette magie. De plus, les plus grands mages faëristes sont rarement humains, et les Waldalben (Elfes Sylvains) sont le seul peuple qui ait ardemment développé la tradition faëriste.

Et de fait Maître Björn Hallmarsson est lui-même un Waldalbe, de la lignée des Maîtres-Loups (cf. *Elfes Sylvains*). Il a malheureusement perdu son clan ainsi que son compagnon loup dans les premiers conflits avec les colons norriens. Les forêts de son clan se situaient dans le Hochsalzstein et ont été depuis considérablement éclaircies pour faire place à la culture humaine. Étrangement Maître Björn n'a jamais tenu rigueur aux Norriens en général du massacre de son clan par les premiers colons. Il n'a jamais pardonné non plus, mais cela appartient pour lui à un passé dont la plupart des Norriens vivants sont de fait innocents. Il a renoncé à la vengeance comme à l'espoir de voir renaître de son peuple et a prévu de donner sa pierre d'âme à la Didascale Clarendia à sa mort, car ce fut elle qui le sauva de l'esclavage en le rachetant à ceux qui l'avaient fait prisonnier. Chez les Waldalben les mages faëristes sont les sages de la communauté, aussi était-il une prise de choix.

Maître Björn Hallmarsson est donc un Maître-Loup classique : il a de longs cheveux blonds tressés en un dessin spécifique à son clan, des yeux d'un gris très clair et la plupart de ses élèves le dominent d'une ou deux têtes voire plus. Il porte en général les tenues de cuir ornément habituelles aux Maîtres-Loups, mais ne dédaigne pas les tissus qu'utilisent les humains, comme le lin ou même la soie. Mage faëriste de niveau 20, il est au premier abord aimable et chaleureux avec tout le monde et n'a pas la morgue qui caractérise la plupart des autres Maîtres de l'école. Il entretient une relation particulièrement complice avec Maîtresse Dynhaÿl Dûsterflug dont il apprécie particulièrement les efforts pour réconcilier les différentes lignées elfiques en tant que "Reine des Elfes" (cf. *Norrenwelt > Lodz*).

La Chambre de la licorne n'a pas à proprement parler de véritable bâtiment, elle ressemble plutôt à un petit bois très touffu en plein milieu de la citadelle. Elle tient lieu d'ailleurs de jardin à tous les habitants de Serpent-Azur qui viennent pour se reposer au pied de ses arbres imposants. Les locaux de l'école elle-même sont bâtis dans les frondaisons des arbres sous la forme de petites cabanes reliées les unes aux autres par des chemins de cordes. Même les quartiers de Maître Björn sont fort modestes. Les locaux qui ne peuvent être installés en hauteur, comme le laboratoire d'herboristerie et d'alchimie, sont dans de petites maisonnettes tapies au pied des arbres.

Chambre céleste

Magie du verbe enseignée : langue angélique

Couleur : bleu

Bâtonnier : Maîtresse Saraï Iakoubyaou

Aucun autre Maître

Comptant 8 élèves au 1er janvier 633, la Chambre céleste est au contraire de la Chambre de la licorne étonnamment pourvue en

élèves. La *langue angélique* étant de toutes les langues enchantées la moins répandue en tant que telle d'une part et d'autre part étroitement protégée par le culte du Dieu Unique qui la considère comme sa propriété, il est surprenant que Serpent-Azur soit parvenue à rassembler huit élèves désireux de braver l'interdit portant sur les arts sacrés pour apprendre un art aussi difficile et hermétique, et surtout périlleux pour qui l'exerce hors du culte du Dieu Unique. Les élèves de la Chambre écarlate bravent un interdit similaire mais leur art est considérablement plus facile d'utilisation et potentiellement d'intérêt pour les puissants de ce monde. La langue angélique en revanche est d'une part peu gratifiante, d'autre part très délicate d'utilisation hors du contexte du culte au Dieu Unique, puisqu'elle fut créée précisément à son intention. Elle peut certes se révéler d'une puissance considérable mais à long terme. Il est vrai que la plupart des élèves de cette Chambre y ont été orientés par la Didascale elle-même.

Hassid ishtarienne (elle connaissait d'ailleurs son compatriote Maître Astur avant d'arriver à Serpent-Azur), Maîtresse Saraï Iakoubyaou ressemble aux portraits de "belle juive" des peintres du XIX^{ème} siècle. D'apparence assez jeune, elle a un joli visage ovale encadré par de magnifiques cheveux noirs, des yeux noirs également et un teint mat, des lèvres charnues et sensuelles, mais elle arbore souvent un air méfiant. Elle est en général vêtue d'une chemise blanche à larges manches, d'un pourpoint gris, d'un pantalon de velours et chaussée de hautes bottes, et porte une dague glissée dans sa ceinture d'excellente facture à en juger par la poignée décorée d'or, ressemblant plus à une jeune bourgeoise en route pour la chasse qu'à une magicienne. On peut remarquer une petite étoile de David qui brille à son cou, mais sans signification religieuse car Maîtresse Iakoubyaou est de Teinte Spirituelle athée.

Saraï est née à Shat-Ishtar, au sein de la communauté Hassid tolérée par les Awil-sarrim. Nièce du Grand Maître de l'école rabbinique de Shat-Ishtar, elle suivit son enseignement en secret grâce au fils de celui-ci, qui partagea son apprentissage avec elle.

L'école rabbinique de Shat-Ishtar estime en effet que le Talmud et la Torah sont au-delà de la compréhension des femmes. Saraï apprit donc aux côtés de son cousin jusqu'à 15 ans, âge auquel celui-ci dut partir pour la citadelle de Sainte-Volonté, où se trouve de fait la meilleure école en langue angélique qui soit et qui, quoique contrôlée par l'église chrétienne, accueille également des angélistes musulmans ou juifs, car les hautes sphères de tout clergé s'autorisent souvent un œcuménisme qu'elles interdisent à leurs ouailles. Tout autant par défi que par vocation Saraï poursuivit seule son apprentissage, et alla jusqu'à dérober des ouvrages à l'école rabbinique. Le Grand Maître la surprit et lui imposa un violent châtement: il invoqua rituellement le pouvoir d'un ange qui s'incarna dans le père de Saraï, son propre frère au demeurant, afin qu'il battît sa fille jusqu'à l'inconscience. Il brûla ensuite les livres qu'elle avait touchés parce que souillés par son contact impur. Saraï en conçut une violente haine à l'égard du rabbin et a peu à peu perdit la foi mais ne renonça pas pour autant à son désir d'apprentissage de la langue angélique et finit par s'enfuir pour finalement rencontrer Clarensia de Valois qui lui offrit la protection de son école. En tant que mage angéliste, elle est de niveau 12, ce qui est relativement modeste, mais est sans conteste l'un des meilleurs enseignants de Serpent-Azur. Ses élèves sont particulièrement passionnés et nombre d'entre eux parviennent au bout de leurs études.

Le bâtiment de la Chambre céleste est une imposante tour au sommet duquel on peut trouver l'observatoire de l'école, fréquenté par de nombreux élèves des autres Chambres désireux d'apprendre l'astronomie, à des fins divinatoires ou autres. L'astronomie est en effet une marotte de Maîtresse Iakoubyaou.

Chambre gnostique

Magie du verbe enseignée : langue géométrique

Couleur : blanc et noir

Bâtonnier : Maîtresse Isabeau d'Aronde

Aucun autre Maître

Comme la Chambre céleste, la plus modeste des Chambres de Serpent-Azur surprend pourtant par sa relative importance. Elle comptait 7 élèves au 1er janvier 633, ce qui est considérable étant donné la nature si particulière de la magie géométrique et l'environnement fruste voire barbare de l'école. Les Mages-Géomètres sont sans nul doute les plus rares de tous les praticiens de la magie du Verbe, et on les trouve pour la plupart au sein de la Guilde du Nombre d'Or en Orgia. Avec ses 7 élèves, la Chambre gnostique de Serpent-Azur se hisse au second rang planétaire après son homologue à l'école de la Traverse à Severgorod en Orgia. Cela est peut-être dû au fait que la Didascale soit elle-même magicienne-géomètre et que Maîtresse d'Aronde soit pour elle une amie de sa jeunesse orgète. Isabeau d'Aronde est en effet étudiée à la Pericolosa comme Clarensia de Valois et c'est suite à leur amitié que Clarensia s'est intéressée à la langue géométrique jusqu'à la maîtriser elle aussi. Comme la Didascale Maîtresse d'Aronde est issue d'une grande famille aristocratique orgète : les Princes de Smaragdine. Elle aussi était censée hériter de ce titre mais préféra y renoncer et choisit l'exil au Norrenwelt pour se joindre à la quête de la langue véritable. Elle est sans nul doute la plus proche amie de la Didascale et son plus indéfectible soutien.

Maîtresse d'Aronde est comme Clarensia une femme que la pratique de la magie a rendue sans âge, aux yeux d'une étrange teinte ocre et aux cheveux d'un blond vénitien tenus courts, ce qui est rare au Norrenwelt, surtout pour une femme. Elle porte en général une longue tunique blanche et une cape noire, marche d'un pas rapide et parle d'un ton sec. Elle est réputée très exigeante mais d'une pédagogie exceptionnellement efficace.

Le bâtiment de la Chambre gnostique est comme celui de la Chambre cramoisie situé dans les dimensions démoniaques. Son point d'ancrage dans les dimensions ordinaires est une gigantesque astrolabe d'or pur représentant la position des planètes du système solaire, évoluant en fonction des calculs conjoints de Maîtresse d'Aronde et de Maîtresse Iakoubyaou, qui partagent la même passion pour l'astronomie. La Chambre elle-même se présente comme un indescriptible labyrinthe multidimensionnel dans lequel s'orienter demande une véritable compréhension de la topologie non-euclidienne des dimensions démoniaques. Imaginez que vous vous perdez dans un dessin d'Escher. Comme la Chambre cramoisie, la Chambre gnostique comprend des passages réservés vers les infinités innombrables des dimensions non-euclidiennes, soigneusement contrôlés par la Bâtonnière.

Chambre du loup (close)

Magie du verbe enseignée : langue runique

Couleur : blanc

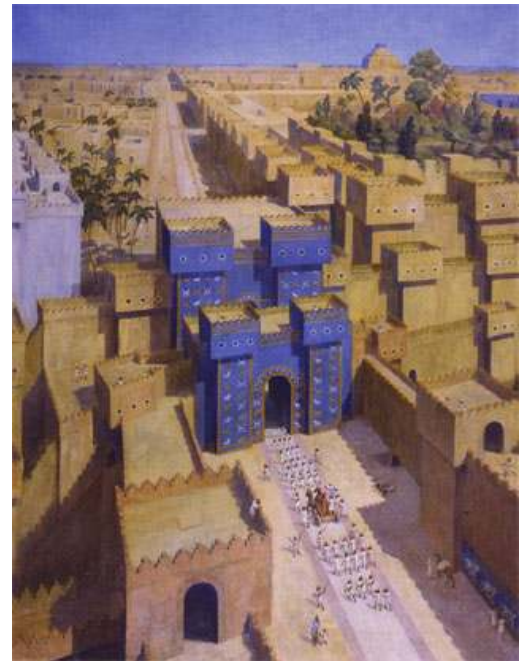
Aucun Bâtonnier ni Maître pour l'instant

Close faute de Maîtres depuis la guerre contre l'Arlidh, la Chambre du loup se présente aujourd'hui comme une grande maison de bois construite autour d'un irmensul monumental. L'irmensul est recouvert de runes futhark et ogham et servait jadis de portail vers Yggdrasil, mais nul n'a osé tenter de l'emprunter depuis la destruction de cette chambre. La Chambre a été laissée à l'abandon depuis le massacre de son unique Maître et de sa dizaine d'élèves. Nul ne sait si Clarensia a pris la peine de refermer le passage vers Yggdrasil, qui constitue avec les passages réservés des Chambres cramoisie et gnostique la troisième brèche à la barrière dimensionnelle qui protège Serpent-Azur. Une chose est sûre cependant : l'existence de ce passage ne rend pas pour autant l'affusion possible entre Serpent-Azur et l'extérieur.

SHAT-ISHTAR

Voir aussi la Géhenne, la Langue diabolique

Article en cours de rédaction



"Semblable à Ishtar". C'est le nom de la grande cité des Ishtariens, peuple réminiscent de l'ancienne Mésopotamie de Babylone et Hammourabi. Ishtar est à la fois le nom d'une déesse assyro-babylonienne vénérée justement par les Ishtariens. C'est entre autres la déesse de l'amour, héritière de l'ancienne Inanna des Sumériens.

Shat-Ishtar est en fait la capitale de **Khosséa**, le pays des Awīl šarr-im. En pratique, le XII^{ème} siècle avant JC, sous le règne de Nabuchodonosor Ier, est la référence temporelle de Khosséa en tant que réminiscence de la mésopotamie babylonienne de Prime Terre. C'est la période où le culte du dieu **Mardouk** était dominant dans la civilisation babylonienne. De même qu'on parle en général de "Babyloniens", on parlera plutôt d'"Ishtariens" que de Khosséens ou d'Awīl šarr-im.

Peuple sémitique ayant hérité de la civilisation sumérienne, la plus ancienne à avoir utilisé l'écrit, les Babyloniens ont donné à l'Histoire son premier code de lois écrites, sous le règne du roi Hammourabi. Civilisation concurrente et contemporaine de l'Égypte antique, inspiratrice de la Babel biblique, Babylone et ses jardins suspendus ont eu une influence énorme sur le Moyen-Orient et le monde méditerranéen. On perçoit encore cette influence aujourd'hui à travers des éléments très anodins, tels que l'ordre alphabétique, car ils furent les premiers à créer des dictionnaires et à imaginer un ordre des lettres, dont les ordres alphabétiques grecs et latins sont inspirés. Le fait que notre iconographie imagine les anges pourvus d'ailes n'est sans doute pas étranger aux représentations des dieux ailés assyro-babyloniens.

[...]

SHÉOL (שְׁאוֹל) (Le)

Voir aussi l'Âme Immortelle, Cosmogonie, Dieu Unique, Midrashim

Le Shéol est un Univers Matériel Imaginaire (UMI, cf. *Cosmogonie*), qui correspond à l'au-delà tel qu'il est vu par le judaïsme. Cité à plusieurs reprises dans l'Ancien Testament, le Shéol est la dernière demeure des morts, sans qu'il en soit donné de description particulière. Le livre éthiopien d'Hénoch en donne en revanche une description assez détaillée, en faisant un lieu où les justes sont récompensés et les méchants punis. Mais le livre d'Hénoch ne fait pas partie du canon juif et selon la religion juive traditionnelle, le Shéol est un lieu neutre, dans lequel toutes les âmes mortes se retrouvent, indépendamment de leur vie. Elles ne sont pas jugées et vivent dans un état d'ombre à peine consciente, parfois ranimée selon la volonté de Dieu. Dans le contexte de Terre Seconde, les âmes mortes sont des *Suppliants*, que le *Dieu Unique* maintient dans un état second, sans conscience du temps ni d'elles-mêmes, mais qui peuvent être éveillées parfois de leur torpeur pour répondre aux vivants ou inspirer leurs rêves, selon la volonté du Dieu Unique.

SHINTÔ (神道)

Littéralement "la voie des Dieux". Religion animiste japonaise, et l'une des traditions de sorcellerie d'Io dans Terre Seconde; cf. *Io*.

SILBERLING

Voir aussi Lilyom, Les Abysses, Khthôn, Elfes des Profondeurs, Démons, La langue démoniaque, Schattentanz.

Silberling, souvent connu sous le nom de son reflet démoniaque : le Silence Complice (Соумышенная Тишина ("Somyshennaïa Tishina") - Pentacle : Tiamat 301, Ereshkigal 67, Bêlît-Séri 407, Nergal 99, Namtarou 480) est le dieu secret du vol, du meurtre, de l'espionnage, du voyage et du commerce chez les Mraka, alias les Drachenalben de la branche démoniaque. On dit qu'il vient en aide à ceux qui fuient la cruauté de Lilyom et son culte est tenu clandestinement, sans temple ni idole à son effigie, par des prêtres hommes qui sont passés maîtres dans l'art de dissimuler leur nature, même face à une inquisition disposant de moyens magiques.

Comme sa sœur *Schattentanz*, Silberling est né lors de la métamorphose de Lilj en Lilyom (cf. *Lilyom* et *Schattentanz*). Comme *Schattentanz* il est d'abord né sous la forme d'un démon : le Silence Complice, qui est aujourd'hui un Seigneur des Abysses et le reflet démoniaque de Silberling. Comme sa sœur toujours, le dieu a pris peu à peu l'ascendant sur le Seigneur des Abysses, confinant celui-ci à un rôle subalterne, plus encore, puisque les prêtres de Silberling n'ont pas en eux de pentacle. La langue sacrée de Silberling est bien le démoniaque, mais les prêtres de Silberling mettent leur point d'honneur à rester démonologues et non démonistes. Silberling reste cependant un dieu des Abysses, et à ce titre est fortement lié au Chaos.

Pour discret qu'il soit, le culte de Silberling possède un avantage notable sur celui de Lilyom ou *Schattentanz* : il dépasse les limites des cités Mraka. De plus il n'impose aucune teinte spirituelle particulière à ses adorateurs, tant qu'ils ne sont pas Athées ni Agnostiques. Ses prêtres cependant doivent impérativement être Fanatiques.

Ceux qui affrontent les dangers des déplacements dans le Monde Souterrain préfèrent se placer sous sa protection, comme sous celle de toutes les entités chthoniennes censées s'intéresser aux voyageurs, comme Hécate ou Dwalin, le dieu des Nibelungen. Indépendamment de leur lignée, les marchands du Monde Souterrain ont souvent sur eux une petite main d'argent accrochée à une chaînette du même métal, qu'on appelle une Caresse de Silberling. Ils la portent souvent à leur ceinture, et croient en ses vertus protectrices.

De fait Silberling se nourrit de cette vénération silencieuse et clandestine (car les prêtresses de Lilyom ignorent souvent la véritable signification de ce talisman, croyant à une simple superstition), et accorde parfois sa faveur à ceux qui portent son

talisman avec conviction. On dit qu'il faut veiller à ce que l'argent soit régulièrement nettoyé et ne noircisse pas pour que la Caresse fonctionne. Il arrive parfois que certaines se chargent de magie divine ou démoniaque à l'insu de son porteur, établissant ainsi un lien dont il n'a pas forcément conscience. On dit que si on laisse quelques heures la Caresse dans une bourse pleine d'or, certaines pièces en disparaîtront, comme une offrande à ses prêtres qui intercèderont en la faveur de qui a placé la Caresse dans l'or.

Silberling lui-même est très rarement représenté. Les rares fétiches à son effigie lui donnent l'apparence d'un Mraka drapé dans une cape d'assassin, armé d'une dague, mais arborant un sourire candide. Le Silence Complice, quant à lui, est apparu d'abord aux Mraka comme un jeune homme sourd et muet, mais communiquant par gestes. Il a été une sorte de guide, prévenant les Mraka des dangers imminents et leur apprenant à survivre dans le Monde Souterrain, notamment à se faire le plus silencieux possible. C'est lui qui apprit aux Mraka leur fameux **langage muet**, que tous apprennent aujourd'hui dès la naissance en même temps que l'elfique.

Le culte silencieux

Inventeur du langage muet des Mraka, Silberling n'écoute jamais aucune prière formulée à haute voix. Ses prêtres et prêtresses lui adressent leurs prières que par écrit ou dans une version par signe de la langue démoniaque, langage muet qui n'est connu que d'eux et semble avoir le même effet magique que la langue orale. La langue liturgique de Silberling est le démoniaque mais les prêtres de Silberling ne le prononcent jamais dans un cadre religieux ou même pour faire de la magie de démonologie. Leur entraînement permet de considérer qu'ils agissent toujours en magie silencieuse, mais sans avoir à payer de surplus de Transcendance ou de Grâce.

Les prêtres utilisent de la magie divine et transcendante. Disposant d'une affinité démoniaque, ils peuvent devenir s'ils le souhaitent prêtres-mages, et avoir ainsi accès à tous les pouvoirs des extensions création et arcanes de l'affinité démoniaque.

L'affinité des simples prêtres ne leur rapporte évidemment pas de Transcendance. Comme on l'a dit plus haut, un prêtre-mage ou une prêtresse-mage de Silberling ne sera jamais démoniste car les servants de Silberling ne veulent pas avoir de pentacle en eux : cela nuirait fortement à leur discrétion puisqu'un pentacle peut être vu par toute personne parlant le démoniaque (cf. *la langue démoniaque*). Les prêtres-mages de Silberling sont donc forcément démonologues. C'est d'ailleurs en partie grâce à eux que la tradition des mages démonologues a pu perdurer et se développer malgré la domination écrasante des mages démonistes. Il y a ainsi nombre d'échanges secrets entre les mages démonologues de la surface et les Lézards.

Toutes les cérémonies honorant Silberling étant faites silencieusement, la danse est le moyen d'expression favori des fidèles. Les danses religieuses en l'honneur de Silberling s'apparentent à des danses très lentes ressemblant au Nô ou au Tai Chi Chuan. Des sortilèges maintiennent le lieu dans silence absolu, étouffant même le claquement des pieds sur le sol.

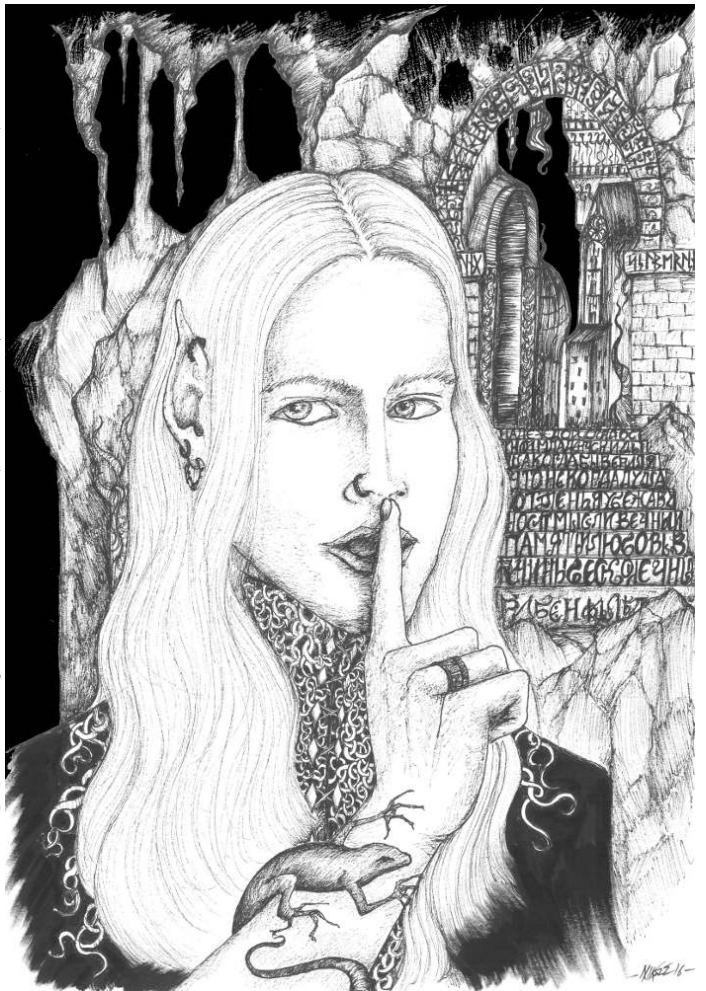
Les prêtres de Silberling cachent leur véritable nature à tous, hormis aux fidèles à qui ils choisissent de se révéler. Ils ne portent aucun objet susceptible de trahir leur sacerdoce, notamment aucun symbole religieux. Ils sont le plus souvent issus de familles roturières, et sont marchands, voleurs, mercenaires, guides, assassins...

Les offrandes à Silberling se faisant uniquement en métaux précieux ou en gemmes, elles passent le plus souvent par les mains de ses prêtres sous la forme de salaires ou d'échanges commerciaux, en toute discrétion. Les "lézards" comme les appellent les prêtresses de Lilyom, sont de ce fait souvent relativement riches.

Eu égard à leur mode de vie extrêmement clandestin, les Lézards n'ont évidemment pas de symbole sacré. Leur véritable profession est en pratique connue d'un certain nombre de personnes au sein des cités auxquelles ils appartiennent, en général issus des familles marchandes, dont ils sont d'ailleurs souvent issus eux-mêmes. Ils peuvent également appartenir aux familles roturières de la cité mais il est extrêmement rare qu'ils soient d'origine matricienne. Ils représentent un invisible mais tangible contrepoids aux prêtresses de Lilyom dans le conflit larvé opposant la bourgeoisie marchande à l'arrogante aristocratie matricienne. Certains même s'amusent à voler les trésors des Matriciennes pour redistribuer leur fortune au peuple, en Robins des Bois du Monde Souterrain. Attention cependant : l'action de Silberling n'a rien de révolutionnaire. Elle est un élément du chaos qui vivifie la société Mraka et la maintient en permanence sur des charbons ardents. Lilyom elle-même considère Silberling comme un contre-pouvoir nécessaire, dont la présence empêche les Matriciennes de se reposer sur un pouvoir trop facilement acquis. Mais même les plus radicaux des Lézards n'ont jamais mis en péril la structure politique et sociale d'une cité.

Le domaine du Silence Complice dans les Abysses en occupe le 13ème niveau et est à l'image du Seygneur : les Mraka, et même les démons y sont finalement peu nombreux. On y croiera plus aisément les Procurateurs du Dieu issus de ses âmes élues, soient souvent celles des Lézards. Ces Procurateurs ne sont pas des démons, contrairement aux Ujasnye de l'*Araignée-Dragon* ou aux Faux-Visages de l'*Ombrageuse Enfant*. Le Silence Complice a peu de démons à son service de manière générale. Là encore la prééminence de Silberling sur son reflet démoniaque est manifeste.

Ce domaine est en fait constitué essentiellement de roche dans laquelle est creusée une gigantesque caverne circulaire occupée sur toute sa surface intérieure par une cité : Taikom. Le nom complet de Taikom est Taikom-Kamnei (Таиком Камней) qui signifie "à l'insu des pierres". Les "pierres" représentent ici Lilyom et Schattentanz, qui sont très souvent représentées par des idoles sculptées dans la pierre, alors que Silberling apparaîtra plutôt sur du tissu ou du bois. La véritable nature de Taikom est en effet secrète : même les ouvrages traitant des Abysses présentent Taikom comme une cité sans maître, vouée à un chaos perpétuel, peuplée majoritairement de mortels, où s'affrontent sans cesse des factions rivales, et qui ne doit son existence qu'au fait que c'est une sorte de marché inter-dimensionnel, un point de rencontre de tous les marchands capables de voyager entre les dimensions. De la même manière que les pouvoirs magiques des Lézards sont bien cachés, **Taikom apparaîtra à toute forme de moyen magique comme une terre sans maître, ainsi que les démons liés au Silence Complice**. C'est d'ailleurs un domaine qui a la réputation d'être



impossible à asservir, puisque de fait tous ceux qui ont essayé ont échoué.

La gravité s'exerçant perpendiculairement à la surface de la caverne, on peut y circuler normalement, en ayant au-dessus de soi comme tout ciel les lumières des quartiers de la ville diamétralement opposés. Les souterrains de la ville partent dans toutes les directions et communiquent avec des portails magiques du Monde Souterrain où de nombreux autres lieux du Monde Matériel. Cette profusion exceptionnelle de portails dans les souterrains de la ville explique qu'elle soit devenue un lieu de passage et de réunion. C'était voulu par Silberling qui a ainsi créé une sorte de marché universel où l'on peut littéralement trouver de tout. Les goûts de ce dieu pour le commerce et le secret s'en trouvent ainsi simultanément satisfaits.

Taikom est gigantesque et populeuse, et aussi célèbre que son véritable maître est discret et invisible. Elle est divisée en quartiers dominés par une dizaine de factions s'y livrant une guerre larvée permanente, qui régulièrement explose sous la forme d'une guerre civile plus ou moins meurtrière. N'ayant ni jour ni nuit, c'est une ville qui ne dort jamais, et s'éclaire essentiellement par des lampes à essence qu'elle raffine à partir du naphte dont elle fait grande consommation ou de lumières magiques. Le bois est en effet très rare en l'absence d'arbres ou de myconides naturels. Ceux qu'on peut y trouver sont des créations magiques. Les "Kams" - les habitants mortel de Taikom - deviennent d'ailleurs assez rapidement à moitié aveugles à force de vivre dans une sorte de pénombre perpétuelle, à moins qu'ils aient accès à des sources de lumières assez vives comme c'est le cas dans certains quartiers et bâtiments. La lumière est un bien précieux dans cette ville où tout s'achète et tout se vend, ainsi que l'oxygène.

Tiens, c'est vrai, d'où vient l'oxygène? Elle se renouvelle grâce à une étrange végétation qui est en fait un démon très particulier et spécifique à Taikom : **le lierre blanc** (cf. *Démons*). Semblable au lierre hormis sa teinte de neige immaculée, cette plante croît sans cesse sur les murs de la cité, effectuant une sorte de photosynthèse très étrange. En effet elle est très sèche au toucher car elle ne se nourrit pas d'eau, et si on arrache suffisamment de feuilles à un certain point de leur croissance on peut les réduire en poudre et à l'issue d'un procédé alchimique complexe en tirer de la cendre d'âmes! C'est d'ailleurs pour cela que le lierre blanc est appelé communément "le nécrophage" ou plus simplement "la goule" par les Kams. Il faut une quantité considérable de feuilles pour arriver à un point d'âme, mais c'est néanmoins un commerce très lucratif de la cité, qui profite surtout à la Guilde des Alchimistes, l'une des plus puissantes factions en place, qui maîtrise seule la transformation de la goule en cendres d'âmes. D'où viennent les âmes au fait? Mais des Kams tout simplement. Ceux qui meurent à Taikom sont très vite dévorés par la goule, qui se montre très efficace pour arracher leur âme à la Douat. En temps normal l'oxygène est gratuite, mais la goule est soumise au Silence Complice qui parfois décide d'interrompre sa croissance, notamment lorsque les rivalités entre factions prennent trop d'importance. Très vite on ne compte plus les morts par anoxie. Ainsi des réserves d'oxygène se sont constituées dans la cité au fil du temps, et le cas échéant peuvent se vendre très cher.

En général Silberling laisse sa cité évoluer sans intervenir et se contente de l'observer. Mais il intervient parfois de manière spectaculaire comme la privation d'oxygène ou au contraire très discrète en faisant supprimer telle ou telle personne jugée trop dangereuse par ses Procurateurs ou ses Démons-Servants. En tant que dieu il est pieusement vénéré dans la cité, ce qui est naturel puisque c'est une cité marchande, qui plus est dans les Abysses. Les rumeurs les plus folles circulent sur ce mystérieux pouvoir invisible. Ceux qui croient à l'existence d'un maître inconnu l'appelle en général "le Voleur", "Vor" en démoniaque, ce qui n'est pas très loin de la réalité mais bien loin encore d'être explicite.

Caractéristiques par défaut

La magie de Silberling exige des composantes somatiques (le démoniaque par signes dont on a parlé ci-dessus). Les jets de résistance se font par défaut contre un seuil égal à 10+niveau du pouvoir+ego du prêtre. Le potentiel de Grâce se régénère entièrement par une prière particulière, qui ne peut être faite qu'une fois par période de 24h, à une heure quelconque. Cela va sans dire, mais Silberling étant également un Seigneur des Abysses, la magie divine de ses prêtres est marquée par le Chaos. n désigne ci-dessous le niveau du prêtre.

Pouvoirs magiques

Errance

1	La Promesse (Обещание) , Manne (cf. Nör), Magasin central , Mort acoustique
2	Dissipation , Le pas de l'araignée (identique au pouvoir de <i>Lilyom</i> du même nom), Otchyerk (Очерк : "aperçu")
3	Le bal des voleurs , Empathie (comme le sortilège de mage draconiste), Цена жизни (Le prix de la vie)
4	Désenvoûtement , Doppelganger , Ты забыл (Ty Zabyly)
5	Jeu d'Adresse (игра на ловкость) , Soblazn (Soblazn) (identique au pouvoir de <i>Lilyom</i> du même nom)
6	Les Venins Rieurs , Slava Tiamat (СЛАВА ТИЯМАТ : identique au pouvoir de <i>Lilyom</i> du même nom)
7	Regard oblique
8	Перемена (Pirimiéna : "métamorphose")
9	Trompe-la-Mort
10	Gegenmittel (cf. Nör)

Rites

1	Danse Noire
2	Le Denier du Culte
3	Le secret des failles
4	Invocation mineure
5	Les dés chtoniens
6	Смерть подожди (Smïert'Podojdi)
7	Libation au Silence , Maggya Odna(identique au pouvoir de <i>Lilyom</i> du même nom)

Hiérarchie

1	Le Voile Sacré
---	--------------------------------

2	La Comédie Sacrée
3	L'gota (льгота) , Vergiß mich (cf. <i>Nör</i>)
4	Viol Mental (identique au pouvoir de <i>Lilyom</i> du même nom)
5	Le manteau du spectre
6	Plyas Svīēta (Пляс Света)
7	Les pierres du silence
8	Démonologie (identique au pouvoir de <i>Lilyom</i> du même nom)
9	Otvod (Отвод)

n désigne ci-dessous le niveau du prêtre.

Le bal des voleurs [3]

Ce pouvoir permet au prêtre de disposer pour n heures des compétences spécifiques aux voleurs comme le détournement de la magie et la lecture sur les lèvres à un niveau égal au double du niveau de son affinité. Il confère également pour la même durée des facultés "combat en finesse", "combat en finesse amélioré" et de l'attaque surprise à un niveau égal au rang de son extension hiérarchie.

La Comédie Sacrée [2]

Ce pouvoir permanent (Grâce sacrifiée) permet au prêtre de ressentir toute forme de lecture de ses pensées ou de sa Teinte Spirituelle et de renvoyer une fausse réponse au lieu du simple échec que renvoie le Voile Sacré. Le prêtre doit faire un jet de la compétence inductive "comédie". Cette fausse réponse sera identifiée comme la vraie si la personne effectuant la lecture échoue à un jet de volonté dont le seuil sera égal au résultat du prêtre en comédie. De même toute forme de magie sur l'esprit (contrôle mental, localisation, détection du mensonge etc...) pourra renvoyer la réponse souhaitée par le Lézard : une fausse confirmation de contrôle ou de sincérité, une fausse localisation etc...

Ce pouvoir permet également de protéger les objets magiques portés par le Lézard de toute forme de Double-Vue ou d'identification de la magie en renvoyant encore une fois une fausse réponse choisie par le prêtre au moment où il choisit d'activer ce pouvoir sur l'objet ciblé. Le Voile Sacré ne s'appliquant pas cependant, en cas de réussite du jet de volonté de la victime elle saura que l'objet est magique et pourra utiliser normalement la Double-Vue ou la compétence "identification de la magie". Si le Lézard le souhaite, l'objet gardera cette vertu pendant n jours après qu'il s'en soit séparé.

Danse noire [1]

La Danse Noire est le secret des Lézards: elle permet de prier et de parler en démoniaque uniquement par gestes, avec les mêmes effets que l'utilisation d'une langue normale. Compréhensible uniquement par Silberling, ses procureurs, ses démons et ses prêtres, c'est un langage démoniaque par signes. Ce pouvoir est permanent et ne nécessite aucune dépense.

Le denier du culte [2]

Ce rituel est ce qui permet au prêtre de sacrifier une petite main d'argent de manière à en faire une Caresse de Silberling. Cela lui coûte le sacrifice d'un point de Grâce définitif, mais lui assure de pouvoir détourner à son profit une partie de l'or qui sera glané par Silberling par le biais de cette Caresse. En pratique on considérera que pour chaque Caresse ainsi créée par le prêtre et portée par quelqu'un, le prêtre pourra invoquer par l'utilisation de ce pouvoir une monnaie d'or quelconque tous les trois jours. On considère en effet que Silberling s'est constitué au fil des années une sorte de réserve suffisamment importante pour fournir ses prêtres méritants en n'importe quelle devise. C'est d'ailleurs ce qui explique que les Lézards soient si riches.

Les dés chtoniens [5]

Comme la caresse de Silberling, les dés chtoniens sont des objets consacrés à Silberling qui circulent au peu partout dans le Monde Souterrain et même à la surface et sont souvent utilisés sans que les gens soient conscients de leur nature. Par ce pouvoir le prêtre peut consacrer une paire de dés à six faces qui doivent être taillés dans des ossements. Il sacrifie de cette manière 2 points de Grâce de manière définitive.

Silberling protège et guide les voyageurs et c'est précisément ce que font les dés chtoniens. Il est aisé de se perdre à tout jamais dans les méandres du Monde Souterrain, mais les dés chtoniens permettent de parvenir à bon port, car Silberling ne se trompe jamais. En effet, lorsqu'une personne mortelle lance les dés en pensant à sa destination, elle saura pour les 24h suivantes quelle direction suivre pour y parvenir, et ce indépendamment du résultat des dés.

Le résultat du dé influe sur ce que les gens appellent "le jeu du voyageur" ou "le jeu de l'âme vagabonde". Si la somme des deux chiffres obtenus fait 7, on considère que c'est "perdu" et sinon que c'est "gagné". **Silberling ne triche pas**, donc le hasard est le seul vrai maître en l'occurrence. Lorsque le joueur a perdu sept fois, **son âme est alors consacrée au Silence Complice**, sachant que chaque victoire annule une défaite précédente. Mais si à un quelconque moment le joueur a accumulé 7 défaites, son âme est définitivement consacrée au Silence Complice (attention il s'agit d'une consécration au Seigneur des Abysses, et non d'une consécration religieuse au panthéon des Mraka, comme par l'utilisation du pouvoir "Tiamat 99", cf. *Démons*), et toute utilisation ultérieure des dés n'y changera rien. En revanche, la personne saura en permanence quelle direction suivre pour se rendre où elle voudra. Certains appellent cela "le don des damnés".

Il est à noter que certains ignorent quel est l'enjeu de ces étranges tirages. Les Nibelungen haïssent les dés chtoniens et ont tendance à les détruire dès qu'ils en ont l'occasion. Ils connaissent la vraie nature de ces objets et ne s'en servent jamais, même s'ils seraient de toutes manière inefficaces sur eux. Pour le prêtre créateur des dés, chaque âme glanée lui rapporte immédiatement 1 point d'affinité divine, en remerciement du Dieu. Certains Lézards diffusent ainsi des dizaines de ces dés maléfiques et en récoltent les bénéfices parfois des années plus tard.

Désenvoûtement [4]

Ce pouvoir est identique au sortilège draconiste du même nom : cf. *Désenvoûtement*.

Dissipation [2]

Ce pouvoir est identique au sortilège draconiste du même nom : cf. *Dissipation*.

Doppelganger [4]

Ce pouvoir permet au Lézard de prendre les traits physiques d'une personne humanoïde quelconque, qu'il ait déjà vue au moins une fois. L'avantage de ce pouvoir est qu'il est très complet dans son fonctionnement : toute forme d'identification magique ou de Double-Vue renverra la même réponse que la personne imitée si la personne inquisitrice échoue à un jet de volonté dont le seuil sera le résultat d'un jet de comédie du Lézard, de manière analogue à la Comédie Sacrée. Si elle réussit le pouvoir qu'elle utilise fonctionnera normalement. Le seul inconvénient de ce pouvoir est que l'équipement en revanche n'est pas transformé : seule la personne nue du Lézard est transformée. Il s'agit d'une métamorphose en souvenance qui fonctionne à Transcendance bloquée.

Invocation mineure [4]

Ce pouvoir permet au prêtre de faire apparaître auprès de lui un démon mineur qui sera à ses ordres pendant n heures. Il s'agit d'un démon asservi au Silence Complice, évidemment, qui est en quelque sorte "prêté" pour l'occasion. Il n'agira donc pas en contradiction avec les intérêts du Silence Complice. Le prêtre peut choisir le type de démon invoqué : ce peut être n'importe quel démon commun (c'est-à-dire qui ne soit pas unique ou associé à une autre divinité de manière spécifique, cf. *Démons*), tant que la somme des scores nominaux associés aux cinq branches de son pentacle n'est pas supérieure à l'affinité divine du prêtre.

Jeu d'Adresse (игра на ловкость) [5]

Les Lézards sont connus pour filer aisément entre les doigts de ceux qui tentent de les attraper. Le Jeu d'Adresse de Silberling est tout simplement une version inférieure du pouvoir de magie démoniaque suivant : les Chemins de Basse-Fosse. Il permet au prêtre de se déplacer par *Affusion* non seulement en un lieu qu'il ait déjà visité, mais également **auprès de toute personne qu'il ait déjà vue une fois**. Contrairement aux Chemins de Basse-Fosse il n'a aucune perception des dimensions démoniaques dans son parcours ni la possibilité de s'y déplacer au hasard ou d'y suivre quelqu'un. Le Jeu d'adresse fait également des Lézards de redoutables assassins, quoiqu'ils répugnent en général à tuer, non pas par éthique mais par goût de la manipulation et de la discrétion.

L'gota (лъгота) [3] ("immunité")

En sacrifiant la Grâce de ce pouvoir, le prêtre est définitivement immunisé contre tous les venins et poisons non-magiques connus.

Libation au Silence [7]

Les Lézards ne pratiquent presque jamais de sacrifice, contrairement aux prêtresses de Lilyom, chez qui la pratique est courante. Mais cela arrive parfois. La "Libation au Silence" consiste à saigner vivante la victime, tout en étouffant magiquement le son de ses hurlements de douleur. Le sortilège place donc le lieu où la saignée est faite dans un silence complet. La saignée dure environ 20 minutes, et le prêtre voue ainsi l'âme de la victime au Silence Complice, qui vient alimenter directement le pentacle de Taïkom-Kamnei (cf. l'asservissement de la terre abyssale : *Démons*). La victime a cependant droit à un jet de volonté pour que son âme échappe au Silence Complice et se retrouve dans la Douat comme si elle était morte "normalement".

La prière associée à ce rituel dit : *Душа Тишине, Кровь Нам* ("*Doucha Tichinié Krov'Nam*"), soit "l'âme au Silence et le sang pour nous". En effet si le rituel est efficace le sang ainsi recueilli acquiert alors des propriétés magiques comme s'il était consacré par la magie divine de Silberling. Conservé dans des fioles hermétiquement closes afin d'éviter sa coagulation, ce sang consacré acquiert alors des propriétés magiques associées à la victime. Ces propriétés magiques sont très variables et dépendent de la créature sacrifiée. Si c'est un immortel, le sang reproduira une de ses aptitudes magiques ou un bonus de caractéristique, voire un trait physique, si c'est un mortel le sang reproduira soit une faculté surnaturelle soit un pouvoir magique associé à l'une des affinités possédées par le mortel (sans qu'il doive d'ailleurs être maîtrisé par celui-ci!).

La personne se barbouillant le visage de ce sang bénéficiera de ses vertus magiques, pendant une durée qui ne dépassera pas une heure. On peut trouver un peu partout dans le Monde Souterrain voire à la surface de ces fioles de sang consacré, appelé "Krov'Nam", en référence à la prière du rituel. La plupart des alchimistes qui les vendent ignorent cependant l'origine véritable de ce sang, d'autant plus que ce sang dispose d'un jet de résistance contre toute forme de détection magique ou d'identification de la magie, égal à la volonté du prêtre ayant pratiqué le rituel (seuil = marge de réussite sur 10 du jet d'identification de la magie). En revanche, pour connaître les propriétés du Krov'Nam un résultat d'au moins 10 sur un jet d'identification de la magie suffit.

Magasin central

Il existe à Taïkom-Kamnei un mystérieux bâtiment sans portes ni fenêtres que les habitants appellent le "Magasin Central". Ce lieu perpétuellement clos alimente nombre de rumeurs, mais il s'agit en fait d'une sorte de gigantesque salle du trésor à l'intention de Silberling lui-même. Dans cette salle ne peuvent pénétrer que les Lézards. Ce sortilège peut s'utiliser de deux façons : il permet d'envoyer dans ce bâtiment un objet inanimé quelconque (jet de volonté éventuel si une conscience enfermée dans l'objet s'y oppose) ou de récupérer instantanément tout objet qu'il y ait déposé auparavant. L'objet doit pouvoir être porté par le prêtre. Les objets gardés dans le magasin central sont en général conservés le mieux possible, dans une atmosphère sèche et à température constante. Et le seul type de vol qu'on peut craindre provient nécessairement du Dieu lui-même ou de l'un de ses prêtres.

Une seconde manière d'utiliser ce sortilège est de se rendre soi-même dans le Magasin : le prêtre (et uniquement lui car c'est un lieu sacré interdit aux profanes) peut s'y rendre comme par *Affusion* par ce sort OU le quitter pour revenir à son lieu de départ. Le Magasin se présente comme un monde d'escaliers en colimaçons, de gigantesques étagères, de pièces remplies de coffres soigneusement fermés etc... dans lequel le Lézard peut choisir de fureter. S'il y prend quelque chose qui ne lui appartient pas, c'est à ses risques et périls. Silberling lui-même n'interviendra pas (il est après tout aussi dieu des voleurs), mais le Lézard spolié pourrait vouloir se venger.

Le manteau du spectre [5]

Ce redoutable pouvoir permanent (Grâce sacrifiée) est ce qui rend les Lézards si insaisissables. On dit qu'il aurait été offert à Silberling par sa sœur Schattentanz, d'où son nom, quoiqu'il n'ait en soi rien de nécromantique. Il permet au Lézard de se dématérialiser à volonté (lui et son équipement), devenant un être purement immatériel, visible uniquement par un pouvoir de type *Double-Vue*, auquel il apparaîtra comme une sorte d'ectoplasme ayant l'apparence et la forme du Lézard. Cet ectoplasme a une position dans l'espace : les personnes sensibles à la magie ressentiront sa présence s'il entre en "contact" avec eux. Ils sauront qu'une source animée de magie immatérielle les traverse, sans en savoir plus.

Sous cette forme le Lézard peut se déplacer à volonté dans toutes les directions quoique lentement : 1m/s au plus vite. Il voit et entend normalement, peut faire usage de magie en incantation immobile, et peut se rematérialiser à volonté. Ce pouvoir peut cependant être **dissipé**. Si c'est le cas le Lézard est forcé à la rematérialisation (avec des conséquences éventuellement létales selon sa position à cet instant) et ne pourra plus faire usage de ce pouvoir avant d'avoir prié Silberling.

Mort acoustique [1]

Ce sortilège permet de placer un volume quelconque au plus égal à celui d'une boule de rayon n m en isolation phonique parfaite par rapport à l'extérieur, ou d'y étouffer tous les sons, créant ainsi une zone de silence absolu. Cette zone peut être fixe ou se déplacer avec le prêtre.

Otchyerk (Очерк : "aperçu")

Ce pouvoir permet au prêtre d'avoir une vision exhaustive de l'historique d'un bâtiment ou d'un objet, qui lui permet de retourner même jusqu'à la création dudit bâtiment ou objet. Otchyerk est un sortilège très puissant, souvent utilisé par les Lézards pour évaluer un "juste prix" de l'objet qu'ils ont entre les mains. Mais il peut également servir à résoudre divers mystères du passé.

Otvod (Отвод : "détournement de rivière") [9]

Ce mystérieux pouvoir réalise le rêve de plus d'un voleur : parvenir à détourner par usage de la compétence "Détournement de la magie" non pas la magie d'un glyphe ou d'un objet magique, c'est-à-dire d'une source inanimée ou d'une évanescence fixée, mais d'une affinité, c'est-à-dire d'une source animée!

L'Otvod est très rarement utilisé par les Lézards, ou alors de manière très discrète, car ils souhaitent garder le secret au sujet de cette extraordinaire capacité. Jusqu'à présent ils ont réussi car même si quelques rumeurs circulent au sein de la société mraka et dans le Monde Souterrain en général, elles sont loin d'approcher de la vérité. Le mépris que les prêtresses de Lilyom et Schattentanz ressentent à l'égard des Lézards est fort utile à ceux-ci dans la mesure où aucune de ces sémillantes zélotes ne peut imaginer que les Lézards maîtrisent un pouvoir si complexe et potentiellement si puissant. L'Otvod est donc un peu l'arme secrète des Lézards, qu'ils conservent pour le jour où les sectataires de Lilyom ou de Daïn souhaiteront les exterminer. Il est en effet arrivé qu'éclate ce genre de guerre religieuse dans une cité mraka, et à chaque fois ce pouvoir a permis d'assurer la survie des Lézards. Sans avoir jamais compris exactement de quoi il retournait, les prêtresses de Lilyom et de Schattentanz les plus intelligentes en savent juste assez pour savoir que les Lézards sont plus coriaces qu'il n'y paraît.

Mais en pratique, me direz-vous? Lancé sur une cible à vue, il s'agit d'un envoûtement qui dure jusqu'à n heures. Durant ces n heures on considère que le Lézard peut agir sur **l'une** des affinités actives de sa victime. À condition d'être en vue de sa victime, il peut soit modifier un sortilège lancé par la victime et issu de l'une des extensions de l'affinité touchée, soit déclencher l'utilisation d'un sortilège de l'une de ces extensions, **en utilisant pour cela le potentiel de Transcendance (vive ou morte) ou de Grâce de la victime** (à condition qu'il soit suffisamment approvisionné). Les pouvoirs de **magie naturelle n'étant pas issus d'une affinité**, ils ne peuvent être atteints par cet envoûtement.

Dans le premier cas le Lézard doit se concentrer au moment où le sortilège est incanté (ce qui occupe un segment d'action, et implique aussi qu'en cas de sortilège instantané ou prenant seulement un segment d'action cette utilisation est impossible) et réussir un **jet de détournement de la magie avec comme seuil 10+la valeur de l'affinité**. En cas de réussite le Lézard peut modifier à sa guise les paramètres d'utilisation du sort comme sa cible etc...

Dans le second cas le Lézard peut déclencher l'utilisation d'un sortilège de son choix, de manière complètement incontrôlée par la victime. Ce sortilège sera nécessairement lancé en incantation immobile et silencieuse (de ce fait sont ainsi épargnées les formes de magie qui ne peuvent se passer de composantes verbales ou somatiques). Il n'est pas nécessaire que la victime dispose des facultés idoines, en revanche le surcoût est appliqué. Ce déclenchement se fait en un temps **double** du temps d'incantation habituel du sort, et exige la pleine concentration du Lézard durant cette période. Le Lézard doit d'abord réussir un jet de concentration, puis d'identification de la magie, puis enfin de détournement de la magie, à chaque fois au même seuil que précédemment. Si et seulement si ces trois jets sont réussis le sort se déclenchera de manière simultanée aux autres actions de la victime, selon les paramètres choisis par le Lézard.

C'est cette seconde utilisation qui a été particulièrement dévastatrice à l'occasion. Des Lézards sous forme immatérielle ont semé un chaos indescriptible chez leurs ennemis en déclenchant chez eux de puissants sortilèges. De par le fait qu'il faut avoir un rang élevé en hiérarchie pour pouvoir utiliser ce pouvoir et de plus une forte compétence en détournement de la magie, il est surtout utilisé par des prêtres-voleurs de haut niveau.

Les pierres du silence [7]

Les pierres du silence sont de petits éclats d'obsidienne auxquels ont a donné la forme d'un œil. Par ce pouvoir un Lézard peut consacrer l'une de ces pierres en y sacrifiant un point de Grâce. Par la suite le prêtre pourra à volonté voir ce que "voit" la pierre, selon sa situation et la direction dans laquelle elle est orientée. On dit que Silberling lui-même regarde aussi ce qui se passe par ces pierres et c'est pourquoi certains les gardent comme des talismans, souvent convaincus que le prêtre qui les créa est mort depuis longtemps.

Перемена (Pirimiéna : "métamorphose") [8]

Similaire au pouvoir de prêtresse de Lilyom du même nom, ce pouvoir fonctionne de la même manière à ceci près que le Lézard a accès à une forme reptilienne quelconque, et non arachnide : lézard, serpent, crocodile... et même Basileüs (cf. *Peuple-Fée*)! Il peut s'agit d'un reptile normal ou monstrueux... mais évidemment les Dragons sont totalement exclus.

Plyas Svīéta (Пляс Света : danse de la lumière) [6]

Ce pouvoir permet de rendre pendant n rounds jusqu'à n personnes consentantes invisibles ET inaudibles par détournement des rayons lumineux et étouffement des ondes acoustiques, c'est-à-dire sans jet de volonté ni de résistance à la magie autorisé (invisibilité active). L'inconvénient habituel de ce sortilège (à savoir que la personne qui en bénéficie est également aveugle et sourde) est levé par la puissance de Silberling : le sortilège "copie" en quelque sorte les ondes qu'il détourne ou étouffe pour en avertir la personne qu'il protège. Cette copie est quelque peu imparfaite : les images sont en noir et blanc et les sons distordus, mais c'est largement suffisant la plupart du temps. Des draconistes mraka auraient réussi à reproduire ce sortilège dans leur langue, surmontant ainsi l'inconvénient majeur de la Bénédiction d'Indra (cf. *Métamorphose*).

Цена жизни (Le prix de la vie)

Il s'agit d'un pouvoir de soin local tout-à-fait habituel pour un prêtre... à ceci près que c'est le seul qui soit payant. En plus de la Grâce dépensée, de l'or doit être offert au Dieu-Voleur, qui disparaîtra de la main du prêtre à mesure que les soins seront dispensés. Pour chaque pièce d'or ainsi sacrifiée, le prêtre peut rendre à vue à une personne ou plusieurs personnes consentantes ou inanimées jusqu'à un maximum de n^* (aloi de la pièce d'or) points de vie perdus. Cette récupération peut être répartie par le prêtre selon sa volonté.

La Promesse (Обещание) [1]

Le prêtre peut lancer ce pouvoir lorsqu'il révèle son identité à une personne. C'est en pratique un envoûtement extrêmement léger qui ponctionne de manière tout-à-fait négligeable les facultés magiques de la cible lorsqu'il s'enracine (cf. *Envoûtement*), mais garantit que si d'une manière ou d'une autre la cible est sur le point de révéler à autrui, volontairement ou non, consciemment ou non, le secret de l'identité du Lézard, celui-ci en sera immédiatement averti par Silberling lui-même. Cela lui laissera alors quelques précieuses secondes pour supprimer le malheureux en faisant usage de ses autres pouvoirs. Cet envoûtement est si léger qu'il n'apparaîtra à un pouvoir de type *Double-Vue* ou tout pouvoir permettant de l'identifier que si le prêtre échoue à un jet de volonté contre ce même pouvoir.

Regard Oblique [7]

Ce pouvoir est identique au pouvoir de magie démoniaque du même nom (cf. la langue *démoniaque*).

Le secret des failles [3]

C'est le rituel permettant de faire d'un novice un Lézard. Il est pratiqué dans les failles qui entourent la cité de Taïkom, loin des regards indiscrets. Ce pouvoir permet avant tout au prêtre ou à la prêtresse de se rendre en tout lieu de Taïkom, et d'y emmener une personne volontaire avec lui ou elle, ou d'en revenir en retournant à n'importe quel point connu du Monde Matériel (utiliser deux fois de suite ce pouvoir revient de fait à une forme d'affusion). S'il le souhaite, le prêtre ou la prêtresse peut ainsi se rendre dans les failles aux alentours de Taïkom où se trouvent des temples consacrés à Silberling. En s'y rendant avec un ou une novice, il pourra invoquer le Dieu qui apparaîtra sous la forme d'un avatar s'il juge le ou la novice digne de l'office qui lui est destiné. Il implantera alors lui-même son affinité divine dans l'âme de son nouveau prêtre ou sa nouvelle prêtresse. Dans le cas contraire Silberling n'apparaîtra pas, et le prêtre devra prendre sur lui de supprimer son ou sa disciple, afin de préserver le secret des rites.

Смерть подожди (Smïert'Podojdi : "Mort, attends") [6]

Le rituel du Smïert'Podojdi fut créé à l'origine pour permettre aux marchands Mraka morts loin de leur cité de bénéficier des rituels funéraires des prêtresses de *Schattentanz*, plutôt que de voir leur âme errer au hasard dans la Douat et de risquer d'être dévorée ou asservie. C'est un sortilège qui doit être lancé avant la mort d'une personne. Il s'agit d'un *envoûtement* qui ne peut être pratiqué que sur une personne volontaire ou inanimée et de teinte spirituelle fanatique associée aux trois dieux Mraka. Cet envoûtement place l'âme à l'instant de la mort dans une sorte d'état intermédiaire, **entre la Douat et le Monde Matériel**, pendant n jours. Durant cette période l'âme est en pratique "nulle part" et aucun dieu ni mortel (pas même le prêtre à l'origine du sort) ne peut l'atteindre. Elle est comme brûlée mais fera son entrée dans la Douat à l'issue du sortilège. Personne ne sait ce qu'il advient de cette âme lorsqu'elle est sous l'influence de ce rituel.

Trompe-la-Mort [9]

Le Trompe-la-Mort est l'ultime tromperie des Lézards. C'est un sortilège qui se lance automatiquement au moment où il reçoit un coup qui devrait être mortel. Il faut pour cela que le prêtre ait les 100 points de Grâce nécessaires au lancement du sortilège et qu'il réussisse un jet de rapidité contre un seuil égal à 20. En cas de réussite le Lézard ne meurt pas mais son corps tombe dans une sorte de catalepsie indiscernable de la mort. Une identification de la magie échouera à identifier la magie à l'œuvre et le prêtre disposera d'un jet de volonté contre toute forme de *Double-Vue* pratiquée sur son faux cadavre.

Le cadavre se recomposera alors peu à peu au lieu de se décomposer. La magie recréera en quelque sorte le prêtre - chose originale - à partir de son cœur. Même transpercé, tant que le cœur est présent et en un seul morceau, le prêtre se reconstituera. Cette recomposition prendra des semaines s'il ne reste plus que le cœur : cela prend **1 jour par point de vie local récupéré**, en reconstituant les parties du corps les unes après les autres. Ce pouvoir est peu connu mais il explique pourquoi certains disent qu'il faut brûler les corps des Lézards ou leur arracher puis broyer le cœur. Une fois les points de vie tous rendus à leur total initial, le prêtre sort de sa torpeur parfaitement vivant.

Ty Zabył (Ты забыл : "tu as oublié") [4]

Le Ty Zabył est un sortilège qui permet d'effacer de la mémoire un souvenir précis chez une cible à vue (jet de volonté si non-volontaire). Cet effacement est total : aucune magie ne permet de récupérer le souvenir perdu, car le souvenir est définitivement effacé de la mémoire. Le souvenir lui-même ne peut être qu'un événement, et non une connaissance. Cet événement ne peut excéder une durée de n heures. Selon la manière dont l'effacement sera fait et le souvenir effacé la victime pourra être consciente ou non d'un "trou" dans sa mémoire. Si l'effacement concerne un événement unique, sans tenants ni aboutissants, la personne ne sera pas consciente de la perte, si en revanche elle se souvient par exemple de s'être trouvée avec une arme ensanglantée face à un cadavre et que l'effacement concerne ce qui a précédé, elle se doutera évidemment que quelque chose lui manque. De même si quelqu'un vient lui parler de l'événement oublié etc... Évidemment le Ty Zabył est un pouvoir fort prisé des Lézards qui cherchent ainsi à garantir le secret de leur identité.

Les Venins Rieurs [6]

Par ce sortilège le prêtre transforme sa salive en un venin de virulence (seuil au jet d'encaissement pour résister) égale à 10+son affinité divine dont l'effet peut être à sa guise : la mort foudroyante ou lente, la paralysie, le sommeil profond ou des hallucinations. Lorsque l'effet n'est pas instantané sa durée sera choisie par le prêtre mais ne pourra excéder autant d'heures que le rang de son extension sortilèges. La force des venins rieurs est que le venin ainsi créé n'est **pas magique**, mais un composé issu de substances naturellement toxiques soigneusement dosées pour obtenir l'effet voulu par le prêtre, car le Silence Complice est réputé pour être un chimiste et un empoisonneur hors pair. Ce pouvoir est particulièrement précieux dans une société où la magie peut être si aisément contrée.

Le Voile Sacré [1]

Ce pouvoir permet au prêtre de dissimuler sa teinte spirituelle et ses pensées en permanence (Grâce sacrifiée). Toute forme de lecture magique en ce sens échouera. De plus son affinité divine et son affinité démoniaque seront également voilées et invisibles à toute détection magique. De plus le Voile protège également de manière générale contre toute forme de magie agissant sur l'esprit, comme le contrôle mental, la détection du mensonge ou la localisation.

SILENCE COMPLICE (LE) (Соумышпенная Тишина)

Nom du reflet démoniaque du dieu elfique Silberling, cf. l'article éponyme.

SIMPLES

Voir aussi Poisons

Il s'agit des innombrables plantes et champignons qui peuvent être utilisées par un herboriste pour leur propriétés médicales... entre autres. Elles sont énumérées ci-dessous par ordre alphabétique, avec entre parenthèses le score minimal en herboristerie pour les maîtriser. Certains simples sont des poisons et sont décrits dans l'article éponyme. Les effets de ces simples sont parfois réels et scientifiquement constatés, parfois purement imaginaires ou douteux, enfin certains de ces simples sont tout bonnement imaginaires. Par convention on mettra en italique les simples et effets imaginaires, mais réels dans le monde merveilleux de Terre Seconde parce que relevant de la magie naturelle (et donc inactifs sur une personne uranisée par exemple). Nombre de simples étant également des poisons, on les trouvera dans l'article *Poisons*. La **virulence** d'un simple est comme celle d'un poison le seuil du jet d'encaissement qui doit être réussi pour échapper aux effets de la consommation du simple. Comme il s'agit de la résistance du corps, elle s'appliquera que le consommateur soit ou non volontaire, même dans le cas d'un effet magique.

Ail bleu (5): *Similaire en apparence à l'ail normal, hormis sa couleur bleue, il agit en tant qu'antiseptique et prophylactique. Si on en croque, on peut fréquenter des personnes malades sans craindre la moindre contagion. Broyé, il peut désinfecter une plaie. De plus, il éloigne les revenants, qui doivent réussir un jet de volonté contre un seuil de 18 pour s'approcher de plus de 10 m d'une gousse d'ail bleu.*

Bolet Satan (11): *Boletus satanas. Chapeau : jusqu'à 30 cm, d'un beau gris livide quelquefois nuancé de vert, d'abord très bombé, s'étalant et se bosselant ensuite. Son revêtement est satiné. De loin, il est possible de le confondre avec un gros silex.*

Pied : jaunâtre à la base, rouge carmin au ventre. Il est court, ventru et couvert d'une résille écarlate.

Tubes : rouges sang, puis pâlisants.

Chair : blanche, dense, faiblement bleuissante à l'air, d'odeur désagréable et de saveur douce.

Spores : en forme de fuseau, donnant une sporée verte olivâtre.

Le Bolet Satan est vénéneux dans la mesure où il provoque de sérieux dérangements gastriques mais il n'est pas mortel sauf en cas d'allergie. Il peut rendre celui qui en consomme (après une longue cuisson) sensible à la magie, non seulement au toucher comme s'il disposait de la faculté correspondante, mais également à la vue. Une consommation régulière pendant quelques mois permettra d'éveiller définitivement la faculté "Sensibilité à la magie" chez une personne qui en est dépourvue, mais sous sa forme habituelle. Attention cependant, car la consommation de bolet Satan entraîne parfois des comportements euphoriques et/ou agressifs.

Camomille romaine (5):

Chamaemelum nobile. Plante herbacée vivace de 10 à 30 cm de haut. Ses tiges velues sont d'abord couchées pour se redresser par la suite. Elles se terminent par des capitules floraux odorants, solitaires. De couleur vert blanchâtre, ses feuilles sont finement divisées en lobes courts et étroits. Le capitule est formé de fleurons ligulés blancs se recouvrant les uns les autres entourant un disque de fleurons tubulés jaunes. Les fruits sont des akènes jaunâtres, petits et côtelés.

La fleur est tonique, stomachique, antispasmodique et analgésique. Elle se consomme en tisane et est efficace contre l'insomnie à dose modérée.

Elle permet de rêver de manière strictement homogène (cf. le Monde des Rêves).



Centaurée (2): Les centaurées sont des plantes herbacées annuelles, bisannuelles ou vivaces, à feuilles alternes. Comme pour toutes les composées, les fleurs, ou fleurons, sont disposées en capitule, entourées d'un involucre de bractées. Dans le cas des centaurées, les fleurs sont toutes tubulées, celles de la périphérie (souvent stériles) s'ouvrant largement en cinq lobes. Leur couleur varie le plus souvent entre le rose, le pourpre et le violet, mais il existe aussi quelques espèces à fleurs jaunes. L'involucre est composé de bractées inégales sur plusieurs rangs, à la manière des artichauts. Ces bractées peuvent être ciliées (cas le plus fréquent) ou épineuses. Leur observation est essentielle pour déterminer les espèces. Les fruits sont des akènes portant une aigrette assez courte, notamment pour les fruits du centre. *Mêlée à du sang de huppe femelle et laissée à brûler dans une lampe à huile, c'est un hallucinogène puissant (virulence 25).*

Chélidoine (1): Plante de la famille des Papavéracées. La tige dressée et ramifiée atteint 30 à 50 cm de haut. Elle est cylindrique, poilue par endroits et les blessures laissent échapper un latex jaune à orange. Les fleurs poussent en ombelle à l'extrémité de longs pédoncules. Elles ont environ 2 cm de diamètre, elles comportent 2 sépales verts caducs, quatre pétales jaunes, et de nombreuses étamines de la même couleur que les pétales. Elle pousse à partir du printemps sur le bord des chemins, dans les décombres, le long des murs ou à l'orée des bois. Le suc (latex) qui s'échappe quand on casse la tige de la chélidoine a la réputation de *faire disparaître les verrues et les cors*, d'où son surnom de « plante à verrues ».

Gui de chêne (3): *Jointe avec l'herbe Sylphium, elle ouvre les serrures non-magiques. Si on la pend à une branche d'arbre avec une aile d'hirondelle, tous les oiseaux des environs se posent dessus.*

Héliotropes (4): *Plantes ayant la faculté de se tourner vers le Soleil, comme les tournesols. Cueillies au mois d'août, enveloppées dans une feuille de laurier avec une dent de loup, elles confèrent à celui qui les met sous sa tête pendant son sommeil la faculté de*

se réveiller automatiquement si on essaie de le voler ou de le tuer.

Herbe de Sparte (10): Placée dans la bouche, elle rassasie pour douze jours (mais ne couvre pas les besoins en eau).

Langue de chien (8): Placée sous le gros orteil du pied droit, elle permet de commander aux chiens.

Lys (2): Cueillez-la pendant que le Soleil est dans le signe du Lion, mêlez-la avec du suc du laurier et laissez le tout reposer sous du fumier; il s'y formera des vers. Réduisez les vers en poudre. Répandue sur les habits de quelqu'un, elle l'empêchera de dormir tant qu'il les portera (jet de volonté seuil 18). Si on en frotte quelqu'un sur sa peau, il sera pris d'une forte fièvre (jet d'engrais seuil 17). Si on plonge des lys dans une cruche de lait de vache et qu'on couvre cette cruche d'une peau de vache blanche, toutes les vaches des environs perdront leur lait.

Mélisse officinale ou mélisse citronnelle (4):

Plante vivace haute de 30 à 80 cm, à tiges dressées à section carrée. La mélisse a des petites feuilles ovales gaufrées et dentelées qui exhalent un parfum doux et citronné quand on les froisse. Les fleurs blanches ont une corolle longue de 12 mm, à deux lèvres. Le calice est en forme de cloche. Les tiges et les feuilles sont encore utilisées comme tonique et stimulant léger. Le goût est astringent et l'arôme léger. L'alcool est obtenu par distillation de ses feuilles fraîches : l'eau de mélisse a des propriétés antispasmodiques. La mélisse peut aussi être consommée sous forme de tisanes. Elle régule alors l'influx nerveux, ce qui a une action bénéfique sur la tachycardie, mais réduit aussi les spasmes de l'estomac et du côlon. Elle a aussi un effet sédatif et antiviral (contre l'herpès par exemple en appliquant une infusion sur l'endroit malade).

"Que l'on attache cette herbe au cou d'un bœuf, il suivra celui qui la lui aura attachée." De plus la personne en portant une aura un bonus de +15 en présence.



Ortie (1): L'ortie est comestible (en soupe ou en confiture...), diurétique, tonique et antianémique par son apport en sels minéraux. Par ailleurs, les jardiniers qui veulent stimuler leur circulation sanguine au niveau des jambes peuvent aller faucher pieds nus les orties. Les piqûres d'orties sont traditionnellement considérées comme pouvant soulager les douleurs articulaires des rhumatismes et les douleurs sciaticques. Les fibres d'ortie servent à fabriquer des cordes et des tissus. Tenue en main avec du millefeuille elle confère un bonus de +6 aux jets de volonté contre toute forme de peur magique ou non. Si on la joint au jus de serpentine, et qu'après s'en être frotté les mains, on jette le reste dans l'eau, alors on prendra facilement avec la main les poissons qui s'y trouveront.

Pervenche (6): Réduite en poudre avec des vers de terre, c'est un aphrodisiaque. Mélangé avec du soufre et jeté dans un étang, ce composé fera mourir tous les poissons qui y vivent.

Rose (1): Mêlez-en une avec un grain de moutarde et un pied de belette dans un sachet. Accrocher ce sachet à un filet de pêche augmentera les chances de qui les utilise de faire une bonne pêche. Enterrer ce sachet au pied d'un végétal quelconque mort le fera revenir à la vie.

Salicorne ligneuse (4): Plante riche en soude, dont la combustion permet d'obtenir de la cendre alcaline. Mêlée à des corps gras elle permet d'obtenir une réaction de saponification.

Sauge (2): Plante à la fois médicinale et aromatique. Sorte de panacée universelle au Moyen-Âge, se consommait en cigarette comme du tabac, en tisane (par les femmes pour la fertilité), en compresse (notamment contre les morsures de serpents ou les verrues)... La graine était consommée en Amérique, notamment par les Aztèques, pour ses propriétés nutritives proches de celle du soja, et elle servait de monnaie pour les échanges rituels. Mêlée à de la graisse d'ours, elle était censée soigner les maladies de peau.

C'est de fait une plante qui a de nombreuses vertus médicinales: Antiseptique, Antispasmodique, Antisudorale, Apéritive, Bactéricide, Calmante, Céphalique, Coronarienne, Digestive, Énergétique, Enraye la montée de lait, Diurétique léger, Emménagogue, Fébrifuge, Laxative, Fluidifiant sanguin, Stimule la mémoire, Tonique. La sauge est également un régulateur hormonal qui agit sur la sphère urinaire féminine en cas de trouble.

Cette herbe étant pourrie sous du fumier dans une fiole de verre, il s'en forme un certain ver. Si on en frotte l'estomac de quelqu'un, il perdra connaissance pendant plus de quinze jours (engrais seuil 14). Si on met les cendres de ce ver dans une lampe, il semblera que toute la chambre éclairée par cette lampe est remplie de serpents (volonté 18).



Saule (3): L'écorce de cet arbre infusée dans de l'eau bouillante donne une tisane fébrifuge et antalgique. C'est d'ailleurs à partir de cette écorce que l'aspirine fut synthétisée.

Serpentine (7): Enterrée avec une feuille de trèfle, elle donne naissance à des serpents rouges dont la morsure prive d'une partie de la Transcendance vive journalière (2d20 points de Transcendance), laquelle est alors acquise, sous forme de Transcendance morte, par la personne qui a enterré la serpentine à l'origine.

Valériane officinale (4): Elle se reconnaît aisément à son odeur très particulière. Les souches et racines ont des propriétés sédatives et sont des remèdes contre l'hystérie, les manifestations névralgiques telles que l'insomnie, la névrose, les crampes d'estomac, les troubles de la ménopause et les spasmes de toute nature. Elle a également des propriétés anti-inflammatoires. En association avec d'autres remèdes, on l'emploie pour soigner l'épilepsie. Elle peut causer des hallucinations. Cette plante est également surnommée "herbe aux chats" car les chats raffolent de son odeur.

L'odeur de la valériane était réputée chasser les Elfes dans certaines régions d'Europe, et de fait les Elfes la considéraient en général comme portant malheur. En effet, ingérer de la valériane ou parfois même seulement en respirer le parfum provoque chez les Elfes de toutes lignées de violentes hallucinations (jet d'engrais contre un seuil de 19). Aussi, bien qu'excellents herboristes, les Elfes évitent toujours soigneusement de cueillir la valériane.



Verge de pasteur (2): Mêlez-la et la détrempiez avec du suc de mandragore. Donnez-le à manger à une

chienne, elle en deviendra pleine. De son petit prenez une dent de lait maxillaire. Si vous touchez une viande de cette dent, ceux qui en mangeront se chercheront querelle (jet de résistance seuil 18). Le suc de verveine est l'antidote à cet effet.

Verveine officinale (2): La verveine officinale sauvage se trouve dans les prairies et au bord des chemins. Sa culture est facile, par semis au printemps ou par bouturage à l'automne. En tisane elle est diurétique, fébrifuge et astringente. Elle s'utilise surtout en mélange avec de la menthe. En lotion elle a une activité détergente.

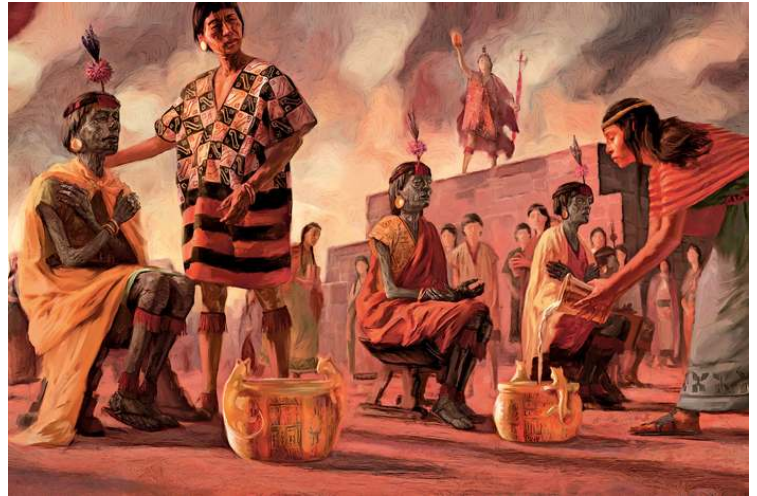
Séchée au Soleil et réduite en poudre, elle a la vertu de semer la zizanie dans une assemblée si on la repand sur le sol (vol 15).

Bibliographie: Le Grand et le Petit Albert

SOLEIL

Co-auteur: David Krieff

Voir aussi Sorcellerie, Elfes Blancs, Tahuantinsuyo



On décrit ici la sorcellerie associée à l'affinité Soleil. C'est une sorcellerie potentiellement très puissante, qui se situe dans le même ordre de grandeur que la sorcellerie d'Io. Elle est extrêmement complexe à manier, elle produit des effets grandiose mais se révèle ardue et éprouvante.

Le Soleil éclaire, mais aussi donne vie. La sorcellerie du Soleil fait "la lumière" sur le monde, c'est son principe fondateur, et permet d'agir sur les liens invisibles créés par la magie et le mysticisme. Comme pour la sorcellerie d'Io, elle se décline en plusieurs variantes sur la base d'un socle commun selon les cultures dans lesquelles elle apparaît.

Parmi les cultures humaines, celle des Incas Runam du *Tahuantinsuyo* est la seule qui connaisse et maîtrise cette sorcellerie. Les Sonnenalben (ou Elfes Blancs) sont naturellement dotés de l'affinité Soleil et pratiquent également cette sorcellerie de manière courante, bien que moins aboutie que les Incas Runam.

La sorcellerie du Soleil fait la lumière sur le monde, et permet de donner réalité aux différentes croyances, mysticismes et cosmologies hérités de Prime Terre. Cette sorcellerie confère donc à ses sorciers le pouvoir de donner réalité à leur cosmologies, et à agir sur les relations qu'elle voit entre les choses. Son potentiel est donc énorme, et la maîtrise de la sorcellerie du Soleil "pure", c'est à dire en dehors de toute conception mystique a priori, offrirait un pouvoir inimaginable. Le cadre culturel dans lequel se développe en pratique cette sorcellerie lui permet donc de rester "maniable" et de ne pas détruire ceux qui la pratiquent, ce qui explique qu'elle n'ait survécu que sous ces formes "réduites".

Voir s'éveiller son affinité Soleil sans un contexte culturel pour l'assimiler est en effet le plus souvent un cadeau empoisonné que la vie offre à l'infortuné sorcier. S'il tente d'utiliser sa magie, celui-ci a en effet de très grandes chances de se retrouver consumé par son propre pouvoir. L'utilisation d'effets un peu trop puissants peut en effet avoir un effet direct et violent sur la santé de la personne, la conduisant souvent à la mort. La sagesse recommanderait donc au Sorcier novice de n'utiliser qu'une infime partie de ses pouvoirs, mais hélas, dans la plupart des cas, il ne se trouve personne pour mettre en garde l'infortuné. Et quand il se trouverait quelqu'un, l'écouterait-il ?

Soleil: Sortilèges

0	Nek Fouda (EB) , Tazvelt (EB) , Ar Toufat (EB) , Intikurku (IR) , Takawt (EB)
1	Ma Toulid (EB) , Aouid Aman (EB) , Erer Tschai (EB) , Ifri (EB) , Segri (EB) , Ichucu (IR)
2	Aman Iman Akh Issoudar (EB) , Ar Akal (EB) , Intirikuy (IR) , Izri (EB) , Arpay (IR)
3	Paka (IR) , Nek Loza Nek Loza (EB) , Tirah (EB) , Atarus (EB)
4	Ruphay (IR) , Égad (EB) , Sken (EB) , Hatun Pocoy (IR)
5	Intinina (IR) , Téaart (EB) , Senger (EB) , Aya Marçay Quilla (IR)
6	Puriy (IR) , Ágg (EB) , Idim (EB)
7	Intirikuy II (IR) , Imras (EB)
8	Intirikuy III (IR) , Intichiqa (IR) , Din (EB)
9	Puriy II (IR) , Qhaliyay (IR) , Tujjiya (EB)
10	Xsi (EB) , Momification (IR)
11	Quipucamayoc (IR) , Capac Situa (IR)
12	Inti Raymi (IR) , Capac Raymi (IR)

Soleil: Création

1	Úmas (EB) , Aymoray Quilla (IR)
2	Tikardiwen (EB) , Anta Situa (IR)
3	Talwit (EB) , Coya Raymi (IR)
4	Anemgal (EB) , Oma Raymi (IR)
5	Taggaït (EB) , Ayri Huay (IR)
6	Nok (EB) , Wakin (IR)
7	Avbalu (EB) , Capac Cocha (IR)
8	Takhlalt (EB) , Vilca-Oma (IR)
9	Huaca (IR)

10	Acclahuasi (IR)
11	Paccarisca (IR)
12	Nok II (EB)

Soleil: Arcanes

1	Connaissance
3	Animation
5	Substitution

Si la sorcellerie du Soleil est si difficile à manier, trop difficile pour les mortels d'après certains, c'est qu'elle est également extraordinairement puissante. Elle permet d'affecter directement la structure de l'univers, sans connaître de limites ou presque. On pourrait même penser que c'est elle qui a fait de Terre seconde ce qu'elle est aujourd'hui. Le fameux cosmogoniste ishtarien Ézékiel Ben Gaour dit par exemple dans son remarquable ouvrage *Les Dialogues de la Source* : **Certains (les Sorciers d'Io) croient que le Grand Dragon est la structure de notre Univers, la matière dont il est constitué, l'argile qui le fonde, et que sans les Xoas il s'affondrerait comme une maison privée de sa charpente. Les Intirunas (Sorciers du Soleil du *Tahuantinsuyo*) croient que le Soleil est la lumière qui éclaire cette matière, et chauffe cet argile, et que sans sa lumière l'Univers mourrait. Si Terre Seconde est véritablement faite de magie, au contraire de Prime Terre, si les mages-géomètres ont tort de croire que la magie n'est qu'une folie passagère de la physique, alors peut-être ont-ils simultanément raison, dans l'affirmation du rôle essentiel de leur art, et simultanément tort dans l'affirmation de sa prééminence.**

Cette sorcellerie a tout de même une limite, dans toutes ses déclinaisons : si sa capacité à établir des rapports arbitraires entre les choses, les phénomènes... et à agir sur ces relations est sans limite, **elle est impuissante à agir sur les âmes non-volontaires.** Celles-ci sont beaucoup trop complexes, et échappent à toute réduction mystique. Les êtres dépourvus d'âmes, comme les Dieux, les Anges, les Démons, les dragons... y sont en revanche potentiellement soumis, peu importe leur puissance. Les seuls pouvoirs de cette sorcellerie influant sur la destinée des âmes mortes ne peuvent agir que sur des âmes qui aient affirmé leur consentement de leur vivant, à travers un rite religieux, pour les religions se fondant sur cette sorcellerie, comme celle des Incap Runam (cf. plus bas).

À l'inverse des langues enchantées, nul n'est besoin d'enseignement pour que le Sorcier développe son affinité. En revanche, pour l'utiliser avec toute la finesse et la précision qu'il est possible, un entraînement rigoureux est incontournable. Faute de quoi, le sorcier laissé à lui-même risque de devoir se limiter aux pouvoirs de base, s'il ne veut pas être consumé par sa propre magie.

Composantes et jets de résistance

Le seuil de résistance par défaut aux pouvoirs de sorcellerie du Soleil est 10+niveau du sort+ego du sorcier. Contrairement aux autres, cette sorcellerie n'a nul besoin de composantes somatiques mais étrangement exige des composantes verbales, qui ne relèvent d'aucune langue en particulier, mais sont indispensables, d'où la valeur religieuse que l'on peut accorder à ces pouvoirs. Comme on le verra des composantes matérielles peuvent intervenir, mais elles ne sont jamais obligatoires. *Dans ce qui suit, n désignera le niveau du sorcier.*

Le socle commun

Quelqu'un doué de l'affinité Soleil a de très grandes chances de ne jamais pouvoir l'utiliser, ou de se retrouver consumé par son propre pouvoir s'il ne reçoit pas l'enseignement adéquat. L'utilisation d'effets trop puissants peut en effet avoir un effet direct et violent sur la santé de la personne. Concrètement, si l'on excède son maximum de Transcendance, on prend des points de dégât, et il est au début difficile de connaître la quantité de Transcendance nécessaire à un sort.

C'est une sorcellerie de la dualité et de l'alternance, qui se base sur le fait que chaque chose nécessite son contraire ou un complémentaire pour exister. Cependant, ce contraire ou ce complémentaire n'est pas nécessairement aussi puissant que la chose elle-même.

De même que les hommes agissent le jour pour bénéficier de leur ouvrage durant la nuit, il est possible d'agir sur le contraire ou le complémentaire pour affecter la chose. Naturellement, il n'est pas possible de trouver le contraire d'un homme particulier pour l'anéantir, sauf en des cas très rares : une âme contient son propre contraire, c'est ce qui lui permet sa liberté.

Le dual n'est pas nécessairement le contraire : par exemple, le dual par complémentarité de la vie est la volonté (celle de vivre et d'agir), et par là la Magie, c'est pourquoi la sorcellerie du Soleil peut puiser de la Transcendance dans la vie des êtres, voire dans celle du Sorcier lui-même.

L'Héliade ou l'Hypérien (noms donnés aux Sorciers du Soleil en référence à l'antique peuplade des Héliades, qui partageaient le sang du Titan Hypérion, représentant le Soleil, lors de l'Âge d'Or) dispose de trois outils principaux, trois sortilèges fondamentaux s'appliquant aux duaux, de puissance croissante :

- connaissance
- animation
- substitution

Ces pouvoirs sont également des pouvoirs d'Arcanes. Un Sorcier du Soleil n'a en théorie besoin de rien d'autre. La Sorcellerie du Soleil a ceci de particulier qu'elle est pourvue d'une extension arcanes et que celle-ci est fondamentale. Tous les autres pouvoirs sont des applications de ces trois manipulations fondamentales, des "dégénérescences". Chacun d'entre eux n'est accessible que si la manipulation fondamentale correspondante est maîtrisée par le Sorcier. On indique par un (C), (A) ou (S) la manipulation "mère".

Connaissance des duaux

La connaissance des duaux est le pouvoir le plus simple, celui le plus dénué de risque pour le Sorcier. Il permet de connaître les duaux d'une chose, pour chacune des 3 relations essentielles : opposition, complémentarité, succession, ainsi que les conditions de leur remplacement. Une chose n'a en effet pas 1 dual, mais peut en avoir jusqu'à 3 : un à auquel elle doit s'opposer, un qui vient la

compléter, et un dernier qui effectue avec elle un cycle de succession éternel, semblable aux saisons. Chaque relation se définit par la manière dont agir sur le dual permet d'agir sur la chose elle-même. On distingue donc trois types de duaux, définis chacun par l'une des trois relations suivantes :

Opposition : renforcer le dual affaiblit la chose, dans une proportion supérieure au renforcement du dual. Chaque modification du rapport de force impose un combat entre la chose et son dual, afin d'établir un nouveau statut quo.

Complémentarité : affaiblir le dual affaiblit la chose, dans une proportion à déterminer par la force de la relation (i.e. dans quelle proportion la chose doit nécessairement consacrer une fraction de sa force à essayer de restaurer son dual)

Succession : provoquer la disparition de la chose provoque l'apparition du dual, et vice-versa. C'est la relation la plus délicate. C'est ce qui permet par exemple de calmer un volcan : apaiser sa soif de violence par un sacrifice permet le retour à la paix. Par exemple, on peut considérer que le contraire du feu est l'eau, et que son complémentaire est le bois.

À chaque relation on associe une **force**, variable entre 0 et 10. La force varie selon les circonstances, et c'est là-dessus que le sorcier pourra agir par l'entremise des pouvoirs ci-après. Connaître les duaux d'une cible à vue par ce sort permet aussi au sorcier de connaître la force actuelle des relations unissant la cible à ses duaux. Si la cible est animée, elle n'a **pas de jet de volonté, mais la résistance à la magie** s'applique.

Animation des duaux

L'action sur les duaux permet au Sorcier d'agir sur les choses, selon la nature de la relation qu'il a perçue. L'action directe, physique, peut produire un effet similaire, mais l'utilisation de cette magie permet la mise en œuvre immédiate et violente des nécessités de la relation, à son plein potentiel, un peu comme la lumière crue du soleil de midi révèle chaque chose. Ainsi, l'affaiblissement d'un complémentaire par des moyens normaux pourrait forcer la chose à s'affaiblir pour renforcer son dual, mais lentement, en prenant le temps de se soigner pas à pas. L'utilisation de cette sorcellerie, en revanche, exige le renforcement immédiat du complémentaire, quel qu'en soit le prix.

L'action est donc double : elle permet de destiner une action spécifiquement à un dual, éventuellement en ajoutant des effets magiques (ce qui explique l'efficacité des sacrifices aux montagnes), et de forcer la mise en œuvre de la relation.

L'animation des duaux est la partie la plus délicate et la plus puissante de cette magie, celle qui risque le plus de mener le sorcier à sa perte.

Comme on l'a dit chaque objet possède jusqu'à trois duaux : son successeur dans le cycle éternel, son opposé, et son complémentaire. L'animation des duaux est donc différente selon le type de dual concerné.

Chaque relation entre une chose et chacun de ces dual est associée à un chiffre entre 0 et 10, indiquant la **force** ou **valeur** de la relation.

Pour le successeur, ce chiffre indique la phase du cycle dans lequel on se situe : 10 signifie que l'on se situe au tout début de la chose, 5 que l'on est à un équilibre, 4 que l'on est au début du successeur. Naturellement, si la relation chose - successeur a une valeur de v (par exemple 7), la relation successeur - chose aura une valeur de $10 - v$ (donc 3 dans notre exemple).

Pour l'opposé, il s'agit d'un rapport de force. 10 signifie que la chose a écrasé son opposé, et 0 que l'opposé a écrasé la chose. Là encore, si la relation chose - opposé a une valeur de v , la relation opposé - chose aura une valeur de $10 - v$.

Pour le complémentaire, la valeur de la force de la relation sera la même dans les deux sens.

Le **niveau d'exécution** de ce pouvoir se calculera en fonction de deux chiffres : le bonus de composantes et le modificateur de nature. Ils permettent de faire varier le coût d'un sort dans de très larges proportions. La difficulté vient du fait que le sorcier ne connaît, ni la valeur exacte du bonus accordé par les composantes, ni la valeur exacte du modificateur de nature. Comme dans toute forme de sorcellerie, le sorcier devra deviner le niveau nécessaire et le Meujeuh sera seul juge. Et comme toujours, s'il choisit un niveau d'exécution inférieur à celui qui est nécessaire pour obtenir l'effet voulu, rien ne se passera mais la Transcendance sera dépensée (une version affaiblie du sortilège peut éventuellement être accordée par un Meujeuh débonnaire, lorsque cela a un sens). Enfin, **le niveau d'exécution choisi par le sorcier pourra être quelconque, indépendamment du rang de son extension arcanes** (à condition évidemment d'avoir la Transcendance nécessaire). Cette vertu particulière de l'héliomancie témoigne du caractère très puissant de cette sorcellerie et, s'il faut en croire le célèbre cosmogoniste Ézékiel Ben Gaour, est un héritage de la magie antique, préservé sous cette forme exceptionnelle.

Le **bonus de composantes** sera utilisé largement dans les différentes actions sur les duaux. Il varie entre 0 et 5. Il reflète la qualité et la pertinence des composantes **matérielles** utilisées par le sorcier pour lancer son sort, et servira à réduire le coût de celui-ci. Pour donner un ordre de grandeur, on peut dire qu'un bonus de 5 est extrêmement rare, cela ne se produit qu'après moultes préparatifs, incluant en général une action physique à proximité de l'opposé, la confection de symboles extrêmement pertinents... Par exemple, pour accroître l'humidité d'une pièce, jeter un peu d'eau en l'air au moment du sort sera extrêmement efficace. En revanche, ce sera un peu moins efficace si l'on veut agir sur l'opposé de la conservation d'aliments.

Le **modificateur de nature** considéré est toujours celui du dual sur lequel on cherche à agir. Il varie entre 0 et 40 (eh oui, on peut aller très loin, là encore l'extrême puissance de cette sorcellerie se manifeste) et dépend de trois facteurs : l'inertie de l'objet (sa taille et son poids), sa nature magique ou non, et les tendances habituelles entourant cet objet (les soins que des gens lui prodiguent, comme le tranchant d'une épée affûtée chaque jour, l'adoration dont il peut être l'objet comme dans le cas d'une icône religieuse, ou encore un effet magique le rendant indestructible etc...). Plus l'objet sera imposant, plus il sera difficile de l'affaiblir. S'il est magique, il sera plus difficile à affecter. Plus on cherchera à l'affecter dans un sens contradictoire avec un éventuel entretien (par exemple rendre noir un mur passé à la chaux tous les mois) ou une éventuelle adoration, plus l'opération sera difficile.

Le niveau d'exécution final pour augmenter ou diminuer la relation ciblée de p rangs sera tout simplement égal à : **$p + \text{modificateur de nature} - \text{bonus de composantes}$** (ramené à 0 s'il est négatif évidemment).

Il est important de noter que l'entretien, l'effet magique ou l'adoration ne vient rendre la tâche plus difficile que si l'effet recherché s'oppose à ces éléments. Si une épée est soigneusement entretenue, la rendre plus affûtée ne sera pas sujet à malus. Repeindre une épée entretenue en rose, transformer en bois un symbole religieux en métal n'auront pas plus de malus. En revanche, repeindre un symbole religieux en rose ou rendre de bois une épée auront les pleins malus.

Tous ces éléments ne sont que des aides, en dernière instance la sagacité du Meujeuh est la seule échelle valable.

Ce pouvoir se décline ensuite en trois actions possibles, selon le dual que le sorcier veut affecter :

Action sur l'opposé : L'action sur l'opposé vise à renforcer ou affaiblir l'opposé pour affaiblir ou renforcer une chose. Techniquement, cela se traduit par la modification de la valeur de la relation chose - opposé. Pour atteindre ce résultat, le sorcier

peut réunir les conditions matérielles favorisant ou défavorisant l'opposé, ou se fonder simplement sur sa magie pour atteindre le résultat escompté. Par exemple, pour émousser le tranchant d'une épée, le sorcier peut la tremper dans l'eau, ou, pour abattre un mur, il peut y déposer des graines de lierre et de la terre...

Action sur le successeur : Ce type d'action est assez simple : elle permet simplement de modifier la valeur de la relation chose - successeur, faisant remplacer la chose par son successeur, ou l'inverse.

Action sur le complémentaire : Cette action diffère des deux autres, car dans ce cas la dualité n'est pas une relation antinomique. Comme il a été dit plus haut, les actions sur les deux permettent deux choses : d'agir sur la relation entre une chose et son dual, et d'obtenir la réalisation immédiate des conséquences de la relation, ou de sa modification.

Dans le cas d'une complémentarité, modifier la valeur de la relation donnera des résultats qu'il sera extrêmement difficile d'anticiper, voire impossible pour la plupart des Sorciers. Seuls les plus doués d'entre eux y parviennent. En effet, dans les deux cas précédents, le sorcier permet simplement à l'antagoniste de la relation de reprendre l'avantage en l'alimentant de sa force propre. Dans le cas d'une complémentarité, il n'y a pas d'antagonisme, et le rapport de complémentarité est beaucoup plus complexe à appréhender. Une seule chose est à peu près sûre : **accroître la force d'une relation de complémentarité aura tendance à accroître la "puissance" ou la "stabilité" de la chose et son complémentaire, et inversement si on la diminue**, puisque, intrinsèquement, la relation de complémentarité renforce les deux parties en cause.

En fin de compte, cette action est l'un des pouvoirs les plus subtils des Sorciers du Soleil, mais seuls ceux ayant reçu un enseignement leur permettant de développer leur connaissance de l'extension Arcanes à haut niveau peuvent vraiment l'utiliser à son plein potentiel. Pour ces Sorciers, il est possible de jouer sur les complexes tissus de relations entre les choses afin de rechercher, de proche en proche, un objet suffisamment facile à affecter pour renforcer in fine l'opposé ou le successeur de la chose visée, sur laquelle une action directe se révélerait impossible. Par exemple, en renforçant le complémentaire de l'opposé de leur cible, les sorciers renforcent l'opposé, et peuvent ainsi obtenir l'effet désiré de manière indirecte, ce qui peut permettre de contourner des barrières magiques ou d'économiser de la Transcendance. Mais de telles techniques sont très complexes à maîtriser, et nécessitent presque toujours bien plus d'intermédiaires que dans cet exemple. Certains héliomanciens très expérimentés jouent ainsi de véritables chaînes de relations successives pour agir au final sur une seule cible.

Si l'un des deux deux est une cible animée non-volontaire, elle a évidemment droit à un jet de **volonté**, dont le seuil est calculé en fonction du niveau d'exécution final du sortilège. La résistance à la magie peut également s'appliquer.

Substitution des deux

La substitution permet de retourner le rapport de force dans le cas d'une opposition, de forcer le remplacement dans le cas d'une succession, et le transfert de force d'une chose à son dual dans le cas d'une complémentarité.

Ce dernier effet est utilisé, très facilement, dans le cas d'un sacrifice : la vie de la victime s'échappant, elle n'a d'autre choix que de se réfugier dans son complémentaire, la Transcendance. Le Sorcier récupère alors 100 fois la somme des caractéristiques physiques de la personne sacrifiée, s'il s'agit d'un humain.

La Transcendance ainsi récupérée n'est jamais obtenue sous forme de Transcendance morte ou vive par le sorcier, elle est simplement consommée à l'instant du sort. Cela explique également les dangers de cette sorcellerie : si le total de Transcendance nécessaire est supérieur à ce que le Sorcier a à offrir, les rayons brûlants de l'affinité viendront se nourrir de sa vie propre, sans que le Sorcier puisse le savoir à l'avance. La Transcendance ainsi consommée sera ôtée du **potentiel** de Transcendance vive que Sorcier, le grévain ainsi définitivement des points perdus. Si le Sorcier ne peut toujours pas fournir suffisamment de Transcendance une fois son potentiel épuisé, il meurt, et tout son corps se consume en produisant une lumière violente, en tout point identique à celle du soleil.

S'il y a de la Transcendance en excès, elle se transforme en véritables rayons solaires, sauf si le Sorcier cherche à le dissimuler. Il peut y parvenir en fermant ses yeux, dont les paupières rougeoisent, comme éclairées de l'intérieur. Dans le cas de sacrifices important, il est peu apprécié de voir les yeux du Sorcier darder les rayons du soleil pendant trop longtemps...

Ce pouvoir est très peu utilisé dans le cas d'une relation d'opposition. En effet, contrairement au pouvoir d'animation des deux, **le niveau d'exécution final est très variable**. Il sera évalué par le Meujeu en fonction de **l'effet du sortilège**. Dans le cas d'une relation d'opposition, la brutale inversion du rapport de forces peut aisément être très impressionnante dans ses effets. De même, forcer le lien de succession peut conduire à tuer quelqu'un, la mort étant le dual de succession de la vie. Tuer quelqu'un d'un simple sortilège sera nécessairement très coûteux (niveau d'exécution 10 minimum).

Si l'un des deux deux est une cible animée non-volontaire, elle a évidemment droit à un jet de **volonté**, dont le seuil est calculé en fonction du niveau d'exécution final du sortilège. La résistance à la magie peut également s'appliquer.

La tradition des Elfes Blancs ou Sonnenalben (EB)

Cette tradition est similaire à celle des Kannushi pour la sorcellerie d'Io: c'est une dégénérescence de la sorcellerie originelle, adapté à un contexte précis. Les Sonnenalben sont un peuple discret et solitaire, vivant là où personne ne peut vivre, au cœur des déserts les plus inhospitaliers. Athées, les Sonnenalben ne comptent sur aucun dieu pour survivre, et leur sorcellerie seule les préserve de la disparition. Chaque Sonnenalbe est sorcier, comme c'est le cas pour les Feuerlben et les Drachenalben Khthôniai. L'enseignement de la sorcellerie est aussi naturel que celui du langage ou des coutumes pour les Sonnenalben. Ceux qui échouent à cet apprentissage ou, beaucoup plus rarement, naissent privés de l'affinité Soleil, meurent assez rapidement. La sélection naturelle a fait des Sonnenalben d'excellents sorciers dans leur domaine d'expertise, malheureusement assez restreint.

Le savoir des Sonnenalben se limite à un ensemble de relations duales qu'ils maîtrisent parfaitement. Ces relations sont figées sous la forme de sortilèges de très bas niveau, qui sont décrits ci-dessous. Bien que les Sonnenalben parlent un dialecte de l'elfique, ils ont dénommé ces pouvoirs en utilisant un dialecte humain du désert (ici il s'agit du tamacheq, la langue des Touaregs), et cette langue est celle qu'ils utilisent pour les composantes verbales de leurs sorts. Ces sorts sont soumis à la même limitation que les autres: ils sont liés à un pouvoir d'arcane, lequel doit être maîtrisé par le Sorcier pour que le pouvoir puisse être utilisé.

Le fait qu'un niveau 5 en Arcanes soit nécessaire à la pratique de la sorcellerie du soleil implique qu'elle ne peut être pratiquée hors de la discipline de Sorcier, ce qui implique que les Sonnenalben pratiquent tous la discipline sorcier, du moins ceux qui sont élevés au sein d'un clan vivant dans le désert.

Les deux maîtrisés par les Sonnenalben sont les suivants:

Iman : la vie

Rhalass (c'est fini) : la mort

Khala (non) : l'inexistence

Nek Loza (j'ai faim) : la guerre

Se Kher Ras (le bien seulement) : la magie

Desemt (le sel) : le désert

Aouid Aman (donne-moi de l'eau) : la source

Nek Fouda (j'ai soif) : l'eau

Semerd (froid) : la vapeur d'eau contenue dans l'air

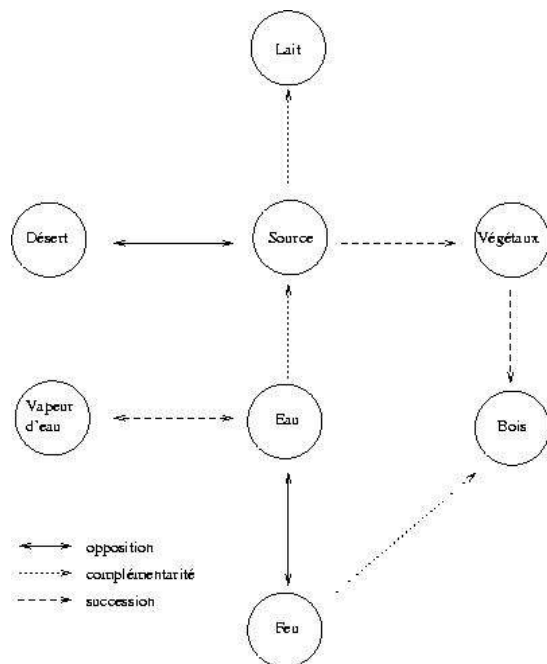
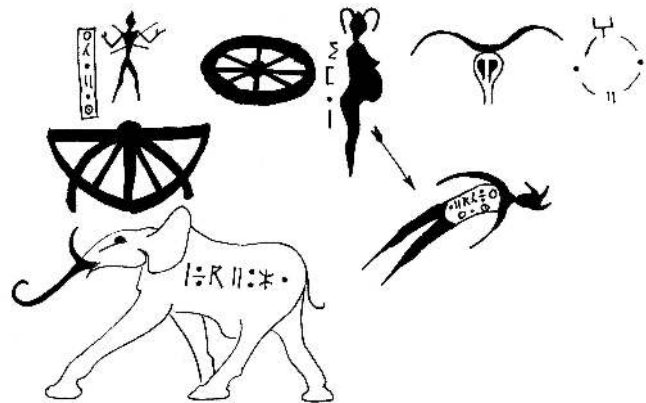
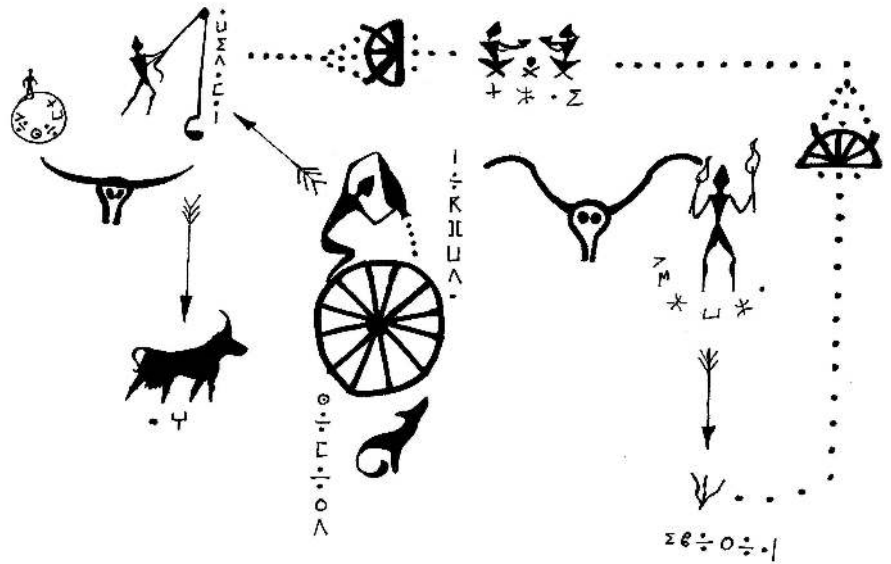
Tschai (le thé) : la végétation

Dizouza (le charbon) : le feu

Iceran : le bois

Akh : le lait

Les relations entre ces duaux sont résumées ci-dessus dans deux peintures rupestres allégoriques qu'on peut trouver chez les Aptem de Khôme (cf. Khôme), l'une des tribus de Sonnenablen de Terre Seconde. On trouvera ci-dessous leurs transcriptions respectives.



Passons à présent à la description des sortilèges mettant en jeu ces relations selon les arcanes du Soleil.

Àgg (C) [6] : ("voir") Ce pouvoir joue sur la connaissance des duaux Transcendance et Inexistence. Il fonctionne comme une *Double-Vue* mais limitée à tout ce qui relève de la magie transcendante ou de la magie naturelle. De plus aucun jet de volonté n'est autorisé.

Aman Iman Akh Issoudar (S) [2] : ("L'eau c'est la vie, le lait c'est la nourriture." proverbe touareg) Ce pouvoir est une substitution appliquée à la source, donc le complémentaire est le lait. En présence d'une source le sorcier peut donc créer du lait directement par ce biais (n litres) en présence d'une source d'eau (puits ou eaux suintantes).

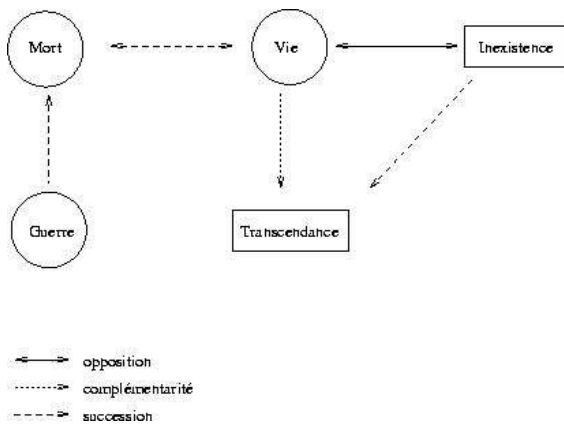
Anemgal (A) [4] : ("contraire") Ce pouvoir permet de créer des objets magiques particuliers, appelés justement Anemgal, en sacrifiant 25 points de Transcendance vive. Un Anemgal est un objet particulièrement redouté des sorciers *élémentalistes* pyromanciens ou hydromanciens. Créés par les Sonnenalben des déserts d'Al-Chams contre les sorciers pyromanciens et hydromanciens vivant là-bas, à l'occasion d'une guerre avec les humains, les Anemgals sont des objets qui ont la propriété d'être indestructibles par des moyens matériels et de perturber l'emploi de la sorcellerie des affinités élémentaires Feu et Eau, par substitution sur le rapport d'opposition entre ces deux duaux.

n étant le niveau du sorcier créateur de l'Anemgal, tout sorcier hydromancien ou pyromancien situé à moins de n^2 mètres de l'Anemgal devra réussir un jet de volonté contre un seuil de $5+n$ à chaque utilisation d'un pouvoir issu de son affinité élémentaire

Feu ou Eau, sans quoi la Transcendance sera perdue, mais le sortilège n'aura aucun effet.

Aouid Aman (C, A) [1] : ("Donne-moi de l'eau.") Ce pouvoir est en fait un pouvoir permanent qui peut être acquis pour un sacrifice de 4 points de Transcendance vive. Il permet d'affiner à partir d'un peu d'eau la connaissance du dual par complémentarité de l'eau : la source, et donc de percevoir les sources souterraines. En pratique le Sorcier doit répandre un peu d'eau par terre et selon le trajet de l'eau il pourra localiser la source la plus proche, et saura où creuser.

Ce pouvoir peut éventuellement être utilisé par animation des deux complémentaires eau et source pour raviver une source plus ou moins épuisée. L'effet du sortilège sera de rendre n mètres cubes d'eau à une source existante, à condition qu'elle ne soit pas tout-à-fait épuisée.



Ar Akal (S) [2] : ("Au revoir.") Ce pouvoir crée une substitution entre la vie et son dual d'opposition, qui n'est pas la mort mais l'inexistence. C'est un pouvoir extrêmement étrange qui n'appartient à aucune autre forme de magie ou sorcellerie. Ce pouvoir rend le Sorcier inexistant pendant un très court instant, pour le ramener à l'existence un peu plus loin. En pratique cela correspond à une sorte d'*Affusion* (sans nécessité d'avoir été là où l'on se rend), qui permet par exemple de se rendre au cœur des sources souterraines pour y remplir une gourde puis réapparaître à l'extérieur, la gourde pleine, car l'Hypérien peut emmener avec lui son équipement dans son voyage dans le néant. Mais en fait il ne s'agit pas d'un déplacement dans les dimensions non-euclidiennes, mais d'une disparition totale, jusque dans les souvenirs. Sous cette forme elle ne dure qu'un instant et ne permet que des déplacements très limités, au sein du même univers, comme aller dans une source souterraine, en haut d'une montagne ou derrière un mur etc...

Ar Toufat (A) [0] : ("Bonne nuit.") Ce pouvoir permet d'animer le feu par le renforcement de son dual complémentaire: le bois. Ce pouvoir permet au sorcier d'enflammer toute matière en bois d'un simple regard, sans qu'elle soit consumée. Ainsi la flamme peut durer jusqu'à l'aube suivante. Elle éclaire et chauffe comme une flamme normale.

Atarus (C) [3/6] : ("chien de chasse") Ce pouvoir est similaire à Din, mais encore plus impressionnant, dans la mesure où il est indépendant de la volonté. Par connaissance du rapport de succession réciproque entre eau et vapeur d'eau, le sorcier peut suivre à la trace quelqu'un par sa simple sueur. Si la créature poursuivie a été vue une fois par le sorcier ou si le sorcier renifle un habit ayant été porté par la cible, et si celle-ci est capable de sudation, le sorcier pourra suivre sa trace laissée dans la vapeur d'eau de l'air (la piste sera interrompue si la cible s'immerge complètement dans de l'eau, par exemple).

Ce pouvoir peut également être utilisé au niveau 6, en utilisant la connaissance du rapport de complémentarité entre feu et bois, où le feu devient ici la température et le bois toute forme de matière organique. Au lieu de suivre une piste olfactive basée sur la sudation, le sorcier suit une piste thermique. Si la cible a été vue une fois par le sorcier et émet de la chaleur (c'est le cas des créatures vivantes de sang chaud), le sorcier pourra la suivre à la trace tant qu'il y a une matière avec qui elle ait interagi thermiquement.

Dans les deux cas, aucun jet de volonté ni même résistance à la magie s'applique, et le sorcier pourra ainsi suivre une piste jusqu'à n jours après le passage de la cible.

Avbalu (S) [7] : ("source") Avbalu est un rituel sacré des Sonnenalben, qui applique la substitution sur le rapport de complémentarité entre l'eau et la source. Le sorcier peut créer une source en un lieu quelconque, en faisant couler une goutte de son sang. Ce faisant, il sacrifie, non pas de la Transcendance, mais **un point de vie global** de son maximum nominal, et ce de manière permanente.

Din (A) [8] : ("là-bas") Ce pouvoir, jouant sur l'animation du rapport d'opposition entre Source et Désert, s'éloigne pour une fois de l'acception très concrète des sens des deux. Pour les Sonnenalben, la Source est synonyme de société et le Désert d'isolement. Ce pouvoir permet donc de localiser quelqu'un ou au contraire d'échapper à des poursuivants, selon que l'animation renforce l'un ou l'autre dual. De haut niveau de maîtrise, ce sortilège peut néanmoins être lancé à un niveau d'exécution quelconque k. Le sorcier pourra localiser une personne qu'il ait déjà vue (ou entendue; jet de volonté si non-volontaire) OU échapper à toute forme de localisation magique ou non pour une durée de kn heures.

Égad (C) [4] : ("art du combat") Ce pouvoir permet d'utiliser la connaissance du rapport de succession entre Guerre et Mort pour accroître provisoirement les compétences de combat d'une personne. La cible volontaire (désignée à vue) disposera alors, pour n rounds, d'un bonus de +n qu'elle pourra répartir comme elle le souhaite entre ses 3 compétences de combat : armes, esquive et mouvement.

Erer Tschai (C, A, S) [1] : ("Je veux du thé.") Ce sortilège en contient trois, qui agissent chacun différemment sur le rapport de succession entre la source et son dual successeur : la végétation. La première version utilise la connaissance des deux et confère au sorcier un bonus de +20 dans la compétence "Faune et flore", mais uniquement sur la partie "flore" évidemment. La compétence doit être présente chez le sorcier cependant. La deuxième version utilise l'animation des deux et permet de stimuler la croissance végétale au voisinage d'une source. Enfin la troisième version, utilisant la substitution, permet à un sorcier en présence d'une source de créer assez de fruits et légumes consommables pour représenter n jours de vivres. Attention : il s'agit de crudités, qui se conserveront mal, sauf si elles sont cuites. En général, par ce sort le sorcier peut apporter à sa famille une ration régulière de vitamines et de sels minéraux.

Idim (A) [6] : ("sang") Idim est un redoutable pouvoir qui joue sur l'animation des deux de l'eau et de la vapeur d'eau en succession réciproque. Il permet de vaporiser une partie des fluides vitaux des personnes visées, ce qui se traduit en pratique par n points de dégâts globaux sur un maximum de n personnes à vue (jet de volonté pour résister). La force de ce sortilège est qu'il s'applique indifféremment à toute créature matérielle qui ait du sang en elle, ce qui inclut *Titanides*, *Démons*, *Diables*, *Anges* et nombre de *Procurateurs*, mais pas les Revenants.

Ifri (C) [1] : ("grotte") Ce pouvoir, jouant sur la connaissance du rapport d'opposition entre Source et Désert, a une application relativement inattendue. Il ne s'agit pas de trouver une source mais en fait d'avoir la connaissance des sources épuisées, et donc des galeries ou vides que l'eau a pu créer dans le sous-sol avant de s'épuiser. Une grande partie des galeries naturelles du sous-sol ont

été creusées et/ou modifiées par l'eau, ainsi ce sortilège permet au sorcier d'acquérir une vision précise de la géographie des galeries et grottes souterraines (toutes sauf celles qui n'ont jamais été modifiées par de l'eau, donc en pratique quasiment toutes) dans un rayon de n km autour de lui. Un bon niveau en orientation lui permettra ensuite de garder en mémoire cette vision pour se repérer en sous-sol.

Imras (A) [7] : ("malédiction") Ce puissant pouvoir joue sur l'animation des *duaux* Guerre et Mort et la relation de succession entre Guerre et Mort. C'est une forme d'*Envoûtement* qui agira sur l'efficacité en combat de sa victime (jet de volonté pour résister), en rendant les actions offensives de ses adversaires plus efficaces et les siennes moins efficaces, par l'animation dans un sens ou dans un autre du rapport de succession.

En pratique, à chaque fois que la victime sera engagée en combat, le Meujeuh choisira aléatoirement k nombres compris entre 2 et 19 (où k est le rang en arcanes du sorcier envoûteur). À chacun de ces tirages sur un d20, il attribuera selon son choix la valeur d'un échec critique si c'est la victime qui lance le dé ou d'une réussite critique si c'est un adversaire. Par exemple, si le sorcier a 5 en arcanes, le choix du Meujeuh pourra être le suivant : si la victime tire un 2 ou un 3 sur un d20, ces valeurs seront considérées comme des échecs critiques, et si ses adversaires tirent un 17, 18, ou 19 sur un d20 également, ces valeurs seront traitées comme des réussites critiques. Pour être plus sadique, le Meujeuh peut aussi décider que si la victime tire un 19, 17, 18, 16 ou 15, c'est un échec critique pour elle, sans que l'envoûtement ait alors un effet sur les adversaires. Au total, c'est à chaque fois 5 tirages qui seront affectés.

Izri (C) [2] : ("passé") Ce pouvoir, jouant sur la connaissance du rapport de succession entre végétaux et bois, s'éloigne de l'acception très concrète des sens des *duaux*. Il permet de remonter le passé d'un objet en bois non-magique, jusqu'à sa création, donc en pratique sur toute son existence en tant qu'objet. Le sorcier peut donc acquérir une vision des moments où l'objet a été utilisé à n'importe quel moment de son passé, qu'il pourra décrire avec un maximum de n mots. La force de ce pouvoir est que les personnes ainsi espionnées n'auront droit à **aucun jet de volonté**, car le sort s'applique uniquement au passé de l'objet.

Ma Toulid (C et A et S) [1] : ("Comment vas-tu?") Ce pouvoir permet d'une part d'identifier le rapport de force entre la Mort et la Vie, qui sont des *duaux* de succession réciproque, et non d'opposition, puis éventuellement d'animer ce lien pour agir dans un sens ou un autre, soit pour guérir soit pour blesser. La première utilisation permet de connaître l'état de santé de la personne touchée (jet de volonté si non volontaire), la seconde, toujours au toucher, de guérir n points de vie localement ou d'infliger n dégâts localement (jet de volonté pour résister). L'utilisation agressive de ce sort peut se faire de manière simultanée à une attaque avec une arme, sans malus, à ceci près que le sorcier doit décider avant d'attaquer s'il utilise ce sort, il dépense alors la Transcendance correspondante mais le sort ne se rajoute aux dégâts causés que si l'arme blesse effectivement. Les dégâts sont alors appliqués comme un bonus force.

Il existe également une autre utilisation de ce sort: elle permet au corps d'entrer dans une catatonie identique à la mort, pendant une durée de n heures. Cette catatonie a l'effet d'un profond sommeil et permet au sorcier de se reposer sans avoir à respirer: sous l'eau, sous le sable etc...

Nek Fouda (S) [0] : ("J'ai soif.") Ce pouvoir permet d'activer par substitution la relation de succession réciproque entre l'eau et la vapeur d'eau. L'air ambiant contenant de la vapeur d'eau, ce pouvoir permet de liquéfier cette vapeur d'eau afin d'obtenir de l'eau potable. En pratique le sorcier peut ainsi créer n litres d'eau. Ce pouvoir permet également à l'inverse de faire disparaître une quantité d'eau en la vaporisant, dans les mêmes proportions.

Nek Loza Nek Loza (S) [k] : Ce pouvoir permet d'accélérer la succession entre Guerre et Mort. C'est l'un de ceux qui rendent les Sonnenalben si redoutables en combat. Une fois lancé, ce sortilège reste actif tout le temps d'un combat, il permet au sorcier d'ajouter à chaque blessure reçue pendant le combat (par lui, ses alliés ou ses adversaires) un bonus aléatoire de points de dommages égal à kd6. Le sorcier choisit la valeur de k pour toute la durée du combat, elle ne peut cependant excéder la valeur de son extension arcanes. La force de ce pouvoir est qu'aucun jet de volonté ni résistance à la magie ne s'applique, car c'est le geste violent lui-même qui est visé, et non son acteur. Le sortilège doit donc être dissipé. Nek Loza Nek Loza est aussi un cri de guerre des Sonnenalben, qu'ils entonnent en frappant de leurs dagues, armes très rapides grâce auxquelles ils espèrent acquérir l'avantage dès le début du combat en utilisant ce pouvoir et en frappant les premiers.

Nok (A) [6] : ("assez" dans le dialecte des Sonnenalben) Nok est un pouvoir particulièrement redouté des utilisateurs de transcendance. Agissant sur le rapport de succession entre l'Inexistence et la Transcendance, il l'inverse pour dissiper une évanescence transcendante quelconque. L'aspect le plus redoutable de ce pouvoir est qu'aucun jet de protection de la part de la personne à l'origine de cette évanescence n'est autorisé. L'évanescence est dissipée, à moins que le sortilège du sorcier lui-même le soit à l'instant de son lancement.

Nok II (A) [12] : Cette version supérieure du pouvoir Nok permet de s'attaquer à vue à une source animée ou inanimée de Transcendance. Si le jet de volonté de la cible est raté, elle est détruite, qu'il s'agisse d'un objet ou d'une créature. Ce pouvoir ne peut être lancé qu'une seule fois par un héliomancien donné sur une cible donnée.

Segri (C) [1] : ("manger quelque chose en dernier") Par connaissance du rapport de complémentarité entre source et lait, le sorcier peut détecter automatiquement si une nourriture est ou non consommable (éventuellement la présence de poison, magique ou non).

Senger (A) [5] : ("faire disparaître") Senger est une forme particulièrement étrange de *Dissipation/Désenvoûtement*, qui ne peut s'appliquer qu'à une cible **vivante**. Senger fonctionne d'une manière très énigmatique pour les autres praticiens de magie : il renforce le dual d'opposition à la Vie, soit l'Inexistence, dans le but de faire presque disparaître une cible vivante quelconque, l'espace d'un très très bref instant. La particularité de ce pouvoir est que cette disparition par animation de l'opposé a l'effet d'une *Dissipation* ou d'un *Désenvoûtement*, si la cible de ce sort est sous le coup d'un sortilège ou d'un envoûtement. L'inconvénient est que **tous** les sortilèges et envoûtements actifs sur la cible seront dissipés, sans distinction. L'avantage est que c'est **automatique**. Cependant, le fait que la disparition ne soit que partielle (puisque'il s'agit d'une animation et non d'une substitution) peut entraîner - à la discrétion du Meujeuh sadique - une dissipation ou un désenvoûtement **partiel**, lorsque cela a un sens (par exemple en atténuant seulement l'effet du sortilège ou de l'envoûtement). Le sorcier n'a aucun moyen de contrôler cette nature particulière de son pouvoir.

Remarque : On pourrait penser que le pouvoir Ar Akal (cf. plus haut) qui fait disparaître complètement la cible, aurait le même effet, mais il n'en est rien. Cela démontre que la substitution est qualitativement différente (malgré les apparences) d'une animation poussée à l'extrême. Il faut sans doute être un sorcier particulièrement avancé pour comprendre cela...

Sken (C) [4] : ("faire voir") Ce sortilège est un envoûtement particulièrement haï, jouant sur la connaissance des *duaux* complémentaires Vie et Transcendance. Appliqué sur un praticien quelconque de magie transcendante ayant échoué à son jet de

volonté, il révèle à toute personne en présence de celui-ci la nature et les effets de tout pouvoir de magie transcendante qu'il utilise, de manière simultanée à l'utilisation du pouvoir. La révélation est si claire qu'aucun doute n'est permis. En général, elle se manifeste sous la forme d'une image apparaissant à la manière d'une illusion, évoquant de manière très explicite la finalité du pouvoir utilisé, ainsi que les éléments ciblés.

Taggaït (S) [4] : ("scorpion") Ce pouvoir agissant le rapport de complémentarité entre Vie et Magie, est un pouvoir de création qui exige l'utilisation de venin de scorpion, d'où son nom. Le sorcier doit patiemment diluer le venin et le mêler à des herbes censées le ralentir et l'affaiblir. En général le poison du Taggaït est préparé en faisant macérer des scorpions dans de l'huile d'olive avec des simples du désert. Le sorcier active le pouvoir en préparant le poison, il sacrifie un point de Transcendance définitif pour chaque dose de poison ainsi créé. Le poison n'est pas censé tuer: c'est une version amoindrie du sacrifice, qui permet d'affaiblir suffisamment la victime à qui on inocule le poison (de manière insinuative) pour que la vie qui s'en échappe se mue en magie selon le désir de l'inoculateur (et non forcément du sorcier lui-même), qui peut alors utiliser le pouvoir de sa victime contre son gré par ce biais.

Lorsqu'il inocule le poison, le tortionnaire entre en empathie avec les capacités magiques de sa victime et peut lancer un de ses sortilèges en dépensant lui-même la transcendance nécessaire au sortilège ou un équivalent s'il ne s'agit pas de magie transcendante. La victime elle-même ne dépense pas son énergie magique. Elle doit faire un jet d'encaissement contre 15+ego du sorcier ayant préparé le Taggaït, en cas d'échec le pouvoir fonctionne, et si la marge d'échec est supérieure au score en création du sorcier ayant préparé le Taggaït, la victime perdra un point de vie global de manière définitive à cause du poison. S'il réussit, il sera atteint "seulement" d'une forte fièvre une journée ou deux.

Takhlalt (S) [8] : ("permanence") Ce pouvoir, en forçant la substitution dans le rapport de succession entre végétaux et bois, permet de créer des objets magiques naturels en bois à partir de *simples*, en fixant leurs propriétés magiques. Par exemple, appliqué au bolet satan, ce pouvoir permettra de transformer ce champignon en un objet de bois qui confèrera la faculté "sensibilité à la magie" à qui le portera. L'ail bleu engendrera un objet rendant insensible aux maladies contagieuses et repoussera les revenants. La mélisse officinale donnera un bonus de +15 en présence. Les pouvoirs ainsi transmis seront ceux qui peuvent être **actifs en permanence**. Ils s'appliqueront à qui portera l'objet (jet de volonté éventuel si le porteur n'est pas volontaire), sans aucune restriction, et doivent provenir de l'usage du végétal pur (ou de plusieurs végétaux combinés). Par exemple, les propriétés du lys, qui implique l'emploi du fumier, donc d'éléments d'origine non-végétale, ne pourront être transmises ainsi.

Un objet ainsi créé ne sera pas plus résistant aux dommages qu'un objet de bois normal, et perdra toutes ses vertus s'il est brisé ou détruit. Enfin, pour garantir l'ensorcellement, le sorcier doit sacrifier définitivement un nombre de points de Transcendance égal à la moitié (arrondie à l'inférieur) de la valeur de la compétence en "herboristerie" pour savoir reconnaître et utiliser le simple concerné.

Takawt (A) [0/4] : ("assèchement") Au niveau 0, en animant le rapport de complémentarité entre les deux de la source et du lait, ce pouvoir permet au prêtre de lyophiliser une quantité quelconque de nourriture, qui pourra ensuite être consommée si on la remélange à de l'eau. Cela rend ces vivres en pratique impérissables en climat sec. Au niveau 4, le sorcier peut rendre n'importe quelle nourriture consommable, même si elle est pourrie ou empoisonnée (même magiquement).

Talwit (A) [3] : ("paix") Ce pouvoir anime la relation de complémentarité entre Vie et Transcendance, en les faisant se soutenir l'une l'autre. Le mot Talwit désigne en fait des pictogrammes gravés sur la pierre, qui agissent alors sur toute une zone. C'est ce qui permet aux Sonnenalben de créer des lieux sacrés, où ils soient en sécurité relative face à leurs ennemis, notamment face à des adversaires doués de pouvoirs magiques. En effet, le sorcier doit sacrifier k points de Transcendance dans le pictogramme, après quoi, en permanence, dans un rayon de k mètres autour du pictogramme lui-même :

- les sortilèges transendants de soin verront leur efficacité triplée à **condition que le lanceur de sort soit conscient de la présence du Talwit**, ce qui exclut en général les ennemis des Sonnenalben,
- toute magie transcendante, dont les effets pourraient engendrer des dégâts ou des maladies, devient impossible,
- aucune créature immortelle dont l'existence est liée à une magie transcendante (Diables, Démons, Revenants et Démons) ne peut volontairement pénétrer dans cette zone.

Le Talwit est considéré comme un objet magique et non un glyphe : il ne peut donc être détruit que si sa forme physique est détruite ou si on utilise un pouvoir de dispersion permettant de détruire les objets magiques.

Tazvelt (A) [0] : ("température") Jouant sur l'animation des deux opposés de feu et d'eau, ce pouvoir, essentiel à la survie des Sonnenalben dans un environnement prompt à la colère et aux excès, où froidures et chaleurs extrêmes peuvent se succéder entre le jour et la nuit, permet au sorcier d'abaisser ou d'élever la température d'une zone quelconque comprise dans une sphère d'un rayon de n mètres au plus (centrée sur un objet quelconque ou un élément de l'environnement), d'au plus 5n degrés Celsius, et ce pour une durée de n heures. Le sortilège permet en général de rendre vivable une zone de température extrême ou de permettre à une caravane de traverser un lieu où la chaleur devient insupportable. Mais le Tazvelt est aussi connu comme une forme de supplice très cruel que les Sonnenalben réservent parfois à leurs ennemis : ils les laissent agoniser dans une grotte surchauffée ou au contraire glacée par ce sort.

Têaart (S) [5] : ("sécheresse") Ce pouvoir joue sur la substitution entre les deux du désert et de la source, qui sont liés par une opposition. Redoutable et très rarement utilisé, car considéré comme un acte de guerre, il permet d'assécher une source quelconque. La source mettra n années à se reconstituer après l'usage de ce sortilège. Têaart s'apparente à un rite guerrier employé très rarement par les Sonnenalben, sauf pour leur protection.

Tikardiwen (var) [2] : ("message écrit") Ce pouvoir est celui qui permet de créer ces tatouages blancs si seyants qui ornent en général la peau des Sonnenalben. Il s'agit tout simplement pour le sorcier de figer un pouvoir de l'extension Sortilèges sous une forme permanente. Les tatouages eux-mêmes sont appelés "Tikardiwen", et ils permettent de donner accès à certains pouvoirs de manière permanente pour les sorciers encore jeunes, qui n'ont que peu de transcendance en eux. De plus, ce pouvoir a une caractéristique étrange : il transforme le sortilège de magie transcendante auquel il correspond à un **pouvoir de magie naturelle utilisable une fois par jour**. De plus, cette conversion est figée le sortilège au niveau d'utilisation non pas du sorcier qui a le tatouage, mais de celui qui est à l'origine du tatouage (ce peut être le même évidemment, mais le plus souvent les parents font ça à leurs enfants, durant leur adolescence). Enfin, le coût du tatouage en lui-même, qui peut être payé par le sorcier créant le tatouage comme par celui le subissant, voir partagé entre les deux, est d'un sacrifice de k² points de Transcendance vive. Le tatouage est ensuite permanent, et le pouvoir est définitivement acquis par la personne tatouée, même si la peau où se trouve le tatouage est arrachée. De par la nature de ce pouvoir, un Tikardiwen peut en théorie être pratiqué sur une personne consentante quelconque, mais cela arrive très rarement en pratique. La plupart des Sonnenalben voient d'un très mauvais oeil le galvaudage de leurs secrets aux étrangers, et même à ceux des leurs qui ne parviennent pas à devenir sorciers à l'adolescence.

Tirah (A) [3] : ("vert") Ce sortilège est le très cinématographique retour au sources du bois : le sorcier peut rendre jusqu'à n kgs de bois modifié inutilisable en le faisant reverdir. Une maison deviendra inhabitable, un arc inutilisable... Pas de jet de volonté, sauf pour un objet magique.

Tujiya (C) [9] : ("médecine") Ce pouvoir correspond à la connaissance du rapport d'opposition entre les deux de feu et d'eau, dans un sens médical. Le corps humain est en effet composé en grande partie de fluides et parcouru d'électricité, se rapportant à l'élément eau, qui symbolise l'état liquide, et l'élément feu, qui symbolise le plasma ou la foudre. Ce pouvoir de très haut niveau permet, lorsqu'il est associé à une compétence en médecine, de donner une vision très précise et exacte de tout problème de santé (maladie, blessure, poison etc...), même lorsqu'il s'agit d'un poison ou d'une maladie magique. Le sorcier devient une sorte de laboratoire d'analyses ambulante et acquiert une vision parfaite du dysfonctionnement en cours. De ce fait, si une cure existe, le sorcier pourra certainement la trouver, même avec un niveau relativement médiocre en médecine (ou soins).

Ūmas (S) [1] : ("être") Ce pouvoir force la substitution dans le rapport de succession entre Inexistence et Transcendance. La Transcendance succède à l'inexistence car la magie en général crée ce qui n'existait pas avant et surtout ce qui ne peut exister. Ce pouvoir est essentiel à la survie des Sonnenalben, car il leur permet de pallier à l'absence des objets nécessaires à leur survie. Ce pouvoir permet en effet au sorcier de créer un objet quelconque **qui soit absent** là où il se trouve, et qui soit faisable par un artisan. Chaque objet sera l'équivalent d'un objet créé par un très bon artisan (outil, arme, habit, meuble, décoration...), qui répondra au besoin conceptualisé par le sorcier. L'objet sera magique uniquement par le fait qu'il sera **indestructible** par des moyens matériels. Enfin, le sorcier devra **sacrifier** k points de Transcendance vive pour créer un objet dont le poids sera compris entre k-1 et k kgs. Les objets créés par ce pouvoir sont réputés et considérés par ceux qui les connaissent comme de petits trésors. Hormis sur *Khôme*, où le waylwah en corrompt rapidement l'indestructibilité, ils se vendent fort cher, et ce d'autant plus qu'il est très rare que les Sonnenalben eux-mêmes en fassent le commerce. On les désigne en général sous le nom de **solgave**, qui signifie "don du Soleil" dans le dialecte elfique des Sonnenalben.

Xsi (S) [10] : ("être éteint") Agissant la substitution du feu par son dual complémentaire le bois, Xsi est un des pouvoirs les plus étranges des Aptem. En pratique, un feu quelconque se transforme en du bois. Si le pouvoir est utilisé sans autre intention que d'éteindre un feu, le feu sera éteint à vue **automatiquement et ce même s'il s'agit d'un feu magique**, laissant des copeaux de bois à la place de sa présence. Le sorcier peut cependant orienter son pouvoir de manière à créer un objet de bois particulier, comme s'il l'avait créé lui-même (en fonction de sa compétence "travail du bois"), avec un matériau de base quelconque (c'est-à-dire un bois quelconque qu'il ait déjà vu, même un bois précieux comme de l'ébène). De plus, si le feu est d'origine magique, le bois ainsi créé le restera également! La personne à l'origine du feu magique devra faire un jet de volonté contre le sortilège et, en cas d'échec, perdra de manière définitive 1d10 points de Grâce ou de Transcendance, selon l'énergie magique utilisée ou, dans le cas d'un pouvoir de magie naturelle, le pouvoir lui-même! Dans le cas de *l'Innommé*, un couplet engagé par le pouvoir en jeu du daïmonion sera perdu, de la même façon que par scission normale du daïmonion. L'élément perdu sera alors placé dans l'objet en bois, qui pourra agir comme une source inanimée, mais aura également des propriétés natives, liées à la nature du pouvoir mutilé et laissées à la guise du sadisme meujesque.

La tradition des Incap Runam (IR)

Cette tradition est la plus aboutie des sorcelleries du Soleil. Cela tient essentiellement au fait que les Intirunas disposent d'une connaissance extrêmement étendue sur les Deux ainsi que sur la manière de les utiliser. Les Intirunas ("gens du Soleil" en quechua) étaient dans la vraie vie les prêtres des Incas, et dans Terre Seconde ce sont les prêtres des Incap Runam ("les sujets de l'Inca", car en fait le terme d'Inca était réservé au souverain), c'est-à-dire la réminiscence de la civilisation inca dans Terre Seconde. Cette réminiscence est en fait un anachronisme, puisque les Incas sont apparus au XIII^{ème} siècle, mais on se l'autorise.

Prêtres des Incap Runam, les Intirunas sont donc les Sorciers du Soleil les plus puissants de Terre Seconde. Ils ont créé comme les Aptem des sortilèges figés, correspondant à une utilisation simple et sûre des Deux, mais à l'inverse des Aptem savent s'aventurer en-dehors de ces sentiers battus. Un Intiruna peut donc utiliser des sortilèges figés ou faire appel aux deux directement, en véritable sorcier héliomancien. Dans l'absolu un Sonnenalbe le peut, et cela arrive, mais leur tradition n'enseigne pas l'utilisation de l'extension arcanes, même si elle est présente chez eux. Cependant, la sorcellerie étant ce qu'elle est, il arrive que des Sonnenalben particulièrement doués parviennent à faire usage des pouvoirs d'arcanes. Par l'intermédiaire du premier pouvoir "Connaissance des Deux", ils peuvent alors avoir une vision des autres deux que ceux qu'ils connaissent déjà, notamment ceux connus par les Intirunas.

Même à travers l'utilisation des sortilèges figés, les Intirunas vont plus loin que les Sonnenalben. Ils connaissent un bien plus grand nombre de deux. Cette connaissance des deux s'exprime à travers la religion populaire des Incap Runam, notamment sous la forme des noms des différentes divinités invoquées. Ces divinités, par un effet unique dans Terre Seconde, n'en sont pas véritablement, puisqu'ils représentent seulement les deux et leurs interactions, dont les mythes populaires et les danses ou cérémonies associées évoquent les propriétés. Il s'agit donc d'un savoir occulte de sorcier sous une forme vulgarisée. La Teinte Spirituelle associée à cette religion est la **Tradition**. C'est une manière d'interpréter la mentalité de la société péruvienne pré-colombienne, similaire à la société romaine dans son caractère très légiféré, où le pouvoir de l'État est très lié à celui de la religion.

Par le fait que les pouvoirs magiques associés à cette religion sont liés à l'affinité Soleil, un Intiruna conservera tous ses pouvoirs, même si sa Teinte Spirituelle devient trop négative ou s'il renonce à sa religion. Les deux n'étant ni des dieux ni des esprits, ils n'ont pas de conscience autonome à proprement parler, et ne porteront eux-mêmes aucun jugement. Même Chacana (cf. plus bas), l'arbre de vie, qui incarne le bon ordre des choses dans cette vision, ne porte pas de jugement lui-même. Au final, la vision morale associée à cette religion est portée par les êtres humains qui l'ont créée et inscrite dans les deux qu'ils ont désigné, qui sont issus de leur propre vision du monde, et sont de fait tout autant inspirés par eux-mêmes que par la nature magique de l'univers.

La morale sociale des Incap Runam est décrite plus en détail dans l'article *Tahuatinsuyo*, mais on peut dire ici qu'elle s'organise, comme nombre de sociétés anciennes, autour d'une idée d'harmonie sociale étroitement liée au respect des rapports hiérarchiques et à une forme de réciprocité limitée, à l'intérieur de cette hiérarchie. Un précepte quechua dit d'ailleurs : *Nucanquis purinanchis ñañun pusananchis* ou "Vivra le fort qui pleure avec le faible." On retrouve l'idéal grec ou taoïste de hiérarchie mais de mesure dans les rapports de domination. Cette idée directrice condamne également la rébellion contre l'ordre social et l'abus de pouvoir. Les lois forçant la responsabilité des fonctionnaires de l'empire vis-à-vis de leurs administrés, afin de prévenir la corruption et l'abus, illustrent cette vision, qui se retrouve dans la pensée religieuse.

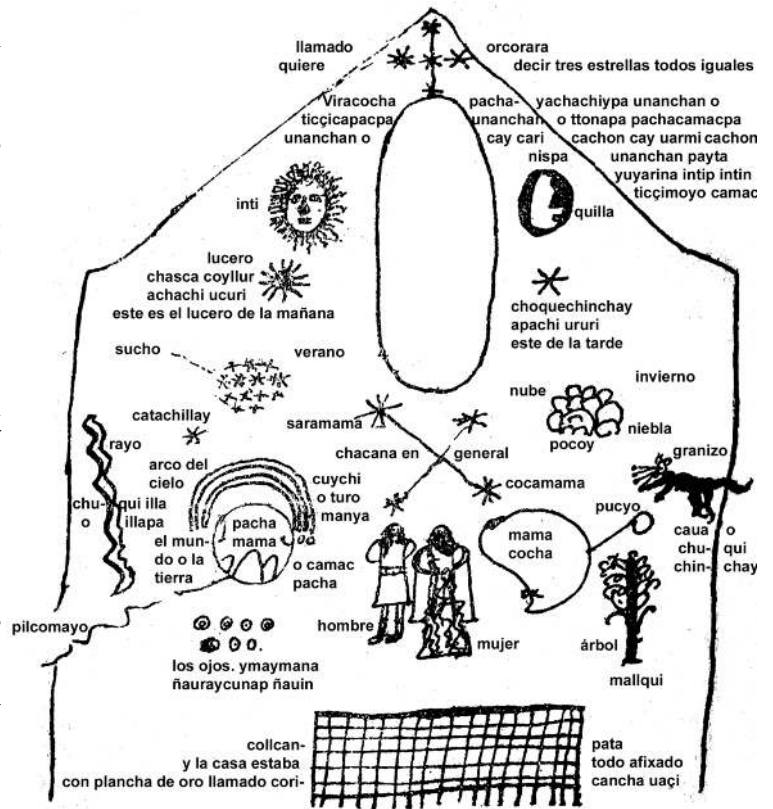
Comme on le voit sur le dessin ci-contre, qui a été trouvé à l'intérieur du temple Qurikancha à Cuzco (Pérou), la religion inca possède sa propre cosmologie, et les dieux qui y apparaissent correspondent aux deux qui structurent le monde, selon la vision d'un sorcier.

Viracocha est le dieu primordial. À l'origine dieu principal de la mythologie, il devient une divinité secondaire après que l'Inca Pachacuti l'a remplacé par Inti, le dieu solaire. Viracocha est considéré comme un élément dual fondamental : il symbolise la force créatrice et peut, dans le contexte de Terre Seconde, être associé à **Gaïa Deutéra**, la force élémentaire des sorcier thaumaturges (cf. *Élémentalistes*). Il a un rapport de succession avec nombre des autres entités de la cosmologie inca. Il est mentionné dans des oraisons diverses et dans les textes fondamentaux, mais a perdu de son importance et, dans le contexte de Terre Seconde, est relégué en arrière-plan, comme les fondations d'une maison, qu'on ne voit plus. Dans le contexte de Terre Seconde, et comme il ne s'agit pas à proprement parler d'un dieu, au sens du jeu, Viracocha est évidemment aussi associé au Titan Io (cf. *Titans et Titanides*).

Cependant, dans la mesure où il pour dual de succession de nombreux éléments fondamentaux de la cosmologie inca, il est très souvent utilisé par les Intirunas, car il permet, lorsqu'on utilise sa relation duale de succession, de créer et de détruire de nombreuses choses, visibles ou non, tangibles ou non, et d'en tirer un très vaste éventail d'effets magiques.

On l'appelle aussi Callya ("celui qui est omniprésent"), Pachayachachic ("celui qui apprend aux hommes"), Illa ("lumière") ou Tici ("le commencement"). Souvent représenté par une idole en larmes, il peut prendre la forme d'un homme pâle et barbu. Selon la légende, il a émergé du lac Titicaca pour créer le Soleil, la Lune et les étoiles, ainsi que le monde et les êtres vivants. Avant de créer les êtres humains à base d'argile, il crée une race d'êtres difformes et monstrueux à partir de rochers, qu'il détruit dans un déluge. On retrouve ici le mythe dilluvien présent dans la plupart des religions et on peut assimiler les êtres de pierre aux Titans. Dans ce contexte, Viracocha peut être associé au couple Gaïa-Ouranos ou Io (cf. *Titans et Titanides* > *Dieux-Dragons*).

Si le culte de Viracocha est relativement absent de la vie religieuse et sacerdotale, il est cependant très souvent invoqué par le petit peuple, qui s'adresse à lui sous forme de courtes prières. En tant que créateur, il est à la fois bienveillant et omniprésent, et constitue un élément réconfortant de cette religion.



Inti le dieu solaire, devenu dieu principal de la religion inca, est aussi en dual d'opposition avec **Quilla**, la déesse lunaire, associée à la Nuit et la Lune. Jaloux de la luminosité de la Lune, Inti a jeté au visage de Quilla une poignée de cendres, afin d'être le plus lumineux des deux, d'où la différence qu'on observe entre les deux astres. Inti est en pratique beaucoup plus vénéré que son opposé Quilla, mais, du point de vue des Intirunas, ce sont les deux duaux et leur opposition qui sont l'objet du culte d'Inti. Dans le contexte de Terre Seconde, Inti est évidemment associé au Titan Hypérion (cf. *Titans et Titanides*), de même Quilla est associée au Titan Nyx (cf. *Titans et Titanides*).

Inti est souvent représenté sous la forme d'un disque solaire à visage humain. Quilla est associée au calendrier et au temps qui passe. Ayar Manco Capac, fils d'Inti et Quilla est censé avoir fondé Cuzco, la



capitale de l'empire inca et le "nombril du monde" et engendré le peuple quechua. Avec Mama Occllo, sa sœur, il enseigne aux hommes l'agriculture et l'artisanat.

Inti a un rôle essentiel, à la fois agricole et politique, puisque l'Inca lui-même est son descendant. Il est invoqué très régulièrement, à de nombreuses occasions. Le culte d'Inti prime en général sur celui de Quilla, sauf dans les régions côtières, où la pêche, activité plutôt nocturne, est essentielle à la survie. Quilla est également invoquée pour trouver des *Simples*.

Orcorara n'est pas vénéré comme une divinité, mais est symbolisé par trois étoiles formant une ligne parfaite. Orcorara incarne la perfection, et plus généralement le monde des idées, des concepts, et dans une certaine mesure le Monde Spirituel ou Monde Astral (cf. *Chamanisme, Cosmogonie*). L'Intiruna peut avoir accès au Monde Spirituel, en jouant sur le dual de succession entre Viracocha et Orcorara.

Mamacocha est la déesse de la mer, invoquée en général par les pêcheurs, car les Incap Runam ne sont guère marins. Dans le contexte de Terre Seconde, elle est associée au Titan marin Céto (cf. *Titans et Titanides*). Épouse de Viracocha, elle était avec lui dans le lac Titicaca, avant la création du ciel et du monde.

Pachamama est la déesse nourricière de la terre, mais aussi celle des tremblements de terre. Dans le contexte de Terre Seconde, on l'associe notamment à la vie des êtres mortels.

Pachacamac est l'époux de Pachamama. Vu comme un dragon, il est associé au monde souterrain et sera assimilé au Titan *Khthôn* dans le contexte de Terre Seconde. Dans certains contextes, Pachacamac peut être associé à la magie et à la Transcendance.

Sucho est littéralement l'été. Son dual d'opposition : **Pocoy** est littéralement l'hiver. Ces deux duaux ont beaucoup d'importance pour les activités agricoles, mais symbolisent également le passage du temps et permet d'agir sur la température.

Turo Manya est littéralement l'arc-en-ciel. Turo Manya sera ici associé aux couleurs, et donc en pratique aux illusions, puisqu'il est lui-même un pur effet d'optique.

Illapa est le dieu de la foudre et du tonnerre. Il peut être invoqué de manière très littérale, pour déclencher la foudre ou engendrer un orage en été. Terriblement craint, il incarne aussi la colère divine, dans son expression la plus directe.

Caua est la personnification de la grêle. Caua a un sens terriblement concret pour les paysans, qui redoutent son effet sur le bétail et les récoltes. Le Tahuantinsuyo n'étant pas un lieu facile à vivre, entre tremblements de terre et météorologie brutale, Caua est redouté à l'égal des démons.

Hananpacha, Kaypacha et Ukupacha, en général respectivement symbolisés par le condor, le puma et le serpent, représentent les trois mondes : celui des dieux et des esprits, celui des hommes et celui des morts et des démons. Il ne s'agit pas de dieux, mais d'éléments décrivant différents niveaux de la cosmologie inca, interprétée de la manière suivante dans le contexte de Terre Seconde (cf. *Cosmogonie*) : Hananpacha est à la fois lié aux dimensions non-euclidiennes en général (DNE), ainsi qu'aux Univers Matériels Imaginaires (UMI) qui ne soient pas hostiles aux humains; **Kaypacha** est tout simplement l'Univers Matériel Réel (UMR); **Ukupacha** est à la fois la *Douat* et certains UMI jugés néfastes aux humains, tels que les *Abysses* et la *Géhenne*.

Supay est le seigneur d'Ukupacha, associé à la mort et aux démons. Il est également associé au destin des âmes après leur mort, et aux revenants. Supay pourra aussi être associé aux UMI (Univers Matériels Imaginaires) en général et aux déplacements dans les dimensions non-euclidiennes (cf. *Cosmogonie*).

Chasca Coyllur est l'étoile du matin, soit la planète Vénus. Avec son dual d'opposition : **Choque Chinchay**, l'étoile du soir, elle incarne la métamorphose, le changement radical. Chasca Coyllur représente ainsi notamment l'enfance, tandis que Choque Chinchay incarne l'âge adulte, dans leur rapport d'opposition, c'est-à-dire de transformation radicale, et non de succession. De manière générale ces deux duaux peuvent s'appliquer à de nombreuses mutations : physiques, sociales, mentales etc...

Chacana est l'arbre de vie, ou l'arbre monde, parfois appelé "la croix inca", car souvent représenté par une sorte de croix, dessinée comme l'adjonction de deux pyramides à trois ou quatre niveaux, comme ci-contre, sur cette photo du site bolivien de Tiwanaku. Dans le contexte de Terre Seconde, on l'associe notamment à la morale, l'harmonie et le bon ordre du monde.



Cocamama est la déesse de la coca, associée à la bonne santé, car la coca était considérée comme un médicament universel par les Incas. Proche de **Saramama**, la déesse du maïs, dont elle est le complémentaire, elle a aussi un sens très concret, associé à la nourriture, l'agriculture et la survie en général. Les deux sont célébrées lors de la fête de Capac Raymi (cf. plus bas).

Ymaymana ñauraycunap ñauin sont littéralement "les yeux de toutes choses", et symbolisent en fait les bourgeons de la germination. Ils sont liés par un rapport dual de complémentarité réciproque à **Mallqui**, l'entité associée aux arbres. Mallqui a également un autre sens : le mot signifie "arbre", mais désigne aussi les momies des ancêtres. Il est donc associé aux rites mortuaires de momification, lesquels sont censés inscrire le mort dans le cycle de la vie, ce qui est cohérent avec le lien à la germination. Ces deux duaux sont donc associés aussi au cycle naturel de la vie et de la mort.

Ekkeko est le dieu de la richesse et du foyer. Conservant la Voie Lactée dans une cruche, qu'il utilise parfois pour faire pleuvoir, il est surtout censé protéger la maison et la famille et une poupée le représentant est en général conservée dans chaque maison.

Aqu et Warmi représentent les duaux complémentaires respectivement du principe masculin et du principe féminin. La société inca n'est absolument pas égalitaire, et cette division n'est pas seulement biologique : elle correspond aussi à une idée de deux principes mystiques complémentaires avec une répartition des tâches très traditionnelle.

Comme on le voit sur l'image ci-contre, on a choisi d'interpréter le schéma de la cosmologie inca comme un ensemble de rapports duaux. La liste des dieux (ou duaux) de la mythologie inca présentée ci-dessus n'est évidemment pas exhaustive, mais ce sont également ceux qui apparaissent dans le schéma ci-contre. D'autres dieux pourront être utilisés par les Intirunas, sans apparaître dans ce schéma. Leurs liens de dualité seront alors spécifiques à l'Intiruna en question, et correspondront aux spécificités de sa sorcellerie. Mais le schéma ci-contre propose le tronc commun des prêtres du Soleil du Tahuantinsuyo.

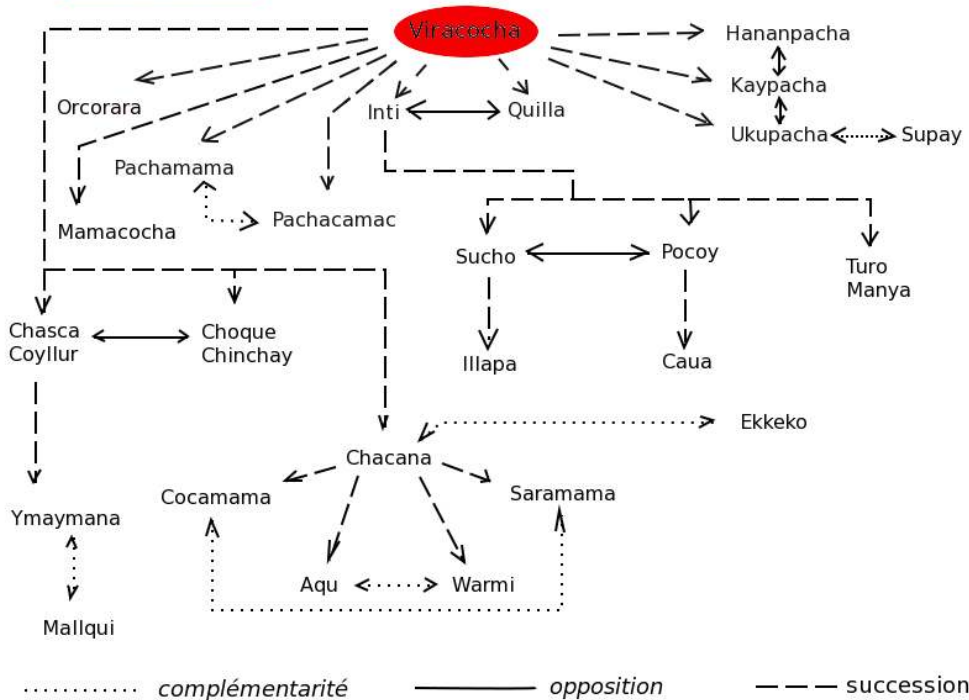
Les Intirunas maîtrisent en général une portion seulement de ces duaux, même si en théorie tous leur sont accessibles. Hormis les plus doués d'entre eux, ils s'aventurent rarement hors des sortilèges "figés" associés à cette tradition, et uniquement pour certains duaux en particulier. Il s'agit cependant de la tradition la plus aboutie de cette sorcellerie extrêmement compliquée. En principe, un sorcier héliomancien devra avoir été initié aux secrets des Intirunas pour parvenir à utiliser ces pouvoirs, mais la sorcellerie étant ce qu'elle est, c'est-à-dire un art fondé essentiellement sur l'intuition, un sorcier aptem pourrait par exemple reproduire certains pouvoirs de la tradition des Intirunas, pourvu qu'il soit particulièrement imaginaire et sensible.

Dans la suite, on parle d'"heure solaire". On désigne en fait ici une division arbitraire du jour (au sens de l'opposition à la nuit) en 12 parties. La sixième heure solaire correspond donc nécessairement au midi solaire. L'intérêt est surtout de distinguer l'intensité de l'ensoleillement associé, en fonction du lieu et du moment dans l'année où se trouve le sorcier au moment où il utilise le sortilège.

Voici les sortilèges "figés". Leurs noms sont en quechua moderne (le quechua ancien étant quelque peu difficile à utiliser).

Acclahuasi (C, A, S) [10] : ("maison des femmes choisies") L'Acclahuasi est la maison des Acclas, les vestales du Soleil. Choieses à huit ans pour leur beauté (c'est un grand honneur), les Acclas sont chargées de l'entretien des temples, le tissage des vêtements sacrés, le soin des momies, la préparation de la chicha (bière de maïs) et de la canca (sorte de polenta). Elles assistent également les Intirunas dans les rituels. Lorsqu'elles atteignent l'âge de 14 ans, elles peuvent choisir de quitter le temple ou d'y rester. Si elles choisissent de rester au temple, pour devenir des **Mamacunas**. Il s'agit normalement de saintes servantes du Soleil, contraintes au célibat. D'autres sont sacrifiées au Soleil ou deviennent concubines. En tant que "vierges du Soleil", les Acclas sont évidemment soumises à la même exigence de chasteté. En cas de manquement, elles sont enterrées vives et leur galant se retrouve pendu par les pieds. Mais si une Accla se retrouve enceinte sans qu'on puisse prouver qu'elle ait eu des relations sexuelles, on considère qu'elle est enceinte des œuvres d'Inti lui-même.

Dans le cadre de Terre Seconde, on considère que ce pouvoir permet d'ensorceler une maison pour en faire une Acclahuasi, en sacrifiant 40 points de Transcendance permanents. La dualité entre Chacana et Warmi, ainsi que celle entre Viracocha et Inti sont



alors activées et agissent sur les
Acclas.

Acclas et Mamacunas ne sont pas des Intirunas, même si elles sont comme eux entièrement vêtues de blanc. Mais elles ont un lien profond, supérieur à celui des Intirunas en un sens, avec le principe fondamental de la sorcellerie du Soleil.

D'après certains

Soleil. D'après certains cosmogonistes (cf. *Tir Nan Ogg* > *Taliesin*), il y eut entre Prime Terre et Terre Seconde trois univers ébauchés, qui s'effondrèrent d'eux-mêmes, en raison des contraintes opposées exercées par la magie. Parmi les forces magiques ayant contribué à la création de Terre Seconde, on suppose que trois d'entre elles sont intervenues principalement, trouvant un équilibre après que chacune ait dominé les autres durant l'un des trois univers ébauchés. Ces trois forces peuvent être liées grossièrement à la matière, l'énergie et la pensée, dans la mesure où elles "habitent" respectivement la matière, l'énergie et la pensée de Terre Seconde. On les retrouve respectivement dans les trois sorcelleries les plus étendues dans leurs effets : la dracomancie (cf. *Io*), l'héliomancie dont il est question et la logomancie (cf. *Dame Voilée*).

À travers leur lien à Inti, donc à Hypérion (cf. *Titans et Titanides*), Acclas et Mamacunas touchent à

cette force primordiale, sans laquelle Terre Seconde ne pourrait tout simplement pas exister. Ce lien relève de la magie antique ou *Innommé*, mais sous une forme figée qui le rend en pratique inoffensif et contient ses abus. Il confère aux Acclas et Mamacunas des facultés surnaturelles, qui apparaîtront à un pouvoir de type *Double-Vue* ou à la compétence "identification de la magie" comme une pratique de l'Innommé. Leur lien à Inti apparaîtra également, à la manière d'un fragment de daÿmonion (comme une Reine, cf. *Innommé*) et pourra être identifié par ceux qui en auront déjà vu par le biais d'un tel pouvoir.

Les facultés surnaturelles des Acclas et Mamacunas sont liées à l'énergie dans son rapport à la magie. Elles sont toutes douées de la faculté "sensibilité à la magie" et ont un niveau élevé dans la compétence "identification de la magie". Elles peuvent ainsi à **volonté** atténuer ou accentuer un effet magique qu'elles aient identifié et perçu, jusqu'à le faire disparaître ou au contraire en lui conférant plus de force (durée, effet, portée etc...). Soit e l'ego de l'Accla/Mamacuna. Cette valeur peut servir de diviseur ou multiplicateur de la force de l'effet magique, pour toute modification quantitative. Pour les modifications qualitatives sur l'effet, on laisse l'imagination du Meujeuh s'exprimer, en utilisant e comme un indicateur. Une dissipation ou un désenvoûtement total est également possible, ou une destruction dans le cas d'une source animée ou non de magie (objet magique ou immortel ou revenant). Dans tous les cas, la cible ou la personne à l'origine de l'effet magique a droit (si elle n'est pas volontaire) à un jet de volonté contre un seuil égal à 5e pour échapper à ce pouvoir, dans un sens ou un autre. **L'Accla/Mamacuna ne peut faire usage de son pouvoir qu'une seule fois sur une cible donnée.** Enfin, notez que, hormis dans le cas d'une destruction/dissipation/désenvoûtement, la modification ne sera valable qu'au plus e heures, si elle est appliquée à une source de magie (inanimée ou animée).

Des vieilles Mamacunas très subtiles et volontaires acquièrent une sensibilité si fine qu'elles finissent par percevoir des formes de magie évanescentes, présentes partout, et à en choisir une qui leur convienne, pouvant ainsi en pratique réaliser un large éventail d'effets magiques.

Anta Situa (S) [2] : Comme [Capac Situa](#), c'est une fête de la purification, qui a lieu à l'occasion de l'équinoxe d'automne. Elle est censée éloigner les maladies. A l'occasion de cette fête, on fabrique une pâte à laquelle on mélange du sang d'enfant. L'Inca, au lever du Soleil, implore celui-ci de les libérer des maladies. Dans le cadre de Terre Seconde, il s'agit d'une substitution entre Chacana et Cocamama, car la pâte contiendra également de la coca. L'Intiruna, en la fabriquant à l'occasion de l'équinoxe d'automne, crée une sorte de baume ensorcelé, qui durant toute l'année prochaine aura la vertu de désinfecter les plaies sur lesquelles il sera déposé ou de guérir d'une maladie quelconque non-magique ceux dont on frottera les endroits du corps concernés, ou la tête si la maladie concerne tout le corps.

Arpay (C, S) [2] : ("sacrifice") Il ne s'agit pas du sacrifice humain, qui est mentionné plus haut (paragraphe sur la substitution), mais du sacrifice animal, particulièrement de lamas ou de cochons d'Inde. La pratique du sacrifice humain est réservée à quelques cas très rares dans le Tahuantinsuyo de Terre Seconde. De fait, à partir de l'Inca Pachacuti, cette pratique disparaît presque totalement et même les sacrifices animaux sont remplacés par des sacrifices symboliques de statuettes d'animaux, de manière à préserver le cheptel. On voit à nouveau comment l'Inca intervient directement sur la vie religieuse.

Les sacrifices sont souvent faits en l'honneur d'une divinité puissante, comme Viracocha ou Inti, mais peuvent aussi s'adresser à une entité plus "spécialisée", comme Illapa, le dieu de la foudre. Il y avait d'ailleurs un code particulier : les lamas blancs étaient réservés à Inti, les bruns à Viracocha et les tachetés à Illapa.

En pratique, l'Intiruna peut acquérir, à travers son sacrifice, une connaissance plus subtile d'un rapport de dualité entre deux duaux de son choix, en rapport avec la motivation du sacrifice (la plupart du temps donnée par ceux qui feront le sacrifice). Le sacrifice explorant le rapport de complémentarité entre Pachamama (symbolisant ici la vie de l'animal sacrifié) et Pachacamac (symbolisant ici la Transcendance, ou la magie en général), est associé également à l'action de connaissance.

En pratique, l'Intiruna obtiendra de son sacrifice une vision d'un ou plusieurs duaux à utiliser, en dehors des utilisations figées, qui

permettrait de répondre à la demande formulée par le sacrificateur. C'est une manière pour l'Intiruna d'étendre son champ d'utilisation des *duaux*, car il peut ensuite garder le souvenir de ce qu'il a appris. Il faut évidemment qu'il y ait une réponse possible, sans quoi le sacrifice sera sans effet.

Aya Marçay Quilla (C) [5] : C'est la fête des morts, au mois de novembre, qui correspond aussi au douzième mois du calendrier inca. C'est aussi à l'occasion de cette fête qu'on commence la fermentation de la chicha, à partir de maïs, de miel et de salive. On honore les morts, en visitant les tombes et en nettoyant les momies, et on leur offre rituellement de la nourriture et de l'eau. On peut même les sortir solennellement, avec force chants funèbres et lamentations rituelles.

Cette fête est également, dans le cadre de Terre Seconde, un sortilège pour un Intiruna (utilisable à n'importe quel moment de l'année, mais qui sera gratuit en termes de Transcendance lors de la fête). En présence d'une momie **encore habitée** (cf. [Momification](#)), l'Intiruna peut, par connaissance des *duaux* Ymaymana ñauraycunap ñauin et Mallqui et de leur complémentarité réciproque, établir une connexion entre une personne consentante et la momie, afin de converser avec l'âme qui habite la momie.

Aymoray Quilla (S) [1] : (nom du sixième mois du calendrier inca) Cette fête était célébrée lors du mois de mai. Les paysans rapportaient un peu de maïs du champ, pour le garder dans un grenier à céréales miniature, qui était ensuite habillé et vénéré comme une personnification de Saramama, la déesse du maïs, afin de garantir une bonne récolte. On peut interpréter ce rite comme une sacralisation de la nécessité de garder des semences pour l'année suivante.

Dans le contexte de Terre Seconde, cette fête correspond également à un pouvoir de création, et à la substitution du rapport de succession de Chacana vers Saramama. Si l'Intiruna le souhaite, et s'il sacrifie pour cela 1 point de Transcendance vive, il peut ensorceler le maïs ainsi conservé (même après le jour de la cérémonie elle-même), afin de lui conférer les vertus suivantes : toute personne avalant l'une des graines de maïs sera guérie de toute maladie, ou bénéficiera d'un *Désenvoûtement* ou d'une *Dissipation* dont la réussite sera automatique.

Ayri Huay (C) [5] : C'est la danse du maïs vert, ou des moissons précoces, qui a lieu en avril. Fête agricole associée marquant un moment précis, c'est aussi, dans le cadre de Terre Seconde, un pouvoir de création pour les Intirunas. Contrairement à d'autres dates sacrées du calendrier inca, ce pouvoir est sans rapport direct avec la fête en question, qui se passe en général d'intervention sacerdotale. Il permet à l'Intiruna d'ensorceler une pousse de maïs vert, par connaissance de la dualité entre Viracocha et Pachacamac. L'ensorcellement fonctionne à Transcendance bloquée : 5 points de Transcendance doivent être bloqués tant que la pousse n'est pas ingérée, pour que celle-ci garde sa vertu. Tant que cette Transcendance est bloquée par le sorcier, la pousse est indestructible, sauf si elle est avalée. Dans ce dernier cas, elle procurera à la personne qui l'ingérera les effets d'une *Double-Vue*, comme si elle était lancée par un mage draconiste de niveau n, et éveillera définitivement chez celle-ci la faculté "sensibilité à la magie", si elle n'est pas déjà présente chez elle.

Capac Cocha (S) [7] : ("obligation royale") Cette célébration sera considérée, dans le cadre de Terre Seconde, comme exceptionnelle, car on prend comme période de référence la période postérieure à l'Inca Pachacuti, qui va limiter la pratique du sacrifice humain. Le rite du Capac Cocha reste donc un rite où on sacrifie des êtres humains, afin de répondre à une catastrophe exceptionnelle.

En pratique, dans le cadre de Terre Seconde, ce rite correspond à la substitution des *duaux* Viracocha et Pachacamac : Viracocha représente ici la vie humaine sacrifiée, et Pachacamac le successeur : la Transcendance en l'occurrence. L'Intiruna force donc la substitution. C'est cependant un pouvoir de création, dans la mesure où l'éventuel surplus de Transcendance acquis par le sorcier durant le sacrifice n'est pas dissipé sous forme de lumière solaire apparaissant dans ses yeux, mais peut être stockée dans n'importe quel objet, et y rester enfermée comme une réserve de Transcendance morte, qui peut ensuite être réutilisée par le porteur de l'objet. Cette réserve de Transcendance morte **ne peut cependant être récupérée par une personne**, il faut impérativement avoir l'objet, qui doit être en or, avec soi. Un objet unique peut contenir une réserve issue de plusieurs utilisations ce rite, sans limite de "contenance". Si l'objet est détruit, la Transcendance morte qu'il contient sera dissipée.

Notez que les victimes propiatoire doivent être **activement consentantes** pour ce rite. Le sorcier peut lancer avec la Transcendance acquise par ce sacrifice un sortilège de niveau quelconque, même **au-delà de son niveau de maîtrise**. Enfin, ce pouvoir a une dernière particularité : la Transcendance glanée par le sorcier peut être accumulée par plusieurs sacrifices, avant d'être finalement dépensée, et plusieurs sorciers peuvent travailler en commun.

Capac Raymi (A) [12] : C'est la fête du solstice d'été (qui a donc lieu en décembre au Pérou). Capac Raymi est le pendant d'Inti Raymi. Elle coïncide avec le début de l'été et donc le début des moissons. Dans le cadre de Terre Seconde, elle permet d'animer le rapport de succession entre Inti et Pocoy, car les moissons préparent à l'hiver, mais aussi les rapports de succession entre Chacana et Saramama et Cocamama, car le maïs et la coca sont indispensables à la survie, ainsi que le rapport d'opposition entre Chasca Coyllur et Choque Chinchay, car c'est l'occasion pour les jeunes gens d'accéder à l'âge adulte, et ces deux *duaux* incarnent en l'occurrence l'opposition (et non la succession) entre enfance et âge adulte, en actant la transformation radicale que cela implique. Capac Raymi est célébré comme Inti Raymi par force réjouissances, festins, et sacrifices de lamas. C'est également la période du **Huarachico**, la cérémonie de passage à l'âge adulte pour les jeunes hommes. Après diverses compétitions sportives (lutte, tir à l'arc, fronde, course) on leur perce les oreilles (d'une manière différente selon leur rang) et on leur donne des armes, en les exhortant à être de vaillants guerriers à ne jamais reculer face à l'ennemi. Le jeune garçon devient ainsi **Runa**, citoyen de l'Empire. D'un point de vue magique, l'Intiruna acquiert, grâce à cette cérémonie, un lien magique avec tous les jeunes gens devenus adultes, qui se maintient à moins que l'adulte concerné ne le souhaite plus. Par la suite, l'Intiruna peut à volonté savoir si ses "initiés" sont vivants, morts, malades ou blessés. Il pourra également les localiser.

Capac Situa (A) [11] : C'est la fête de la purification. Elle a lieu en août et correspond à une période où on nettoie les maisons, afin de repousser démons et mauvais esprits. Bénis par le Vilca-Oma, les guerriers organisent une course, partant vers l'est ou l'ouest, et se baignent dans le premier fleuve qu'ils croisent, afin de purifier leurs âmes.

Dans le cadre de Terre Seconde, ce pouvoir peut en pratique être utilisé à n'importe quel moment de l'année. Animant le rapport de succession entre Viracocha et Kaypacha, ainsi que le rapport de complémentarité entre Supay et Kaypacha, l'Intiruna peut, en aspergeant sa cible d'eau, libérer une personne d'une possession démoniaque ou de manière générale de tout sortilège ou *Envoûtement* provenant d'une créature issue d'un UMI (Univers Matériel Imaginaire, cf. *Cosmogonie*), d'un revenant, d'un nécromant ou d'un sorcier aphanizote (cf. *Élémentalistes*). La réussite est **automatique**, même si la cible est non-volontaire.

Coya Raymi (A) [3] : C'est la fête de l'équinoxe de printemps (en septembre au Pérou), consacré à Quilla, la Lune et de manière générale à la féminité. Le terme de "Coya" se réfère aux femmes nobles. Comme l'équinoxe d'automne, c'est une fête associée à la purification des corps et au bannissement des maladies. Dans le contexte de Terre Seconde, on associe cette fête à l'animation des *duaux* Chacan et Warmi d'une part, et Viracocha et Quilla d'autre part. Coya Raymi est aussi un pouvoir de l'extension Création pour l'Intiruna, qui ne lui coûtera rien s'il l'utilise le jour de l'équinoxe d'automne. Les autres jours, il devra sacrifier 5 points de Transcendance vive pour ensorceler un talisman, lequel protégera toute femme qui le porte de toute maladie non-magique, et lui

garantira de survivre à ses couches. Traditionnellement, c'est la noblesse qui bénéficie de ces attentions. On considérera qu'un Intiruna ne peut cependant ensorceler "gratuitement" qu'un maximum de n talisman, à l'occasion de l'équinoxe.

Hatun Pocoy (A) [4] : (nom du troisième mois du calendrier inca) Cette fête avait lieu en février. On offrait de l'or et de l'argent aux dieux et on leur sacrifiait (à nouveau) des lamas, afin de les implorer pour avoir un hiver clément. Dans le cadre de Terre Seconde, c'est aussi un pouvoir de l'Intiruna, qui permet d'animer le rapport de succession entre Pocoy et Caua. Utilisable uniquement pendant l'hiver, ce pouvoir permet au sorcier de déclencher ou d'arrêter la grêle. Il peut soit arrêter un phénomène naturel de grêle sur une zone de $n \text{ km}^2$ à l'entour, soit déclencher artificiellement une grêle sur une zone de même taille. La grêle durera n rounds et les gens pris sous la grêle subiront n points de dégâts globaux par round d'exposition aux grêlons.

Huaca (C, S) [9] : C'est à la fois une substitution brutale sur le rapport d'opposition entre Ukupacha et Kaypacha, ainsi qu'une connaissance des deux complémentaires de Supay et Ukupacha. Un Huaca est dans la religion inca un lieu ou un objet sacré, associé à un esprit, ou l'esprit qui s'y trouve. Dans le contexte de Terre Seconde, on appellera Huaca un objet lié à l'âme d'un mort, qui le contient et l'abrite, à la manière d'un esprit. Lorsqu'il utilise ce pouvoir, l'Intiruna établit un lien entre un objet et une personne volontaire. Ce lien se maintiendra jusqu'à la mort de la personne, tant que celle-ci sera volontaire. À l'instant de sa mort, l'âme sera captée par l'objet auquel elle est liée, et n'abordera même pas la Douat. Si l'âme morte à k points de Ka, elle fera du Huasca une réserve d'autant de points de Transcendance vive, qui se rechargera à chaque aube. mais cette réserve sera sous le contrôle de l'âme enfermée. L'âme pourra entendre et voir à travers celui qui tient de Huaca et pourra accomplir des sortilèges de sorcellerie héliomancienne comme un Intiruna de niveau $k/2$, possédant une affinité Soleil et une extension Sortilèges également de niveau $k/2$, en dépensant son petit potentiel.

Ichucu (C) [1] : ("se confesser") La religion inca a un rite très proche de celui de la confession. Lorsqu'il lui arrive un malheur, la personne s'adresse à un Intiruna, afin de savoir quelle mauvaise action de sa part a déclenché la colère divine et engendré le malheur. Utilisant la connaissance de la complémentarité entre les deux Ekkeko et Chacana, l'Intiruna procède à un interrogatoire de la personne, similaire à une confession, de manière isoler le péché responsable des vicissitudes éprouvées. Une fois le péché identifié, le pécheur doit accomplir un rite de purification, par exemple en crachant symboliquement sur une poignée d'herbe ou dans un petit sac, avant de jeter le tout à l'eau, ou bien, si le péché est trop grave, en se purifiant directement par un bain dans une rivière.

La morale associée à la religion inca est similaire à celle de l'antiquité gréco-romaine. Les actions individuelles sont jugées comme nocives, non par rapport à une idée de vertu ou d'honneur individuels, mais dans le contexte de la société, et de l'effet des actions de l'individu sur la société. Le jugement de l'Intiruna rendu à travers ce rite est censé replacer la personne sur le droit chemin, mais l'action magique est assez variable et très dépendante du caractère de la personne. Tout au plus peut-on dire que la personne aura une attitude plus conforme à la morale et suivra les recommandations de l'Intiruna pendant n jours après le rite.

Intichiga (S) [8] : ("vérité solaire") Fait émaner une lumière solaire de la personne visée tant que celle-ci parle sincèrement. Au moment du lancement, le sorcier peut décider l'heure solaire qui émanera de la personne. Dure 10 n minutes. Jet de volonté pour résister. Portée à vue.

Intikurku (S) [0] : ("corps solaire") Une lumière solaire émane du corps du Sorcier, ou d'une partie de son corps (au choix du sorcier, cela peut changer durant l'activité du sort), pendant n heures. Cette lumière est celle du soleil à la première heure du matin. Chaque fois que le Sorcier relance ce sort pendant qu'il est encore actif, la lumière solaire progresse d'une heure. Ainsi, le lancer 6 fois permet d'obtenir la lumière de midi, et 12 fois un joli coucher de soleil. Le sorcier voit parfaitement dans cette lumière. À noter qu'il s'agit réellement de lumière solaire (et a son effet contre les morts-vivants par exemple), mais qu'elle n'est pas assez importante pour faire fondre de la glace ou brûler un objet quelconque. Ce sort peut également être lancé sur une personne consentante ou un objet non-magique à portée de vue.

Intinina (S) [5] : ("feu solaire") Le sorcier utilise ses mains ou ses bras pour dessiner un cercle qui concentrera la lumière du Soleil ou de son corps s'il utilise le "corps solaire", pour en faire un rayon de lumière extrêmement intense et destructrice. Le rayon sortira du cercle délimité par le sorcier et frappera en ligne droite selon une direction choisie par le sorcier. Son diamètre sera celui du cercle dont il est issu. Le rayon continuera sa course jusqu'à rencontrer un obstacle.

Si le sorcier utilise la lumière de son corps par Intikurku, il fait m d6 points de dégâts locaux sur toutes les parties touchées, où m est le minimum entre l'heure solaire de son corps (maximum 6, la septième heure est considérée comme la 5ème, etc. ...) et la moitié de son niveau. Si le sorcier utilise la lumière solaire, il fait m d10 points de dégâts locaux sur toutes les parties touchées, où m est calculé comme précédemment, mais en utilisant l'heure solaire de l'astre du jour. Ces dégâts seront doublés si la cible est protégée par une armure de métal.

Un jet de réflexes réussi peut permettre d'éviter l'intinina. L'effet est un effet de lumière et de chaleur, aussi il n'a que très peu de chances d'affecter des objets résistants à de très fortes chaleurs comme certaines pierres. Les individus résistants au feu sont immunisés à ce sortilège.

Inti Raymi (A) [12] : Il s'agit de la fête inca du solstice d'hiver (elle a donc lieu en juin au Pérou). Fête religieuse centrée sur le renouveau de l'été à venir, elle permet - dans le cadre de Terre Seconde - d'animer le rapport de succession entre Inti et Sucho, mais aussi les rapports de complémentarité entre Chacana et Eekkeko, Warmi et Aqu.

Historiquement, on célébrait Inti Raymi par neuf jours de festivités, où on mangeait les zancu (pains de maïs) et on buvait de la chicha (bière de maïs et de miel), après trois jours de chasteté et de jeûne. On sacrifiait également un lama noir. *"Ô créateur et soleil et tonnerre, montre-toi généreux, garde-nous de la vieillesse, fais que toute chose soit en paix, multiplie les hommes et fais que la nourriture abonde et que toute chose fructifie."* dit une prière.

Cette fête se déroulait à la capitale impériale, en présence de l'Inca. Les gens affluaient de toutes les provinces la veille du solstice. Pieds nus, les gens attendaient le lever du Soleil. Au moment où Inti apparaissait, seul l'Inca restait debout, tenant une coupe de chicha dans chaque main et invitant le dieu à boire de la main droite. Les autres, accroupis, envoyaient des baisers saonores aux rayons, tout en étendant les bras dans sa direction.

Ensuite, l'Inca vidait le contenu de la coupe droite dans un étroit canal, conduisant au temple du Soleil le plus proche, avant de boire dans la coupe gauche et de la passer à ses voisins. Puis, accompagné des nobles, il entrait dans le temple pour y faire des offrandes (le peuple n'était pas admis, mais pouvait laisser ses offrandes à l'entrée du temple). Outre le lama noir, on sacrifiait d'autres animaux, qui étaient grillés par un feu allumé par Inti lui-même, au moyent de morceaux de coton sec et d'un miroir concave.

Dans le contexte de Terre Seconde, ce pouvoir permet d'interroger les entrailles du lama noir sacrifié, afin d'obtenir une prescience sur l'année prochaine. La prescience porte en principe sur les menaces qui portent sur l'Empire, mais en pratique, n'importe quel Intiruna sacrifiant un animal quelconque à l'occasion du solstice d'été pourra observer les entrailles lancer ce sort à la manière d'une Prescience, comme un mage draconiste de même niveau.

Intirikuy (C) [2/7/8] : ("vision solaire") Ce pouvoir permet au sorcier de voir tout point que pourrait éclairer le soleil dans une zone de 50 km de rayon, donc nécessairement dans un même univers. Il peut décider, soit d'avoir une vue d'ensemble de la zone, soit de se concentrer sur un endroit précis. Fonctionne uniquement de jour, et dans les endroits susceptibles d'être éclairés par le soleil (pas dans une pièce sans fenêtre, ni dans les endroits jamais atteints par le jour et les cavernes). Dure n rounds. La version II permet de s'affranchir de la limitation de distance et la version III permet de voir des images reflétées par le Soleil dans le passé, et donc de voir le passé.

Momification (S) [10] : Forçant la substitution du dual Mallqui, associé aux arbres et aux momies, vers le dual Ymaymana, associé à la germination, ce rituel est associé - dans le cadre de Terre Seconde - à une autre croyance de l'Empire Inca : la réincarnation. En pratique, la conception de la vie après la mort variait beaucoup selon les régions : réincarnation, esprits ancestraux, nouvelle vie dans un au-delà etc... En revanche, le rite de la momification était très répandu, aussi bien chez les riches que chez les pauvres.

Dans le cadre de Terre Seconde, pour le distinguer des rites Huaca et Paccarisca, on choisira de l'associer à une forme de réincarnation, ce qui est hélas réducteur par rapport à la réalité historique. La momification quechua est plus rudimentaire que celle des anciens égyptiens : on traitait les corps avec certains produits, comme du menthol, et les entourait de coton et on les enfermait dans des sacs de cuir. Une fois la dessiccation achevée, le corps était placé en position fœtale, afin de clore le cycle de la vie, et décoré soit de bijoux d'or et d'argent, parfois de masques, soit d'outils de leur profession pour les pauvres. La momie était ensuite solennellement ensevelie dans une tombe souterraine, avec repas et lamentations rituels.

En pratique, dans le cadre de Terre Seconde, on considérera que si un Intiruna est présent lors du rituel de momification, il offre à l'âme du mort une alternative par ce pouvoir aux rites Huaca et Paccarisca. L'âme est arrachée à la Douat (à condition qu'elle y soit encore présente et sous l'influence d'aucun autre pouvoir), puis placée dans la momie. Rien ne permettra de distinguer les momies "habitées" de celles qui ne le sont pas, et les rites funéraires seront appliqués de la même manière sur les deux. Cependant, lors des rituels d' [Aya Marçay Quilla](#), où les momies sont sorties de leurs tombes pour être nettoyées et nourries par une sorte de repas symbolique, il y aura, pour celles qui sont habitées, n% de chances que l'âme se détache pour se réincarner dans le bébé à naître d'une femme enceinte présente lors des rituels. La métépsychose se manifestera ensuite à la personne par des souvenirs récurrents de sa vie passée, sous la forme de rêves le plus souvent, mais l'âme originelle sera toujours présente. Elle est en quelque sorte "enrichie" par la réincarnation. Certaines personnes naîtront ainsi avec une succession de vies passées, et pourront en tirer des aptitudes exceptionnelles en termes de compétences ou des visions d'événements passés.

Pour conclure, citons ce poème de l'Inca Pachacuti :

*"Je suis né comme un lys en son jardin
Et c'est ainsi que j'ai grandi
Le temps a passé, j'ai vieilli
À la veille du trépas, je me fane
Et me meurs"*

Oma Raymi (A,S) [4] : Célébrée en octobre, en l'honneur de Viracocha, elle permet d'implorer le dieu créateur pour faire pleuvoir. On sacrifie pas moins de 100 lamas noirs en présence de l'Inca, et on attache un lama noir sur la place centrale de Cuzco, qu'on nourrit de chicha et devant qui on présente des offrandes, notamment des [Huaca](#). Ce lama incarne alors Viracocha.

Dans le cadre de Terre Seconde, ce pouvoir permet d'activer à la fois la substitution entre Viracocha et Pachacamac, à travers le sacrifice des lamas noirs, mais aussi l'animation de la dualité entre Viracocha et Mamacocha, la mer, puisque la pluie vient de celle-ci. En pratique, elle assure à l'Intiruna le contrôle du temps qu'il fera sur les n prochains jours, sur une zone connue par celui-ci, dont la taille dépendra du nombre de lamas sacrifiés. Comme l'Empire Inca faisait au bas mot 2 millions de km², chaque lama permettra d'agir sur une zone de 1000n km². Donc si le Vilca-Oma, sorcier de niveau 20, sacrifie 100 lamas noirs, il décidera de la météo pour 20 jours sur l'ensemble de l'Empire. mais comme il s'agit également d'un pouvoir de création, il peut être aussi utilisé pour ensorceler un objet quelconque (en général une figurine représentant Viracocha). Si le sorcier sacrifie k points de Transcendance dans cet objet, il deviendra indestructible et permettra à son porteur d'imposer le temps pendant k jours sur une zone de kn km². Très utile pour retarder une armée par exemple, voire la clouer sur place.

Paccarisca (A) [11] : Ce pouvoir anime le rapport de succession entre Viracocha et Ukupacha. Il ramène l'âme morte, normalement censée rejoindre Ukupacha, vers un lieu sacré naturel (grotte, montagne, rocher, source). Le sorcier, en sacrifiant k points de Transcendance, fait d'un lieu naturel quelconque un Paccarisca, c'est-à-dire un point captant les âmes censées partir vers Ukupacha. Les âmes mortes associées à la teinte spirituelle de l'agnosticisme inca qui, de leur vivant, ont prié près d'un Paccarisca, verront leurs âmes arrachées à la Douat et hébergées dans ce lieu sacré à tout jamais.

Tu es mon lieu de naissance, tu es ma source de vie. Protège-moi du démon, ô Paccarisca!, dit la prière consacrée. En priant de cette manière, le vivant se lie à ce lieu. À sa mort, son âme aura donc le statut d'âme consacrée (cf. *l'Âme immortelle*), jusqu'à ce que le Paccarisca agisse sur la Douat pour arracher l'âme en question. On considérera que le Paccarisca agira comme une créature de la Douat de force k, capable de se déplacer où elle veut dans la Douat, de localiser et arracher une âme qui lui a été consacrée pour l'emporter, ainsi que de se battre si nécessaire (chassant pour la durée d'une Lune hors la région où elle se trouve). La créature apparaîtra avec les traits du sorcier qui l'a créé.

Enfin, le Paccarisca peut intervenir pour aider ceux qui viennent le prier. Il y a k% de chances pour qu'une âme parente de celui ou celle qui prie agisse en sa faveur, par un effet de magie transcendante héliomancienne à choisir parmi les sortilèges applicables, selon la volonté du défunt.

Notez que si, pour une raison ou une autre, l'âme défunte refuse d'être emportée par le Paccarisca, alors elle ne sera plus considérée comme consacrée et lui échappera, puisque la sorcellerie héliomancienne est impuissante à imposer quoi que ce soit à une âme, vivante ou morte.

Paka (A) [3] : ("cachette") Le corps du sorcier, d'un objet ou d'une cible volontaire devient transparent à la lumière du Soleil, et donc ne peut être vu de cette manière, avec ou sans jet de volonté. Ne marche que pour la lumière du Soleil. Dure jusqu'à rupture.

Puriy (S) [6/9] : ("voyage") C'est un très ancien pouvoir des Héliades qui permet au sorcier ou à toute cible consentante de voyager d'un rayon lumineux à un autre. Dans les faits cela ressemble à une affusion mais cela n'utilise pas les dimensions démoniaques d'une part, et d'autre part cela ne fonctionne que sur le même univers, d'un lieu éclairé par le Soleil à un autre, à condition que le point d'arrivée soit visualisé par le Sorcier (par Intirikuy par exemple).

La version II de ce sort permet en revanche d'aller d'un univers à un autre de cette manière, tant qu'un Soleil brille à la fois dans l'univers de départ et celui d'arrivée.

Qhaliyay (S) [9] : ("guérir") Permet de guérir sur lui-même ou toute cible volontaire jusqu'à 10h points de dégâts localement ou h

globalement si le sorcier utilise la lumière de l'astre, et jusqu'à 6h localement ou h globalement s'il utilise celle de son corps par Intikurku, où h est l'heure solaire (comptée comme pour Intinina).

Ce sortilège peut aller au-delà de la simple guérison: les points de dégâts éventuellement en trop par rapport au potentiel normal du personnage sont gardés jusqu'au prochain crépuscule, comme si le personnage avait plus de points de vie.

Quipucamayoq (C) [11] : ("maître des nœuds") Les quipus étaient des assemblages de cordelettes nouées, avec des codes de couleur. C'était une forme d'écriture, servant à la comptabilité des fonctionnaires de l'empire inca. Ce système est en vigueur dans le *Tahuantinsuyo*. Connaître le système des quipus n'est pas en soi un acte magique, et les fonctionnaires jouissant du titre de Quipucamayoq ne sont évidemment pas des Intirunas. Cependant, les Intirunas sont peut-être, par ce pouvoir, lire un quipu d'une part, et en nouer un, afin de transmettre un message quelconque mais également - et c'est là toute la puissance de ce sortilège - de décrire sous forme de nœuds l'un des sortilèges figés d'héliomancie. Cette description sera si fidèle qu'un autre sorcier héliomancien, utilisant le même pouvoir, pourra ainsi décoder le quipu et "apprendre" le sortilège **comme s'il s'agissait d'une langue enchantée**. C'est l'unique cas où un pouvoir de sorcellerie peut être transmis de manière "écrite". L'acquisition de nouveaux pouvoirs figés se fait en général de cette manière pour les Intirunas, dès lors qu'ils ont appris ce pouvoir en particulier (lui-même de haut niveau).

Le Tahuantinsuyo étant une île isolée, où la pratique des Hauts-Arts du verbe est inexistante, ce fait est inconnu des Cosmogonistes du reste du monde, mais ouvre des horizons, dans la mesure où le code des quipus pourrait être une forme d'écriture adaptée à la sorcellerie en général! Qui sait?

Ruphay (A) [4] : ("chaleur") Le corps du sorcier, d'un objet ou d'une cible volontaire devient insensible au froid grâce à la lumière du Soleil. Dure n heures.

Vilca-Oma (A,S) [8] : Le Vilca-Oma est le grand prêtre des Intirunas. C'est une fonction sacerdotale mais également un pouvoir permanent. Un certain nombre d'Intirunas doivent se réunir et lancer ce sortilège en groupe, sacrifiant chacun un point de Transcendance permanent. S'il y a p Intirunas, le Vilca-Oma qu'ils désignent ainsi recevra, grâce aux dons de ses confrères, le pouvoir permanent suivant : il pourra soustraire p points du coût de chaque sortilège qu'il lancera (jusqu'à concurrence du coût normal sur sort, évidemment). Ce pouvoir fonctionne par animation et substitution des deux de Chacana et Aqu, n'est traditionnellement utilisé que pour le Vilca-Oma, même si d'un point de vue technique il peut être utilisé sur n'importe quel Intiruna de sexe masculin.

Wakin (S) [6] : ("image") Agissant sur la substitution entre Inti et Turo Many, ce pouvoir de création très particulier permet au sorcier de créer des illusions visuelles, mais qui soient **permanentes**. Chaque illusion sera donc une source animée de Transcendance, comme un objet magique intangible, fait uniquement de lumière. L'illusion pourra se déplacer en tout lieu visité physiquement par le sorcier, et le sorcier verra à travers elle, comme s'il était lui-même présent. L'illusion sera créée par le sacrifice de k points de Transcendance, et pourra prendre k formes différentes. Sinon, elle pourra se déplacer et bouger, mais évidemment ne créer aucun son. L'illusion peut représenter une créature ou une scène, auquel cas elle permettra de raconter une histoire muette par déplacement de ses personnages (mais un changement de décor sera considéré comme une forme de plus). Une fois créée par le sorcier, l'illusion pourra être à volonté invoquée et révoquée. En principe, les illusions survivent au sorcier, mais on dit que, privées de sens, elles finissent par quitter la Terre et voyager dans l'espace comme une image fugitive.

SORCELLERIE

Voir aussi Io, Sorciers Élémentalistes, Chamanisme, Idée

On appelle magies intuitives l'ensemble des magies basées sur la Transcendance et ne requérant pas de langue enchantée pour fonctionner. Le chamanisme correspond à cette définition, cependant on lui consacrera un chapitre à part, à cause de son lien avec la religion, mais également à cause du fait que si le Chamanisme utilise parfois une langue enchantée pour fonctionner, sans véritablement y être liée au sens des magies du Verbe.

Si on apprend à être mage en apprenant une langue enchantée, en revanche on naît Sorcier, avec l'Affinité correspondante. L'apprentissage concerne les extensions, mais il est impossible de devenir Sorcier si on n'a pas dès le début l'Affinité correspondante, alors qu'une Affinité du Verbe s'acquiert par le simple apprentissage. De ce fait les Sorciers suivent leur Don, et essaient de comprendre ce qui les a orientés ainsi. Se sentant lourdement destinés, ils en deviennent parfois fanatiques, n'ayant d'autre but que de développer leur Don. On a vu ainsi des Sociétés Secrètes se constituer, dont le but ne semblait être que d'exprimer le plus largement possible toute la puissance du Don de Sorcellerie. L'Amère Alliance des Écorcheurs, notamment, entre des Sorciers de l'Énergie Négative et des Mages Nécromants, a laissé de très mauvais souvenirs.

"Si la sorcellerie est plus séduisante et plus intuitive que la magie, et souvent plus puissante, elle est hélas desservie par l'élitisme vaniteux qui caractérise les Sorciers, qui se croient souvent les élus d'une puissance supérieure même aux Dieux. Leur incapacité à pouvoir transmettre leur art les rend méprisants bien au-delà de ce que la mesure exige. Leur dédain de l'écriture les rend esclaves de leur mémoire, et de leur passé, et donne aux maîtres un ascendant exagéré sur leurs disciples. Comprendre et apprendre sont souvent pour eux des notions inutiles en regard de leurs sensations. L'on peut à raison regretter que des hommes qui sont sans nul doute les plus intuitifs et les plus subtils qui soient gâchent ainsi ce talent en refusant de le dépasser. Mais cela procède sans doute d'un complexe et délicat équilibre maintenant les mortels dans leur faiblesse originelle: magie et sorcellerie s'éloigneront toujours de plus en plus. Si le Mage cherche parfois à en savoir de plus en plus, le Sorcier considère qu'il sait ce qu'il y a à savoir, et qu'il doit chercher à affiner sa compréhension de ce qu'il sait déjà." (Ézékiel Ben Gaour - Commentaires : Défense des Sorciers)

Remarque concernant l'Ensorcellement: L'Ensorcellement est l'équivalent de l'Enchantement des Mages, il permet de conférer à un objet des propriétés magiques. Contrairement à l'enchantement, qui passe par la création de runes enchantées, et donc est physiquement lié à la présence de ces runes sur l'objet, l'Ensorcellement s'attache à l'objet dans son ensemble, et perdure tant que l'intégrité de l'objet est maintenue. C'est à la fois un avantage et un inconvénient: car si les objets enchantés peuvent paraître plus fragiles, il est possible d'en récupérer les inscriptions runiques, si elles sont intactes, et de reconstituer l'objet, avec l'aide d'un peu de métal saturnique, ce qui est impossible avec un objet ensorcelé. En effet, une fois créé, un objet ensorcelé n'évolue plus, et s'il est rendu inutilisable en tant qu'objet (brisé etc...) sa vertu magique se volatilise et disparaît définitivement.

SOUFISME (Le)

Contributeur: Bertrand Reygner.

Voir aussi Kabbale, Kabbale chrétienne, Le Dieu Unique, Satan, La Langue Angélique, Les Midrashim

*Celui qui se connaît lui-même connaît son Seigneur.
(maxime musulmane attribuée à Mahomet ou Ali)*

Le Soufisme est une théosophie gnostique de l'Islam, surtout sunnite, apparue au VIII^{ème} siècle après JC, et qui s'est développée au XIII^{ème} siècle après JC. Le terme Sufi signifie "purifié" et le soufisme est appelé en arabe "tasawwuf", soit "la voie vers la purification". C'est un mysticisme complexe, qui s'est décliné selon plusieurs écoles, visant essentiellement à se rapprocher de Dieu, jusqu'à même une complète disparition de l'ego. Influencé par la Kabbale, la philosophie grecque, les Mazdéens, et l'ismaélisme chiite, tantôt influent ou persécuté, le Soufisme a été actif au sein du monde arabo-musulman à travers les tariqa ("voie initiatique", en fait confréries au sein desquelles l'initiation au Soufisme est possible) et les madrasa ("écoles"). Il a même eu des échos jusque dans l'Occident chrétien. Contrairement au Christiannisme catholique, l'Islam ne s'étant jamais donné de référent spirituel proposant une interprétation unique, il laisse la porte ouverte à une recherche gnostique permanente, qui se fait à travers le Soufisme.

Le Soufisme peut être associé aux mysticismes structuralistes cherchant à connaître la source unique de l'existence, qui en quelque sorte n'est autre que Dieu, comme celui de Spinoza en Europe. Il s'est décliné en de multiples courants à travers les siècles, parfois contradictoires. "Il existe autant de voies menant à Dieu que de souffles des fils d'Adam" a dit l'un des penseurs soufis, le persan Mathwâni. Connaître Dieu se faisant à travers la connaissance de soi, puisque tout porte en soi la marque du divin, il naturel que chacun parcoure sa voie de manière individuelle, pour se rapprocher d'un but commun. L'individualité devient un chemin vers l'universalité.

Le Soufisme proclamant la supériorité de l'expérience mystique sur le savoir intellectualisé, de nombreux soufis ont développé des pratiques extatiques, comme notamment le turc Jalâl al-Dîn Rûmî, surnommé Mevlana ("maître" en turc), dont les disciples, les Mevlevis, sont à l'origine des fameux derviches tourneurs de Turquie, qui, par l'ivresse que procure le fait de tourner sur soi-même, essaient d'atteindre une transe les rapprochant de Dieu. De même, la tariqa Naqshbandiyya propose des techniques permettant d'accroître la conscience de soi à travers des exercices respiratoires (qu'on peut rapprocher du yoga), un examen permanent des actes, l'invocation silencieuse des 99 différents noms de Dieu, la "retraite au milieu de la foule" c'est-à-dire le fait de faire abstraction de son entourage pour entamer un voyage intérieur vers "la patrie spirituelle", soit cette universalité mystique dans laquelle les mortels peuvent communier spirituellement avec Dieu. Le Coran est considéré, au même titre que la Torah pour les Kabbalistes, comme un ouvrage comportant plusieurs lectures, et dont l'interprétation mystique n'est jamais achevée. L'initié au Soufisme évolue donc à travers des "stations" (maqâmât), qui sont des étapes dans sa compréhension du texte sacré, acquises de manière consciente par le travail initiatique, et des "états" (ahwâl) qui sont des révélations indépendantes de sa volonté et qui relèvent de l'inspiration divine. Le seul initié ayant achevé ce parcours jusqu'à l'unicité avec Dieu n'est autre que le Prophète Mahomet, modèle à suivre pour les Soufis et les mortels en général. "Vous avez dans l'envoyé de Dieu un beau modèle" dit le Coran.

Reprenant la pensée platonicienne selon laquelle la perception humaine du monde est imparfaite, le Soufisme se propose de faire évoluer le croyant de la pratique religieuse (islâm), vers la foi (imân) et jusqu'à la certitude spirituelle (ihsân), c'est-à-dire la capacité à percevoir le spirituel de manière aussi tangible que le matériel. Le rêve et les révélations qui l'accompagnent sont souvent sujet d'intérêt pour les soufis, puisque le Coran explique que la révélation est parfois venu par ce biais à Mahomet lui-même et que le rêve symbolise une forme de preuve de l'existence de l'intangible, puisqu'il s'agit d'une sorte de souvenir de ce qui n'existe nécessairement qu'au-delà des sens matériels. Cette gnose, qui se situe au-delà de la pensée rationnelle, perçue comme entrave à la recherche spirituelle, se fait par l'inspiration (ilhâm) et le dévoilement (kashf).

Le Soufi entame donc l'éveil progressif de sa conscience par une stricte observation de la loi islamique telle qu'elle est proposée, de manière littérale et simple, la loi "révélée", pour accéder peu à peu à une loi cachée, c'est-à-dire à une compréhension supérieure de la loi divine, inaccessible au commun des croyants, et réservée aux initiés de la voie soufie. On retrouve d'une certaine manière la distinction entre le Petit Véhicule et le Grand Véhicule du *Bouddhisme*, c'est-à-dire la coexistence entre une pratique courante de la religion et une pratique minoritaire, spécifique aux mystiques. Le Soufi est de plus susceptible de rejeter ensuite la simple pratique de l'Islam "courant", comme un outil devenu imparfait, dont le mystique doit savoir s'affranchir pour aller plus loin, d'où les suspicions d'hérésie ou d'hétérodoxie dont furent parfois victimes les Soufis. Citons Rûmî à ce sujet : *La loi révélée est comme une chandelle éclairant la route. Tant que tu ne prends pas la chandelle, tu ne peux voyager; quand tu es arrivé sur le chemin, ton pèlerinage est la Voie; quand tu es parvenu au bout du voyage, c'est la Réalité suprême. C'est pourquoi il a été dit : si les réalités spirituelles étaient manifestes, les lois religieuses seraient inutiles.* On voit dans ce texte la notion d'un voile placé entre la réalité spirituelle et la perception humaine, idée reprise de Platon, et le fait que le mystique n'a peu à peu plus besoin de loi religieuse à mesure qu'il s'approche de cette réalité spirituelle cachée au commun des mortels, car il a une compréhension directe de la loi divine, dont la loi religieuse n'est qu'un succédané devenu inutile. Étant capable de lire dans le texte la loi divine, il n'a plus besoin de traduction en quelque sorte. Le Soufi peut donc facilement être perçu de l'extérieur comme un hérétique ou un mécréant, puisqu'il s'affranchit de la loi religieuse qu'il a pourtant suivie dans la première étape de sa purification : le jihâd intérieur.

Après ce bref tout d'horizon, passons à une possible interprétation du Soufisme dans le cadre de Terre Seconde, que nous proposons à l'intention des joueurs.

On propose dans le cadre de Terre Seconde 5 "maqâmât", c'est-à-dire les fameuses étapes ou stations initiatiques acquises par la discipline spirituelle et 5 "ahwâl" ou états spirituels qu'elles permettent d'atteindre. Le soufi de Terre Seconde est donc dans un ahwâl particulier, auquel on associe un rang compris entre 0 et 5, et un maqâmât permettant d'accéder au rang/ahwâl supérieur :

rang	ahwâl	maqâmât
0		sincérité et pureté d'intention
1	l'amour de Dieu	abandon confiant en Dieu
2	le désir de Dieu	renoncement au monde
3	la contemplation	patience et endurance
4	la proximité avec Dieu	contentement de ce qui nous échoie
5	l'intimité avec Dieu	

Lorsqu'il atteint l'intimité avec Dieu, le Soufi est considéré comme ayant totalement renoncé à son ego et en fusion avec Dieu. L'ahwâl doit évidemment être décidé par le MJ et ne peut être associé à une progression classique en expérience. Chaque ahwâl doit être une révélation mystique. Cependant, l'ahwâl a une importance capitale dans le cadre du jeu : les pouvoirs du Soufisme, comme ceux que la *Kabbale*, sont des sortilèges de magie divine associée au Dieu Unique, dont **le Soufi choisit le niveau d'exécution** au moment où il l'utilise, payant la Grâce nécessaire, or **si r est le rang de l'ahwâl courant du Soufi, il ne peut utiliser ses pouvoirs magiques issus du soufisme à un niveau d'exécution supérieur à r²**. Sa limite évolue donc de manière très abrupte : 0, 1, 4, 9, 16... et 25!

Chaque passage d'un ahwâl à un autre doit être en quelque sorte entériné par une période de retraite de 40 jours : le Khalwa. Pendant le Khalwa, l'initié doit s'isoler complètement, s'astreindre à une ascèse sévère, parler le moins possible et consacrer ses nuits à la dévotion, car la nuit est propice à la révélation. Il dormira donc le moins possible et si possible pendant la journée. Certains vont jusqu'à creuser leur propre tombe et s'y coucher. Le Khalwa est une mort symbolique, censée libérer l'âme de ses sens matériels, pour développer sa sensibilité spirituelle, et dont l'initié doit renaître purifié et plus proche de Dieu. Durant le Khalwa, l'initié peut être hanté par des visions de son passé, parler avec des anges ou des morts... et de manière générale recevoir des messages divins. C'est une occasion rêvée pour que le personnage fasse le point sur son existence et reçoive du Meujeuh quelque nouvelle orientation. Durant le Khalwa, le soufi peut éventuellement atteindre le **fath** ("l'éveil") c'est-à-dire voir et entendre en des lieux sans s'y trouver, et lire les pensées des personnes qui s'y trouvent, les voir comme en *Double-Vue* et les comprendre même sans parler leur langue. Là encore le fath peut permettre au Meujeuh d'offrir au personnage une révélation surnaturelle le guidant dans ses aventures.

Pouvoirs

Les sortilèges du soufisme sont tous accessibles et peuvent tous être lancés à n'importe quel niveau d'exécution accessible au Soufi. n désigne ci-après le niveau du Soufi en tant que prêtre et k le niveau d'exécution choisi. Certains de ces pouvoirs concernent les actes magiques par lesquels l'aspirant est initié au sein d'une tarîqa. Il est placé sous la direction d'un cheikh (ou maître) auquel il doit une obéissance absolue. Le lien entre le cheikh et son disciple préfigure le lien futur unissant celui-ci à Dieu. Le cheikh étant à la fois un guide et un exemple pour l'aspirant, la transmission de la sagesse passe par une soumission totale au cheikh. Le disciple évolue par similitude de *al-fanâ'fî-shaykh* ("l'annihilation de soi en le cheikh"), vers *al-fanâ'fî-l-rasûl* ("l'annihilation de soi en le prophète") jusqu'à atteindre *al-fanâ'fî-Llâh* ("l'annihilation de soi en Dieu"). Le cheikh, le Prophète puis Dieu sont les étapes de l'initié. L'aspirant est traditionnellement soumis à diverses épreuves physiques et psychiques avant d'être admis au sein de la tarîqa : privations, humiliations etc... Il doit aussi souvent accomplir un certain nombre de jours de service pour la tarîqa (100 chez les Mevlevîs), où il travaille aux corvées nécessaires à la vie de la communauté, à la manière d'un novice dans un monastère.

Khîrqa

De nombreux imams ont fait leurs études au sein d'une tarîqa et sont initiés au soufisme. L'investiture du disciple passait jadis par un geste symbolique, où le cheikh posait son manteau ("khîrqa") sur les épaules du disciple, comme le vieux geste féodal par lequel le roi investit son vassal d'un titre nobiliaire, ou même le mariage juif traditionnel. Dans le cadre de Terre Seconde, ce geste symbolisant la transmission d'un savoir spirituel, c'est aussi un sortilège permettant de faire apparaître chez le disciple l'affinité divine du Dieu Unique. C'est donc une sorte d'ordination. Pour les autres imams, l'affinité apparaît d'elle-même. Le disciple pourra ensuite faire évoluer son affinité comme prévu par son évolution en tant que prêtre, mais la valeur brute de celle-ci (sans le bonus lié à l'ego) ne pourra jamais dépasser k. Remarquez qu'on peut avoir suivi l'enseignement d'une tarîqa et avoir été initié sans devenir imam. L'aristocratie islamique suit souvent une éducation religieuse au sein d'une tarîqa. En ce cas, le geste symbolique est maintenu, mais sans magie ni création d'affinité divine.

Talqîn

Il s'agit de formules d'invocation secrètes qui, scandées de manière incantatoire, permettent au Soufi de comprendre le langage de la création, soit en pratique comprendre (mais non parler ni lire ni écrire) toutes les langues existantes (même les langues enchantées), mais aussi le langage des animaux ou des objets inanimés. En pratique, il ne s'agit pas de langage dans ces derniers cas, mais d'un ensemble d'informations sur la nature ou le passé de l'animal ou de l'objet. On laisse le Meujeuh s'amuser à son gré sur les implications du talqîn et la manière dont un joueur soufi le vivra.

'ahd bay'a

C'est un pacte sacré entre l'initié et sa tarîqa. L'inité pose sa main sous celle de son cheikh, qui psalmodie alors les versets 10 et 18 de la sourate 48 du Coran : *"Ceux qui font le pacte avec toi le font avec Dieu : la main de Dieu est sur leurs mains. Celui qui le rompt est parjure à son propre détriment. Dieu accordera une récompense sans limites à celui qui est fidèle à son engagement."* et *"Dieu étaient satisfaits des croyants lorsqu'ils te prêtaient serment sous l'arbre."* Ce pacte recrée symboliquement le serment des premiers croyants envers le Prophète. Ce pouvoir permet au cheikh d'imposer à son disciple de respecter un serment dont les termes ne doivent pas dépasser n mots. Ce pouvoir agit comme un envoûtement permanent sur le disciple. Cet envoûtement provoquera immédiatement la perte définitive de k points de vie globaux en cas de trahison. Le seuil du désenvoûtement est évidemment 10+k+ego du cheikh au moment du pacte. Le serment engage en général l'inité par rapport à sa Tarîqa et concerne le plus souvent le respect du secret entourant celle-ci et ses pratiques, ou des engagements futurs dans le cas où l'initié est amené à acquiescer de hautes fonctions dans la société.

Rûhâniyya

Ce pouvoir correspond à une projection du corps astral ou double spirituel du Soufi dans le Monde Spirituel ou Monde Astral (cf. *Chamanisme*). Par ce pouvoir, s'il se place en méditation (par l'usage de la compétence éponyme), le Soufi peut entrer en contact spirituel avec toute personne vivante appartenant magiquement à sa tarîqa, c'est-à-dire qui ait établi un pacte avec celle-ci par l'utilisation du pouvoir précédent, et ce où qu'elle soit dans le Monde Matériel. Si la personne contactée est déjà présente dans le Monde Spirituel à ce moment (par exemple par la méditation), le contact est alors automatique, et le corps astral de l'auteur du sortilège apparaîtra auprès du corps astral de la personne ciblée. Ils pourront alors se parler, mais aussi échanger images et

souvenirs comme par *Empathie*. Si la personne contactée n'est pas présente dans le Monde Spirituel, alors elle subit la projection astrale (jet de volonté éventuel contre 10+ego du lanceur+k) : son corps astral apparaît dans le Monde Spirituel là où se trouve celui du lanceur du sort, et son corps matériel tombe immédiatement en catatonie. Le contact spirituel peut durer jusqu'à l'aube suivante. Tant que la concentration du lanceur du sort n'est pas rompue, il peut contacter ainsi et rassembler éventuellement en un lieu unique du Monde Spirituel jusqu'à k cibles indépendantes. Enfin, ce pouvoir permet aussi au Soufi de se déplacer au hasard dans le Monde Spirituel, passe-temps propice aux révélations mystiques.

Wird

Le wird est une sorte de version dégénérée du dhikr. Il s'agit d'une récitation systématique de prières supplémentaires après la prière du subh ("l'aube") et celle du maghrib ("coucher du Soleil"), qui comporte trois parties : al-istighfâr ("demande de pardon") qui correspond à une sorte d'examen de conscience à la manière chrétienne, al-salât 'alâ al-nabî ("prière sur le Prophète") qui est un appel au modèle de toute l'humanité croyante, et enfin le tahlîl, soit l'affirmation de l'unité divine en arabe : Lâ ilâha illâ Lhâh ("Dieu est le seul dieu"), auquel on ajoute éventuellement la sourate 112 du Coran. Cet exercice est une sorte de gymnastique spirituelle permettant de lutter contre sa propre dégénérescence. En termes de jeu, le wird permet de pratiquer sur soi-même un *Désenvoûtement* obéissant aux règles habituelles (le wird doit être lancé au minimum au niveau 4), avec cette règle supplémentaire : **la Grâce n'est dépensée que si le désenvoûtement réussit**. De ce fait, le wird peut être pratiqué de manière systématique, même si le soufi ignore s'il est victime d'un envoûtement ou non, la Grâce n'étant dépensée que si c'est le cas et en cas de réussite. En cas d'échec cependant, le soufi saura qu'il a échoué et le wird sera inefficace sur cet envoûtement, en respect des règles sur le désenvoûtement.

Samâ'

Samâ' est littéralement "l'audition". Pour pouvoir utiliser ce pouvoir, le soufi doit avoir au moins 10 en chant, poésie et en musique, pour pouvoir créer une transe spirituelle inspirée par ces moyens. Il y a une tradition poétique et musicale sacrée dans le Soufisme, car cela permet de développer la faculté d'écoute du croyant, et donc de le rendre plus à l'écoute du monde et de Dieu à travers la musique et la poésie. En termes de jeu, on considérera que ce pouvoir ne coûte aucune Grâce, mais permet au contraire d'obtenir de la Grâce supplémentaire lors d'un dhikr (cf. plus bas) collectif. En effet, si plusieurs imams joignent leurs efforts dans un dhikr collectif, ils peuvent mettre en commun leur Grâce, mais en utilisant le Samâ' ils peuvent bénéficier de la présence de volontaires qui n'ont pas ou pas encore d'affinité divine, mais ont une Teinte Spirituelle Vertu associée au Dieu Unique (pas forcément musulmane : une vertu chrétienne ou judaïque conviendra aussi!), qui en se joignant au dhikr, guidés par la musique et le chant des imams apporteront ainsi chacun autant de points de Grâce supplémentaires que le niveau auquel est pratiqué le Samâ'. C'est grâce au Samâ' que des dhikr de très haut niveau peuvent être lancés. Un dhikr de niveau 25 exigeant 676 points de Grâce, un imam aura besoin de la coopération d'autres imams, ou à défaut du Samâ' et de croyants volontaires pour pouvoir le lancer.

Dhikr

Le Dhikr est l'invocation des noms sacrés de Dieu. C'est un exercice censé rappeler au croyant son origine divine. Comme dit la sourate 95 du Coran : *"Nous avons créé l'homme dans la plus harmonieuse des formes, puis Nous l'avons ramené au plus bas des degrés."* L'incarnation matérielle a en quelque sorte dégradé l'âme immortelle de l'humain, et le Dhikr est une manière d'aider celui-ci à retrouver son origine pure et divine.

Le Dhikr est traditionnellement pratiqué de nuit ou si possible dans l'obscurité, en tailleur et tourné selon la qibla, soit la direction de la Mecque. L'invocation peut être silencieuse ou au contraire très sonore, et en général s'accompagne d'exercices respiratoires et mentaux (se représenter les lettres ou le visage de son cheikh etc...). L'expulsion du souffle est une forme d'expulsion symbolique de l'ego. Un balancement du corps peut accompagner ce rituel. Si le détail des pratiques varie beaucoup d'une tariqa à l'autre, l'idée est toujours de placer l'invocateur dans une transe, de détendre le corps afin de libérer l'esprit et d'évoluer peu à peu d'une invocation très physique par des exercices de respiration etc... à une invocation plus spirituelle, rapprochant le Soufi de Dieu.

Pour interpréter la pratique du Dhikr dans le cadre de Terre Seconde, on se réfère en particulier au grand maître andalou du Soufisme : Muhyî al-Dîn Ibn 'Arabî, né au XII^{ème} siècle, et plus spécifiquement à l'un de ses ouvrages : *Le secret des noms de Dieu*.

Toute la pratique du dhikr repose sur l'idée que l'homme a oublié sa propre nature divine et immortelle (le mot "insân" qui signifie humain serait à rapprocher de "nisyân" qui signifie "oubli"), et qu'il peut la retrouver à travers le dhikr. Cette recherche d'une divinité perdue, ou plutôt d'une proximité perdue avec Dieu reprend l'idée du Jardin d'Éden, mais aussi dans une certaine mesure le mythe platonicien exposé dans "le Banquet" de l'ancienne nature double de l'être humain, qu'on espère retrouver à travers l'amour et la sexualité. Dans tous les cas, l'humain est moins que ce qu'il a été et sa nature est une dégénérescence d'un état ancien, oublié depuis. L'élévation spirituelle n'est finalement qu'un retour à cet état glorieux.

Selon l'ouvrage d'Ibn 'Arabî, la nature de Dieu est explicitée à travers 99 "noms divins", qui représentent chacun un aspect de l'Éternel. À chaque "nom divin" (asmâ'ilâhiyya) sont associés trois aspects qui "incombent au serviteur", c'est-à-dire au croyant :

- Ta'alluq (la dépendance) : Défini comme "l'indigence ontologique par rapport au divin", cet aspect décrit la nécessité ou l'intérêt de ce nom divin, en quoi elle peut aider le serviteur de Dieu à transcender ses limitations.
- Tahaqquq (la réalisation) : Défini comme la "connaissance de la signification", cet aspect explique en quoi l'asmâ'ilâhiyya définit un aspect de Dieu, un caractère qui peut lui être attribué, et une raison pour lui d'agir sur la destinée humaine.
- Takhalluq (la caractérisation) : Défini comme le "revêtement des traits caractéristiques", cet aspect explique comment l'homme peut incarner la qualité divine comprise dans l'asmâ'ilâhiyya.

En termes de jeu, Ta'alluq et Takhalluq permettent de définir le type de pouvoir qui peut être généré par l'asmâ'ilâhiyya, et le Tahaqquq permettent de définir une intention divine, à laquelle le Soufi doit se conformer s'il veut obtenir la réalisation du pouvoir qu'il essaie d'invoker.

On propose d'interpréter la pratique du dhikr en rapport avec cet ouvrage sous la forme d'une forme de magie divine proche de la sorcellerie logomancienne (cf. *Dame Voilée*) : l'initié par le dhikr se rapproche de l'homme accompli, primordial ("al insân al-kâmil") qui a retrouvé sa propre nature divine qu'il avait oubliée. Il accède alors à un langage divin, par lequel il peut soumettre la réalité au fragment de puissance divine qu'il porte en lui. Certains affirment que les Soufis se rapprochent ainsi par une voie détournée de la Langue Véritable d'*Épersonai*, comme le cherchent aussi les sorciers logomanciens. Laissons le Meujeuh statuer sur cette question. Quoi qu'il en soit, le dhikr est dans Terre Seconde l'aspect le plus puissant du soufisme.

Chaque utilisation de ce pouvoir correspond donc - comme pour la logomancie - à une phrase quelconque, que le soufi devra choisir. Associée à un niveau d'exécution et de maîtrise choisi aussi par le soufi, la phrase sera soumise à la sagacité proverbiale du Meujeuh, qui décidera de l'effet produit, si toutefois il y en a un. Le dhikr se distingue cependant de la logomancie par le fait que la phrase n'est pas constituée de mots-ombres ni de mots-couleurs (cf. *Dame Voilée*). Elle est constituée **au plus de n mots quelconques**, chaque mot étant ensuite animé par un asmâ'ilâhiyya choisi par le Soufi.

C'est dans le choix des noms divins associés à chaque mot (un Meujeuh complaisant pourra faire grâce des articles, conjonctions et

particules et se limiter aux substantifs) que le talent du Soufi se révélera. Chaque asmâ'ilâhiyya décrit une qualité de Dieu, et la manière dont elle peut se décliner au niveau d'un mortel, à la fois en termes de vertu et de pouvoirs sur la réalité, donc de magie divine dans le cadre de Terre Seconde. Le Soufi doit **associer chaque mot de sa phrase à un asmâ'ilâhiyya différent**, ce qui l'oblige à la rendre brève et concise dans son expression. Le choix judicieux des qualités divines, qui expriment souvent une intention ou une motivation, permet de garantir que la phrase se réalisera selon les paramètres voulus par le Soufi. Évidemment, le Meujeuh reste l'interprète final de l'adéquation entre les qualités divines invoquées, la phrase choisie par le Soufi et l'effet final souhaité.

On ne retrouve pas ici la précision de la logomancie, mais une confrontation entre le désir du Soufi et la nature de Dieu. **Chaque asmâ'ilâhiyya symbolise une raison d'agir de Dieu**. Si l'effet voulu par le Soufi ne s'inscrit pas dans ce cadre, il est naturel qu'il ne se produise pas. Le dhikr sera donc d'autant plus efficace que le joueur pourra convaincre le Meujeuh que ce sortilège accomplit la volonté divine définie dans le cadre des 99 noms divins.

On ne peut ici réécrire l'ensemble de l'ouvrage d'Ibn 'Arabî. On se contentera de préciser que le premier nom "Allah" ne peut jamais être utilisé. En revanche tous les autres peuvent l'être. Le joueur interprétant un personnage soufi devra alors expliquer au Meujeuh dans quelle mesure son utilisation du mot correspond à l'intention divine exprimée dans la Tahaquq, et comment la réalisation du pouvoir associé à la phrase dans son ensemble, et plus précisément au rôle du mot animé par l'asmâ'ilâhiyya utilisé. C'est un exercice d'interprétation théologique en quelque sorte.

Prenons un exemple pour fixer les idées :

Supposons que le Soufi souhaite voir la teinte spirituelle d'une personne nouvellement arrivée dans sa communauté (ou son groupe d'aventuriers) ou simplement rencontrée, mais qui potentiellement représente un danger. La phrase du sortilège sera donc *Je vois la teinte spirituelle*. Cela se réduit alors à trois mots ou trois concepts : "Je", "vois" et "teinte spirituelle".

Le Soufi peut alors associer "Je" au 3ème nom divin : Al-Rahîm, le miséricordieux. Le takhalluq de ce nom précise que : "L'adoption des traits de ce nom consiste, pour le serviteur, à avoir de la compassion pour quiconque la divine Réalité le lui a ordonné, et non pas pour tous et en toutes circonstances, comme en témoigne Sa Parole : *par respect de la loi de Dieu n'usez d'aucune mansuétude à leur égard (Coran 24 : 2)*." Contradisant en un sens le 2ème nom divin : Al-Rahmân, qui exprime au contraire la compassion absolue et totale, et une intention parfaitement et uniquement bonne envers tout, ce nom autorise la colère en quelque sorte, et affirme qu'il ne faut pas gaspiller sa mansuétude. L'intention du Soufi étant méfiante, et pouvant déboucher sur une conclusion hostile, associer "Je" à ce nom affirme la légitimité de l'action, tout en gardant à l'esprit la nécessité de la miséricorde.

"vois" peut être associé au 44ème nom divin : Al-Raqîb, le gardien, le vigilant, dont le takhalluq dit : "(...) celui qui se charge en outre de veiller sur les gens dont Allah - qu'Il soit exalté - lui a confié la garde et qui dépendent de lui; celui-là s'est caractérisé de la qualité de Son nom al-Raqîb." L'idée de vigilance à l'égard de ses proches est donc évidente.

Enfin, la "teinte spirituelle" peut être associé à l'idée de la trace de nature divine de l'homme, rappelée par le 5ème nom divin : Al-Quddûs, le saint, dont le takhalluq dit : "assumer la transcendance de ton essence dans le domaine intelligible comme dans le sensible". Transcendance n'est pas ici à prendre dans le sens d'énergie magique évidemment, mais dans celui de nature divine, dont une trace est présente en chaque mortel.

Dès lors, le Soufi peut associer un niveau à son sortilège et le lancer. Reste au Meujeuh à définir comment la magie divine se manifeste (ou non), dans les paramètres ainsi posés par le joueur.

Bibliographie : Le Soufisme (Eric Geoffroy, Éd. Eyrolles), Le secret des noms de Dieu (Ibn 'Arabî)

STYX (Le) (ΣΤΥΞ)

Voir aussi Cosmogonie, Olympe, Sorciers Élémentalistes

Dans la mythologie grecque, c'est le mythique fleuve des Enfers qu'il faut traverser pour entrer dans l'Hadès. Il s'enroule neuf fois autour des Enfers. C'est aussi le nom d'une titanide fille d'Océan et de Téthys, vivant dans le Monde Chthonien, dans le palais aux colonnes d'argent de son époux le Titan mort Pallas (dans la cité souterraine de Béryl, cf. *Échidna*), avec ses enfants: Cratos ("le pouvoir"), Bia ("la force"), Zélos ("le zèle") et Niké ("la victoire"). Dans les guerres entre Zeus et Cronos, c'est-à-dire entre les Dieux et les Titans, elle prit le parti de Zeus et en remerciement de son aide Zeus décida que tout serment prononcé sur les eaux du Styx, c'est-à-dire en faisant une libation d'un peu d'eau du Styx, ne pouvait être rompu. Celui qui rompt un tel serment, même s'il s'agit d'un dieu, se verra envahi d'une léthargie semblable à la mort qui durera neuf ans.

L'eau du Styx a en effet cette propriété, mais elle en a également une autre: contenant de l'énergie négative, elle ôtera à toute personne entrant en contact avec elle un point de vie définitif par round de contact (sans jet de protection puisqu'il s'agit d'énergie négative).

Le Styx est donc toujours pour les peuples de culture hellène le fleuve qu'il faut traverser pour atteindre l'Hadès. Charon, le passeur, vient les chercher et leur accorde la traversée en échange d'une pièce en argent. C'est pourquoi les rites funéraires hellènes exigent qu'une pièce d'argent soit placée sous la langue du mort.

Dans le contexte plus général de Terre Seconde, le Styx est en fait un Chemin Sacré, c'est-à-dire un Univers Matériel Imaginaire autonome qui se retrouve dans plusieurs autres Univers Matériels Imaginaires et établit un contact entre eux, ainsi qu'avec l'Univers Matériel Réel (cf. *Cosmogonie*), en l'occurrence le Monde Souterrain (cf. *Khthôn*).

SUPPLIANTS

cf. Procurateurs et Suppliants

SUSANO-Ô (須佐之男)

Voir aussi Io, La Géhenne, Titans et Titanides

Susano-Ô est l'un des Kami de la religion japonaise *Shintô*. Comme on l'explique dans l'article *Io*, décrivant la manière dont la religion shintoïste est interprétée dans le contexte de Terre Seconde, le terme "Kami" en japonais a de multiples sens. Il peut s'appliquer indifféremment à un dieu ou l'esprit d'un mort. Le shintoïsme étant une religion très ancienne, d'origine animiste mais ayant intégré des éléments polythéistes et d'autres spiritualités orientales, on a choisi de considérer les "Kami" de Terre Seconde comme une branche particulière des titanides (cf. *Titans et titanides*) et la pratique de la religion shintô comme une forme de la

sorcellerie dracomancienne : cf. l'article *Io* à ce sujet. Dans cet article la légende de Susano-Ô en tant que Kami est résumée, et sa nature ambivalente s'exprime à travers ses deux âmes : **Nigi-mi-tama**, l'âme bénéfique associée au culte shintoïste des sorciers Kannushi, et **Ara-mi-tama** son âme violente, associée au culte infernal qui fait de Susano-Ô l'un des neuf dieux infernaux de la *Géhenne*, dans le contexte de Terre Seconde. C'est cette seconde nature et ce culte infernal particulier, de pure invention rôlistique, qu'on décrira ici.

Sous sa forme **Ara-mi-tama**, Susano-Ô devient une divinité à part entière, à laquelle des prêtres vouent un culte fondé sur la magie divine, et sur une affinité divine appelée **le Serpent à Huit Têtes** ou Yamata-no-Orochi (八岐の大蛇) en japonais. Son domaine dans la *Géhenne* s'appelle le **Jigoku**

(地獄), ce qui signifie "l'Enfer". Le Jigoku appartient à Törvény, l'hyperplan de la *Géhenne* associé à la couleur infernale des Chiffres, qui représente en principe la Loi et l'Ordre. Étrange lieu de villégiature, pour un dieu qui incarne justement la violence des éléments dans la religion shintô et l'ambivalence des éléments naturels, apportant à la fois nourriture et mort aux hommes. Mais associer Susano-Ô au chaos serait une grave erreur de parallaxe théologique. En tant que divinité infernale, Susano-Ô - ou plutôt Yamata-no-Orochi - incarne un mystère religieux particulier : le fait de rappeler aux consciences des mortels l'importance de la Loi, à travers la violence aveugle de la nature. Le culte du Serpent à Huit Têtes vise à renforcer, dans les sociétés humaines, l'attachement à la Loi par la menace d'un chaos imminent. C'est ce qui explique que cette religion si particulière soit en général occulte. Le culte de Susano-Ô à travers le Shintô est tout-à-fait public, en revanche le Serpent à Huit Têtes est une entité aussi mystérieuse et discrète que *Satan* ou les Grands Anciens de la *Géhenne*. Il entretient d'ailleurs des rapports étroits avec Cemmanyan et Soyol (cf. *Diablos*).

On pourrait croire que la nature du culte du Serpent à Huit Têtes le rapprocherait de celui de *Grendel*, mais il n'en est rien. De la même manière que Soyol, Yamata-no-Orochi défend le désir d'ordre sans défendre un ordre en particulier. Selon ses thuriféraires, l'ordre permet de circonscrire la violence et permet le progrès, indépendamment de toute vision morale ou idéologique. Il y a un certain pragmatisme chez ces mystiques si particuliers que sont les adorateurs du Serpent à Huit Têtes. Dans la mythologie shintô, le combat entre Susano-Ô et Yamata-no-Orochi incarne donc le rôle protecteur de Susano-Ô et le fait que les prêtres de ce culte infernal aient donné à leur divinité le nom de la bête vaincue symbolise le rôle de celle-ci. Il s'agit d'un sacrifice rituel, par lequel se renforce l'ordre. C'est un peu comme si des chrétiens choisissaient d'adorer le Dragon vaincu par St Michel (ou St Georges), non pas pour ce qu'il représente, mais pour ce que sa défaite représente et le rôle occulte que son sacrifice incarne.

Cette subtilité protège ce culte, et nombreux sont ceux - parmi les rares qui connaissent l'existence de ce culte - qui ignorent le lien entre les adorateurs du Serpent à Huit Têtes et Susano-Ô en tant que Kami de la religion shintô. De fait, le culte du Serpent à Huit Têtes se retrouve au sein de cultures sans lien au peuple *Wa* ou à sa culture, et dépasse donc le cadre de la religion shintô. Le Jigoku se présente comme un désert froid sans cesse parcouru de tempêtes. Dans ce désert se trouvent des montagnes dont les grottes abritent des monstres créées par les prêtres du culte. Ces abominations sont des créatures magiques animées, à la manière de *Golems*. Le seul pouvoir des prêtres du Serpent à Huit Têtes réside dans ces Golems particuliers, créés par magie divine mais liés aux couleurs infernales. Leur fonction est de servir le rôle mystique du dieu : rappeler aux mortels la menace permanente du Chaos et renforcer la cohésion des sociétés organisées. Ces golems sont désignés par le nom de **Tengu** (天狗 : "chien céleste").



Les Tengu sont à l'origine des créatures monstrueuses de la mythologie japonaise, que le livre ancien du Kujiki associe à Susano-Ô à travers le personnage d'Amanozako, sorte de démon femelle capable de voler, avec le corps d'un humain, la tête d'une bête, un long nez, de longues oreilles et de longues dents qui peuvent broyer des épées. De manière générale, les Tengu sont considérés comme des démons ou fantômes ou esprits perturbateurs, souvent annonceurs de guerre. C'est donc à ce titre qu'on choisit, dans le cadre de Terre Seconde, de les associer au Serpent à Huit Têtes, en tant qu'éternels croquemitaines voués à susciter chez les hommes le goût de l'ordre et de la discipline. Le folklore japonais oppose souvent le moine Zen au Tengu, dans une lutte symbolique entre la loi et le chaos.

L'affinité divine "Serpent à Huit Têtes" permet donc de créer, d'invoquer, de détruire ou bannir les Tengu. Les prêtres n'ont aucun autre pouvoir personnel par le biais de cette affinité. Nombre d'entre eux cependant sont également mages infernaux (cf. *la langue diabolique*). L'intérêt de cette pratique est que les prêtres sont de fait rarement surpris en train de faire appel

personnellement à la magie divine. Ils se contentent de donner des ordres aux Tengu, qui les accomplissent en général avec beaucoup d'astuce et d'initiative, car ces golems sont en général remarquablement intelligents.

La représentation traditionnelle du Tengu le montre comme un humanoïde à tête de chien ou de milan, ou encore pourvu d'un très long nez, rouge et phallique, comme certains masques le représentent dans les fêtes et les danses folkloriques. Ils peuvent aussi revêtir un costume religieux, souvent celui d'ascètes nommés "yamabushi". On leur donne également des aspects de personnages à tête de renard (ils se confondent alors avec les *Bakemono*) ou de corbeau. En général, ce sont des esprits malins voués à la corruption des mortels, soit en prenant possession d'eux, soit en se faisant passer pour des moines ou des personnes d'autorité, ou encore les âmes de personnages arrogants et colériques, décidés à se venger de leurs frustrations accumulées durant leur vivant...

Dans le contexte de Terre Seconde, il s'agit uniquement de golems, sans présence d'aucune âme morte. L'art de les créer est appelé le Tengu-dô (天狗道, qui peut aussi désigner le Jigoku lui-même en tant que "royaume des Tengu"). La forme matérielle native du Tengu est choisie par le prêtre qui le crée, mais elle sera toujours de taille à peu près humanoïde. Le Tengu obéira par défaut uniquement aux ordres du prêtre qui l'a créé, à moins que celui-ci transfère son autorité sur lui à un autre prêtre du même culte. Par défaut, un Tengu saura parler la langue infernale et n'importe quelle langue mortelle ni enchantée, ni liturgique. Il aura également le pouvoir de se déplacer par *Affusion* entre tout lieu du Jigoku et l'endroit du Monde Matériel où se trouve son créateur. Les Tengu ne sont pas des servants disciplinés. Ils sont subtils, rusés et doués d'initiative et même d'émotions, dans une mesure définie par le prêtre et le Meujeuh. Ils se distinguent en cela des vrais Golems. La création d'un Tengu à ses ordres impose au prêtre un **sacrifice de ses points Grâce** mais, chose unique et spécifique au culte du Serpent à Huit Têtes, un **sacrifice de Transcendance vive**



charnelle et même matérielle peut diminuer ce coût : un point de Transcendance ainsi apporté "paiera" pour deux points de Grâce. Certains Tengu apparaîtront donc à un pouvoir de type *Double-Vue* comme un étrange et improbable mélange entre magie divine et transcendante.

*Un Tengu n'a aucun besoin de manger, dormir ou respirer, ne ressent ni la fatigue, ni l'épuisement, ni la peur. Contrairement à un golem il reste actif en permanence, une fois créé. Il est par défaut incapable de combat et dispose d'une endurance de 0, de jets de résistance à 0 et d'un nombre de "points de vie structurels" égal au niveau du prêtre qui l'a créé. Ces points de vie structurels signifient que le Tengu sera considéré comme détruit si le **total des points de dommage accumulés sur toutes les localisations** dépasse cette valeur.*

Le coût de création d'un Tengu en points de Grâce se calcule de la manière suivante : $n + \text{somme des coûts de pouvoirs du Tengu}$, où n est le niveau du prêtre qui le crée. Les pouvoirs d'un Tengu



sont façonnés par le prêtre, et c'est là toute la force de cet art occulte. Bien qu'étant d'origine divine, les pouvoirs des Tengu doivent se décliner selon les harmoniques infernales (cf. *la langue diabolique*), selon les huit couleurs diaboliques, à la manière des sortilèges de l'art infernal. La couleur du cauchemar est évidemment exclue, car Susano-Ô a toujours été partisan de la destruction de Lidércnyomás (cf. *Géhenne*), inutile à ses yeux, puisque les huit autres couleurs suffisent amplement à faire naître la peur nécessaire. Dans l'optique d'un dieu voué au maintien de la Loi, ce qui est inutile est aussi une dangereuse scorie. À chaque pouvoir créé par le prêtre et validé par le Meujeuh, il faudra donc associer un niveau, lequel niveau pourra être attribué en prenant comme référence les niveaux des pouvoirs infernaux comparables. Les pouvoirs pourront être permanents, d'usage limité par période de 24h ou à volonté, ce qui devra évidemment être pris en compte dans le calcul de leur coût. Chaque pouvoir attribué au Tengu accroît son coût de création **du double de son niveau**. On voit que le Tenguod est doublement puissant : d'abord parce qu'il permet en pratique, par la maîtrise des harmoniques infernales, de contourner habilement l'interdit des Rois Infernaux, mais également avoir accès à de hauts pouvoirs, même indirectement, à un coût somme toute fort modeste. On comprend que les Tengu soient souvent dotés de puissants pouvoirs.

En tant que divinité infernale, Susano-Ô prend soit la forme que l'iconographie japonaise lui attribue souvent : celle d'un guerrier barbu effrayant, aux sourcils broussailleux, associé au tonnerre et à la pluie, ou alors tout simplement celle du Serpent à Huit Têtes. Il est souvent vénéré sous cette seconde forme, afin que son lien avec le Kami reste un secret. Les prêtres portent traditionnellement de magnifiques tatouages représentant le Serpent à Huit Têtes, en des endroits de leur corps qui ne se voient que dans l'intimité. Le Jigoku ne contient aucun bâtiment, mais on dit qu'on peut parfois y rencontrer Susano-Ô sous une forme ou l'autre, parcourant son domaine pour y rencontrer les Tengu et les âmes de ses adorateurs. La Teinte Spirituelle associée à Susano-Ô en tant que divinité infernale est de type **Tradition**, contrairement à celle qui est associée à la religion shintoïste (cf. *Io*). C'est une Tradition particulière, proche de la mentalité de l'Achmad Soyol, qui vise à préserver l'ordre des civilisations établies, presque indépendamment de leur sens moral. Susano-Ô a très peu d'adorateurs, mais ils sont en général puissants, grâce au concours des Tengu. Ne se servant presque jamais de *Diables*, les âmes mortes de ses adorateurs finissent en général comme des *Suppliants* du Jigoku, de simples spectres intangibles, dont parfois on peut entendre la voix lorsque les vents du Jigoku s'apaisent quelque peu. Quoiqu'il agace profondément les Rois Infernaux par la manière dont il contourne leurs interdits, le fait que de nombreux prêtres à son service soient aussi des mages infernaux dûment passés par l'école de Könyvtár dans la *Géhenne* et le soutien indéniable qu'il procure à toutes les sociétés très organisées le rend en indispensable, malgré sa discrétion... ou grâce à celle-ci.