



ENTRE HOMMES ET DIEUX,
RÉALITÉ ET MYTHE,
PERFECTION ET FIN DE TOUT:
LÀ SE DRESSENT LES NOBILIS

NOBILIS

UN JEU DE R. SEAN BORGSTROM



Chapitre 2 : Introduction

Du Frêne aux Chrysanthèmes

LE LIVRE DES QUESTIONS

Deux cents ans après la Chute des Anges, les étrangers arrivèrent. Ils tuèrent le gardien des Portes du Paradis au moyen de la lame nommée Atrocité. Par ce geste, ils déclenchèrent l'Âge de la Douleur. Le phénix fit son nid, puis s'enflamma jusqu'à devenir cendres. Un homme appelé Vyasa écrivit le Soutra des Questions, et déclara que quiconque apporterait une réponse à chacune des questions qui y sont inscrites maîtriserait le monde.

Au nom de l'accomplissement humain, que chacun d'entre vous s'élève au-dessus du monde ; au nom de l'amour, que mon peuple puisse échapper au piège de l'ignorance et du désir ; au nom de la vérité, que les mystères du monde soient révélés à vos yeux. À cette fin, je vous fais don de ce texte. Vous devrez découvrir entre ses pages les réponses à toutes les questions de Vyasa, et bien plus encore ; et à l'aide de cela, vous échapperez — pour un temps, du moins — aux contraintes de votre réalité.

Voici les premiers des mots qu'écrivit Vyasa :

1. Une femme, lors d'un voyage, se retrouve face à un mur ; mais à peine arrive-t-elle à son pied qu'un dieu le pulvérise. « C'est un miracle ! » s'exclame la femme.
2. Un chien, attaché à un poteau, s'acharne à tenter de se libérer. Un voyageur de passage le détache. « C'est un miracle ! » aboie le chien.
3. Est-ce que le chien comprend les miracles ? Est-ce que la femme les comprend ?
4. Un fermier déclare : « Une rivière ne choisit pas son cours, mais elle obéit aux vents et à la pluie ; ces derniers déterminent son chemin et tracent son circuit. Tel n'est pas le cas pour les humains : moi seul choisis ma voie. »
5. La rivière déclare : « Je choisis mon cours, et m'écoule où je le souhaite. Tel n'est pas le cas pour les humains : leur esprit est contrôlé par leurs instincts animaux, et ce n'est finalement que l'éclair parcourant leur chair qui dirige vraiment leurs actions. »
6. Est-ce l'homme qui connaît la rivière, ou bien la rivière qui connaît l'homme ?
7. Un oiseau pénètre dans la cage par la grille ; quand il cherche à la quitter, il trouve la grille de la cage fermée.
8. Si l'oiseau était un dieu, alors quelle serait sa cage ?

Il est dit qu'il n'existe ni merveilles ni horreurs, hormis celles que l'homme se crée. Il est dit que les papillons sont le produit des hasards d'une évolution imprévisible et d'une Nature aveugle. Il est dit que le ciel n'est tout compte fait qu'un écran de molécules placé entre l'humanité et le vide infini. Il est dit que l'homme est la forme de vie la plus évoluée. Certains ont cherché d'autres explications, savants et artistes en quête d'une magie secrète qu'ils n'ont su trouver... mais cette magie existe.

Cachés dans des lieux secrets, dans les replis de cette réalité terrestre qui les abrite, sont les Imperators Occultes : les Vrais Dieux, les Anges bannis, les puissants Seigneurs des Ténèbres et de la Lumière. Par-delà le rebord de la Terre s'élève le Frêne Universel, qui porte tous les mondes qui existent. Ses hauteurs fragiles supportent le Paradis ; ses racines rampent jusqu'en Enfer. Et, dans un lieu où nul mortel n'a pénétré, dans le creux de ses branches enchevêtrées, se trouvent les tombeaux des Anges, sur lesquels poussent les chrysanthèmes jaunes.

NOBILIS a pour cadre ce monde situé entre le Frêne et les Chrysanthèmes, un monde que cette flore entoure, et où les fleurs sont les symboles du jeu le plus ancien qui soit. Ceci est l'histoire des Puissances Souveraines, Fragments de leur Imperator chargés d'agir au nom de leur Seigneur ou de leur Dame. Ne vous méprenez pas : ce ne sont pas de simples serviteurs. Seul, sans l'aide d'aucun pair, chacun d'entre eux pourrait annihiler une nation, ou se l'approprier.

On dit qu'ils sont cruels, ces Nobilis. On les dit dépourvus d'âme, ou qu'ils ont l'âme pervertie ; et cette dernière affirmation est vraie, car l'essence divine d'un Imperator se trace un chemin brûlant dans l'âme de chacun de ses Fragments. On dit qu'ils sont splendides, on dit qu'ils sont maléfiques ; on dit qu'ils ne sont que des esclaves, on dit que ce sont des Seigneurs.

Disons plutôt que ce sont des humains. Des humains devenus captifs d'un Lieu Secret au moment où un Imperator a choisi les corps et les esprits convenant à l'incarnation de ses aspects. Des humains désormais liés à des éléments de la réalité elle-même afin d'assumer la terrible responsabilité d'en être les gardiens. Des humains désormais liés à leur Sanctuaire, leur Lieu Secret, et chargés de le défendre et de le gouverner.

Ces tâches ne semblent pas insurmontables. Mais une guerre fait rage aux frontières de la réalité, et seuls les Imperators contiennent les Tourmenteurs. Chaque Puissance sait également que parfois, cette guerre atteint la Terre. Et dans ce cas, c'est à elles seules de s'en charger.

Faire partie des Nobilis est périlleux. Le Valde Bellum, la guerre pour l'existence du monde, n'est pas le seul conflit troublant l'existence des Puissances. Les guerres de la Lumière contre les

Ténèbres, du Paradis contre l'Enfer, et même les conflits personnels engendrés par la haine, l'orgueil et l'ambition : autant de conflits impliquant Puissances et Imperators. Bien que le pouvoir des Nobilis soit grand, les autres participants de ces jeux de guerres et d'intrigues, de désir et de haine, de magie... eux aussi sont des Nobilis.

Leur malice peut faire voler en éclat les montagnes.

Leur amour peut faire voler en éclat les âmes.

JOUER À NOBILIS

NOBILIS est un jeu où l'on raconte des histoires — un genre particulier de contes parlant d'une Famille de Puissances dans les mondes portés par le Frêne. Ce livre a pour but de vous permettre, à vous et à vos amis, d'être acteurs de ces histoires, et de voir le monde à travers les yeux des personnages principaux.

Les joueurs créent l'histoire ensemble. Chacun conçoit un personnage-joueur (PJ) qui sera l'un des protagonistes de l'histoire. Chaque PJ est une Puissance Souveraine, née mortelle et investie d'une partie de l'âme d'un Imperator. Généralement, les PJ ont le même Imperator, et constituent l'ensemble des Puissances actuellement au service de ce dernier. Ceci, dans le langage des Puissances, fait d'eux une Familia Caelestis (une Famille Céleste), ou encore Familia Potens (une Famille de Puissances).

Une puissance peut servir de nombreux maîtres : le Seigneur Entropie, dont le fief est la Terre elle-même ; les causes du Paradis ou de l'Enfer, de la Lumière ou des Ténèbres ; les Seigneurs de guerre du Valde Bellum ; et toujours, toujours, et avant tout, leur Imperator. Telle est la loi primordiale de la création d'une Puissance. Chaque PJ, ainsi que toute autre Puissance sur Terre, est également associé à une facette de l'existence terrestre : les tempêtes, les ordinateurs, l'imagination, etc. Ceci constitue le Domaine de cette Puissance. Elle a le pouvoir de le commander, et le devoir de le défendre. Protéger ces Domaines peut paraître simple ; il n'en est rien. Dans cette guerre, même les tempêtes peuvent être complètement effacées de la surface de la Terre.

Une fois que vous vous serez suffisamment familiarisé avec la nature des Nobilis, vous pourrez endosser le rôle de votre PJ, en parlant par sa bouche et en le faisant agir à votre guise dans un monde imaginaire. C'est ainsi que l'on joue à *NOBILIS* ; c'est un jeu très similaire au théâtre improvisé, aux jeux qui consistent à « faire semblant », et aux ateliers d'écriture à plusieurs mains.

À moins que la DRT ait de bonnes raisons de restreindre leurs choix, les joueurs créent ensemble l'Imperator des PJ, ainsi que le Sanctuaire dans lequel vivent les Puissances et leur Imperator.

« Les règles du jeu sont simples, expliqua Scott. Tout d'abord, vous faites semblant de me tuer avec cette dague de théâtre — comme vous le voyez, quand on la presse contre la chair, la lame de plastique se rétracte dans le manche. Puis, en retour, les trois brutes que j'ai engagées vous enlèveront dans un sac et vous jetteront dans la rivière. »

— Cela semble quelque peu asymétrique, remarqua Andréa en plissant le front.

— La maison a toujours un avantage, mais cela ne doit pas interférer avec le plaisir que vous retirerez du jeu. »

*Emily Chen,
Une histoire personnelle.*

« Je ne comprends pas, admit TERENCE. J'ai tout fait comme il fallait. J'ai prêché à la multitude, accompli des miracles immenses et subtils, guéri le malade et l'aveugle ; et pourtant, le peuple m'ignore encore. »

— Tu as fait ce qu'il fallait, lui assura Emma. En tant que messie, tu as établi une bonne base solide. Maintenant, ce qu'il faut, c'est développer un miracle qui te distingue considérablement de tous les messies qui t'ont précédé. »

Walden Fargo, Histoire inconnue.

Souvent, chaque joueur contrôle une Ancre, un humain ordinaire tenu de servir les Puissances et disposant de certaines protections contre les actions des Tourmenteurs, aussi bien que contre celles des autres Puissances. Un joueur particulier (appelé dans *NOBILIS* la Divine Rose Trémière, ou DRT, et appelé dans d'autres jeux de rôle Conteur, Meneur de Jeu ou encore Maître de Jeu) se charge de tout le reste. Cela signifie, plus précisément, que la DRT est responsable du déroulement de l'histoire et de l'intégralité de l'univers de jeu. La Divine Rose Trémière va créer et jouer la plupart des personnages de la partie, et tiendra également le rôle d'une sorte d'arbitre, décidant des conséquences de chacune des actions des joueurs. Ensemble, les joueurs et la DRT jouent l'histoire de la vie des PJ.

Voilà quelques termes basiques de jeu de rôle utilisés dans *NOBILIS* :

- **Scène.** Une scène dans *NOBILIS* ressemble à une scène d'une pièce de théâtre : un ensemble d'événements plus ou moins ininterrompus. À chaque fois que la DRT fait un saut en avant dans le temps du jeu (par exemple, pour sauter un voyage en train ennuyeux ou une nuit tranquille), la scène en cours se termine, et on passe à une nouvelle.
- **Séance.** Quand les joueurs et la Divine Rose Trémière se réunissent pour jouer à *NOBILIS*, les événements se déroulant pendant cette période de temps réel forment une « séance ».
- **Conte.** Un Conte est une série d'événements comprenant un début, un milieu et une fin, et durant au moins une séance de jeu.
- **Dans le Rôle (DR).** Quand un joueur parle comme son personnage le ferait, décrit ses actions ou pense comme lui, il est considéré comme étant Dans le Rôle.
- **Hors Rôle (HR).** Quand un joueur n'est pas DR, il est HR. Par exemple, les discussions pour déterminer la personne qui va devoir commander les pizzas pour les autres sont HR. Les remarques humoristiques sur les événements de la partie sont aussi HR, à moins qu'elles ne viennent d'un PJ et non d'un joueur.
- **Campagne.** Une campagne (ou « série ») est une suite d'aventures qui ont en commun les mêmes personnages principaux et une certaine continuité. Lorsque tous les joueurs créent de nouveaux personnages, ou que la DRT crée une nouvelle version de l'univers de jeu, ou encore les deux à la fois, on considère que c'est une nouvelle campagne.

CONVENTIONS PROPRES À NOBILIS

Les conventions de *NOBILIS* sont quelque peu inhabituelles par rapport à celles d'autres jeux de rôle. Les principales différences entre *NOBILIS* et les autres jeux de rôle sont les suivantes :

LES CONFRONTATIONS DIRECTES, PHYSIQUES OU MAGIQUES, SONT RARES

Dans *NOBILIS*, tuer ou tabasser ses adversaires est en général peu souhaitable. Bien sûr, il est appréciable de se débarrasser d'eux, et on peut même aspirer un peu d'énergie magique du corps d'un ennemi vaincu ou tué. Mais on peut ravir à un ennemi une quantité phénoménale d'énergie si l'on détruit ce qui lui est cher alors qu'il est encore libre et en vie. Les ennemis les plus dangereux sont quasiment impossibles à tuer. Le coût de la lutte excède les gains potentiels ; et le sabotage est terriblement efficace. Les Nobilis intelligents ne recherchent en conséquence pas le combat ouvert, et ne se battent qu'à contrecœur, et seulement lorsqu'ils y sont forcés.

Bien entendu, les Nobilis ne citeront pas ces raisons, tout du moins pas publiquement. Ils vous diront qu'ils sont des âmes pacifiques ; et de toute manière, qui combattraient-ils ? Les Tourmenteurs ? Si vous leur posez la question, ils paraîtront nerveux, comme si quelqu'un était en train de piétiner leur tombe. Ceci est une règle générale du Valde Bellum, bien qu'elle ait de nombreuses exceptions : si l'on en vient aux mains, les deux camps ont déjà perdu.

LA MORT N'EST PAS LA FIN

Les personnages de *NOBILIS* sont à moitié humains (ou, plus rarement, à moitié animaux). Ceci est important. Leur humanité les rend compréhensibles. En même temps, néanmoins, leur âme abrite un fragment immortel de l'âme de leur Imperator. Même si la Puissance tombe dans une bataille contre les Tourmenteurs, ce fragment lui survivra, et l'Imperator le transmettra à son héritier ou son successeur. De la sorte, même si le premier personnage-joueur meurt, le joueur pourra continuer à interpréter un personnage disposant des mêmes capacités (ou de capacités proches). Certains Nobles peuvent même avoir souvenir des vies passées de leur fragment, ce qui permet une intéressante continuité au personnage. Le joueur peut décider de ce qui subsiste de l'ancien personnage dans le cœur du nouveau. L'esprit noble d'un personnage-joueur peut survivre ou non à la destruction de son âme, et l'éradication d'un aspect de la réalité dont est responsable le personnage peut

également faire disparaître les autres personnages (la plupart des attaques contre un aspect spécifique de la réalité les affaiblissent, lui et sa Puissance, mais certaines visent leur destruction, et les joueurs ne devraient jamais être trop sûrs d'eux).

IL N'Y A PAS DE DÉS

Les Puissances Souveraines ont des compétences ordinaires avant leur Commencement, ce moment où elles deviennent les nobles serviteurs de leur Imperator. Ces compétences, ainsi que le reste de leur âme, sont exaltées par leur Seigneur ou leur Dame. Les personnages élevés au rang de Puissance Souveraine perdent tout doute quant à leurs capacités. Une Puissance peut accomplir littéralement n'importe quoi, du moment qu'elle en a la compétence ou la capacité magique. Une incertitude ne demeure que lorsque d'autres Puissances, Tourmenteurs ou Imperators interviennent d'une manière ou d'une autre.

LES JOUEURS PARTICIPENT À LA CRÉATION DE L'UNIVERS DE JEU

La Divine Rose Trémière met en scène la plupart des décors, des thèmes et des habitants de la partie. Ce sont cependant les joueurs qui créent la personne et le lieu les plus importants du jeu : leur Imperator et leur Sanctuaire. Plus tard, quelques-uns des thèmes du jeu seront déterminés par la nature des personnages-joueurs. Par exemple, si l'un des personnages-joueurs est une Puissance du Temps, la partie mettra en scène certains problèmes, comme le libre arbitre s'opposant au déterminisme et au Destin, l'esclavage créé par les horaires, la vie dans l'instant présent s'opposant à la vie vécue pour le futur, etc.

LES JOUEURS PEUVENT JOUER DANS LES SCÈNES OÙ LEURS PERSONNAGES SONT

ABSENTS

Les contributions des joueurs de *NOBILIS* ne s'arrêtent pas à leurs personnages. Les Puissances peuvent prendre part aux événements qui se déroulent loin de leur présence physique, en entrant dans l'esprit d'une de leurs Ancres. De nombreuses Puissances ont la capacité (limitée ou illimitée, selon la Puissance) de parler à leur Familia à travers de grandes distances. Ces moyens Dans le Rôle permettent à une Puissance de participer à l'action en étant à plusieurs endroits à la fois. Évidemment, il existe parfois de longues scènes durant lesquelles une Puissance donnée ne voudra ou ne pourra pas s'impliquer. Dans ce cas, le joueur pourra simplement interpréter un personnage qui sera présent

dans cette scène-là, que ce soit pour une seule fois ou régulièrement, quand la présence de sa Puissance ne sera pas appropriée. Les joueurs doivent se rappeler que ces personnages ne sont pas forcément loyaux envers leur personnage-joueur — ou même envers les autres personnages-joueurs, d'ailleurs.

SOURCES D'INSPIRATION

NOBILIS puise son inspiration dans les mythes, les religions et la fantasy ; il est conçu pour s'imprégner d'éléments de chacun. Voilà les ouvrages qui ont influencé la création de *NOBILIS*, et d'autres ouvrages d'esprit similaire :

Œuvres traduites en français :

- John Brunner, *Le Passager de la nuit*.
- Stephen R. Donaldson, *L'appel de Mordant : Le Miroir de ses rêves, Un cavalier passe et Le feu de ses passions*.
- Guy Gavriel Kay, *La Tapisserie de Fionavar : L'Arbre de l'été, Le Feu vagabond, La Voie obscure*.
- Jack Vance, *Lyonesse : Le Jardin de Suldrun, La Perle verte, Madouc*.
- Roger Zelazny, *Seigneur de lumière, Le Maître des ombres, Royaumes d'ombre et de lumière*.
- Neil Gaiman, *Sandman* (bande-dessinée, quatre tomes seulement existent en langue française, épuisés ; 10 tomes reliés en anglais)

Œuvres en anglais :

- Piers Anthony, *On a Pale Horse*
- Terry Bisson, *They're Made of Meat* (nouvelle)
- Susan Cooper, *The Dark is Rising : Over Sea, Under Stone, The Dark is Rising, Greenwitch, The Grey King et The Silver on the Tree*.
- Charles de Lint, *Moonheart Greenmantle* Et beaucoup d'autres
- Stephen R. Donaldson, *The Chronicles of Thomas Covenant the Unbeliever : Lord Foul's Bane, The Illearth War et The Power That Preserves*.
- Alan Dean Foster, *Journeys of the Catechist : Carnivores of Light and Darkness, Into the Thinking Kingdoms et A Triumph of Souls*.
- Jane Lindskold, *Changer Legends Walking*
- Jack Vance, *The Moon Moth and Other Stories*
- Lawrence Watt-Evans, *Denner's Wreck* (nouvelle)

Dans les années qui ont suivi la découverte par un berger des Registres de l'Aube, placés sur un piédestal de pierre au-dessus de la mer, ces Registres ont connu beaucoup de propriétaires. La plupart d'entre eux étaient des érudits et des philosophes, attirés par le contenu irrésistible du livre : une chance de comprendre la vraie nature de la beauté. Sur ce sujet, le livre était rigoureusement exact, d'une précision scientifique et parfaitement encyclopédique. Un érudit pouvait lire les sections déjà découvertes autant qu'il le désirait, et aucun danger ne s'y trouvait. Le danger résidait près de la fin de la section transcrite, et là aussi résidait le mystère. Car les Registres de l'Aube sont sacro-saints, et les yeux des mortels ne doivent pas les profaner ; le premier qui en lirait un simple mot serait immédiatement changé en poussière. C'est un exposé de la nature de la beauté et de la nature des érudits, et quand le livre tomba entre les mains de Jordan, plus de la moitié de son texte avait été lue, comprise et retranscrite.

Sam Cavanaugh,
La bibliothèque de Tiabhal.

Toutes les œuvres mentionnées ci-dessus sont chaudement recommandées, même si, de l'opinion de l'auteur, certaines (celles de Gaiman et de Donaldson en particulier) sont réservées aux lecteurs qui ont l'estomac bien accroché.

« Ceci est ma sentence en ce qui vous concerne, déclara-t-elle lentement, vous qui avez pénétré dans le bosquet de Nomina, et qui avez déraciné le plant de marrube pour en offrir les fleurs à votre aimée. Que votre main, qui a profané la terre, brûle... et que ce feu vous consume, lentement, centimètre par centimètre, à l'air ou sous l'eau, dans la terre ou sous l'emprise étouffante du plastique, depuis le bout des doigts de votre main gauche jusqu'au bout des doigts de votre main droite, jusqu'à ce que la dernière trace encore en vie de vous se torde dans les cendres où elle reposera. À ce moment-là seulement le feu s'arrêtera, et à ce moment-là seulement vous mourrez. »

*Histoires de feu,
compilées par Kneader Guy.*

Pendant un moment, Rîdya pensa corrompre les âmes par contact personnel. Il finit par juger le taux d'échec de cette technique inacceptable. De trop nombreuses âmes, à sa vue, ne voyaient pas le démon qu'il était devenu, mais l'ange qu'il avait été, et, exultant devant cette beauté, étaient perdues à jamais pour lui.

Luc Ginneis, Légendes des Nobilis.

Les guides qui conduisent les voyageurs à travers la passe de Sémame Membéneott insistent fermement pour que le groupe n'excède pas six personnes. Pour traverser cette passe, l'on doit tourner à gauche trois fois, puis deux fois à droite, le long du chemin ; ensuite, l'on doit aller tout droit au virage ; puis, finalement, dans le virage en épingle à cheveux loin au-dessus du monde, l'on doit pousser un de ses compagnons de voyage par-dessus le bord. Ceux qui ne suivent pas cette indication simple restent perdus à jamais dans les montagnes. Cette pratique (que les guides n'expliquent pas avant de partir) fend souvent le cœur des voyageurs novices ; les voyageurs expérimentés savent qu'ils doivent recruter un « protecteur » ignorant dans la cité qui se trouve dessous.

*Histoires de terre,
compilées par Kneader Guy.*

LES CONCEPTS DE NOBILIS

LES IMPERATORS

Les Imperators sont les plus grands et les plus terribles êtres magiques du monde. La Terre tremble à leur contact, et les mortels qui entrevoient leur vraie nature perdent inévitablement la raison. Les Anges, qu'ils soient Célestes ou Déchus, sont des Imperators ; les Magistres des Ténèbres, de la Lumière et de l'Étrange en sont également. Les Imperators sont faits du matériau fondamental du monde, appelé le spiritus Dei, ou causa causans. Leur existence définit la réalité. Chaque histoire d'amour sur Terre est une expression différente de la nature spirituelle inhérente de l'Imperator de l'Amour. L'Imperator Ashkel des Mots, des Portes et du Bronze définit, contrôle et est ces trois choses. Il existe d'autres êtres de grand pouvoir, mais s'ils ne possèdent pas cette qualité essentielle, s'ils ne sont pas faits du matériau premier de la Création, ils ne sont pas des Imperators.

Les Imperators sont farouchement divisés, prenant parti pour les causes du Paradis ou de l'Enfer, de la Lumière ou des Ténèbres, et (à l'occasion) des Dieux Anciens ou des Nouveaux. Pourtant, la nécessité a uni la plupart d'entre eux. Même l'Enfer, terre au cœur de la souffrance, ne veut pas voir les Tourmenteurs gagner la guerre... car ils détruiraient ainsi la Création entière.

AUTRES NOMS

Une femme Imperator est appelée une Regina (pluriel : Reginae).

Un homme Imperator est appelé un Rex Regius (pluriel : Rex Regi).

Les deux peuvent être appelés un Regius (pluriel : Regi), une Ymera (pluriel : Ymerae) ou un Masha (pluriel : Mashai).

LIEUX SECRETS

Représentez-vous la Terre comme un lac, et les Imperators comme des galets. Quand un galet tombe dans le lac, la surface de ce dernier, auparavant plate et lisse, ondule et se ride. L'effet devient

progressivement plus faible au fur et à mesure qu'il s'éloigne de la source. Le rituel visant à construire un Lieu Secret, un Sanctuaire, requiert une période de cent nuits, avec lors de chacune une mort humaine. Puis une partie du moi de l'Imperator est liée à une partie de terre, et vice versa. De façon assez similaire au lac, ce morceau d'âme enveloppe les contours de la Terre autour d'elle. Des routes venteuses mènent à ces Loci Celatum, ou permettent de s'en éloigner ; les sentiers allant tout droit glissent dessus comme si cet endroit n'avait jamais existé. Ces Sanctuaires étaient autrefois rares, mais à l'époque moderne (les cinq derniers millénaires environ), les Imperators ont eu besoin d'endroits sûrs où entreposer leur corps tandis que leur esprit faisait la guerre aux Tourmenteurs.

AUTRES NOMS

Un Lieu Secret peut être également appelé un Sanctuaire, un Chœur, une Forteresse, une Protection, ou un Donjon. Le terme latin, rarement utilisé, est Locus Arcanus (pluriel : Loci Arcani) ; une réfection de ce terme a donné Locus Celatum (pluriel : Loci Celatum).

LES PUISSANCES SOUVERAINES

Le Valde Bellum, ou Guerre des Tourmenteurs, se déroule dans le monde spirituel. Lorsque les Tourmenteurs y gagnent des batailles, les éléments de notre monde perdent un petit peu d'âme et de magie (les défaites des Tourmenteurs ne contrent pas ce phénomène : elles ne restaurent pas les royaumes ravagés ; mais les nouvelles splendeurs auxquelles le Paradis donne naissance le peuvent). Les Tourmenteurs aimeraient détruire la Terre de façon plus directe. Les Imperators, qui préfèrent ne pas détourner leur attention de la guerre spirituelle, ont créé des agents pour protéger la Terre et leurs Sanctuaires. Les humains impliqués dans la création d'un Sanctuaire et les humains qui passent des années à l'intérieur ou dans les environs font de parfaits réceptacles pour un fragment de l'essence divine de l'Imperator. Ces humains deviennent les Puissances Souveraines. Le fragment de l'âme de l'Imperator qu'ils reçoivent consume un morceau de leur propre âme, et leur esprit est enchaîné et rendu loyal. En retour, il leur est donné un présent qui, parfois, est une consolation plus qu'ample : le pouvoir. Le Fragment typique est le prototype d'un aspect unique de la réalité, comme la nuit, le métal ou l'agonie, et donne un contrôle humain sur cet aspect. Souvent, ces élus recevront également d'autres grandes bénédictions. Leurs responsabilités habituelles sont simples : défendre les aspects de la réalité associés à leur Imperator, protéger et gouverner le Sanctuaire et ses habitants, et, quand cela n'interfère pas avec les tâches qui viennent

LA SIGNIFICATION DES MIRACLES

Les Puissances Souveraines peuvent altérer le monde de manières impossibles aux humains. NOBILIS appelle de telles utilisations de l'énergie divine des « Miracles ». Les capacités des Puissances semblent contre nature. Elles ouvrent en deux les océans, appellent des pluies de diamants, et font revenir les routes sur elles-mêmes. En vérité, ces Miracles sont par essence on ne peut plus naturels, plus naturels même que les phénomènes de la réalité quotidienne. Les Puissances puisent le pouvoir d'accomplir leurs Miracles dans le fragment de leur Imperator — et les Imperators sont les vrais principes qui s'agitent derrière les formes et les phénomènes du monde. Une pluie de diamants invoquée par une Puissance Souveraine est plus naturelle qu'une pluie ordinaire — elle est tirée directement de la force et de la volonté d'un Imperator. Comparez cela à une tempête normale, qui existe à cause de l'Imperator des Tempêtes, mais qui ne contient rien en elle de la force de cet Imperator.

Vyasa décrit un dieu abattant un mur, et une femme qui y voit un Miracle. Il parle également d'un voyageur libérant un chien, lequel trouve que c'est cela qui est un Miracle. Le chien se trompe, mais lui et la femme comprennent tous deux la vérité fondamentale des Miracles. Un être investi de puissance fait appel à la force d'une vérité plus profonde (le dieu utilisant un pouvoir Impérial, et le voyageur utilisant sa connaissance des nœuds) pour changer le monde d'une créature mineure.

« Au début, répondit Lucifer, mes tâches étaient minimes, et mon emploi du temps non surchargé. Et puis, petit à petit, l'humanité a commencé à se décharger sur moi du mal qui était en elle. À présent, je reste parfois éveillé la nuit, le poids de tout cela pesant sur mon esprit immortel. Être personnellement responsable de tout le mal dans le monde ! Et si je n'étais pas à la hauteur ? »

K.C. Danine, Les fins du Monde.

d'être mentionnées, contribuer à la défense globale de la Terre.

AUTRES NOMS

Les Puissances Souveraines sont également appelées Nobilis, les Nobilis, les Domini, ou les Nobles.

Une Puissance féminine peut être appelée une Domina, ou la Domina de [son Domaine].

Une Puissance masculine peut être appelée un Dominus, ou le Dominus de [son Domaine].

Exemple : Arikel, le Dominus de la Nuit.

Une Puissance Souveraine, quel que soit son sexe, peut être appelée un Noble, un Souverain, ou une Puissance.

« Puissances Souveraines » est usuellement abrégé en « Puissances ».

ments, et pour cela, les Puissances à la fois détestent et méprisent Seigneur Entropie.

AUTRES NOMS

Seigneur Entropie est plus communément connu comme le Seigneur Très Ténébreux, ou l'Imperator Sanguinaire.

ANANDA

L'Imperator Ananda règne sur le Meurtre, l'Infini et (aux dires de certains) le Quatrième Âge qui est encore à venir. Sa gloire est terrible : les humains et les Puissances à l'âme faible n'osent pas lui faire face, de crainte que l'expression de son visage ne leur fasse perdre la raison de joie. Là où son pied se pose, le monde chante, les arbres et l'herbe deviennent des instruments de cristal, les oiseaux sifflent symphonie sur symphonie jusqu'à ce que leur cœur éclate sous l'effort, et même les immeubles de béton crient des refrains aigus. Il siège au Conseil de Seigneur Entropie, mais sa voix y a été réduite au silence — il entrevoit des horreurs inacceptables dans l'avenir s'il opposait son vote à celui du Seigneur Très Ténébreux. À d'autres égards, Ananda est une créature de conscience, et, grâce au fond de pouvoir qui lui reste, il représente le plus grand espoir de vertu du Conseil des Quatre. Certaines Puissances idéalisent Ananda, et l'érigent en symbole d'un monde qui n'est pas si dévoyé que ça. D'autres le montrent comme étant la preuve vivante de la pauvreté de la philosophie du Paradis : une créature à la beauté infinie, dont la beauté tue ; une créature de justice, dont la justice est tombée sous la coupe du Seigneur Très Ténébreux ; et une créature de puissance, rendue impuissante par le destin.

Il souleva ma tête et me regarda dans les yeux. Ses doigts maculèrent mon menton de taches carmines. « Votre âme est toujours en vous, déclara-t-il en secouant la tête. Ne comprenez-vous donc pas ? Je ne puis mettre fin à votre tourment avant qu'il ne vous ait brisé. »

— Je fais ce que je peux », lui dis-je.

Il sourit presque. « Je suis heureux que nous travaillions dans le même sens. Mais j'ai bien peur que vous n'y mettiez pas beaucoup du vôtre. »

Extrait des Registres-pensées d'Augusta Valentina.

Voici venus les Derniers Jours de la Loi. Le monde n'est plus que l'ombre de ce qu'il était. La joie que nous éprouvons n'est plus celle que nous éprouvions autrefois. La peine que nous ressentons n'est plus la peine que nous ressentions autrefois. Les véritables passions ont disparu du monde. Il n'en reste plus que de pâles échos ; et nous brandissons ces échos et, ignorants de l'histoire, proclamons « Voilà toutes les vérités du cœur qui ont jamais existé ».

Inscription sur un panneau à l'extérieur de Détroit, dans le Michigan.

SEIGNEUR ENTROPIE

L'Imperator Seigneur Entropie, qui a choisi de (ou a été choisi, cela reste obscur) diriger la Terre au lieu de prendre part à la guerre, est à la tête du Conseil des Quatre. Son pouvoir coule dans les gouvernements mortels de manière insidieuse. Mais lui et le Conseil agissent de manières plus directes avec les Puissances. Il a établi des lois sévères que les Nobilis doivent respecter, et ces lois sont aussi souvent des pierres d'achoppement qu'elles sont utiles. Les Nobilis l'appellent le Seigneur Très Ténébreux, au moins en partie à cause du décret suivant :

La Loi de l'Anémone :
Tu n'aimeras point.

Découvrir les violations de cette loi n'est pas chose aisée : Seigneur Entropie n'a pas le pouvoir de lire dans les cœurs. Même s'il le pouvait, il est souvent miséricordieux, et même indulgent. Pourtant, aucune Puissance amoureuse n'ose avouer ses senti-

AUTRES NOMS

Ananda est parfois appelé le Seigneur des Espérances ou l'Empereur à Venir.

Construire la créature avait été une erreur, concéda plus tard le Dr Adams. Son corps mortel ne représentait aucun danger pour les chercheurs, pas plus que son esprit faible. Mais l'avarice qu'elle couvait dans son cœur comme une poule couve un œuf : voilà ce qui était dangereux. La cupidité absolue, telle que le monstre la possédait, ne pouvait rester confinée dans un seul cœur ; elle dépassa ses limites, brisa ses liens, et froissa la cage comme du papier. Elle se répandit de cœur en cœur comme une maladie, commandant bientôt à dix, puis cent hommes. Et même lorsque la bombe à hydrogène changea ses hôtes humains en lumière et en cendres, elle resta là à se convulser et à grogner jusqu'à ce qu'une douzaine d'aubes se soient levées.

Emily Chen, *Visions Génétiques*.

Nos ennemis ne peuvent faire autrement que de nous tuer.

S'ils ne venaient pas à nous avec leurs lames et leur malveillance pour que nous puissions les haïr, nous serions forcés de les aimer. Il n'y a pas de moyen terme, pas pour des créatures d'une telle majesté. Nous serions forcés de les aimer ; et, dans cet amour, mourir. Non pas mourir comme Roméo ou Juliette, mais comme la nuit meurt en aimant le soleil ou comme le feu meurt en aimant la mer. En étréignant l'étranger, en luttant pour attraper ce qui repose à jamais hors de notre portée, nous nous éteindrions.

Augustina Valentina,
Une Philosophie de la Trahison.

D'ordinaire, Nabushezibanni trouvait que la partie la plus embarrassante dans le fait d'être sorcier à Babylone était de demander aux démons de le servir en tant que familiers. En Anatolie de l'Est, de telles créatures acquiesçaient instantanément, avides de prendre pied un peu plus sur son âme. À Babylone, toutefois, il sentait constamment qu'ils le traitaient de haut. Que prendre le temps de corrompre Nabushezibanni ne ferait que surcharger leurs calendriers sociaux plutôt complets.

Michael Kay, *Les jardins suspendus*.

LES CAMORRAE

En 1342, Seigneur Entropie créa la Camorra, division mortelle de son règne. Il bâtit une organisation formée de ceux qui étaient disposés à le servir, à partir des gouvernants (à la fois sur et derrière le trône) de la Terre humaine. Il leur fit deux présents : sa protection, et la protection de ceux auxquels ils avaient affaire. C'est-à-dire que la loi de Seigneur Entropie décrète qu'une Puissance peut aider un Camorrien sans avoir à craindre un châtiment — que toute Puissance qui peut payer le prix de la Camorra peut le faire sans crainte.

Les Camorrae s'appellent eux-mêmes les « serviteurs mortels des Puissances ». Ils ne sont pourtant pas humbles : ils marchendent férocement avec les Souverains pour chaque mission dont ils se chargent. Ils savent que même actuellement, chargés de plus de six cents ans de paiements miraculeux, ils ne font pas le poids face à une Puissance ; mais ils savent également que les Puissances sont liées par des lois qui ne s'appliquent pas à eux. Les Puissances doivent être prudentes : la Camorra utilise allègrement toute magie et toute parcelle de puissance politique dont elle dispose. Les Camorrae sont compétents dans les actes criminels et les manipulations politiques, et sont mêlés à de nombreux gouvernements et réseaux criminels dans le monde mortel. Pour cette raison, même les Nobles les plus puissants viennent leur demander de l'aide... mais la Camorra est une organisation terriblement, terriblement corrompue. Ses membres utilisent joyeusement une force démesurée et des tactiques de terreur pour atteindre leurs buts, qu'ils soient personnels ou professionnels. Du point de vue des nombreuses Puissances, cela n'est pas une bonne chose. Si Seigneur Entropie ne les en empêchait pas, les Souverains de la Terre auraient depuis longtemps mis la Camorra en lambeaux avant de l'éparpiller aux quatre vents. Mais le Seigneur Très Ténébreux les protège réellement, eux et les pactes que les Puissances ont conclus avec eux. Aux moments critiques, les Puissances ont souvent l'un de ces trois choix : utiliser la Camorra, échouer face à une Percée, ou détruire l'air qui les entoure au moyen de magies interdites avant d'en mourir peu après.

AUTRES NOMS

Les membres de la Camorra sont appelés habituellement Camorrae ou Camorriens.

Parfois, ils sont connus sous le nom de Bicornes (nom issu d'un mythe particulièrement déplaisant).

La Camorra est parfois appelée le Vehmgericht.

LES ANCRES

L'Ancre d'une Puissance est un mortel qui peut servir de terrain métaphorique ou de canal à travers

lequel leur pouvoir ou leur esprit peut s'écouler. Utiliser une Ancre permet à une Puissance de masquer son intervention et d'accomplir des Miracles dont l'origine ne peut pas être remontée jusqu'à elle. Dans le pire des cas, si une Ancre est prise dans une action qui peut provoquer la mort de la Puissance, cette dernière peut briser la connexion existant entre les deux. Habituellement, cela détruit l'esprit de l'Ancre temporaire, assurant alors une sécurité encore plus grande. Une Puissance peut avoir de nombreuses Ancres, mais il doit exister un lien entre l'Ancre et la forme mortelle de la Puissance. Plus précisément, une Puissance doit aimer ou haïr ses Ancres pour pouvoir les utiliser.

AUTRES NOMS

Les Ancres sont aussi appelées les Éphémères ou les Hameçons.

LES TOURMENTEURS

Plus beaux encore que les Anges sont les Tourmenteurs, dont les yeux reflètent des ténèbres pleines d'étoiles éternellement filantes. On prétend que le Créateur négocia avec eux il y a bien longtemps de cela, qu'il ou elle aurait pu saisir une touche de cette beauté dans le monde d'Yggdrasil, le Frêne Universel, mais qu'il ou elle n'accomplit jamais sa part du marché. On dit que c'est la raison pour laquelle les Tourmenteurs, montés sur leurs pâles chevaux, recherchent la destruction de tout ce qui est, et la raison pour laquelle même les Imperators tombent, parfois, sous les coups de leurs épées aux bords tranchants comme des rasoirs. Les Tourmenteurs donnent eux-mêmes une explication plus bienveillante : ils sont au-delà de la Création. Ils la quitteront quand elle mourra. Quand cette mort surviendra, toutes les choses qu'ils auront détruites s'éveilleront en eux et traverseront en leur compagnie le vide et ses lendemains. Les Tourmenteurs sont à peu près aussi puissants que les Imperators, mais ils ne sont presque jamais capables d'envoyer plus d'une fraction de leur force du monde spirituel jusqu'à la Terre... seulement quelques écharde minuscules et mortelles. La bataille fait rage trop férocement, la plupart du temps, pour qu'il leur soit possible d'en envoyer plus.

AUTRES NOMS

Les Tourmenteurs sont parfois appelés les Égarés, les Angoisseurs, ou Ceux de l'Au-Delà.

En de rares occasions, ils sont appelés de manière inappropriée les Damnés.

Ils se nomment eux-mêmes les Enfants d'Harumaph.

LES PERCÉES

Quand l'épée d'un Tourmenteur fend le voile qui sépare la Terre du monde spirituel, et fait passer une écharde de lui-même au travers, il se passe une Déchirure, ou Percée. Les Percées sont des opportunités à la fois pour les Tourmenteurs et pour les Imperators. Les bains de sang n'intéressent que peu les Tourmenteurs ; massacrer des animaux ou des humains ne fait que peu de dégâts à leurs âmes immortelles. Leur travail sur Terre consiste plutôt en la destruction des rêves, de la paix, et de toutes les choses qui donnent espoir et joie aux humains. Ce genre de chose n'est pas facile à détruire, et réclame l'investissement de l'essence fondamentale du Tourmenteur pour être accomplie. La Puissance qui déjoue un Tourmenteur peut habituellement canaliser cet investissement vers son propre Imperator. Il est sage, cependant, de cacher son identité réelle à un Tourmenteur que l'on contre. Même si une Puissance parvient à égorger l'Écharde de Tourmenteur qu'elle rencontre sur Terre, le reste de la personne de cette dernière, telle un iceberg, peut très bien revenir plus tard du monde spirituel pour le hanter. Comme ils risquent de perdre leur puissance face aux Nobilis qui s'opposent à eux, les Tourmenteurs utilisent leurs pouvoirs de manière très subtile quand ils ne peuvent agir avec une force écrasante. Il y avait douze Ancres (appartenant aux Puissances Souveraines) et seulement deux Échardes de Tourmenteurs sur l'Exxon Valdez, mais les Tourmenteurs furent capables de dissimuler l'état d'ébriété de l'équipage jusqu'à ce qu'il soit trop tard.

AUTRES NOMS

Comme mentionné ci-dessus, les Percées sont parfois appelées Déchirures.

Le lieu où les Échardes de Tourmenteurs arrivent sur Terre est une Zone Rouge.

lement correcte. Les êtres corrompus migrent inévitablement en Enfer, et ceux qui sont spirituellement beaux vont au Paradis. Toutefois, les Anges ont la mauvaise habitude de détourner du Paradis toutes les âmes, sauf les plus rares et les plus exquises. Une âme sur un milliard, peut-être, est assez précieuse pour être fusionnée avec l'âme même d'un Ange, au lieu d'être renvoyée dans les mondes du Frêne. De ce fait, la majorité des âmes (humaines ou animales) se réincarnent. Le fait que les formes de vie intelligentes et celles qui ne le sont pas se réincarnent toujours dans l'autre catégorie ou non est laissé à l'appréciation de la Divine Rose Trémière.

LE FRÊNE UNIVERSEL

Yggdrasil est un arbre — mais quel arbre ! Ses branches soutiennent des mondes, des douzaines et des douzaines de mondes, chacun suspendu à la fois dans une infinité d'espace vide et dans l'étreinte protectrice des branches du Frêne Universel. Les autres planètes, bien que ressemblant peu à ce que nous connaissons d'elles, pendent près de la Terre ; plus loin sont des mondes peuplés d'êtres intelligents, à la fois semblables et différents de l'humanité. Le Frêne lui-même est entouré par le Mur Mystérieux, dont l'énergie crépitante définit les frontières de la Création ; au-dessus brillent les étoiles.

Selon les Puissances les plus philosophes, le Frêne est maintenu en place par un flux constant de beauté pleuvant du Paradis, et un flux de corruption et d'angoisse serpentant depuis l'Enfer. Peut-être ont-elles raison, car la corruption et la beauté font beaucoup pour déterminer le monde des Nobles.

AUTRES NOMS

Yggdrasil est connu comme étant le Frêne Universel, ou l'Arbre Souverain.

Quand Dieu perdit l'amour en jouant aux dés avec le Diable, il dut pour le regagner l'échanger avec l'éther luminifère et la science de la Création. La plupart des savants s'accordent à dire que l'échange en valait la peine ; toutefois, il est indubitable que depuis, le monde a moins de sens.

Walden Fargo, Le score actuel.

Un jour, une âme s'échappa de l'Enfer. Elle entreprit l'ascension de l'arbre des mondes pour atteindre le Paradis. Elle grimpa pendant des kilomètres et des kilomètres, une distance proprement impossible à mesurer, et n'a pourtant pas encore atteint le Paradis. Elle y arrivera, bien entendu, car cette histoire est une histoire d'amour. Là, un ange la prendra en pitié ; et au lieu de la rejeter dans le puits, il la transformera en harpe et l'emmènera au Paradis. Là, il jouera de son âme comme d'un instrument, produisant la musique corrompue et véneuse issue d'une âme venue de l'Enfer. Scandalisée, l'audience brisera la harpe et aveuglera l'ange insensé. S'il y a une morale à cela, c'est que la damnation a un but ; et c'est avec cette rude morale que notre histoire commence.

Luc Ginneis, Légendes des Nobilis.

LA RÉINCARNATION

La tradition judéo-chrétienne selon laquelle les morts vont soit au Paradis, soit en Enfer est partiel-

LA RIVIÈRE ET L'HOMME

Prise aux extrêmes, la vision scientifique du monde suggère que tout événement soit issu des interactions entre des objets physiques et des lois physiques prédéfinies. Les objets n'ont pas de place pour un libre arbitre, car les phénomènes quantiques qui leur permettraient de violer les probabilités n'ont quasiment aucune chance de se produire. Les humains disposent du libre arbitre pour la seule raison que le cerveau et l'esprit sont trop complexes pour être cartographiés.

Pour concilier cela avec la vision animiste du monde (où tout a une âme, et où chaque concept a un visage), *Nobilis* ajuste l'une des théories sous-jacentes. L'histoire prosaïque du monde, les traces observables des interactions énergétiques et chimiques, peuvent être altérées. La science repose sur une base instable. Les humains ne sont rien de plus que le produit de l'environnement et de l'hérédité ; et si l'esprit humain défie cette définition, et que quelqu'un s'élève au-dessus de ses racines, son histoire et sa biologie doivent s'effacer. Les circonstances de son passé doivent s'ajuster pour refléter la vérité de ses actions.

Vyasa demande si une rivière, qui affirme qu'un fermier n'est rien de plus qu'un automate, connaît l'homme. Ce n'est pas le cas. Les humains sont bien plus qu'une chair parcourue d'électricité. Le fermier ne connaît pas non plus la rivière. Il affirme qu'elle doit obéir au chemin que lui a tracé la nature ; mais la rivière peut défier les vents, la pierre et la pluie, si tel est son choix, et tracer son propre chemin.

« Il est bien connu que les 'médiums' et les 'voyants' qui prétendent découvrir vos vies antérieures sont des escrocs. Le service que nous fournissons est différent ; il est plus subtil, et repose sur de solides bases de la science quantique. Il fonctionne comme suit : pour la modique somme de huit versements de 19,95 USD, nous reconstruirons votre passé, créant la vie passée que vous souhaitez. N'avez-vous jamais rêvé de gouverner l'Égypte en tant que roi ? Révisez-vous de traverser à grandes enjambées la terre de Sumer en tant que déesse et Reine ? Voudriez-vous être JFK, Marilyn Monroe, ou peut-être Elvis ? Pour huit petits versements seulement, vous pouvez faire en sorte que cela soit arrivé, sans que personne n'ait besoin d'en rien savoir. »

Ly sur alt.reincarnation.services.

Lors de la nuit de noces de John et Tanya, Russell se glissa dans leur chambre, et avec une corde faite de lumière d'étoiles et de chuchotements, il captura et ligota leur amour. L'amour se débattit et lutta contre ses liens, mais la corde tint bon. Russell le ramena chez lui, et l'enferma dans le trou le plus sombre de sa cellule la plus profonde. Il ne lui donna air ou eau que trois fois par semaine, et nourriture une fois par mois seulement. De la sorte, l'amour de John et de Tanya s'amincit et partit en lambeaux, et leur mariage devint chaotique. À cela, Russell ressentit une joie immense et indigne.

Keiko Takemori,
La Comédie des Esprits.

« C'est un poison de la perception, explique le marchand. Montrez-le simplement à votre victime, et elle perdra instantanément la conscience de la réalité. Elle connaîtra à la place directement ses propres symboles de son monde, ne voyant plus John, mais « John », ne voyant plus un mur mais un « mur », plus la chaleur mais la « chaleur ». L'effet est dramatique : incapable de manipuler ces symboles avec l'esprit, réticente à manipuler les icônes avec son corps, elle cesse de répondre à tout stimulus, quel qu'il soit. »

Emily Chen, Le Buis.

LA TERRE PROSAÏQUE ET LE MONDE MYTHIQUE

La Terre telle que les Nobles la connaissent est un endroit déterminé par une contradiction fondamentale. D'un côté, le monde fourmille d'âmes, la nuit tombe selon les humeurs de l'Ange du soleil, et les étoiles descendent parfois de leurs ténèbres pour parler. De l'autre, on trouve un immense corpus de données issues d'expériences humaines montrant que tout cela n'est que non-sens, que toute chose dans le monde suit des lois strictes, que les humains sont à peine supérieurs aux animaux, que les animaux sont d'une inintelligence complète, que les plantes sont immobiles, et que rien d'autre ne vit.

NOBILIS revendique et assume pleinement cette contradiction. La Terre que connaissent les Nobles est divisée en deux, et la Réalité Prosaique que nous connaissons et le Monde Mythique dans lequel se retrouvent souvent les Puissances possèdent de subtiles connexions. Vivre dans un monde ou dans l'autre ne demande qu'une simple étape de perception, et les Nobilis la franchissent librement. C'est aussi le cas de nombreux mortels (les Ancres en premier lieu, mais également à l'occasion les habitants des Sanctuaires). La plupart des humains, cependant, sont incapables d'accepter la contradiction : confrontés à la preuve irréfutable qu'il existe un Monde Mythique et des Miracles dépassant leur compréhension, ils se décaltent. Ils commencent à percevoir la Réalité Mythique dans sa totalité, et ne peuvent revenir en arrière. C'est la *dementia animus*, une chose que les Nobles doivent éviter à tout prix — non pas pour se protéger eux-mêmes, mais pour éviter de laisser un sillage de destruction et de vies ruinées derrière eux. Les personnes prises de *dementia animus* peuvent toujours être affectées par les lois et les gens de la Terre prosaique, mais dorénavant elles passeront pour démentes aux yeux de tous.

AUTRE NOM

Le Monde Mythique est parfois également appelé Réalité Mythique.

LES FLEURS

Pour citer l'Ange Rachel : « La perfection ne peut pas être statique, sous peine de ne plus être la perfection. C'est la raison pour laquelle le Paradis a donné naissance aux Anges : pour servir sa beauté, et apporter une réponse à sa seule faille. Depuis les premiers jours de la Création, alors que les Anges étaient la seule forme de vie à part l'Arbre, l'Hôte Céleste s'est consacré au Labeur Éternel : changer le Paradis à chaque battement de cœur, tout en préservant la perfection du Plus Éclatant Royaume. »

Quand les Anges commencèrent leur Grand Œuvre, les changements qu'ils apportèrent au

Paradis étaient grossiers et manquaient d'habileté. La puissance angélique déferlait sur la surface de la Terre et la distordait de manières parfois effrayantes. Les Anges avaient besoin d'outils, et les premiers de ces outils furent les fleurs. Non pas les fleurs terrestres, avec des pétales, des racines, des pistils et des étamines ; mais des fleurs qui étaient des symboles chargés de différentes significations. Les gants d'un boxeur équilibrent et diffusent la force de ses coups ; d'une manière similaire, les fleurs diffusaient les intentions des Anges sur la surface du Paradis.

Partout dans le monde, les événements reflètent les événements du Paradis (à l'exception possible des événements se déroulant en Enfer). Peu après que les Anges commencèrent à utiliser leurs nouveaux outils, les fleurs commencèrent à pousser sur Terre. Comme les fleurs et leur coté « gant de boxe symbolique » sont essentiels au Paradis, les Puissances terrestres peuvent les utiliser également. La Puissance ou son Ancre porte une fleur ou une poignée de fleurs sur elle ; elle broie la fleur quand elle accomplit un Miracle, et toutes les traces du pouvoir qu'elle a utilisé en prennent la coloration. Les Puissances (et les Imperators) peuvent souvent voir les résidus laissés par les pouvoirs miraculeux — mais, si c'est le cas, ce résidu indique la fleur utilisée, et pas la Puissance qui l'a utilisée. La combinaison de la magie florale et de l'utilisation d'une Ancre offre une sécurité importante, même contre les lois de Seigneur Entropie lui-même. L'utilisation d'un Miracle peut seulement être remontée à la Puissance si son Ancre est prise « la main dans le sac » et, même dans ce cas, seulement si le Noble ne renonce pas à son Ancre en se retirant de son esprit.

LES « SAVEURS » DES IMPERATORS

Il y a sept formes d'Imperators connues sur Terre.

LES ANGES

Les Anges étaient les premiers Imperators, créés à partir du matériau du Royaume Céleste, le Royaume de Lumière, connu également sous le nom de Paradis. Leur mission première dans la vie est de préserver le dynamisme de ce matériau. Ils changent constamment leur demeure divine, pour qu'elle ne devienne jamais vide et laide à leurs yeux, et qu'elle ne perde jamais sa fraîcheur. Les Anges entendent la voix du Créateur dans leur cœur, et c'est ce qui les guidait dans leur tâche et leur société jusqu'à ce que les Tourmenteurs montrent pour la première fois leur jeu. Les Anges ne servent pas le bien, quoiqu'ils croient fortement en la compassion ;

ils servent plutôt la beauté. Les Anges sont natis du Paradis, mais certains sont venus sur Terre pour contribuer à sa défense. D'autres y ont été bannis pour avoir insisté sur une conception différente de ce que devrait être le Paradis.

LES DÉMONS

Les Démones sont les Anges Déchus. Lucifer, autrefois le plus grand meneur qu'aient connu les Anges, dirige toujours les Déchus. Il fut la force directrice sur tous les mondes de l'Arbre pendant des siècles jusqu'à ce que le Grand Œuvre au Paradis produise les humains sur Terre. Alors Lucifer se rebella violemment contre la voix dans son cœur. Il décida que c'était l'Enfer qui était la vraie Création, précisément parce que c'était le Royaume le plus éloigné du Créateur. Il embrassa les principes de la corruption et de la souffrance, et commença à les prêcher. Lucifer personnifie l'Orgueil, mais aussi la Persuasion ; bien que son pouvoir ne puisse pas littéralement forcer les Anges à le rejoindre, beaucoup furent quand même influencés. Près d'un tiers des Anges le rejoignirent avant que lui et ses partisans ne soient chassés du Paradis, jusqu'à l'Enfer qu'ils honoraient. Les Anges ne purent supporter d'enfermer définitivement leurs anciens camarades au loin, c'est pourquoi seul une dizaine d'Anges Déchus sont autorisés à remonter l'Arbre jusqu'à la Terre, à n'importe quel moment. Lucifer ne suit pas toujours les règles, bien entendu. Il y a eu des périodes de purge quand les Hôtes Célestes durent reconduire de trop nombreux Déchus loin de la Terre, et même loin de Royaumes plus élevés. À l'époque contemporaine, quand les Tourmenteurs menacent le Paradis lui-même, les Anges autorisent tacitement tout Ange Déchu à quitter l'Enfer, tant qu'il les rejoint dans la lutte.

LA LUMIÈRE

La Lumière est née lorsque Ève a mordu dans la pomme. Elle n'a pas appris à discerner le « bien », mais a plutôt acquis l'instinct de préservation. À ce moment naquit le premier Imperator de la Lumière, dont le but fondamental est la protection de la race humaine — à tout prix. Depuis cette époque, tandis que l'humanité se répandait sur le globe, d'autres de ces Regi sont apparus.

LES TÉNÈBRES

Les Ténèbres sont nées très peu de temps après. Adam mordit dans la pomme, et n'apprit pas ce qu'était le « mal », mais il apprit les voies de l'auto-destruction. La première victoire des Ténèbres vint lorsque Adam conduisit Ève hors de l'Éden, et lorsque les Ténèbres firent sombrer cette terre magique tout entière dans le premier Sanctuaire des Ténèbres. Elles se sont répandues autant que la Lumière, et ont gagné beaucoup de leurs batailles, mais jamais de manière décisive mettant fin au conflit. De tous les Imperators, ceux des Ténèbres sont les plus enclins à parvenir à un arrangement avec les Tourmenteurs, car les Ténèbres signifient la destruction de l'humanité. En même temps, les Ténèbres sont égoïstes. Elles veulent un univers dans lequel jouer, et veulent être les agents de la destruction de l'humanité — ou encore mieux, que l'humanité elle-même soit l'agent de sa propre destruction. Et puis, détruire les humains un par un, vie ruinée après vie ruinée, est tellement plus amusant.

L'ÉTRANGE

Les autres Imperators considèrent l'Étrange avec méfiance, car comme les Tourmenteurs, ils viennent d'au-delà la Création. Les Regi de l'Étrange ne se souviennent de rien, ne savent rien de l'endroit d'où ils viennent. Ils ne savent que ce qu'ils sont, et qu'un hasard fatidique les a emprisonnés dans un monde qui leur était étranger. Leur plus haut principe est la liberté, mais les chemins qui conduisent hors de la Création leur sont fermés. Et si, comme ils le disent, le monde d'Yggdrasil est de la musique verte, alors ils sont une chanson très différente.

LES VRAIS DIEUX

Les Vrais Dieux sont les plus grands de tous les habitants naturels du monde spirituel. Rarement compris ou adorés par l'humanité, ils possèdent cependant la puissance effrayante et la loyauté ambiguë de la réelle divinité. Ils ne vivent pas techniquement sur Terre jusqu'à ce qu'ils s'y bâtissent un Sanctuaire, mais ils sont liés aux choses terrestres encore plus étroitement que les Anges qui y sont exilés.

« Pour finir, remarqua Henry, notre Université possède un excellent département de théozoologie. Peu de facultés dans le monde peuvent rivaliser avec nos professeurs dans l'étude et la classification de nouvelles sortes de dieux ! »

— Combien de sortes de dieux existe-t-il ?

— Une seule, pour l'instant, admit Henry. Mais le département vient juste de construire dernièrement un accélérateur sacerdotal, et ils pensent que celui-ci va leur permettre d'élever ce nombre à dix-sept formes de dieux jusque là inconnues. »

*Emily Chen,
Vie et mort d'Henry Serrano.*

L'ÉTRANGE

La troisième question de Vyasa est l'une des plus simples qu'il a posées. Les Imperators de l'Étrange ont pénétré dans la Création et se sont rendus compte qu'ils ne pouvaient plus la quitter. Incapables de se libérer, ils ont pris les armes à contre-cœur au nom de la Création. Si l'oiseau que Vyasa décrit, volant dans un tel piège, était un dieu, alors il serait un dieu de l'Étrange. Toute la Création, de l'Enfer au Paradis, serait sa cage.

LES SERPENTS D'AARON

Les Serpents d'Aaron sont les enfants d'Yggdrasil, élevés dans son écorce jusqu'à ce qu'ils soient assez forts pour s'en libérer. Sur Terre, on les appelle Léviathans, les monstres de la mer. C'est, de fait, l'endroit où la plupart d'entre eux font leurs Sanctuaires. Parfois, ils glissent à travers la Terre. Seigneur Entropie doit alors se contenter de tuer les témoins, car les Serpents d'Aaron ne peuvent pas être tués, et sont quasiment impossibles à emprisonner.

Tout ce que je demande, c'est un ennemi à ma hauteur et une cause qui vaille la peine de se battre.

— Prière spartiate.

L'ENNEMI

Les Tourmenteurs sont les ennemis les plus effrayants qu'affrontent les Puissances. L'ennemi peut prendre la forme de féroces guerriers, de menteurs d'une force de persuasion non naturelle, de sadiques terrifiants, et une douzaine d'autres formes déplaisantes. Leur arme la plus mortelle dans le monde réel, toutefois, n'a rien à voir avec le pouvoir personnel. Les Cavaliers Ténébreux sont les adeptes d'une sorte de magie symbolique connue sous le nom de rite floral, qui leur permet de connecter une situation mortelle ordinaire, fortement évocatrice d'un aspect donné de la réalité, à cet aspect lui-même. La lente dégénérescence de cette situation, qu'ils influencent par la suite, affaiblit la réalité. L'un des rôles les plus importants des Nobilis est de prévenir ou de contrecarrer de telles attaques. Une Puissance doit être prête à agir avec la toute-puissante colère d'un dieu quand elle se retrouve dans une confrontation directe ; comprenant le monde mortel quand elle se déplace parmi l'humanité ; et avec les deux à la fois quand elle accomplit une attaque au moyen d'un rite floral. S'avancer en jetant des Miracles à tout va n'est géné-

D'ici l'année 2025, il y aura un million de réseaux de télévision mondiaux.

D'ici l'année 2054, il y aura 50 vaches pour une personne.

D'ici l'année 2108, 82% des jeunes américains idolâtreront un ou plusieurs tueurs en série.

Jackie Robinson, Si ça continue.

ralement d'aucune aide — non seulement les remèdes miraculeux sont des choses dangereuses en général, mais ils ont de bonnes chances d'introduire un cas de *dementia animus* chez les mortels impliqués.

Se battre l'un contre l'autre est un jeu populaire parmi les Puissances, même si cela conduit rarement à une bataille ouverte. Les Nobilis ont un rite qui leur est propre pour voler l'énergie miraculeuse de quelqu'un d'autre — le plus souvent en détruisant ingénieusement les choses auxquelles leur adversaire tient le plus. C'est le même rite qu'ils utilisent pour obtenir du pouvoir en profanant et en détruisant les plans des Tourmenteurs ; la conséquence inévitable, c'est que ce fait est connu de tous sauf des Puissances les plus jeunes.

LE MONDE DES NOBILIS

Les Puissances sont le lien entre la nature humaine et la nature divine, le naturel et le surnaturel. Elles mènent des combats à tous ces niveaux, affrontant les défis des dieux, comme ceux des humains ordinaires. Elles doivent apprendre à se déplacer facilement d'un monde d'esprits et de mythes à un monde pollué d'autoroutes et d'ordinateurs, et de la réalité coutumière de leur Imperator à la Terre. Ce n'est pas tout. En utilisant leurs Ancres, elles peuvent se déplacer d'un endroit à l'autre sur une demi-douzaine de lieux et de perspectives en une pensée. Leur Imperator peut les envoyer dans d'autres Sanctuaires, dans d'autres réalités bizarres, ou même en dehors, sur le Frène Universel lui-même, pour affronter un ennemi venant d'une autre existence.

Il y a plus dans le monde que ce qu'un mortel peut l'imaginer. Tout ce dont vous avez besoin pour y jouer est inclus dans ce livre.

VERSION ORIGINALE

Guardians of Order, Inc
www.guardiansorder.com

VERSION FRANÇAISE



2d SANS FACES

www.2dsansfaces.com