

Les Divinités Archaïques

De quoi seriez-vous capable si vous pouviez changer de forme et d'état à volonté ? À quoi ressembleriez-vous si vous n'aviez accès qu'à un seul organe, mais en abondance ? Quelle serait votre vision du monde si vous étiez une pensée désincarnée, en dehors de l'espace et du temps ?

Ce livret présente trois des divinités archaïques, de celles qui ont côtoyé la naissance du multivers, qui se sont endormies en des temps immémoriaux, et qui aujourd'hui se réveillent lentement dans un monde étrange. Leurs avatars ne jouent pas selon les mêmes règles, et peut-être pas au même jeu...

Pour MJ audacieux·ses, PNJs étranges, et PJs fantasques.

Chapitres

Notes.....	4
Intention.....	4
Règles Organiques.....	4
Remerciements.....	5
Ereldër.....	6
Généralités.....	6
Représentations.....	6
Monde d'Origine.....	6
Aspects.....	6
Noms.....	7
Mutation.....	7
Symbiose.....	8
Assimilation.....	8
Reproduction.....	8
Communication.....	9
Pulsion.....	9
Aspects.....	10
Aspect des Crocs.....	10
Aspect des Écailles.....	10
Aspect des Ailes.....	11
Aspect des Yeux.....	11
Aspect des Tentacules.....	12
Aspect des Nerfs.....	13
Ereldrins Végétaux.....	14
Ce que les Ereldrins ne Savent Pas.....	15
Exemples de Personnages.....	15
Le Ver Ailé.....	15
La Forêt de Sang.....	16
L'Essaim Rampant.....	17
Yog.....	18
Généralités.....	18
Représentations.....	18
Monde d'Origine.....	18
Noms.....	18
Dimensions.....	19
Points de Pouvoir.....	19
Espace.....	20
Espace Intérieur et Portail.....	20
Dimensions du Multivers.....	21
Pouvoirs.....	22
Connaissance.....	27
Hôte.....	27

Mémoire.....	28
Narrations.....	28
Compétences.....	29
Connaissances.....	30
Rêves.....	30
Pouvoirs.....	31
Temps.....	34
Pouvoirs Intra-Temporels.....	34
Trans-Temporalité.....	37
Entités Trans-Temporelles.....	41
Pouvoirs Trans-Temporels.....	47
Exemples de Personnages.....	48
Précurseur.....	48
Visionnaire.....	49
La Collection.....	49
Le Portail.....	50
Le Palais des Glaces.....	51
Le Lion.....	51
Nhyfhs.....	53
Généralités.....	53
Représentations.....	53
Monde d'Origine.....	53
Éléments.....	53
États.....	54

Notes

Intention

Mon intention, à travers la création de ce corpus de règles, est de rendre ces entités non-humaines plus proches, plus tangibles, plus familières dans leur différence. Je suis une créature extrêmement différente de la plupart des humains que je croise. Je ne fonctionne pas comme la plupart d'entre eux, à bien des égards. Je veux vous permettre d'interagir avec des entités qui ne perçoivent pas le temps, l'espace, le corps, l'esprit de la même manière. Je veux vous montrer que ce ne sont pas des monstres ni des outils. Je veux vous permettre d'en incarner. Je souhaite que vous fassiez preuve de plus d'empathie et de curiosité pour les entités que vous croiserez et qui ne fonctionnent pas comme vous, qui ne communiquent pas comme vous, qui ne perçoivent pas le monde comme vous, qui ne jouent pas selon les mêmes règles... ni peut-être au même jeu.

Pourquoi est-ce que ces règles de jeu me sont aussi personnelles ? Je me rends compte que je me suis inspiré·e de nombreux éléments de mon vécu pour pratiquement chaque aspect de chaque divinité archaïque. Je suis un nhyfsien liquide et changeant. Je suis un ereldrin hypersensible en mutation. Je suis chaque dimension de Yog. Je suis un yoglin spatial avec un nexus, un yoglin temporel qui ne comprend pas ce qu'est le futur, une collection de yoglins sémantiques qui cohabitent tant bien que mal. Je me reconnais en chacun de ces personnages, parce que je leur ai donné à chacun un fragment de moi.

Un dernier mot, à l'intention des MJs et PJs qui présenteraient ou incarneraient ces personnages étranges : ne tombez pas dans la facilité de traiter les avatars des divinités archaïques comme des animaux (notamment les ereldrins) ; iels ont une intelligence au moins équivalente à celle d'un humain. La barrière de la langue et l'étrangeté anatomique ne devraient pas être prétextes à considérer ces personnages comme mentalement inférieurs, ni moins dignes de respect. Créer des personnages humains qui auraient des postures xénophobes peut certes être un ressort narratif intéressant, mais il ne devrait pas s'agir de la seule posture représentée.

Règles Organiques

La plupart de ces règles sont « organiques », c'est-à-dire qu'elles ne font pas intervenir de points de ceci ou de cela, ne comptent pas un nombre de cases et n'utilisent pas de jet de dés ; elles décrivent simplement des effets et leurs limites. À ces fins, beaucoup de mesures précises sont données (secondes, kilogrammes, mètres, etc), mais cette précision ne devrait pas être vue comme un encouragement à pinailler sur le poids exact d'une armure ou la distance au mètre près entre deux villes. Ces règles sont là pour donner un sens des proportions. D'ailleurs, tous ces éléments pourraient être très facilement adaptés à un système plus gameplay (voire

à du wargame) en convertissant ces mesures en cases, en points, en nombre de tours, etc (et ce serait parfaitement acceptable de tordre légèrement ces mesures pour coller au système, tant que le sens des proportions est conservé).

D'ailleurs, ce livret fait rarement référence aux stats du système des Terres Noires, mais peut parfaitement s'adapter à n'importe quel système, voire s'en passer entièrement.

Remerciements

Aux entités non-humaines de mon entourage, et leur participation directe ou indirecte à ce projet :

Corbeau Pérégrin,

Youk,

Mirinda Pilz et le collectif Cut-Up-Hearts.

Ereldër

Généralités

Représentations

Ereldër est la divinité du changement, des mutations et de l'hétérogénéité.

Il enseigna aux anciennes civilisations qui le vénéraient l'agriculture et l'élevage. Il leur permit de se développer économiquement et de survivre face à la nature.

Ereldër est représenté comme une créature masculine à la forme étrange. Ses représentations varient beaucoup mais les motifs des ailes, des tentacules et des nombreux yeux reviennent fréquemment. Les formes exhaustives rajoutent les griffes, les écailles et les nervures, qui complètent ses six aspects.

Monde d'Origine

Le royaume d'Ereldër se caractérise par des couleurs étranges et un panorama semblable à une hallucination. Le sol y est discontinu et ressemble à des bulles évoluant lentement dans un liquide. La végétation semble composée de chair et les créatures ne semblent pas concernées par les notions d'anatomie, de symétrie ni d'hérédité.

Aspects

Ereldër a six aspects et par conséquent six avatars tutélaires, un par aspect. Chaque aspect est centré autour d'un organe ; l'avatar tutélaire de cet aspect et tous les avatars « purs » n'ont pratiquement que cet organe, souvent en quantité abondante. Tous les autres avatars mineurs, surnommés « hybrides » par rapport aux purs, ont au moins deux aspects. Cependant, les hybrides ayant accès à deux aspects sont déjà rares, et nul n'a vu d'avatar de plus de trois aspects depuis qu'Ereldër a commencé à se réveiller.

Tous les ereldrins, quelles que soient leurs formes, ont les sens de l'ouïe et du toucher, et ont la capacité de se déplacer en rampant sur le sol. Chaque ereldrin peut posséder d'autres sens et moyens de locomotion en fonction des aspects auxquels il a accès. Un ereldrin hybride cumule les pouvoirs et capacités de tous ses aspects. (Les pouvoirs qui dépendent de la masse d'un ereldrin comptent une fraction proportionnelle au nombre d'aspects de l'hybride.)

Le tableau qui suit donne, pour chaque aspect, son surnom, les sens, moyens de locomotion et pouvoirs accessibles, le nom de l'avatar tutélaire pur, et les stats privilégiées par cet aspect. Les détails sont donnés dans le paragraphe consacré à l'aspect correspondant.

Aspect	Rôle	Sens Suppl.	Locomotion	Pouvoir	Avatar
Crocs	Blesse	Odorat	Course	Digestion	K'Rèld
Écailles	Protège		Reptation	Régénération	B'Veıld
Ailes	Déplace	Écholocalisation	Vol	Télékinésie	T'Sèld
Yeux	Perçoit	Vue	Adhérence	Division rapide	P'Fèld
Tentacules	Transforme	Tactile +	Lévitiation	Altération	D'Jèld
Nerfs	Pense	Télépathie	(Aucune)	Télépathie	Xèld

Noms

Les noms des ereldrins purs partagent la consonne explosive initiale avec leur avatar tutélaire correspondant. Le reste du nom d'un ereldrins est composé d'une consonne fricative (F, J, S, V, Z, Ch...), d'un groupe de voyelles complexe puis d'une terminaison généralement nasale ou fricative. Les hybrides ont souvent une terminaison explosive et l'initiale de l'un des aspects qui les composent.

Les hybrides de deux aspects d'Ereldër portent les surnoms suivants :

- Crocs et écailles (celui qui blesse et protège) : le Guerrier.
- Crocs et ailes (celui qui blesse et déplace) : le Prédateur.
- Crocs et yeux (celui qui blesse et perçoit) : le Limier.
- Crocs et tentacules (celui qui blesse et transforme) : le Colonisateur.
- Crocs et nerfs (celui qui blesse et pense) : le Tacticien.
- Écailles et ailes (celui qui protège et déplace) : le Sauveteur.
- Écailles et yeux (celui qui protège et perçoit) : la Sentinelle.
- Écailles et tentacules (celui qui protège et transforme) : le Justicier.
- Écailles et nerfs (celui qui protège et pense) : le Stratège.
- Ailes et yeux (celui qui déplace et perçoit) : l'Explorateur.
- Ailes et tentacules (celui qui déplace et transforme) : l'Artiste.
- Ailes et nerfs (celui qui déplace et pense) : l'Archiviste.
- Yeux et tentacules (celui qui perçoit et transforme) : l'Artisan.
- Yeux et nerfs (celui qui perçoit et pense) : le Philosophe.
- Tentacules et nerfs (celui qui transforme et pense) : le Démon.

Mutation

La base du fonctionnement des ereldrins est de recombinaison la matière organique, autant pour modifier leurs propres corps que pour assimiler plus de matière. La seule métrique importante d'un ereldrins est son poids, qui détermine l'efficacité de la plupart de ses pouvoirs. Le poids d'un ereldrins augmente d'autant lorsqu'il assimile de la matière organique et diminue lorsqu'il est blessé ou lorsqu'il fournit un effort conséquent.

Un ereldrins peut modifier son anatomie entière en 24 h (en conservant sa masse et en se limitant aux organes auxquels ses aspects lui donnent accès). Des

modifications corporelles plus légères comme croître un membre ou un organe supplémentaire peuvent prendre moins d'une heure.

Sans compter les organes spécifiques, les membres d'un ereldrins sont parfois spécialisés pour une seule fonction (locomotion, préhensile, sensorielle, etc) et organisés autour d'une anatomie longitudinale, mais ce n'est pas une règle stricte ; certains membres peuvent être pluripotents et certains ereldrins forment parfois des anatomies complexes qui ne suivent que les schémas de leurs fantaisies.

Symbiose

Deux ereldrins peuvent coopérer en adaptant leurs morphologies de manière symbiotique (une fusion stable requiert une modification complète, soit 24 h, et une séparation rapide peut s'effectuer en une heure). Ils gardent le contrôle des pouvoirs et des organes qui leur appartiennent, mais ils peuvent partager perceptions et pensées s'ils le souhaitent (dans cet état, il est difficile de mentir parfaitement, mais il est entièrement possible de dissimuler une pensée, un souvenir ou une perception propre). Tant que cet état perdure, l'entité symbiotique est perçue de l'extérieur comme un ereldrins hybride, à la différence que ses pouvoirs sont contrôlés par des consciences différentes.

Assimilation

Un ereldrins peut assimiler de la matière organique inerte (morte... ou consentante) par contact, à raison d'un dixième de sa propre masse en une heure (par exemple, un ereldrins de 50 kg est capable d'assimiler 1 kg en 12 minutes environ, ou 5 kg en 1 h). Un ereldrins est ainsi capable de doubler sa masse, si tant est qu'il ait assez de matière première à sa disposition, en à peu près 7 heures, puisque chaque assimilation partielle augmente sa vitesse d'assimilation.

Ce procédé ne transforme pas la matière végétale en matière animale, ni vice-versa ; les ereldrins végétaux existent (voir le chapitre correspondant), mais les ereldrins animaux ne peuvent se « nourrir » que d'autres animaux.

(Les ereldrins de l'aspect des nerfs n'ont pas accès à la capacité d'assimilation ; les ereldrins de l'aspect des crocs assimilent dix fois plus vite ; les ereldrins de l'aspect des tentacules peuvent assimiler des matières minérales et végétales.)

Reproduction

Les ereldrins se « reproduisent » par mitose : tout ereldrins peut choisir de se diviser en deux masses égales, au maximum une fois par jour, avec un minimum de 10 kg par moitié, en une heure de travail interne et immobile.

La personnalité et les souvenirs sont dupliqués lors de la mitose, et sont parfaitement partagés entre les « enfants » ; les vécus individuels peuvent ensuite altérer les personnalités et créer des divergences, mais la base reste commune.

Communication

La base de la communication des ereldrins entre eux est la vibration. C'est la méthode de transmission de ces vibrations qui change d'un individu à l'autre, en fonction des organes et des sens auxquels son ou ses aspects lui donnent accès. La méthode la plus simple est par contact tactile, qui permet à deux ereldrins d'échanger des informations rapidement et pratiquement sans interférence. En créant et en modulant une vibration de tout ou une partie de sa membrane extérieure, un ereldrins est capable de produire des sonorités inarticulées, comparables à des hululements, dont la puissance peut aller jusqu'à avoisiner celle d'un rugissement, en fonction de la taille de l'individu. Ces vibrations de l'air peuvent être perçues et décryptées par tout ereldrins capable de les entendre, de la même manière qu'un contact tactile.

Tout ereldrins est capable, grâce à son ouïe naturelle, de percevoir n'importe quel langage verbal articulé et, s'il possède la connaissance appropriée, pourra le comprendre. Cependant, la complexité des organes vocaux humains est telle que les ereldrins sont incapables de produire des sons suffisamment articulés pour être intelligibles, même avec la connaissance d'un langage humain.

Pulsion

Les ereldrins dirigés par la pulsion de Curiosité ont tendance à peu influencer leur environnement, à ne tuer qu'en cas de nécessité, à n'absorber de matière organique que pour se régénérer, et à ne se reproduire que si leur survie est en jeu.

Les ereldrins dirigés par la pulsion de Protection ont tendance à n'influencer qu'une zone spécifique de leur environnement, qu'ils considèrent comme leur habitat, à ne se reproduire que pour peupler cet habitat et pour entretenir une population raisonnable, et à ne tuer et absorber de la matière organique que pour se défendre et subvenir aux besoins de cette population.

Les ereldrins dirigés par la pulsion d'Assimilation n'ont aucune limite : ils tentent de coloniser tout environnement qu'ils habitent ou traversent, se reproduisent autant que possible, et convertissent toute matière organique accessible pour étendre inlassablement leur territoire.

Bien que ces trois pulsions puissent être intéressantes à jouer par des PJs, la pulsion d'Assimilation ne semble pas compatible avec un scénario classique de jeu de rôle. À l'inverse, la pulsion de Curiosité sied parfaitement à un ereldrins solitaire qui s'associerait avec d'autres personnages, et s'intégrerait sans problème dans un scénario coopératif traditionnel.

Aspects

Aspect des Crocs

Les avatars de l'aspect des crocs disposent d'une musculature puissante, d'un odorat extrêmement fin et d'un sens de l'équilibre suffisant pour se déplacer rapidement au sol. En plus des crocs au sens strict, ils ont également accès aux griffes, cornes, épines, et en général à tout organe pointu ou tranchant.

Ils ont aussi la possibilité de développer un système digestif, qui leur permet non-seulement d'ingérer la matière organique pour l'assimiler plus tard, mais ainsi de l'assimiler dix fois plus vite (un ereldrins des crocs peut doubler sa masse en six minutes).

Les ereldrins ayant accès à l'aspect des crocs peuvent communiquer entre eux en sécrétant des odeurs spécifiques qu'ils sont capables de détecter à plusieurs centaines de mètres (plus ou moins, selon le sens du vent). Cette méthode est cependant limitée à des ordres simples et des émotions basiques, et n'est pas appropriée pour une communication symbolique complexe. La possibilité de déposer ces odeurs permet cependant une communication asynchrone.

Les ereldrins qui n'ont accès qu'à cet aspect ont généralement peu d'égards pour la cohérence anatomique et ont l'apparence de masses griffues informes qui se déplacent en rampant frénétiquement.

Aspect des Écailles

Les avatars de l'aspect des écailles n'ont aucun autre sens que l'ouïe et le toucher, ni aucun moyen de locomotion autre que la reptation, mais sont dotés d'une grande résistance, capable de survivre aux agressions les plus violentes et aux températures et pressions les plus extrêmes. En plus des écailles au sens strict, ils ont également accès à la chitine, aux plaques, aux os, et en général à tout organe rigide.

Ils disposent aussi d'une capacité de régénération très rapide, qui leur permet de cicatriser en quelques secondes, et de repousser un membre en une minute (cette capacité ne permet cependant pas de récupérer de la masse perdue, ni d'effectuer une modification anatomique, ce qui suivrait la règle normale de mutation).

Bien que cet aspect ne donne pas accès à des sens particulièrement développés, la rigidité des organes qu'il produit permet d'émettre des sons, par raclement ou vibration, qui peuvent atteindre des puissances phénoménales. Certains ereldrins des écailles ont même l'habitude de se faire pousser des séries de plaques dorsales hérissées dans ce but spécifique. Ce mode de communication peut être perçu clairement à plusieurs kilomètres.

Les ereldrins qui n'ont accès qu'à cet aspect ont généralement un squelette externe et l'apparence d'insectes ou de crustacés aux formes étranges capables de ramper sur leurs membres rigides, parfois dotés de membres préhensiles et sensoriels plus petits à une extrémité.

Aspect des Ailes

Les avatars de l'aspect des ailes sont dotés d'une ouïe particulièrement fine, qui leur permet notamment de se déplacer par écholocalisation. Leurs « ailes » ne sont pas des organes qui permettent de voler au sens traditionnel du terme, mais sont plutôt des appendices générateurs de champs de lévitation qui leur permettent de glisser dans l'espace à grande vitesse. Ce moyen de locomotion est cependant limité dans la précision de ses mouvements et nécessite un espace ouvert.

Ce pouvoir a également l'usage secondaire de faire léviter d'autres objets à proximité (limité à quelques mètres au maximum et au double du poids de l'ereldrin) voire de les emporter en vol (limité à la moitié de son poids).

L'ouïe fine que donne cet aspect permet de percevoir les vibrations sonores des ereldrins (ou toute communication vocale) à quelques kilomètres de distance (quelques dizaines de kilomètres pour les sons émis à pleine puissance par un ereldrin de l'aspect des écailles). Les ereldrins des ailes peuvent ainsi tenir entre eux des conversations complexes sur de longues distances, bien que la vitesse du son soit une limite du débit d'information.

La plupart des ereldrins qui n'ont accès qu'à cet aspect affectionnent les anatomies symétriques et épurées, et ont généralement l'apparence de vers hérissés d'antennes qui ondulent dans le ciel (ou rampent maladroitement dans les espaces exigus).

Aspect des Yeux

Les avatars de l'aspect des yeux sont les seuls à avoir accès à la vue et à la capacité à percevoir formes, mouvements et lumières à de très grandes distances. Ils ont en outre la capacité d'adhérer à pratiquement toutes les surfaces, ce qui leur permet de ramper silencieusement sur les parois verticales et les plafonds, et d'y demeurer autant de temps que nécessaire.

Ils ont également la singularité parmi les ereldrins de se reproduire beaucoup plus vite : ils n'ont pas de limite de symétrie ni de nombre de division par jour, et n'ont besoin que d'une minute d'immobilité (la limite de 10 kg minimum par « enfant » demeure). Ils peuvent également créer des symbioses très rapides (une minute) aux conditions qu'ils aient exactement les mêmes aspects (par exemple, un hybride des yeux et des ailes ne peut pas faire de symbiose rapide avec un avatar des yeux) et que leurs morphologies puissent s'assembler ou fusionner sans mutation. Ce pouvoir permet à un ereldrin suffisamment grand de se disperser et de se réassembler rapidement.

Grâce à leur vue perçante, ils peuvent percevoir toutes les formes de communication gestuelle, et les décrypter avec la connaissance appropriée. Entre eux, ils sont même capables de reproduire le langage vibratoire en clignant des yeux, et peuvent ainsi tenir des dialogues rapides et complexes en ne nécessitant qu'une ligne de vue directe. Avec les autres ereldrins, ils sont également capables de comprendre le langage vibratoire en voyant les vibrations de leur épiderme (comme lire sur les lèvres avec une grande précision).

Les ereldrins qui n'ont accès qu'à cet aspect montrent rarement un intérêt pour leur anatomie et ont généralement l'apparence de grosses limaces couvertes d'yeux de tailles, de formes et de couleurs variées. Ils préfèrent aussi généralement être discrets et de petite taille, et atteignent rarement plus de 100 kg avant de se scinder.

Aspect des Tentacules

Les avatars de l'aspect des tentacules ont une capacité de lévitation précise mais lente. Ils disposent également d'une sensibilité tactile surdéveloppée qui leur permet de percevoir les moindres remous dans l'air autour d'eux, mais qui reste limitée à une dizaine de mètres à la ronde. Le vent n'est pas un obstacle strict puisqu'ils peuvent déceler les perturbations dans l'écoulement de l'air et deviner la forme et les déplacements des objets en amont, à une distance qui dépend de la vitesse du vent, au prix de les priver de perception en aval.

Leur sens du toucher est tellement précis que leur communication tactile entre eux s'approche de la télépathie. Par contact, ils sont également capables de percevoir les nuances dans le langage vibratoire des autres ereldrins, ce qui leur permet d'accéder aux pensées de surface de leur interlocuteur, voire aux perceptions et aux souvenirs. La souplesse de leurs membres leur permet également de pratiquer tout langage gestuel, mais pas nécessairement de les percevoir.

Cet aspect donne surtout accès à la capacité de remodeler rapidement la matière, autant la leur que celle qui les entoure : toute matière immobile à leur contact peut être remodelée entièrement, c'est-à-dire qu'elle conserve sa nature (de la roche reste de la roche, par exemple), mais elle peut être réorganisée, compactée, aérée, mélangée, séparée, etc. Un ereldrin peut ainsi remodeler autant de matière que le dixième de son poids en 6 minutes environ. Cette vitesse remplace celle à laquelle un ereldrin des tentacules peut muter : une modification anatomique intégrale prend donc une heure. Cependant, contrairement à la capacité de régénération de l'aspect des écailles, ce pouvoir ne permet pas de réparer un tissu endommagé, qui doit donc être abandonné lors d'une modification, ou traité comme une matière à réassimiler.

Ce pouvoir permet également de changer lentement la nature de la matière : de minéral en végétal, de végétal en animal, et vice-versa (passer de minéral à animal ou l'inverse prend donc le double du temps). La vitesse de conversion est d'un dixième de sa propre masse en une journée. En négligeant le temps d'assimilation

subséquent, un ereldrin des tentacules est donc capable de doubler sa masse en environ une semaine (à partir de matière végétale pour un ereldrin animal, ou à partir de matière minérale pour un ereldrin végétal).

Cette capacité à altérer la matière leur donne aussi accès à une forme d'écriture, qui transforme en sillons tactiles les vibrations habituelles ; pour pouvoir être décryptable par n'importe quel ereldrin, la finesse de cette « écriture » ne doit pas excéder une phrase par surface solide équivalente à celle d'une main humaine. La finesse tactile de cet aspect permet cependant d'écrire et de lire ce style de communication avec une densité beaucoup plus grande, en enroulant des microsillons en spirales croissantes vers l'extérieur ; au maximum, une surface de la taille d'une main peut contenir l'équivalent d'un livre de cent pages.

Les ereldrins qui n'ont accès qu'à cet aspect ont l'habitude de changer régulièrement d'organisation anatomique, mais hormis les cas les plus fantasques, leur apparence est généralement celle d'un faisceau de tentacules en lévitation à quelques centimètres du sol qui tâte aveuglément son environnement. Certains ereldrins de cet aspect ont également la compulsion d'« optimiser » toute matière minérale environnante pour la rendre aérée, légère et résistante, en la remodelant en courbes aux motifs alvéolés.

Aspect des Nerfs

Les avatars de l'aspect des nerfs n'ont pratiquement aucune capacité à se déplacer seuls ; même ramper leur coûte beaucoup plus de temps et d'énergie que les autres. Ils n'ont pas de sens personnels, et hormis à travers leur pouvoir télépathique, les ereldrins qui n'ont que cet aspect ne peuvent pas percevoir directement leur environnement physique. Ils n'ont pas non-plus la capacité d'assimilation de la matière comme les autres ereldrins. Ils ne peuvent que « pousser » pour parasiter plus de matière organique, ou dépendre de la capacité d'altération de l'aspect des tentacules pour gagner en masse. En plus des nerfs au sens strict, ils ont également accès aux tendons, aux neurones, aux veines, et en général à tout organe filamenteux.

Leur capacité centrale est un pouvoir de télépathie dont l'efficacité dépend de leur masse : 100 kg donne proportionnellement 10 m de portée de base (avec un minimum de 10 kg ; en-deça, les pouvoirs s'étiolent et ne peuvent pas atteindre le palier le plus puissant).

Jusqu'à cent fois sa portée de base, l'ereldrin détecte la présence et la localisation de toute créature vivante ; il a également un accès ténu à ses perceptions extérieures et peut produire une voix dans sa tête. La créature doit pouvoir percevoir sa propre communication (entendre sa voix, voir ses gestes, etc) pour que l'ereldrin la perçoive. Tant que l'ereldrin n'interfère pas avec ses sens, une créature n'a aucun moyen de savoir qu'elle est perçue.

À moins de dix fois sa portée de base, l'ereldrin est capable d'accéder aux perceptions et aux pensées de surface de toutes les créatures environnantes, ainsi

que de les altérer légèrement (bref vertige, douleur légère, crispation, vue trouble, illusions visuelles ou auditives, etc). Ces altérations sont limitées à un quart du temps, avec un maximum de dix secondes continues.

Un ereldrin a un contrôle absolu et permanent sur toute créature vivante à distance égale ou inférieure à sa portée de base : l'ereldrin a accès à tous ses souvenirs, ses pensées et ses perceptions ; il peut dicter les moindres de ses actions et remodeler entièrement ses perceptions.

L'accès direct aux pensées d'un individu est subverbale, et permet de s'affranchir de la barrière des langues (seulement à dix fois la portée de base ou moins). Ce pouvoir permet également de transmettre des perceptions (voire des pensées) d'un individu à un autre, puisqu'il est possible d'utiliser les perceptions de l'un comme « illusion » de l'autre.

Les ereldrins qui n'ont accès qu'à cet aspect ont rarement une conscience anatomique propre et prennent généralement l'apparence d'un parasite filamenteux ou d'une excroissance qui infecte un hôte.

Ereldrins Végétaux

Les ereldrins végétaux fonctionnent en tous points comme les ereldrins animaux, à deux exceptions près : ils n'ont pas d'intelligence ni de conscience, et ils ne peuvent se déplacer qu'à vitesse de croissance (en moyenne un mètre par jour). Hormis ça, ils ont les mêmes pouvoirs en fonction des mêmes aspects, ils assimilent la matière organique (végétale) de la même manière, se divisent selon les mêmes règles, etc. Ils utilisent leurs pouvoirs et organisent leur anatomie de manière instinctive, que seuls les ereldrins animaux des aspects des tentacules ou des nerfs peuvent influencer (et pour ces derniers, utiliser leurs perceptions). Comparées aux plantes « normales », ils se distinguent nettement par leurs couleurs rouges et chair et les légers mouvements qui les animent même en l'absence de vent.

Les végétaux de l'aspect des crocs ressemblent à des cactus hérissés de griffes, des arbres cornus ou des plantes carnivores pourvues de véritables dents et, avec le temps, finissent par former des jungles voraces. Ces végétaux perçoivent les odeurs et peuvent croître en direction des sources de nourriture.

Les végétaux de l'aspect des écailles ont tous des écorces impénétrables de couleur grises ou blanches comme de l'os, et leurs racines peuvent broyer la roche jusqu'à la réduire en sable. Ces végétaux sont ignifugés et repoussent très rapidement lorsqu'on les fauche.

Les végétaux de l'aspect des ailes ressemblent à des fleurs aux pétales étranges qui finissent, au cours de leur développement, par arracher une petite motte de terre et à flotter avec ; ceux qui atteignent la taille d'un arbre forment de véritables petites îles volantes qui dérivent lentement avec le vent. Ces végétaux peuvent entendre les sons et s'approcher des sources de bruits ou de mélodies.

Les végétaux de l'aspect des yeux portent des globes oculaires en guise de feuilles, formant des tapis d'herbe spongieuse ou des arbres aux troncs gluants dont les frondaisons clignent en rythme, et au regard desquels rien n'échappe.

Les végétaux de l'aspect des tentacules forment des champs ondulant comme des algues, libres de la gravité, et qui transforment lentement les minéraux du sous-sol pour accroître leur masse ; ceux qui atteignent la taille d'arbres ressemblent à des pieuvres géantes dressées vers le ciel. Ces végétaux sont très sensibles et peuvent détecter les vibrations du sol à des kilomètres.

Les végétaux de l'aspect des nerfs s'étendent à travers les biomes comme des rhizomes parasitiques ou des lierres de veines. Tout ereldrin animal peut s'y connecter pour avoir accès à toutes les perceptions des ereldrins végétaux qui sont liés au même réseau (vue des yeux, odorat des crocs, ouïe des ailes, toucher, etc) ; tout ereldrin de l'aspect des nerfs qui s'y connecte considère toute créature vivante en contact avec n'importe quel élément du réseau comme à portée moyenne de son pouvoir (perception des pensées de surface et altérations légères).

Ce que les Ereldrins ne Savent Pas

La mitose, la symbiose, l'assimilation et l'hybridation procèdent du même fonctionnement sous-jacent. En réalité, il n'y a effectivement pas de différence entre un ereldrin hybride et deux ereldrins en symbiose intime depuis suffisamment longtemps. De même, un ereldrin qui se divise par mitose puis se réunit peu après par symbiose n'aura de nouveau qu'une conscience unique, et les brefs souvenirs de deux expériences individuelles.

Lorsqu'Ereldër sera pleinement réveillé, ses enfants ne seront que les expériences individuelles d'une seule grande entité capable de fusionner, se scinder, communiquer et coopérer avec chacun de ses fragments.

Exemples de Personnages

Le Ver Ailé

T'Fiak, surnommé-e « Le Ver Ailé », est un ereldrin hybride des aspects des ailes et des yeux (« Explorateur ») poussé-e par la pulsion de Curiosité. Sa morphologie est celle d'une limace géante couverte d'yeux sur le ventre et d'antennes de lévitation sur le dos. Iel peut se déplacer en volant ou en rampant sur les murs, et iel possède une ouïe et une vue extrêmement développée ; sa capacité d'écholocalisation lui permet également de se repérer dans l'obscurité ou le brouillard. Iel pèse 80 kg, peut se séparer en 8 individus indépendants (de 10 kg chacun) en à peine 3 minutes, et se réassembler en une minute. Si la nécessité advient, iel peut assimiler de la matière organique pour dépasser les 200 kg et servir de monture volante à un personnage humanoïde.

Iel est de nature discrète et prudente, qui peut passer pour de la timidité envers d'autres créatures. Face à une situation inconnue, iel détache souvent un individu d'une dizaine de kilos pour servir de sonde sacrificable, dont les souvenirs intégreront l'individu central dès sa réassimilation.

Ce personnage peut aisément servir de PJ et rejoindre un groupe d'aventuriers, ou de PNJ allié à un groupe sur le court ou le long terme.

La Forêt de Sang

La Forêt de Sang est un écosystème d'Ereldër comprenant l'aspect des crocs et des nerfs (hybride du « Tacticien »), guidée par une pulsion de Protection. Une forêt entière a été convertie en ereldrins végétaux de l'aspect des crocs, et toute sa superficie est également parcourue par des veines et des tendons végétaux qui la relie à Xiaom, un ereldrin de l'aspect des nerfs (d'une centaine de kilos) qui s'est développé·e en son centre. Elle est habitée par une meute d'une centaine d'ereldrins de l'aspect des crocs (d'une vingtaine de kilos par individu) qui a rapidement assimilé tous les animaux de la zone. Le réseau nerveux leur permet de se connecter à leur intelligence centrale tant qu'ils sont sur leur territoire, d'échanger des informations, de se coordonner, et de détecter et de traquer tout individu aux intentions hostiles qui s'y aventurerait (odorat et télépathie). Xiaom est également capable d'interagir par télépathie subverbale (sans nécessité de partager une langue) sur un rayon de 100 m, et de contrôler toutes les perceptions des entités à moins de 10 m.

Toute action militaire à l'encontre la forêt sera confrontée à un fin stratège, pratiquement omniscient sur son territoire, et capable de coordination surhumaine. Si la forêt est attaquée par le feu, elle utilisera sa meute et ses propres plantes pour se trancher elle-même et isoler les zones embrasées. Un avatar des crocs peut se sacrifier et rejoindre la zone embrasée pour contrôler les plantes isolées de leur cortex central et tenter une contre-attaque. (Des plantes carnivores et des monstres de chair embrasés se jetteraient sur ceux qui ont essayé de brûler leur habitat.) Pour se débarrasser de la forêt toute entière, il faudrait vaincre ou éviter la meute d'avatars des crocs puis trouver et tuer l'avatar des nerfs : sans leur intelligence centrale, la meute sera désorganisée et les plantes seront incapables de coopérer pour s'isoler du feu.

Alternativement, il est possible de dialoguer avec l'ereldrin central en se connectant à ses veines ; les végétaux détecteraient les odeurs corporelles et les émotions de surface et comprendraient qu'un individu vient en paix. La forêt est guidée par une pulsion de Protection et n'a pas l'intention de s'étendre ni de détruire les biomes alentours. Une forme de coopération est possible entre elle et les populations humaines environnantes : les villageois pourraient y entrer sans être agressés, y cueillir des fruits comestibles que les plantes peuvent faire volontairement pousser, et récupérer du bois osseux mort qui peut servir de chauffage ou de matière première de menuiserie (tant qu'ils n'abattent pas d'arbres

vivants). En échange, les visiteurs pourraient offrir de la viande aux avatars des crocs et des souvenirs de voyage à l'avatar des nerfs.

Ce « personnage » peut aisément servir de PNJ central pour un scénario d'une séance, où les PJs incarnent des villageois d'un village en bordure de la Forêt.

L'Essaim Rampant

L'Essaim Rampant est une meute d'ereldrins poussée par la pulsion d'Assimilation, composée d'avatars des écailles ou des tentacules, ainsi que de quelques hybrides de ces deux aspects (« Justicier »). Elle fonctionne comme une nuée de sauterelle qui laisserait dans son sillage un environnement entièrement remodelé.

Les avatars des écailles de cette meute ont l'apparence de scarabées géants à la carapace d'os, aux anatomies asymétriques et aux variations chaotiques. Ils progressent à l'avant de la vague et détruisent tout sur leur passage. En cas de conflit avec une civilisation militarisée, ils peuvent muter pour s'adapter à leurs adversaires, par exemple en produisant des individus démesurés, ou une nuée d'individus de petite taille, en hérissant leurs anatomies aléatoires d'épines osseuses, voire en développant des exosquelettes de chitine ou des cuirs écailleux et souples, etc. Leur capacité à produire des sons puissants est autant employée à intimider leurs adversaires qu'à relayer des ordres et à coordonner leur ligne de bataille.

L'arrière-garde de cette colonie nomade est constituée d'avatars de l'aspect des tentacules, qui servent à la fois à accélérer les mutations de l'avant-garde, et à la fois à transformer les ressources conquises pour produire plus d'individus. Les reliefs géologiques sont reconfigurés en roches alvéolées, les plantes sont changées en ereldrins végétaux des deux aspects, et leur production est récoltée pour être changée en nouveaux guerriers ou reconvertisseurs.

Certains hybrides ou symbiotes de grande taille sillonnent ce territoire et supervisent la logistique de l'essaim. Ces alphas se retrouvent parfois sur le front, où ils utilisent leur pouvoir de remodelage de la matière comme une arme, distordant l'équipement, voire l'anatomie de leurs adversaires.

Le principal défaut de cette armée en marche est qu'elle ne dispose pas d'éclaireurs rapides ni de sens à grande portée, ce qui la rend relativement lente et l'oblige à modifier sa progression pour composer avec les obstacles naturels. En outre, son territoire intérieur est moins défendu que sa frontière, puisque la densité d'ereldrins aptes au combat y est moindre. Un groupe d'aventuriers téméraires pourrait s'infiltrer au-delà de la ligne de front et tenter de saper l'économie de la meute depuis l'intérieur.

Ce « personnage » peut servir d'adversaire central pour un scénario court ou un épisode de campagne.

Yog

Généralités

Représentations

Yog est la divinité du savoir, de l'espace et du temps.

Iel enseigna aux anciennes civilisations qui le vénéraient l'écriture, la magie, les mathématiques et l'astronomie. Iel leur permit de se développer culturellement et de vivre entre eux sans dissensions.

Yog est représenté-e par un pictogramme complexe qui est la syllabe de son nom, « Yog », dans la langue des démons. Iel n'est pas relié-e à un principe masculin ou féminin. Les formes les plus complexes de ce pictogramme rajoutent les mots « temps », « espace » et « savoir » en utilisant les trois fragments de la syllabe « Yog » comme initiale.

Monde d'Origine

Le royaume de Yog est inaccessible aux mortels, non pas par décret divin mais par impossibilité technique. Dans ses dimensions spatiale et temporelle, Yog peut être considéré-e ellui-même comme un lieu, qui serait « entre les mondes » et « en dehors du temps ». L'analogie souvent employée est que le monde serait pour Yog comme la surface de l'eau, qu'iel pourrait traverser ; ses avatars seraient les multiples intersections entre Yog et le monde.

Une seule source, de fiabilité discutable, décrit « l'intérieur » de Yog comme un dallage de pierres infini et dont le motif géométrique ne se répète jamais, sous un ciel dont la couleur change brusquement et aléatoirement d'un instant à l'autre suivant un rythme décousu.

Noms

Le nom d'un yoglin est composé d'un ou plusieurs préfixe(s) et d'un suffixe, généralement orthographiés accolés et avec une majuscule à chaque. Il n'est pas rare qu'un yoglin change de préfixe lorsque son ka change.

Un préfixe est l'un des éléments suivants : Proto-, Pseudo-, Quasi-, Para-, Ambi-, Iso-, Ortho-, Ana-, Néga-, Anti-, Dys-, Méta-, Anté-, Rétro-, Télo-, Post-, Néo-, Perma-, Trans-, Cis-, Circum-, Péri-, Semi-, Émi-, Demi-, Endo-, Ecto-, Intra-, Inter-, Extra-, Éxo-, Xéno-, Sub-, Infra-, Épi-, Crypto-, Super-, Supra-, Méga-, Ultra-, Giga-, Tera-, Hyper-, Hypo-, Macro-, Micro-, Nano-, Pico-, Femto-, Pro-, Auto-, Uni-, Mono-, Poly-, Pluri-, Multi-, Omni-, Pan-, Duo-, Bi-, Tri-, Tetra-, Quadra-, Penta-, Hexa-, Septa-, Octo-, Deca-, Alpha-, Beta-, Gama-, Delta-, Omega-...

Les suffixes sont assez libres, mais ils se composent généralement d'une consonne suivie par une terminaison -aël, -iel, -ia ou -iria, rarement -ön. Certains suffixes sont précédés par une syllabe simple supplémentaire (consonne plus voyelle).

Exemples : MétaZékiel, QuasiFaël, NégaLön, AmphiRia, ProtoMakiel, SupraNiria, TransÉkiel, UltraZia, TéloMaël, SubUriel, MicroBaël, MultiKaël, CryptoTelön, XenoMei, DécaLogön, NanoLoreï, TeraLia, OmniMekia, OmegaRia, etc.

Dimensions

Yog a trois dimensions : temps, espace et savoir. Ce ne sont pas des avatars majeurs, mais plutôt des facettes d'une même entité. Les anciennes civilisations les désignaient sous le terme de « mesures » car elles définissaient Yog dans les domaines temporel, géométrique et sémantique. Les avatars mineurs, les « intersections » entre Yog et le monde, dépendent d'une de ces trois facettes.

- Les avatars du temps sont des mirages temporels, des formes intangibles, floues et changeantes dont la temporalité n'est pas tout à fait synchronisée avec le présent, et qui perçoivent chaque instant simultanément.

- Les avatars de l'espace sont des lieux en dehors des mondes ; leur « présence » se manifeste par un portail dimensionnel qui ouvre vers ce monde intérieur, à travers lequel ils s'expriment et perçoivent leur environnement.

- Les avatars de la connaissance sont, au sens strict, des pensées vivantes, c'est-à-dire des entités sans la moindre incarnation physique, qui ne peuvent interagir avec les mortels qu'en habitant leurs pensées, et que les mortels peuvent « utiliser » tant qu'elles sont « en eux ».

[Il existe des yoglins bidimensionnels, ainsi que de très rares yoglins pandimensionnels, qui ont accès aux pouvoirs de plusieurs dimensions à la fois. À moins de posséder un portail dimensionnel, ce sont généralement juste des présences qui se ressentent plus qu'elles ne se perçoivent.]

Points de Pouvoir

Les yoglins peuvent avoir des pouvoirs très différents les uns des autres. La quantité de ces pouvoirs dépend de la quantité de ka qui compose un yoglin. Chaque chapitre consacré à une dimension de Yog contient une liste de pouvoirs ; chaque pouvoir coûte un certain nombre de points à acquérir, donné entre parenthèses immédiatement après son nom. Suivant le système des Terres Noires ou le système de rang des démons, un yoglin a 2 points par rang. La plupart des yoglins ont entre 2 et 6 points ; il est raisonnable qu'un nouveau personnage commence avec 4 points ; au-delà de 6 points, un yoglin est considéré comme particulièrement puissant.

Lorsqu'un yoglin gagne en ka, il acquiert de nouveaux pouvoirs. Ces points ne peuvent être dépensés qu'au moment où son ka augmente (ils peuvent être économisés, mais ne peuvent pas être dépensés n'importe quand). Si un yoglin perd

du ka, il perd une partie de ses pouvoirs : si cette perte est brutale, les pouvoirs perdus sont tirés au hasard ; si cette perte est consentie, le yoglin choisi les pouvoirs auxquels il renonce.

[Un yoglin bidimensionnel ou pandimensionnel a le même nombre de points qu'un yoglin unidimensionnel de ka similaire, mais il peut les dépenser pour obtenir des pouvoirs de plusieurs dimensions.]

Espace

Les avatars de la dimension spatiale de Yog sont appelés « yoglins spatiaux » ; ils sont limités dans le temps (soumis à la même temporalité que n'importe quelle créature ou objet) et dans la connaissance (leur mémoire, leurs connaissances et leurs compétences sont comparables à n'importe quelle entité consciente ayant une âme ou un noyau de ka).

Espace Intérieur et Portail

Si l'apparence d'un yoglin spatial varie grandement, il s'agit généralement d'un portail dimensionnel de forme vague, souvent sphérique, parfois humanoïde ou autre, aux contours imprécis, qui ouvre sur son espace intérieur. L'espace intérieur de chaque yoglin est unique ; la majorité sont des vides infinis, certains n'ayant pas même de sol ni de gravité, où le ciel est d'une couleur étrange, voire un dais nocturne parsemé d'étoiles ou emplis par une immense nébuleuse. Certains ont un abîme entièrement enténébré et sans perspective, d'autres des sols blancs infinis sous un ciel gris, d'autres encore ont un dallage de pierre géométrique survolé par des nuages de couleur inhabituelle. Les formes et la luminosité plus ou moins faible d'un monde intérieur irradie en permanence autour du portail. De même, un yoglin spatial peut utiliser sa voix partout dans son espace, et être entendu à travers son portail. Il a en outre un contrôle partiel sur l'aspect de son monde intérieur, comme les nuances de couleur et de luminosité, mais ne peut pas en changer les caractéristiques fondamentales. Certains états émotionnels peuvent également avoir une influence mineure sur ces caractéristiques. Une altération permanente d'un espace intérieur peut cependant se produire suite à un changement drastique des motivations, des valeurs ou de la personnalité d'un yoglin.

Déterminer l'apparence d'un espace intérieur se fait en trois choix. Premier choix : a-t-il un sol infini et une gravité normale, ou aucun sol et aucune pesanteur ? S'il a un sol, en quelle matière est-il fait ? Dallage (couleur et motif), métal poli, herbe (couleur), sable (couleur), terre nue, etc. Second choix : quelle est la couleur du ciel ? Il peut s'agir de n'importe quelle couleur unie, y compris noir ou blanc, ou d'un dégradé entre deux couleurs voisines. Troisième choix : qu'y a-t-il dans ce ciel ? Rien, des nuages (couleur), des lunes (nombre, taille et couleur), un soleil (taille, couleur, durée du cycle), des étoiles, ou une nébuleuse (couleur). [Certains rares yoglins spatiaux ont un monde intérieur à la température extrême (désert brûlant, plaine de cendres volcaniques, banquise infinie, etc) ou ayant un élément

climatique permanent (pluie éternelle, vents tumultueux, neige sans fin, brume perpétuelle, etc).]

Il n'y a pas de limite pratique à la quantité de matière que peut contenir un espace intérieur, hormis la taille du portail qui y mène, c'est-à-dire une silhouette d'au plus deux mètres de haut, ou une sphère d'environ un mètre de diamètre. Cependant, les yoglins spatiaux préfèrent que leurs espaces intérieurs soient vides, et considèrent la matière comme désagréable, au point de devoir la « recracher » assez rapidement. Si une entité sentiente se retrouve à l'intérieur de l'espace d'un yoglin, celui-ci aura accès à toutes ses perceptions, émotions et pensées conscientes, et pourra lui transmettre ses propres perceptions, émotions et pensées s'il le désire ; cette connexion empathique est sub-verbale et symbolique, et ignore par conséquent toute notion de langue. Cette proximité extrême est considérée par les yoglins comme particulièrement intime, voire indécente.

La surface du portail entre l'espace intérieur et extérieur possède une légère résistance, semblable à une tension superficielle, dont la résistance augmente avec la pression (similaire à un fluide rhéoépaississant), ce qui permet à un yoglin spatial d'interagir avec son environnement physique (attraper des objets, pousser, etc) avec une force comparable à celle d'un humain, mais qui implique aussi une certaine vulnérabilité : tout choc ou projectile rapide peut endommager cette surface, de sorte que la plupart des armes conventionnelles (surtout contondantes) fonctionnent également sur le portail d'un yoglin. Les dégâts sont exprimés en pourcentage de fermeture du portail (généralement de 10 % à 30 % en fonction de la force de l'impact), ce qui diminue proportionnellement sa taille et sa force ; un yoglin peut rouvrir son portail à raison de 2 % par heure s'il ne fait que ça (sans se déplacer ni utiliser ses pouvoirs, etc). Ses pouvoirs actifs deviennent inutilisables en dessous de 50 %. C'est aussi la raison pour laquelle un portail ne peut pas sectionner la matière en se déplaçant ni simplement traverser les murs.

Dimensions du Multivers

La plupart des entités sont confinées dans des espaces tridimensionnels communément appelés « mondes » ou « univers », et ne peuvent passer de l'un à l'autre qu'à l'emplacement de leurs intersections. Le multivers a cinq dimensions physiques, qui permettent à des espaces tridimensionnels infinis d'être à la fois non-parallèles et non-séquentiels (de la même manière que des espaces unidimensionnels infinis, c'est-à-dire des droites, peuvent être non-parallèles et non-séquentiels dans un espace infini de deux dimensions de plus, c'est-à-dire dans un espace tridimensionnel).

La plupart des pouvoirs des yoglins spatiaux provient de cette capacité à percevoir ces dimensions, à s'y mouvoir, et à les distordre. Passer à travers les murs ou se téléporter revient à enjamber ou sauter « au-dessus » d'un obstacle ; être à plusieurs endroits à la fois n'est rien de plus qu'avoir plusieurs intersections

distinctes avec le même univers ; connecter plusieurs lieux est aussi simple que de tordre l'espace sur lui-même.

En termes de géométrie pure, les yoglins spatiaux *sont* des univers tridimensionnels infinis dans un multivers pentadimensionnel, comme n'importe quel autre univers. Ce que les entités finies, qui se déplacent à l'intérieur des mondes, perçoivent et nomment « portails anthropomorphes » ne sont que les intersections entre les univers qu'elles habitent et ces « lieux vivants » que sont les yoglins spatiaux. (Les yoglins surnomment d'ailleurs les mortels et autres entités finies des « points ».)

Pouvoirs

Un yoglin spatial peut avoir différents pouvoirs, en fonction de son ka. Certains de ces pouvoirs sont actifs et continus ; un yoglin spatial ne peut maintenir qu'un seul pouvoir actif continu à la fois, et tant qu'il le fait, il ne peut ni se déplacer ni régénérer/rouvrir son portail. De plus, tant qu'il fournit un tel effort, la surface de son portail se rigidifie et ne peut plus être traversée, ni dans un sens ni dans l'autre, mais conduit toujours la lumière et le son. Certains pouvoirs actifs continus ont un effet dont l'intensité peut être augmentée avec le temps : cette augmentation, dont la vitesse est détaillée dans la description de l'effet, est optionnelle (un yoglin peut maintenir l'intensité à un certain stade, et éventuellement en reprendre l'accroissement plus tard). De plus, un yoglin est capable d'imprimer un « sursaut » à l'augmentation de l'intensité d'un tel pouvoir : il peut endommager son portail et sacrifier jusqu'à 10 % d'ouverture pour gagner une minute en une seconde (proportionnellement 30 secondes pour 5 %, etc). Un seul « sursaut » peut être utilisé par activation d'un pouvoir. Un sursaut peut être effectué dès l'activation d'un pouvoir pour obtenir instantanément l'effet qui aurait été obtenu en une minute d'accroissement.

Lévitiation (entre 1 et 2) : ce pouvoir (passif) permet à un yoglin d'ignorer la gravité et de se déplacer dans n'importe quelle direction (tout en restant à l'intérieur d'un univers tridimensionnel), approximativement à vitesse de marche. S'il est pris une seconde fois, ce pouvoir lui permet de voler avec une vitesse maximum de 100 km/h (qu'il peut atteindre en 10 secondes minimum).

Saut spatial (entre 1 et 3) : ce pouvoir (actif, non-continu) permet à un yoglin de se déplacer instantanément en un lieu qu'il peut percevoir ou qu'il a déjà visité, jusqu'à une distance maximum qui dépend de la puissance de ce pouvoir. Le délai de réutilisation de ce pouvoir est d'une minute s'il est utilisé au maximum de sa distance, ou d'une durée proportionnellement plus courte pour un déplacement plus court (par exemple, un déplacement de la moitié de la distance maximum induira un délai de 30 secondes). Avec 1 point, ce pouvoir permet de se téléporter de 100 m ; avec 2 points, ce pouvoir permet de couvrir 10 km ; avec 3 points ce pouvoir atteint 1 000 km. (Avec 10 km de portée, se déplacer de 100 m induit un délai de 0,6 seconde ; il est raisonnable de considérer que tout déplacement « court » est

« instantané ».) Il est possible d'effectuer un trajet en plusieurs sauts, mais pour cela, outre les délais entre chaque saut, il faut que chaque destination intermédiaire soit accessible, c'est-à-dire que le lieu doit être perceptible depuis son point de départ ou que le yoglin l'ait déjà visité.

Projection spatiale (1) : ce pouvoir (actif, non-continu) permet à un yoglin spatial de téléporter des objets ou des entités physiques au loin. La cible doit être au contact du portail pour être projetée ; la destination doit être à moins de 100 m et soit perçue soit remémorée par le yoglin. Le délai de réutilisation de ce pouvoir est d'une minute pour 100 kg, avec un maximum d'une tonne (et 10 minutes de délai). Ce pouvoir n'a pas la force de séparer la matière (par exemple, il n'est pas possible de creuser la roche en la projetant ailleurs), et tout objet de plus d'une tonne ne peut simplement pas être projeté.

Perception Pentadimensionnelle (1) : ce pouvoir (passif) permet à un yoglin spatial de percevoir le multivers qui l'entoure dans ses cinq dimensions spatiales. Plus concrètement, il est capable de perception extra-sensorielle, c'est-à-dire de percevoir (voir, entendre, sentir, etc) à travers les murs, l'intérieur des objets, ainsi que de percevoir les autres univers proches. Il lui est notamment possible de détecter les portails et les torsions spatiales que produisent les autres pouvoirs des yoglins spatiaux, ainsi que de déduire l'emplacement des intersections de l'univers qu'il occupe avec les univers alentours.

Déplacement Pentadimensionnel (2) : ce pouvoir (passif) permet à un yoglin spatial de se déplacer librement dans les cinq dimensions spatiales du multivers. Plus concrètement, il lui est possible de traverser les obstacles solides, ainsi que de passer librement d'un univers à un autre univers adjacent sans nécessité d'intersection (c'est-à-dire de portail ou de pont). Il peut également rester en dehors mais à proximité d'un monde, ce qui le rend imperceptible, tout en lui permettant de percevoir les abords de l'intérieur de ce monde (il ne peut plus être vu ni entendu, mais continue à voir et entendre les choses à proximité).

Contrôle du portail (1) : ce pouvoir (actif et continu) permet à un yoglin spatial de fixer, de fermer ou d'agrandir le portail vers son monde intérieur. Tant qu'il est fixé, le portail ne peut pas être déplacé : il ne subit plus la gravité et paraît léviter, il est inamovible et peut soutenir n'importe quelle masse (même s'il subit toujours les chocs comme des dégâts). À moins qu'il ne soit obstrué, le portail peut être fermé, partiellement ou entièrement ; lorsqu'il est entièrement fermé, un portail est impossible à détecter, puisqu'aucune lumière ni aucun son ne peut s'en échapper, mais en contrepartie, le yoglin n'a plus aucune perception de l'environnement autour de son portail. L'utilisation de ce pouvoir empêche un portail de se déplacer, mais pas d'être transporté, ce qui est d'autant plus facile s'il est presque entièrement fermé. À 100 % d'ouverture, un portail peut aussi être étiré : son pourcentage d'ouverture ne dépasse pas le maximum, mais il apparaît simplement plus grand. Un portail peut ainsi faire jusqu'à cinq fois sa taille initiale, qu'il peut atteindre en une minute d'effort. Dès que cet effet cesse, le portail reprend ses dimensions

initiales en quelques secondes. [Si l'espace intérieur du yoglin possède un élément climatique (vent, pluie, température extrême, etc), cet élément se manifeste autour du portail tant qu'il est étiré.]

Ubiquité (2 pour le premier, +1 pour les suivants) : ce pouvoir (passif) permet à un yoglin spatial de créer des intersections entre son intérieur et le monde extérieur en plusieurs points à la fois ; en d'autres termes, il peut être à plusieurs endroits en même temps. Le yoglin contrôle donc plusieurs portails qui s'ouvrent sur son monde intérieur (mais, via l'intérieur, ils sont à des distances astronomiques les uns des autres ; c'est le pouvoir du lien, décrit plus loin, qui permet de voyager d'un portail à un autre). Ces portails sont indépendants et peuvent s'éloigner l'un de l'autre sans restriction, mais le yoglin qui les contrôle ne peut utiliser ses pouvoirs et ses capacités que sur un seul à la fois (la vitesse de régénération/réouverture doit être distribuée, le délai du saut temporel est partagé, etc). Chaque portail a son propre pourcentage d'ouverture (les « blessures » de l'un n'affectent pas les autres). Comme les portails sont liés au même yoglin, leurs perceptions et connaissances sont partagées, et par conséquent toute information peut transiter instantanément d'un portail à l'autre. Ce pouvoir coûte 2 points pour avoir un second portail, puis 1 point pour chaque portail supplémentaire (soit au total autant de points que de portails).

Lien (1) : si un yoglin possède déjà le pouvoir d'ubiquité, celui-ci lui permet de lier deux de ses portails l'un à l'autre, afin que tout ce qui entre d'un côté sorte par l'autre, et vice-versa, sans subir la tension superficielle du portail ni passer par son espace intérieur (entité, matière, sons, lumière, etc, avec conservation des propriétés comme la vitesse, la température, etc). Ceci est un pouvoir actif et continu : tant qu'il est maintenu, le yoglin produit un effort et ne peut rien faire d'autre.

Omniprésence (spécial) : un yoglin spatial qui cumule les pouvoirs de contrôle du portail, de saut spatial (au moins au niveau 1), et d'ubiquité lui permettant d'avoir au moins 3 portails simultanés (pour un total d'au moins 5 points) peut basculer dans un état d'omniprésence dès lors que tous ses portails sont à portée de saut spatial les uns des autres (cet état d'omniprésence est réversible si les portails se dispersent à nouveau). Dans cet état, la seule position à prendre en compte est un point virtuel, initialement au centre du polyèdre formé par les portails, que le yoglin est capable de déplacer en ignorant tout obstacle physique, à raison de 10 m par minute. Tant qu'il est dans cet état, un yoglin spatial est omniprésent dans une zone sphérique autour de ce point virtuel, dont le rayon est égal à la portée maximum de son saut spatial. Dans sa zone d'omniprésence, un yoglin peut ouvrir et fermer des portails vers son espace intérieur à volonté, sans autre restriction que le maximum de portails simultanés de sa capacité d'ubiquité. Cela signifie qu'il ignore le délai du saut temporel, que le pourcentage d'ouverture d'un portail individuel n'a plus d'importance, et que par conséquent les « sursauts » des pouvoirs actifs sont gratuits (toujours limités à une minute par pouvoir, et un seul pouvoir actif à la fois).

Nexus (2) : ce pouvoir (passif) permet à un yoglin spatial de posséder un nexus au cœur de son espace intérieur, c'est-à-dire un lieu spécial autour d'un élément central (souvent un monolithe, parfois une sculpture, un arbre, un cristal géant, etc). Pour les yoglins qui n'ont pas de sol ni de gravité, il peut aussi comporter une minuscule île volante d'une dizaine de mètres de diamètre autour de cet élément. Ce lieu est capable de tolérer indéfiniment la matière étrangère qui s'y trouve ; certains yoglins voyageurs vont même jusqu'à créer des collections, des scènes, des natures mortes, voire des reproductions de pièces intérieures avec des objets qu'ils trouvent dans d'autres mondes. Ce pouvoir permet également à un yoglin de rediriger l'ouverture de son (ou ses) portail(s) soit vers ce nexus, soit vers « n'importe-où » dans son monde intérieur. [De rares yoglins particulièrement puissants peuvent avoir un second Nexus, et il existe une rumeur improbable concernant un yoglin qui en cumulerait plus d'une dizaine.]

Insertion Dimensionnelle (1) : si un yoglin spatial possède déjà le pouvoir de Nexus, ce pouvoir (actif) lui permet de transformer son ou ses portails en insertions dimensionnelles. Ce processus prend une dizaine d'heures, durant lesquelles le portail s'élargit jusqu'à atteindre les dimensions du Nexus, en distordant et repoussant légèrement l'espace autour. Le Nexus semble alors inséré à l'ancien emplacement du portail, et il est possible d'y entrer et d'en sortir sans transition perceptible. Le nexus est toujours considéré comme étant à l'intérieur de l'espace du yoglin (perception extra-sensorielle et télépathie avec les entités à l'intérieur, etc). Le processus inverse, qui retransforme une insertion dimensionnelle en portail, prend environ une heure. Ce pouvoir n'est pas considéré comme continu : une insertion peut rester en place indéfiniment, sans aucune contrainte. Avec le pouvoir d'Ubiquité, plusieurs portails peuvent insérer le même Nexus en plusieurs endroits, créant ainsi un carrefour dimensionnel.

Investissement Dimensionnel (2) : ce pouvoir (actif) est incompatible avec le pouvoir de Nexus, car il permet d'acquérir temporairement n'importe quel lieu en tant que nexus. Un portail du yoglin spatial qui le possède peut se transformer en investissement, qui recouvre un lieu pour en faire son nexus, de manière très similaire à une Insertion Dimensionnelle (quelques dizaines de mètres de diamètre au plus, dix heures à se déployer, une heure à redevenir un portail normal). Tant que dure cet état, le lieu investi est considéré comme le nexus du yoglin : son ciel est celui de l'espace intérieur, il possède une perception totale sur le lieu lui-même et tout ce qu'il contient, la capacité de télépathie avec les entités à l'intérieur, etc. Ce pouvoir n'est pas considéré comme continu : un investissement peut rester en place indéfiniment, sans aucune contrainte. Le pouvoir d'Ubiquité ne permet pas d'avoir plusieurs investissements simultanés, mais d'avoir tous les autres portails qui peuvent s'ouvrir vers le lieu investi, puisqu'il occupe la place du nexus. [Il existe une rumeur à propos d'un yoglin qui se serrait investi tellement longtemps dans un même lieu qu'il aurait fini par recouvrir une zone de quelques kilomètres de diamètres.]

Pli spatial (2) : ce pouvoir (actif et continu) permet à un yoglin spatial de plier l'espace de sorte à joindre deux plans parallèles (deux « feuilles ») de part et d'autre de sa position (sans restriction de direction : haut-bas, droite-gauche, etc) : tout ce qui se trouve entre ces deux plans est « plié » et immobilisé, et tout ce qui se trouve de part et d'autre de la pliure devient adjacent. La pliure peut être « enjambée » sans résistance ; la matière, les sons et la lumière la traversent comme si ce qu'il y avait à l'intérieur de la pliure n'existait pas. Avec un peu de temps et d'efforts, le yoglin peut écarter symétriquement les deux plans entre lesquels l'espace est plié (et par conséquent augmenter l'espace à l'intérieur de la pliure, et augmenter la distance franchie par tout ce qui l'« enjambe »). Dès qu'il commence à utiliser ce pouvoir, il peut écarter les deux plans à raison de 10 m (soit 5 m de part et d'autre de sa position) en une minute (soit 1 m en 6 secondes, 1 km en 1 h 40, etc). Les plans de la pliure ne sont pas infinis (ni parfaitement parallèles) : la pliure a en réalité la forme d'une lentille dont le rayon est dix fois son épaisseur (une lentille de 10 m d'épaisseur aura 100 m de diamètre, c'est-à-dire qu'elle n'aura aucune influence au-delà de 50 m de son centre, sur les côtés). Lorsque le yoglin interrompt ce pouvoir, l'espace se déplie quasi-instantanément, et tout objet qui était à cheval sur la pliure se retrouve aléatoirement d'un côté ou de l'autre de la zone dépliée. [Il existe des rumeurs concernant de puissants yoglins spatiaux capables d'utiliser ce pouvoir pour broyer tout ce qui se trouve à l'intérieur d'une pliure, et capables de déplier l'espace suffisamment brusquement pour sectionner tout ce qui se trouve de part et d'autre d'une pliure.]

Dilatation spatiale (1) : ce pouvoir (actif et continu) permet à un yoglin spatial de dilater l'espace autour de son portail, de sorte à ce que toutes les distances vers ou depuis ce point paraissent plus longues. L'aire affectée par ce pouvoir est une sphère (invisible) centrée sur la position du portail ; le rayon de cette sphère peut être augmenté à une vitesse de 10 m par minute. À 10 m de la surface de cette sphère, toutes les distances sont doublées ; c'est-à-dire qu'il faut parcourir deux fois plus de distance dans la déformation spatiale pour franchir effectivement cette distance ; par exemple, si la sphère fait 10 m de rayon, son centre semble être à 20 m de la surface. De 10 à 20 m de la surface, les distances sont triplées, de 20 à 30 m elles sont quadruplées, et ainsi de suite. Au bout d'une heure de croissance, la sphère affecte l'espace à 600 m autour de son centre, le sol qui occupait 20 m de diamètre d'espace réel autour de son centre est étalé sur plus d'un kilomètre, et il faut presque quatre heures de marche pour atteindre son centre depuis l'extérieur (si la zone ne grandit pas encore entre temps). Lorsque ce pouvoir est interrompu, l'espace reprend presque immédiatement sa topologie normale, et tout ce qui se trouvait à l'intérieur de la zone d'effet se retrouve aux distances normales de son centre (par exemple, pour une zone de 600 m de rayon, tout ce qui se trouvait en apparence à un kilomètre de l'épicentre se retrouve à moins de dix mètres).

Contrôle de la gravité (3) : ce pouvoir (actif et continu) permet à un yoglin spatial de modifier la gravité dans un rayon de 10 m autour de son portail. Il peut soit l'annuler (la zone est en apesanteur), soit l'augmenter jusqu'à la tripler (toutes

les masses sont triplées, il est pratiquement impossible de tenir debout, et les objets fragiles se cassent), soit de la réorienter dans la direction ou vers le point de son choix. Le changement prend quelques secondes à s'effectuer, et de bons réflexes permettent d'éviter les chutes graves. Le portail lui-même n'est pas soumis à cette gravité. En cumulant ce pouvoir avec celui de contrôle, un yoglin est capable d'affecter une zone précise à l'intérieur de l'aura de 10 m de rayon, de la dimension et de la forme de son choix (la direction de la gravité peut même être déformée, par exemple pour créer un chemin en hélice). [Une légende mentionne des yoglins spatiaux capables d'utiliser ce pouvoir à des degrés extrêmes pour broyer n'importe quelle matière sous une brusque pression, voire de l'avalier dans de brefs trous noirs.]

Connaissance

Un avatar de la connaissance de Yog est appelé « yoglin sémantique ». Un yoglin sémantique est, au sens strict, une pensée vivante ; il n'a absolument aucune incarnation, et a besoin en permanence d'un hôte. N'importe quelle entité consciente possédant une âme ou un noyau de ka peut servir d'hôte.

Hôte

Un yoglin sémantique peut contenir des éléments mnémoniques. Un élément mnémonique est soit une connaissance, soit une compétence, soit une narration. Une compétence se manifeste simplement en étant accessible à son hôte, parfois au point d'être obsédante : l'hôte est constamment poussé à utiliser cette compétence, guidé par elle, parfois sans en comprendre la finalité. Une connaissance est similaire à une compétence, à la différence qu'elle ne permet pas de faire quelque chose, juste de connaître. Une narration peut être un souvenir du passé, une vision du futur, ou une fiction, que l'hôte peut explorer comme un souvenir ; elle peut se modifier à volonté, se faire passer pour un souvenir réel de son hôte, voire se substituer à d'autres souvenirs ou projections de son hôte pour perturber sa perception de la réalité, voire de lui-même.

Un yoglin sémantique a accès à toutes les perceptions, les émotions et les pensées de surface de son hôte. Il est également capable de se cacher dans son inconscient : il devient alors incapable d'accéder à ses perceptions et pensées de surface, tandis son hôte ne peut plus accéder aux éléments mnémoniques du yoglin, tout en perdant leur effet obsessif.

Une connaissance ou une compétence prodiguée par un yoglin sémantique ne peut pas se transmettre si facilement. L'hôte est incapable d'explicitier son processus ou d'accéder aux informations de manière holistique. S'il tente de transmettre un savoir ou une compétence, par écrit, à l'oral ou même par l'exemple, le résultat sera systématiquement décousu et inutilisable. Seul le yoglin peut avoir une vision holistique de ce qu'il contient, afin de guider efficacement son hôte dans une réalisation ou un enseignement.

Cependant, un yoglin sémantique peut se transmettre lui-même d'un hôte à un autre, souvent sous la forme d'une phrase incompréhensible : il quitte l'esprit de son ancien hôte, ne laissant que des bribes inutilisables de son contenu, et s'implante dans un nouvel esprit. Mais pour cela, il lui faut le concours de son hôte, pour que cette « phrase » puisse être prononcée (sauf avec le pouvoir de contrôle ou de télépathie).

Mémoire

Un yoglin sémantique a autant de points de mémoire que de points de pouvoir. Chaque élément mnémotique occupe un certain nombre de points de mémoire. Un yoglin qui gagne des points de mémoire peut immédiatement acquérir de nouveaux éléments, qu'il choisit librement parmi l'omniscience de Yog (il ne peut y accéder que lorsqu'il gagne un point de ka... ou si quelque chose lui donne accès). Il en perd de la même manière que ses pouvoirs lorsque son ka diminue. Un yoglin peut supprimer des éléments mnémotiques qu'il contient à tout moment, par exemple pour faire de la place afin de récolter ou de créer de nouveaux éléments.

Narrations

La taille des narrations varie beaucoup. La plupart des micro-narrations, de la taille d'une anecdote, du souvenir d'un bref moment ou d'une idée simple ne sont pas comptées. Un point de mémoire peut stocker jusqu'à 2 500 000 mots, soit un roman de 10 000 pages ou un récit oral de plus de huit jours sans interruption, ou l'équivalent de 10 ans de journal intime qui consacrerait presque 3 pages de roman (un peu moins de 700 mots) à chaque journée. Le pouvoir Biographie permet de contenir jusqu'à 100 ans de souvenirs vécus avec un seul point (environ 10 fois plus de pages de journal intime, à la même précision), et le pouvoir Eidétique permet de stocker des souvenirs vécus de très haute précision, bien plus clairs et complets que les souvenirs que forment un humain, à raison d'un an par point (comme un journal intime mille fois plus précis, où chaque page de roman serait consacrée à près de 5 minutes de souvenirs sensoriels).

La vitesse à laquelle un yoglin sémantique est capable de créer une narration originale (pure fiction ou biographie crédible) lui permet de remplir un point de mémoire en environ un mois de travail, ce qui représente une vitesse moyenne d'un mot par seconde. Des fragments plus petits peuvent être créés à la même vitesse, soit l'équivalent de 15 pages de roman par heure. Le pouvoir Créatif multiplie cette vitesse par 100, ce qui permet de remplir un point de mémoire en près de 7 heures ; cumulé avec le pouvoir Biographique ou Eidétique, ce pouvoir permet de créer un point de souvenirs biographiques ou eidétiques fictifs pour la même durée (le multiplicateur de vitesse se cumule avec le multiplicateur de compression).

Compétences

Une compétence est définie selon trois niveaux, et coûte respectivement 1, 2 ou 3 points de mémoire selon ce niveau : *maîtrise*, qui correspond environ à une année de pratique régulière ; *expertise*, qui correspond environ à une décennie de pratique quotidienne ; *transcendance*, qui correspond à une expertise poussée à un niveau de connaissances et de techniques que les civilisations mortelles n'ont pas encore atteintes. Contenir des compétences transcendantales nécessite un pouvoir spécial. Lorsqu'un hôte a accès à une compétence, il la pratique comme s'il en avait lui-même ce niveau de maîtrise.

Une compétence utile au combat peut être la maîtrise d'un art martial à main nue spécifique, une arme de corps-à-corps spécifique, une arme de distance spécifique, la tactique de groupe, la stratégie d'armée, la logistique militaire, etc. Une compétence d'artisanat peut concerner le travail du fer (comprenant métallurgie, alliages, forge, usinage, etc), le travail du bois (comprenant connaissance des différentes essences, techniques de menuiserie, d'ébénisterie, de charpente, etc), l'agriculture (comprenant travail de la terre, techniques d'irrigation, semis et récoltes pour de nombreux végétaux comestibles, etc), le textile (conception, tissage, couture, teinture, etc), l'architecture (conception, réalisation, modification, logistique, etc), et bien d'autres. Une compétence artistique peut être liée à la sculpture, la peinture, le chant, la danse, etc. D'autres compétences peuvent concerner la navigation maritime, l'équitation, la médecine, etc.

Certaines compétences ne peuvent être que transcendantales, puisque le niveau de technologie des civilisations mortelles du multivers n'en a même pas atteint les rudiments (sauf en de rares exceptions). C'est le cas par exemple de la chimie moléculaire, l'électronique, la génétique, l'aviation, le voyage spatial, etc.

Une compétence en magie concerne une école spécifique (par exemple : pyromancie, nécromancie, sorcellerie, chamanisme, etc). Les compétences transcendantales en magie ne sont pas si rares que ça, à travers le multivers. Selon le système de rangs des Terres Noires, un yoglin sémantique qui possède une compétence transcendantale dans un domaine spécifique ne sera pas beaucoup plus puissant qu'un sorcier de rang IV (ce qui est déjà loin au-delà du commun des mortels, en vérité).

Les compétences sociales pour un groupe ethnique ou une classe sociale contiennent tout ce qui touche à l'étiquette, au décorum, le jargon, etc. Un niveau « maîtrise » équivaut à quelques années de vie commune avec ce groupe, similaire à une connaissance précise mais extérieure ; « expertise » équivaut à une personne native du milieu (l'hôte peut passer pour un natif tant qu'il a accès à cette compétence) ; « transcendance » dépasse les connaissances qu'auraient une personnalité influente, âgée, qui aurait passé sa vie dans ce milieu et qui aurait assez de recul pour en comprendre les rouages et les exploiter.

Les yoglins sémantiques savent stocker les langues un peu plus efficacement que les autres compétences. De fait, la connaissance parfaite d'une langue (compréhension et expression de toutes ses formes : écrite, orale, éventuellement gestuelle, etc) est équivalente au niveau « expertise » (une décennie de pratique quotidienne ; un niveau transcendantal n'ayant pas vraiment de sens pour une langue) mais n'occupe qu'un seul point de mémoire.

Connaissances

Les connaissances encyclopédiques sur un domaine occupent 1 point de mémoire chacune et représentent l'équivalent de la connaissance emmagasinée dans une encyclopédie en plusieurs volumes sur ce sujet (environ 2 500 000 mots).

Une connaissance encyclopédique concernant une région étendue (ex : pays) contient soit faune, flore, géologie ou topographie. Une connaissance encyclopédique concernant une région locale (ex : un biome, une ville, etc) contient à la fois faune, flore, géologie et topographie (l'équivalent d'une carte détaillée).

La connaissance d'une espèce animale en particulier comprend sa morphologie et sa psychologie, et donne accès à des capacités de diagnostic, de soin et de chirurgie, ainsi que la possibilité d'en dresser (avec le temps nécessaire). Pour une famille de plantes, une connaissance encyclopédique permet similairement de les cultiver, les soigner et d'en utiliser les vertus.

Une connaissance encyclopédique sur l'histoire d'une civilisation peut être générale et concerner les grandes phases de cette civilisation, depuis ses origines jusqu'à aujourd'hui, ou concerner une période précise d'une centaine d'années et contenir tous les événements d'importance moyenne à majeure, les personnalités, les groupes, leurs motivations, etc.

Rêves

Les éléments mnémoniques contenus par un yoglin ainsi que ses pouvoirs sont stockés dans des rêves. Durant son sommeil, l'hôte est capable de visiter ces rêves pour accéder à ces éléments et les influencer. Cependant, le yoglin est capable de créer des cauchemars qui empêcheront l'hôte d'y accéder.

Un yoglin sémantique possède un rêve par pouvoir actif (non-passif) et par élément mnémonique qui occupe au moins un point de mémoire.

Un yoglin peut créer autant de cauchemars que la moitié (arrondie au supérieur) des rêves qu'il contient (par exemple, un yoglin ayant 5 rêves pourra créer 3 cauchemars au maximum). Chaque nuit, il les répartit parmi ses rêves comme bon lui semble (en moyenne, la moitié des rêves seront protégés), puis l'hôte peut affronter au plus un cauchemar pour forcer le yoglin à le placer ailleurs. À la fin de la nuit, tout rêve qui n'est pas protégé par au moins un cauchemar est librement accessible par l'hôte, jusqu'à la nuit suivante. Un rêve peut être protégé

par plusieurs cauchemars, auquel cas il sera strictement inaccessible à l'hôte, puisqu'il ne peut en affronter qu'un seul à la fois.

Ce système a les dynamiques suivantes. Un yoglin qui possède un seul rêve ne peut pas le protéger. Un yoglin qui possède deux rêves peut en protéger un, mais c'est l'hôte qui décide lequel est vulnérable. Un yoglin qui possède trois rêves peut les protéger tous sauf un, au choix de l'hôte, ou un seul, strictement. Un yoglin qui possède quatre rêves peut en protéger deux, et l'hôte peut en choisir un qui sera vulnérable, ou en protéger un seul, strictement. Au-delà, les stratégies deviennent un peu plus complexes. Le pouvoir passif « Cauchemardesque » (1) permet à un yoglin de créer autant de cauchemars qu'il contient de rêve, auquel cas il peut protéger tous ses rêves, sauf un, au choix de l'hôte, ou bien en protéger certains strictement, mais en en rendant d'autres vulnérables.

Si l'hôte a accès à un rêve contenant un pouvoir, il peut soit en priver le yoglin, soit l'utiliser lui-même ; chaque pouvoir décrit comment il peut être influencé par l'hôte. Si l'hôte a accès à un rêve contenant un élément (compétence, connaissance, narration), il pourra y accéder librement sans effet obsessionnel et le distinguer clairement de ses propres souvenirs.

Rien n'empêche plusieurs yoglins sémantiques d'habiter un même esprit. Les règles ne changent pas : chaque yoglin contrôle les cauchemars de ses propres rêves, et l'hôte peut en affronter au maximum un par nuit.

Pouvoirs

Outre les éléments mnémoniques qu'il contient, un yoglin sémantique peut avoir certains pouvoirs spécifiques, en fonction de son ka. Les pouvoirs marqués comme passifs ne sont pas contenus dans des rêves : ils ne permettent pas de créer de cauchemars, ne nécessitent pas d'être protégés, et l'hôte ne peut pas y accéder.

Eidétique (2) : ce pouvoir permet à un yoglin sémantique d'emmagasiner toutes les perceptions de son hôte avec une précision parfaite et d'en créer une narration, qui contiendra même ce à quoi l'hôte n'a pas fait attention, qu'il pourra ou non partager avec lui, comme n'importe quelle narration. Les souvenirs de moins d'une année ne sont pas comptés dans la limite de la mémoire du yoglin ; cependant, un tel degré de précision occupe un point de mémoire par an. Si l'hôte accède à ce pouvoir, il peut empêcher le yoglin d'enregistrer ses perceptions, ou de lui-même les enregistrer dans la mémoire du yoglin, ainsi que de les revisiter à loisir. Les souvenirs de haute précision de plus d'une année ne sont pas contenus dans des rêves séparés, mais directement dans le rêve de ce pouvoir, qui contient également les souvenirs eidétiques plus courts.

Biographique (1) : ce pouvoir permet à un yoglin sémantique de contenir tous les souvenirs d'une vie (avec un maximum d'environ cent ans par point de mémoire), des plus marquants aux plus insignifiants, y compris ceux que l'entité qui les a vécus pense avoir oubliés. Ce pouvoir permet aussi à un yoglin de collecter les souvenirs biographiques de son hôte (en y attribuant des points de mémoire), soit

discrètement en un mois de travail, soit en une journée avec son consentement. Ce pouvoir permet en conséquence à un hôte de revisiter des souvenirs oubliés. Bien qu'il ne le soit pas entièrement, ce pouvoir compte comme passif et n'est pas contenu dans un rêve ; les souvenirs biographiques, eux, le son, à raison d'un rêve par point de mémoire.

Transcendant (1) : ce pouvoir (passif) permet à un yoglin sémantique de contenir des compétences à un niveau transcendantal (pour 3 points de mémoire chacune).

Omnilingue (2) : ce pouvoir (passif) permet à un yoglin sémantique de contenir toutes les langues du multivers en un seul point de mémoire, depuis le Verbe jusqu'au moindre dialecte, et son hôte peut les comprendre et les parler toutes. Ce pouvoir est passif et n'est donc pas contenu dans un rêve, mais la mémoire de ces langues occupe un rêve.

Optimisation Mnémonique (1*) : ce pouvoir (passif) permet à un yoglin sémantique de contenir plus d'éléments mnémoniques. Pour chaque point investi dans ce pouvoir, le yoglin gagne 2 points de mémoire supplémentaire.

Créatif (1) : ce pouvoir (passif) permet à un yoglin sémantique de créer des narrations cent fois plus vite, soit l'équivalent de 100 mots par seconde, ou un point de mémoire en moins de sept heures. Cependant, ces narrations sont facilement perçues comme fictives (seule une entité dont la perception de la réalité est déjà troublée peut être abusée, par exemple en état de rêve). Le yoglin reste capable de créer des fictions crédibles, mais à vitesse normale.

Obsessionnel (1) : ce pouvoir permet à un yoglin sémantique de rendre obsédante une compétence qu'il contient, au point d'effacer toute autre préoccupation de son hôte et de la lui faire pratiquer aveuglément. Si l'hôte accède à ce pouvoir, il ne peut simplement plus être affecté.

Palais mental (1) : ce pouvoir permet à un yoglin sémantique de se manifester dans l'esprit de son hôte à la manière d'un rêve lucide mais éveillé, leur permettant de communiquer de manière symbolique et fluide, comme deux entités face à face qui parleraient la même langue. Le yoglin contrôle tous les aspects de cette rêverie (l'apparence de son avatar ainsi que l'environnement, les événements, etc) hormis l'apparence et les actions de l'avatar onirique de l'hôte. Si ce dernier accède au rêve qui contient ce pouvoir, il acquiert le contrôle de tous les éléments du palais mental, hormis l'apparence et les actions de l'avatar du yoglin ; il peut également s'en prémunir en se rendant imperméable à cette rêverie tant qu'il ne le souhaite pas.

Contrôle (2) : ce pouvoir permet à un yoglin sémantique de prendre entièrement le contrôle de son hôte, à volonté. Chaque fois que le yoglin passe « devant », la conscience de l'hôte bascule dans l'inconscient et n'a plus accès aux perceptions de son corps ; les souvenirs sont formés par le yoglin et sont stockés dans sa propre mémoire, qui peut ne pas être accessible à l'hôte. En revanche, les souvenirs, compétences et connaissances propres à l'hôte, notamment sa langue

maternelle, ne sont plus accessibles au yoglin. Si l'hôte a accès à ce pouvoir, il peut en priver le yoglin, voire le retourner contre lui en l'enfermant dans son inconscient. Mais il peut également en partager l'accès, auquel cas l'hôte reste conscient tant que le yoglin contrôle son corps, les perceptions sont partagées entre eux, les souvenirs et compétences restent accessibles dans les deux sens, et l'hôte peut reprendre le contrôle dès qu'il le souhaite.

Cauchemardesque (1) : ce pouvoir (passif) permet à un yoglin sémantique de créer deux fois plus de cauchemars que la limite habituelle (soit autant qu'il possède de rêves).

Calcul (1) : ce pouvoir permet à un yoglin d'effectuer des calculs inhumainement complexes en quelques fractions de seconde ; il peut notamment s'en servir pour effectuer des prédictions physiques (trajectoires, transmissions de force, résistance des matériaux, écoulement de flux), comme prédire les points qui seront épargnés par un effondrement, déduire la position d'un objet après plusieurs rebonds, etc. Cette capacité reste limitée par les perceptions de l'hôte (impossible de prendre en compte ce qui n'est pas perçu), mais les approximations restent généralement exploitables. Si l'hôte accède à ce pouvoir, il peut l'utiliser lui-même sans passer par le yoglin et gagner en vitesse de réflexion.

Altération (3) : ce pouvoir permet à un yoglin sémantique de supprimer des souvenirs de son hôte, ainsi que d'implanter des narrations dans sa mémoire qui seront perçues comme de véritables souvenirs, au point d'altérer sa perception de lui-même, ses aspirations, voire sa personnalité. En un mois de travail régulier, le yoglin est capable soit de supprimer un ensemble de souvenirs (une période peu marquante couvrant quelques années de sa vie, un bref événement profondément marquant, ou les souvenirs d'une personne, d'un lieu, etc, à travers toute sa vie) ou de remplacer un ensemble de souvenirs par une narration de sa création. Avec le consentement de son hôte, ce processus peut prendre une seule journée, dans lequel l'hôte devra demeurer dans un état de méditation. Si l'hôte accède à ce pouvoir, il devient capable d'en interdire l'usage au yoglin, de distinguer les éléments de sa mémoire qui ont été altérés, et de retrouver l'empreinte de ses souvenirs originaux, mais il les perd dès qu'il perd l'accès à ce rêve.

Télépathie (3) : ce pouvoir permet à un yoglin sémantique d'interagir avec toute entité intelligente à moins de cinq mètres de son hôte comme si cette entité était son hôte (l'entité a accès aux éléments sémantiques non protégés du yoglin, le yoglin a accès à ses perceptions, émotions et pensées de surface, ses pouvoirs fonctionnent sur lui, etc). Ce pouvoir n'est pas passif : le yoglin doit volontairement établir une telle connexion. Il n'y a pas de limite (autre que logistique) au nombre d'esprits auxquels un yoglin peut se connecter simultanément. Un yoglin peut se transmettre lui-même de cette manière, et « sauter » d'esprit en esprit. Si l'hôte accède à ce pouvoir, il peut en priver le yoglin et/ou l'utiliser lui-même, auquel cas il est considéré par les règles comme un yoglin sémantique vis-à-vis des entités

auxquelles il se connecte et peut leur transmettre ses propres souvenirs, connaissances et compétences.

Transmission (2) : ce pouvoir permet à un yoglin sémantique de copier des éléments sémantiques depuis ou vers la mémoire d'un autre yoglin en quelques secondes (avec son consentement, et avec un lien direct, par exemple en habitant le même esprit, par télépathie, etc). Ce pouvoir permet également à un yoglin de lentement imprimer les narrations et compétences qu'il contient dans l'esprit de son hôte. En un mois de travail régulier, le yoglin est capable de fixer l'équivalent d'un point de mémoire dans l'esprit de son hôte. Cet élément mnémonique lui restera accessible lorsque le yoglin n'y résidera plus. Une connaissance ainsi transmise ne pourra plus être ôtée (sauf avec le pouvoir d'altération), même si le yoglin se cache dans l'inconscient. L'hôte pourra également la transmettre à d'autres entités intelligentes selon les méthodes habituelles (oral, écrit, mentorat, etc). Ce processus modifie le tissu mémoriel de l'hôte et ne peut pas imprimer plus que l'équivalent de 2 points de mémoire sans induire des séquelles. Avec le pouvoir d'altération ou le consentement de l'hôte, il est possible d'effacer tous les souvenirs de sa vie (en ne conservant que les quelques mois les plus récents) pour libérer 1 point de mémoire. Si l'hôte a passé au moins une décennie à pratiquer une compétence ou à acquérir une connaissance encyclopédique, cet élément peut être également être effacé (avec consentement ou altération) pour libérer 1 point de mémoire. Bien qu'il ne le soit techniquement pas, ce pouvoir compte comme passif et n'est pas contenu dans un rêve.

Temps

Un avatar de la dimension temporelle de Yog est appelé « yoglin temporel ». Les yoglins temporels sont des entités qui ne sont pas soumises à la temporalité, et qui existent « en même temps » à plusieurs époques. Elles n'accumulent pas les expériences et les connaissances de manière chronologiques ; elles connaissent les futurs, les passés, les possibles et les « et si » ; le présent n'a pas de sens pour elles, car chaque instant existe simultanément. Certaines sont capables d'altérer la réalité, de modifier le cours des événements, et d'effacer des existences entières sans même laisser de souvenirs, de sorte que leur influence sur la réalité est pratiquement impossible à mesurer. Même les immortels et les dieux sont soumis à la temporalité, et nul ne sait vraiment quelles sont les intentions des yoglins temporels, ni même s'ils en ont.

Pouvoirs Intra-Temporels

Certaines entités intra-temporelles, c'est-à-dire soumises à la séquentialité chronologique, et pour lesquelles le temps coule dans un seul sens, obtiennent parfois le pouvoir d'influencer cet écoulement, voire celui de s'y soustraire localement. Les mortels contaminés par les pouvoirs d'un yoglin temporel continuent à percevoir le temps comme linéaire et séquentiel, mais commencent à

en appréhender la malléabilité. Les pouvoirs suivants sont accessibles aux yoglins temporels, mais comme ils ne perturbent pas la séquentialité du temps, ils sont également accessibles à des personnages qui y demeurent assujettis.

Givre temporel : ce pouvoir permet d'accélérer l'écoulement du temps uniquement pour soi, ce qui semble, par comparaison, le ralentir pour le reste du monde, au point de le « givrer ». Ce pouvoir peut être déclenché pour une seconde, durant laquelle le temps s'écoule mille fois plus vite pour le personnage, c'est-à-dire qu'il dispose de mille secondes (un peu plus d'un quart d'heure) tandis qu'une seule seconde s'écoule autour de lui. Cependant, sa force n'est pas modifiée : déplacer un objet sur un mètre durant ces mille secondes (accélérées) requiert le même effort physique que pour le déplacer en une seconde (normale) ; de fait, toutes les masses des objets qui ne sont pas affectés par ce pouvoir sont multipliées par mille. Il est cependant possible de dévier légèrement les trajectoires des objets sans trop d'effort. De même, les liquides deviennent pratiquement solides, puisqu'ils se déforment toujours à leur propre vitesse, au point qu'il est possible de marcher sur l'eau. Seul l'air est assez peu dense pour pouvoir être traversé librement, bien qu'il soit perçu comme ayant une légère viscosité. Avec un peu d'entraînement, il est possible de moduler le multiplicateur de l'intensité de ce pouvoir : bien que mille reste un maximum, s'accélérer seulement dix fois est parfois suffisant pour interagir assez vite avec un objet sans en multiplier le poids plus que nécessaire.

Saut et projection dans le futur : ces deux pouvoirs distincts fonctionnent de manière identique mais soit sur le personnage lui-même, soit sur un élément de masse et de dimensions équivalentes ou inférieures, à son contact. Le personnage vise un point temporel futur, dont la distance maximum dépend de sa maîtrise de ce pouvoir (maximum une heure, avec une minute d'imprécision ; maximum une semaine, avec une heure d'imprécision ; maximum un an, avec un jour d'imprécision). L'élément affecté (ou le personnage lui-même) est projeté dans le futur, c'est-à-dire qu'il cesse d'exister pour la durée visée, et réapparaît dans le monde qu'il a quitté, au même endroit, sans avoir vieilli. L'imprécision est l'écart maximum entre l'instant visé et l'instant auquel l'élément réapparaît ; le personnage qui utilise ce pouvoir ne peut pas prédire cette imprécision même après l'avoir utilisé. Avec de l'entraînement, il est possible de faire des sauts ou des projections dans le futur avec une imprécision d'une seconde et une distance maximum d'une minute.

Aura d'accélération et de ralentissement : ces deux pouvoirs distincts fonctionnent de manière identique mais en accélérant ou en ralentissant l'écoulement du temps à l'intérieur de leur zone d'effet. Ces pouvoirs peuvent être activés et désactivés à volonté. Ils affectent une sphère centrée sur le personnage qui les utilise, dont le rayon maximum dépend de la maîtrise de ce pouvoir, de quelques mètres à une centaine de mètres avec de la pratique. Tant que l'un de ces pouvoirs est actif, son contrôleur ne peut pas se déplacer de plus d'un mètre sans l'interrompre. La surface de sa zone d'effet devient une discontinuité dans la vitesse de l'écoulement du temps, dont le multiplicateur est déterminé par le personnage

qui utilise ce pouvoir, avec un maximum de 10 (avec un long entraînement, ce maximum peut être étendu à 100). Le temps s'écoule N fois plus vite ou plus lentement à l'intérieur de la zone, ce qui signifie qu'une durée d'un côté de la discontinuité équivaut à N fois cette durée de l'autre côté. Depuis l'intérieur d'une aura d'accélération, l'extérieur paraît ralenti ; depuis l'intérieur d'une aura de ralentissement, l'extérieur paraît accéléré. Ceci affecte tous les phénomènes qui traversent cette discontinuité. Par exemple, à l'intérieur d'une aura de ralentissement, la lumière du soleil semble proportionnellement plus intense, puisque l'ensoleillement de toute une journée est reçu en N fois moins de temps. Inversement, l'intérieur d'une aura d'accélération paraît plus sombre puisque l'ensoleillement d'un bref instant à l'extérieur est étalé sur une durée N fois plus longue à l'intérieur. Tous les phénomènes qui traversent la discontinuité, comme la pluie, les pistes de fourmis, etc, subissent les mêmes effets. Cependant, toutes les propriétés, notamment la vitesse, sont conservées : une flèche qui traverse une discontinuité possède la même vitesse et la même force ; elle sera simplement perçue comme plus rapide ou plus lente depuis l'autre côté.

Vision du passé : ce pouvoir permet à un personnage de percevoir le passé d'un lieu qui l'entoure, ou d'un objet qu'il touche (un corps étant un objet valide). Ce pouvoir donne accès à tous les sens, mais ne produit qu'une illusion : le personnage ne peut pas modifier ce qu'il perçoit, et ce qu'il perçoit ne peut pas l'affecter, ni le percevoir en retour. La distance maximum dépend de sa maîtrise de ce pouvoir, d'une heure à une semaine. Le personnage est capable de déplacer librement son « focus » à l'intérieur de cette période, de le pousser vers le passé ou le ramener vers le présent, pour voir les différents états de l'objet ou les différents visiteurs du lieu. Stopper une vision sur un instant précis requiert de comprendre qu'il faut rallonger la distance temporelle à la même vitesse que l'avancement du présent ; garder une distance constante requiert moins de concentration, mais laisse la scène défiler à la même vitesse que le présent. Avec beaucoup d'entraînement, il est possible de transmettre cette vision à une autre personne en gardant un contact physique avec elle : le personnage garde le contrôle de ce pouvoir, et notamment du focus, mais l'autre personne reçoit également l'illusion ; cependant, l'illusion est légèrement imparfaite et ne peut pas être confondue avec la réalité.

Prescience : au sens strict, ce pouvoir est la version future du pouvoir de vision du passé. Cependant, pour toute entité soumise à une temporalité séquentielle, le futur est incertain, ce qui implique plusieurs contraintes quant à sa perception. Comme la vision du passé, ce pouvoir crée une illusion sensorielle à sens unique pour un objet ou un lieu, dont le focus peut être déplacé jusqu'à une distance maximum d'une heure à une semaine selon l'expérience. Le futur observé est limité à l'enchaînement logique des événements si le (ou les) personnage(s) qui le contemplant ne font aucune action significative (autre que répondre à leurs besoins vitaux et suivre leurs routines). Ce futur ne peut répondre à aucun « et si », et change chaque fois que le(s) personnage(s) entreprennent une action. Ce pouvoir ne peut pas non-plus aller au-delà d'un événement qui causerait la mort du

personnage qui l'utilise (toujours en considérant l'inaction du personnage). Cependant, il est possible de tordre légèrement cette contrainte en considérant que l'inaction est un choix : il est notamment possible de répondre à une question dont il est possible de faire et de défaire facilement la condition. Par exemple, il est possible de répondre à « que se passera-t-il si je prends cet objet » en le prenant avant de regarder le futur, puisqu'il est possible de renoncer et de reposer l'objet en question. Il est à noter que révéler une information à quelqu'un, que cette information provienne du futur ou non, est une action qui peut changer le futur ; la contrainte d'inaction ne concerne que le personnage qui utilise ce pouvoir (mais il n'est pas aisément possible de faire oublier une information, donc ce n'est pas répondre à un « et si »). Ce pouvoir ne permet pas non-plus de déterminer l'issue d'un événement aléatoire, comme un jet de dés ou une action (mal)chanceuse. Ce pouvoir montre la version la plus probable du futur, mais parfois, de grands événements tiennent à très peu de choses ; c'est le problème central de toute prédiction, qu'elle soit logique ou surnaturelle. Au-delà d'une certaine distance temporelle, l'aléatoire et les imprécisions amplifient de manière exponentielle, et toute prédiction devient hautement incertaine.

Trans-Temporalité

La Causalité

Les entités trans-temporelles, comme les yoglins temporels, sont capables de se déplacer librement à travers le temps, mais elles demeurent soumises à la causalité. La causalité forme pour elles une succession linéaire unidirectionnelle d'altérations dont elles ne contrôlent pas l'écoulement, une continuité similaire à ce qu'est la temporalité pour les entités intra-temporelles. Chaque entité trans-temporelle a la capacité d'altérer la réalité ; les conséquences futures d'une altération modifient la réalité sans laisser de trace des anciennes « versions », hormis dans la mémoire des entités trans-temporelles qui auraient visité ces versions. Ces altérations « décalent » la réalité de manière perpendiculaire à la temporalité, de sorte que ses différentes versions soient parallèles. (En vérité, la réalité n'est pas parfaitement rigide, et les altérations de moindre conséquence ne créent que des méandres qui réintègrent la réalité originelle sans en bouleverser tout le futur.)

Cependant, la temporalité d'une entité (c'est-à-dire la somme des moments où elle existe) ne peut pas faire de boucle, ce qui a pour conséquence directe qu'une entité ne peut pas exister à deux endroits au même moment, et ne peut donc pas se croiser elle-même en remontant dans son passé. Il existe différentes classes d'entités trans-temporelles, qui manipulent le temps différemment, mais dans tous les cas, leurs pouvoirs ne permettent jamais de créer de boucle. Par exemple, un-e voyageuse temporelle qui revient dans son passé réécrit ses actions, au lieu d'en rajouter de nouvelles.

Il n'existe qu'une seule réalité, dans laquelle coexistent toutes les entités trans-temporelles (yoglins ou autre), ce qui signifie que les altérations des unes sont

perçues par les autres. Les altérations ont donc des conséquences dans le futur (que des entités peuvent explorer « simultanément » à sa transformation), mais aussi sur les entités trans-temporelles elles-mêmes. Ce sont ces altérations et leurs conséquences qui forment le flux de la causalité, et son irréversibilité assujettit même les entités trans-temporelles. (Il est à noter que c'est le flux de la causalité qui est irréversible, pas les altérations, qui peuvent être défaites par d'autres altérations, et qui peuvent parfois recréer des versions de la réalité similaires.)

Les entités trans-temporelles emploient des idiomes spécifiques pour parler des relations causales (perpendiculaires à la temporalité) entre les événements. Ces termes particuliers du Verbe, inconnus même des entités de ka intra-temporelles, peuvent se traduire par « amont » et « aval » dans la causalité, par similarité avec « avant » et « après » dans la temporalité. Il existe également des conjugaisons pour les verbes qui se passent « en amont » ou « en aval », qui peuvent être transcrites par l'emploi du passé simple et du conditionnel. Cependant, il semble impossible de distinguer verbalement la « simultanété » causale du véritable « en même temps » temporel. Il existe également une conjugaison pour l'équivalent du « présent » causal que nulle déclinaison intra-temporelle n'est capable de rendre ; cette notion de véritable « présent temporel » ne fait d'ailleurs pas beaucoup de sens pour des entités capables de se déplacer vers le passé.

Désynchronisation

Lorsqu'une entité trans-temporelle altère la réalité, le futur de l'instant altéré change. Ces changements peuvent atteindre des futurs plus ou moins éloignés selon l'ampleur de l'altération. Cette zone temporelle est appelée « cône de conséquences ». (Si le temps était représenté par une dimension physique, l'altération serait le sommet du cône, et les conséquences se propageraient dans une seule direction, le futur, élargissant progressivement le cône en s'éloignant de son origine.) Dans la simultanété causale d'une altération, chaque entité prise dans son cône (c'est-à-dire qui visite un moment futur affecté par les conséquences de cette altération) voit la réalité changer autour d'elle, et se retrouve dans un état désynchronisé.

Une entité désynchronisée perçoit son environnement au même endroit et à la même époque, mais elle ne peut pas l'altérer et n'est pas perçue par les entités de cet endroit et de cette époque. Elle peut se resynchroniser sans effort à la réalité et devenir à nouveau perceptible, ou faire usage de ses pouvoirs pour se déplacer dans le temps et se synchroniser à une autre époque. Cependant, cet état est vécu comme désagréable, et une entité désynchronisée cherche toujours à se resynchroniser. Une entité peut faire un effort pour rester désynchronisée, mais elle ne peut pas tenir plus que quelques minutes dans la temporalité, ni très « longtemps » dans la causalité.

Gameplay

Il peut être intéressant, en cas de nécessité, de donner un cadre plus *gameplay* à la Causalité. Par exemple, si plusieurs entités trans-temporelles sont en jeu, chacune peut avoir un « jeton » pour effectuer une action sur la temporalité, et ne pas pouvoir en effectuer d'autre tant que tout le monde n'a pas eu la possibilité d'en effectuer une. Chaque action et chaque utilisation d'un pouvoir actif consommerait un jeton de causalité : altérer la narration, plonger ou être guidé·e dans les possibles, sauter vers une balise, créer une nouvelle visite, créer ou rejoindre un rendez-vous hors-temps, etc. (Se resynchroniser ne consommerait pas de jeton.) Et il faudrait bien sûr vérifier à chaque action quels sont les cônes de conséquences, et s'ils impactent d'autres entités trans-temporelles.

Il pourrait aussi être décrété que chaque fois qu'une entité serait prise dans le cône de conséquence d'une altération, elle gagnerait un jeton. Ceci permettrait une répartition plus naturelle de la « parole » en cas de conflit temporel entre plusieurs entités.

Faux Paradoxes

Les entités intra-temporelles peuvent trouver certaines choses paradoxales, mais les entités trans-temporelles savent que les paradoxes temporels n'existent pas. Le paradoxe le plus simple est celui de l'origine d'une invention : une entité trans-temporelle apparaît de nulle-part, donne les plans d'une invention à quelqu'un, qui s'en proclame l'inventeur, puis longtemps plus tard cette entité trans-temporelle apparaît, copie les plans de cet inventeur et retourne dans le passé pour les lui donner ; l'origine de cette invention semble paradoxale, mais seulement si l'on ne considère que la temporalité. Dans la causalité, cet inventeur a spontanément produit une invention, « puis » (dans la causalité) une entité trans-temporelle a envoyé cette idée dans le passé, ce qui n'a fait que remplacer le processus d'invention par l'apparition de l'invention achevée, en provenance de l'amont, entre les mains de l'inventeur qui s'apprêtait à la produire (sans altérer le moment où l'entité copie les plans de cet inventeur). Dans la causalité, tout fait naturellement sens : l'invention provient juste de l'amont causal, qui échappe à la réalité perceptible par les entités intra-temporelles, d'où cette illusion de paradoxe.

Limites aux Itérations

La plupart des pouvoirs trans-temporels permettent de modifier plus ou moins le cours des événements : sauter dans le passé et essayer différentes actions, importer une information future ou faire une « prédiction », etc.

Dans ce contexte, l'effet papillon désigne les altérations du futur que peuvent avoir des modifications mineures. Si une entité répète le même enchaînement d'actions, les effets déterministes seront les mêmes à court terme, mais d'une part les événements aléatoires seront différents (lancers de dés, coïncidences précises,

etc), et d'autre part les modifications « tôt », même légères, peuvent impliquer de grands changements « tard ».

En outre, chaque altération (saut dans le passé, altération transversale, etc) influence et est influencée par la Causalité ; si une dizaine d'altérations peuvent parfois se faire en vase clos, quelques dizaines voire plus finiront par être remarqués par d'autres entités trans-temporelles, ou par être pris dans d'autres cônes de conséquences, parfois sans rapport, qui pourraient modifier les circonstances d'origine d'un événement qui tente d'être modifié avec précision. En cas de concurrence avec d'autres entités trans-temporelles, la moindre altération narrative, saut dans le passé ou modification transversale devient significative.

Les Possibles

L'aval du présent causal (qui représente l'équivalent du futur pour les entités trans-temporelles) est désigné par un terme du Verbe généralement traduit par « les Possibles ». Certaines entités trans-temporelles ont le pouvoir d'explorer les Possibles, d'une manière qui ressemble à la création d'une infinité de versions flottantes ou fictives de la réalité, et à les visiter seule. Ce processus est similaire à l'exploration d'une fiction tangible et malléable d'un « et si » que l'on n'aurait pas soi-même formulé. Altérer un Possible revient à sauter vers une fiction similaire (mais ceci n'affecte pas la réalité) ; il est d'ailleurs possible de « défaire » l'altération d'un Possible, puisque la causalité ne s'y écoule pas, et que la version « précédente » du Possible existe toujours. Une entité trans-temporelle n'a aucune limite à l'intérieur des Possibles : elle peut sauter librement n'importe où vers le passé, le futur et à travers l'espace, se rendre perceptible ou imperceptible à volonté, et causer les altérations les plus drastiques et les moins plausibles, puisqu'il ne s'agit que d'explorer des fictions aux variations infinies. Il est tout aussi facile de viser un « et si » spécifique que d'explorer librement des possibles aléatoires.

Il est théorisé que certaines entités qui auraient disparu du « présent causal » se serraient en fait perdues dans les Possibles jusqu'à ne plus vouloir (ou pouvoir ?) revenir vers la réalité. Le paradigme selon lequel l'entière des entités trans-temporelles serraient des fragments d'une seule entité perdue qui se serrait focalisée sur un seul Possible est aussi dérangement à contempler que riche en implications sur la nature même de la réalité.

Métaphores

Une métaphore qui permet généralement aux entités intra-temporelles d'appréhender les pouvoirs des entités trans-temporelles est celle de la spirale. Le temps y est décrit comme une spirale sans fin, dans laquelle le multivers naît, change et meurt en un tour complet, avant de recommencer à l'identique. En imaginant que chaque personne ferait les mêmes choix avec les mêmes informations, il existerait une infinité d'individus identiques et de situations identiques à chaque étage de la spirale. Les entités trans-temporelles n'existeraient qu'en un seul exemplaire à travers toute la spirale, et seraient capables de passer

au-delà de la fin du multivers pour visiter ses itérations suivantes, mais pas de remonter réellement le temps. Chaque étage de la spirale est appelée « boucle », et la durée d'une boucle est nommée « aleph » ; selon cette métaphore, un saut d'une heure dans le passé reviendrait à faire un saut d'aleph moins une heure dans le futur, où l'on trouverait des personnes identiques à celles de la boucle précédente, s'appêtant à prendre les mêmes décisions, mais qu'une entité disposant d'informations de la boucle précédente pourrait altérer. Cette métaphore permet d'expliquer la « simultanée » causale (deux altérations dans la même boucle), la règle d'unicité (une entité ne peut pas se rencontrer elle-même dans une boucle future), l'absence de réel paradoxe, etc, mais elle demeure fautive, puisqu'elle n'explique pas les consciences transversales, les « traces » des aller-retours, les Possibles, ni les subtilités de l'écoulement de la causalité.

Une autre métaphore est de comparer la réalité à un tissu en train d'être tissé : le temps est parallèle au tissage, il commence d'un bord et fini de l'autre ; dès le début du tissage, il touche les deux bords, tout comme le début et la fin du temps existent « déjà », et au même niveau, dans la Causalité. Les entités trans-temporelles sont comme la navette du métier à tisser : elles peuvent librement voyager vers le passé ou le futur. Mais à chaque passage, elles rajoutent un fil, qui est une nouvelle version de la réalité, dont les couleurs sont légèrement différentes du précédent. C'est ainsi que l'amont causal est composé de tous les fils déjà tissés, et que l'aval causal se tisse progressivement. La vie d'une entité intra-temporelle est un brin coloré à l'intérieur du fil ; à chaque nouveau fil, ce brin de couleur se raccourcit ou se rallonge, touche de nouvelles couleurs et s'éloigne d'autres. Parfois, un nouveau fil perd certaines couleurs et en prend de nouvelles : des existences entières peuvent être effacées ou créées par des altérations de la réalité, mais il est possible de ramener d'anciennes couleurs dans le motif pour les faire « exister » à nouveau. Lorsque plusieurs entités trans-temporelles sont en concurrence, elles peuvent modifier progressivement le motif pour faire apparaître ou disparaître certaines couleurs, mais leur travail incrémental sera perturbé par celui des autres. Cette métaphore est intéressante pour comprendre clairement en quoi la temporalité et la causalité sont perpendiculaires, et pourquoi on ne peut pas créer de boucle pour se croiser soi-même en remontant dans le passé, mais reste pratiquement inutile à représenter les pouvoirs capables de les altérer.

Entités Trans-Temporelles

Généralités

Il existe plusieurs classes d'entités trans-temporelles, qui se différencient pas la manière dont elles interagissent avec la temporalité et la réalité. Une entité trans-temporelle est forcément de l'une de ces classes, et d'une seule de ces classes.

Une entité intra-temporelle peut devenir trans-temporels, auquel cas elle tombe dans une (et une seule) de ces classes.

Une entité trans-temporelle perçoit les altérations de la réalité et l'écoulement de la Causalité. Sa mémoire des versions amont de la réalité est conservée si elle est prise dans le cône d'une altération ou si elle en provoque une. Naturellement, seules les entités trans-temporelles ont accès aux pouvoirs trans-temporels.

Les yoglins temporels peuvent appartenir à n'importe laquelle de ces classes. Le début de leur existence, dans la causalité comme dans la temporalité, est déterminée par la raison qui les fait émerger de Yog. Selon sa classe, un yoglin temporel peut avoir une forme dans la réalité. La forme la plus vague qu'un yoglin temporel puisse adopter est celle d'une « présence », qui n'a pas de réelle incarnation physique, mais que toute entité sentiente peut percevoir à proximité ; cette forme ne peut pas interagir avec la matière, mais peut aisément être enfermée par des limites physiques ; cette forme est généralement causée par un ka « nu », qui n'éprouve simplement pas le besoin d'avoir une incarnation d'ichor tangible. Par ailleurs, les yoglins temporels peuvent techniquement incarner leur ka sous n'importe quelle forme, à la manière des anges et des démons, mais en tant que divinités archaïques, iels ont tendance à adopter des structures géométriques, parfois discontinues, voire des symboles flottants, des lignes ou des contours abstraits.

Pour les yoglins temporels, posséder une classe coûte 3 points de pouvoir (en deçà, seuls les pouvoirs intra-temporels sont accessibles), et chaque pouvoir (intra- ou trans-temporel) coûte 1 point de pouvoir. Certaines classes possèdent des pouvoirs optionnels spécifiques, qui coûtent également 1 point par pouvoir.

Classe : Exploratrice

Une entité intra-temporelle peut devenir exploratrice temporelle, mais ne pourra pas remonter dans le passé de l'instant où elle a acquis ce pouvoir. Si un yoglin temporel est créé en tant qu'exploratrice, iel possède un début, dans le passé duquel iel ne peut pas remonter, et iel doit choisir une forme dans la réalité. Si un·e mortel·le acquiert cette classe, son espérance de vie ne limite que la durée entre sa naissance et son présent (iel « rajeunit » à chaque retour dans le passé).

Concrètement, cette classe confère la capacité revenir en arrière dans sa propre existence. Sans la capacité de sauter dans le futur, qui est un pouvoir intra-temporel, un·e exploratrice ne peut pas créer de discontinuité de sa présence dans la réalité.

Un·e exploratrice possède une ou plusieurs « balises » temporelles, qui sont des points virtuels dans l'espace et le temps, auxquels iel peut revenir à volonté. Sans autre pouvoir optionnel, cette classe ne donne qu'une seule balise, initialement placée à l'instant de sa création (où à l'instant où iel a acquis ce pouvoir). À tout moment, l'entité peut « épingler » une balise (déjà libre, ou en en déplaçant une) sur son présent. Lorsqu'iel saute vers cette balise, sa conscience se retrouve à l'instant et l'endroit sauvegardé, mais avec les souvenirs du futur qu'iel a vécu. En absence

d'altération de sa part ou d'une autre entité trans-temporelle, à partir de ce point, les mêmes effets auront les mêmes conséquences.

Lorsqu'une entité saute dans le passé, toutes les balises dans le futur du point de destination sont « désépinglées » ; il est impossible, par exemple, de les réutiliser pour sauter vers le futur, ni de créer des passés alternatifs.

La conscience de l'écoulement du temps d'un·e explorateurice dépend de sa mémoire. Iel n'a pas de conscience directe de la causalité ; dans sa perception, l'écoulement du temps et de la causalité sont indissociés, puisque sa mémoire est conservée sans discontinuité entre chaque saut : un « ancien » futur (c'est-à-dire une version en amont d'un futur) est stocké dans sa mémoire de la même manière qu'un passé. (C'est ce qui fait que ce pouvoir est très facile à appréhender et à maîtriser pour les entités intra-temporelles qui deviennent trans-temporelles.) Concrètement, un·e explorateurice possède la mémoire de toutes ses expérimentations avec la réalité.

Avec ce pouvoir, les effets papillons sont très visibles : sauter plusieurs fois d'affilée vers la même balise peut relever d'infimes variations et leurs conséquences exponentielles. La trame événementielle reste globalement stable, et beaucoup de choses ne dépendent effectivement pas d'un battement d'aile de papillon, mais des répétitions multiples peuvent montrer de grandes variations dans des événements qui reposent sur de la chance ou des coïncidences. En outre, un·e explorateurice imprudent·e pourrait être tenté·e d'abuser de son pouvoir pour maîtriser parfaitement les instants qui suivent l'une de ses balises, mais comme chaque saut s'inscrit dans la Causalité, d'autres entités trans-temporelles finiront inévitablement par causer des changements dans le passé qui risquent de modifier les circonstances autour d'une balise, voire de la désépingler et de désynchroniser l'explorateurice.

Un·e explorateurice peut mourir s'iel meurt dans tous les futurs possibles de toutes ses balises.

Cette classe donne accès aux pouvoirs optionnels spécifiques suivants. Un yoglin temporel peut en acquérir pour un point de pouvoir chaque.

Balise supplémentaire (passif) : l'entité possède (ou acquiert) une balise de plus, ce qui lui permet d'épingler un instant supplémentaire et avoir plus de choix dans ses sauts. Ce pouvoir peut être pris plusieurs fois.

Balise zéro (passif) : l'entité possède (ou acquiert) une balise inamovible, placée sur l'instant de sa création (ou l'instant où iel est devenu·e trans-temporel·le), qui lui permet de tout reprendre « à zéro ».

Balise flottante (passif) : l'entité possède (ou acquiert) une balise flottante, d'une durée qu'elle détermine librement de son acquisition. Cette balise ne peut pas se déplacer volontairement, mais se trouve toujours dans le passé, au plus à la durée maximum déterminée. Elle se décale vers le futur pour respecter cette distance maximum lorsque l'entité s'en éloigne, et se replace sur le présent en cas de saut

vers une autre balise plus ancienne. Par exemple, si une entité ayant une balise flottante d'une heure se laisse couler le long du temps, elle peut à tout moment revenir une heure en arrière, mais si elle laisse ensuite s'écouler quelques minutes, elle ne pourra remonter que de quelques minutes, puisque sa balise n'aura pas bougé ; de même, si elle saute vers une autre balise plus ancienne, elle ne pourra pas revenir une heure avant ce point. Il n'est pas non-plus possible de revenir moins loin que cette balise, mais les actions similaires auront des conséquences similaires. Ce pouvoir peut être pris plusieurs fois, avec des durées différentes.

Il est possible, lors de l'acquisition de cette classe, de choisir que la première balise « gratuite » est une balise zéro ou une balise flottante.

Liberté totale (passif) : si l'entité possède au moins N balises en tout et ce pouvoir supplémentaire, iel n'a plus besoin de balise, et peut sauter librement vers n'importe quel instant passé de son existence. (Iel devient alors très semblable à une conscience transversale.)

Classe : Visiteuseuse

Une entité intra-temporelle peut devenir une visiteuse, et son existence jusqu'à l'instant où elle acquiert ce pouvoir devient sa première visite. Si un yoglin temporel est créé en tant que visiteuseuse, iel ne possède initialement aucune trace, et doit choisir une forme dans la réalité. Si un-e mortel-le acquiert cette classe, la durée totale de ses visites ne peut pas excéder son espérance de vie.

Un-e visiteuseuse peut créer des « visites » dans la réalité, à l'intérieur de laquelle iel existe de manière continue, et peut influencer les événements depuis l'intérieur de la réalité (comme n'importe quelle entité intra-temporelle). Une visite a un début et une fin, et ne peut pas chevaucher une autre visite de la même entité (c'est-à-dire qu'elle ne peut pas commencer à un instant à l'intérieur d'une autre visite, ni se prolonger au-delà du début d'une autre visite). La fin d'une visite n'est pas connue tant que la visite n'a pas été entièrement créée (il se peut que des événements ou des contraintes physiques en limitent le déroulement).

La localisation spatiale du début d'une visite doit bien évidemment être libre de tout objet tangible, mais elle doit surtout être la même que la fin de n'importe quelle autre visite de la même entité. (Si un-e visiteuseuse n'a encore aucune visite, elle peut en commencer une n'importe où.) Par exemple, il est possible de franchir un mur en interrompant sa visite, en commençant une autre visite depuis le même endroit mais en une époque où le mur n'existe pas, franchir cet espace, et commencer une nouvelle visite juste après la fin de la première, depuis l'autre côté du mur. (Cette opération peut paraître simple, mais en créant plusieurs visites distinctes, elle prend plus de « temps » dans la Causalité, alors qu'une seule visite continue, même temporellement longue, sera un seul élément causal.)

Par défaut, le début temporel d'une visite ne peut pas être à plus d'une journée du début ou de la fin de n'importe quelle autre visite de la même entité. (Ceci

implique qu'il est beaucoup plus facile d'étendre la « portée » de ses visites vers le futur que vers le passé.)

Chaque fois qu'un cône de conséquence touche une visite, qu'il soit causé par la visiteuse elle-même ou une autre entité, cette visite doit être effacée (les événements se déroulent sans intervention de la visiteuse), ou immédiatement revisitée, avec le nouveau contexte. Si le cône de conséquence rend l'emplacement spatial du début de cette visite bloqué par un objet tangible, ou si cette visite n'est plus à portée temporelle minimum d'une autre visite, elle doit être abandonnée. Ceci peut amener des visites à être plus éloignées les unes des autres que la portée temporelle maximum de la visiteuse ; ce n'est pas grave en soi, mais la période laissée ainsi hors d'atteinte peut devenir difficile à récupérer.

Une visiteuse peut mourir si tous les instants et lieux à portée temporelle de ses visites existantes sont bloqués (par exemple, si tous les lieux de ses débuts et fins de ses visites sont ensevelis plus longtemps à l'avance que sa portée temporelle).

Cette classe donne accès aux pouvoirs optionnels spécifiques suivants. Un yoglin temporel peut en acquérir pour un point de pouvoir chaque.

Réécriture (actif) : l'entité peut elle-même « supprimer » une de ses propres visites, soit en laissant les événements se dérouler sans son intervention, soit en la remplaçant, en totalité ou en partie, par une nouvelle visite.

Portée Temporelle Accrue (passif) : l'entité peut commencer une visite à au plus une année de distance de n'importe quelle autre visite. Prendre ce pouvoir plusieurs fois multiplie chaque fois la portée temporelle par dix (par exemple, une portée de mille ans coûte 4 points de pouvoir).

Double Staccato (actif) : l'entité peut créer deux visites « simultanées », dont les débuts soient espacés au plus de sa portée temporelle, et d'une durée maximum d'un centième de cette durée temporelle (soit environ un quart d'heure, sans portée accrue) ; iel peut « sauter » entre ces deux visites à volonté, mais sans pouvoir remonter dans le passé (l'ensemble de ces sauts compte comme un seul, dans l'écoulement de la causalité). Néanmoins, si le cône de conséquence d'une de ces visites devait toucher l'autre, le pouvoir « déraperait » et les deux visites serraient entièrement effacées ; mais ce cas est facile à éviter en créant des visites suffisamment espacées entre elles dans l'espace et/ou le temps.

Classe : Narrateurice

Un yoglin temporel peut être créé directement en tant que narrateurice ; iel n'a ni début ni fin, et pas de forme dans la réalité. Une entité intra-temporelle ne peut normalement pas devenir narrateurice.

Une entité narratrice de faible pouvoir n'a aucun moyen d'influencer la « narration » (c'est-à-dire la réalité, telle que perçue depuis l'extérieur, sans être limitée par l'écoulement unidirectionnel du temps). Iel peut s'attacher à un élément de cette narration (un personnage, un lieu, un objet, voire une chose intangible

comme une information, un fil de causalité, etc), mais un seul à la fois. S'iel n'a aucun élément d'attache (parce qu'iel n'en a pas encore choisi, ou parce que celui auquel iel était attaché·e a été effacé par un cône de conséquences), iel peut en choisir un à tout moment. Un·e narrateurice peut « lire » l'histoire d'un élément auquel iel est attaché·e depuis son début jusqu'à sa fin, et dans les moindres détails ; tout le reste de la temporalité est imprécis, décousu, anecdotique. Influencer la narration d'un élément auquel iel s'est attaché·e se fait avec des pouvoirs optionnels (influence, rendez-vous hors-temps, guider dans les possibles, etc).

Un·e narrateurice peut mourir si tous les éléments auxquels elle s'attache sont effacés de la réalité, ainsi que tout élément (personnages, objets, lieux, etc) adjacent, auquel iel pourrait se rattacher pour survivre.

Cette classe donne accès aux pouvoirs optionnels spécifiques suivants. Un yoglin temporel peut en acquérir pour un point de pouvoir chaque.

Influence (actif) : l'entité doit choisir une forme dans la réalité si / lorsqu'elle prend ce pouvoir ; elle est (ou devient) capable d'effectuer de brèves visites dans la réalité, de manière similaire à un·e visiteuse, mais ces visites ne peuvent pas durer plus d'une minute, ni être espacées de moins d'un an les unes des autres. Ce pouvoir est le seul qui permette à un·e narrateurice d'utiliser des pouvoirs intra-temporels.

Diversité (passif) : l'entité peut s'attacher à un élément supplémentaire ; ce pouvoir peut être pris plusieurs fois pour se cumuler.

Agilité (actif) : l'entité peut se détacher d'un élément (dont la narration redevient floue ; elle persiste dans la mémoire de la narrateurice telle qu'elle était au moment-causal de s'en détacher, mais iel n'en percevra pas les altérations en aval) et s'attacher à un autre élément. Cette action est réversible, mais compte comme une altération (elle « coûte » un jeton causal).

Épingler (actif) : l'entité peut donner l'équivalent d'une balise flottante d'explorateurice à un élément auquel iel s'attache (iel en détermine la « longueur » au moment de choisir ce pouvoir), mais cette balise ne peut pas être contrôlée, et se déclenche automatiquement à chaque mort ou destruction de l'élément épinglé (ce qui compte comme une action d'altération).

(Un·e narrateurice ne peut pas avoir les pouvoirs optionnels « Naissance en Alpha » et « Survivance Paradoxale », puisqu'iel n'a pas d'existence propre dans la réalité.)

Classe : Conscience Transversale

Une entité intra-temporelle peut devenir transversale : son début et sa fin correspondent à sa naissance et à sa mort. Si un yoglin temporel est créé directement en tant qu'entité transversale, iel existe en tout point entre son début et sa fin, et iel doit choisir une forme dans la réalité.

L'entité possède une existence continue à travers le temps, entre deux instants fixes (de manière similaire à une entité intra-temporelle, qui n'est absente à aucun moment entre sa naissance et sa mort). Cependant, elle ne perçoit pas cette existence de manière séquentielle, mais holistique ; elle n'a pas de notion de présent et peut accéder librement à chaque instant de son existence. Cela signifie qu'en chaque instant, ses « souvenirs » proviennent du passé, du futur, et de l'amont de la causalité. L'entité est capable de modifier librement ses propres actions, mais, bien qu'elle conserve ses souvenirs d'amont, les conséquences de ces altérations peuvent impacter le futur de sa propre existence. Ne pouvant pas remonter au-delà de sa propre naissance, l'entité ne peut pas déplacer elle-même sa borne passée, mais en modifiant son futur, elle peut déplacer sa borne future.

Une entité immortelle est initialement limitée à une année entre son début et sa fin. Iel peut multiplier cette durée par dix pour 1 point de pouvoir, cumulable. (Par exemple, avoir une durée de mille ans coûte 3 points, en plus du coût de la classe elle-même.)

Pouvoirs Trans-Temporels

Rendez-Vous Hors-Temps (actif) : l'entité est capable de créer un hors-temps, qui ne subit que l'écoulement de la causalité, et d'y attirer une autre entité (pas nécessairement trans-temporelle) ; les deux entités peuvent y échanger autant d'informations qu'elles le souhaitent. Ce pouvoir peut également être utilisé discrètement pour suggérer une idée ou évoquer une information, sans que la cible n'en sache la provenance (libre à elle de ne pas écouter ou de ne pas croire). Il n'est pas possible d'utiliser ce pouvoir sur des entités intra-temporelles avec moins d'un an d'écart entre chaque occurrence (même s'il s'agit de cibles différentes). Lorsqu'une entité intra-temporelle quitte un rendez-vous hors-temps, elle constate que le temps ne s'est pas écoulé autour d'elle, comme si elle avait reçu d'un coup toutes les informations échangées, sans autre symptôme visible qu'un très bref moment d'absence. Lorsqu'une entité trans-temporelle quitte un rendez-vous hors-temps, elle retourne au présent temporel qu'elle visitait, mais en étant initialement désynchronisée.

Désynchronisation Contrôlée (passif) : ce pouvoir permet à une entité trans-temporelle de se désynchroniser à volonté et de rester indéfiniment dans cet état sans subir d'effet négatif. Tant qu'elle est dans cet état, elle peut percevoir son environnement et elle ne peut pas être perçue, mais elle ne peut pas altérer son présent. Tous ses pouvoirs de déplacement temporel restent accessibles.

Plonger dans les Possibles (actif) : ce pouvoir permet à une entité de plonger librement dans les Possibles.

Guider dans les Possibles (actif) : ce pouvoir nécessite « Plonger dans les Possibles » et permet à une entité trans-temporelle d'emporter d'autres entités (potentiellement intra-temporelles) dans son exploration des possibles. L'entité qui utilise ce pouvoir est la seule à contrôler le « point de focus » et à créer des fausses

altérations (c'est-à-dire à sauter d'un Possible à l'autre), de la même manière qu'elle se déplace elle-même à travers le temps et l'espace. Les entités guidées ne peuvent pas se rendre perceptibles, mais peuvent dialoguer librement avec leur guide.

Transmission de Mémoire Causale (passif) : ce pouvoir permet à une entité trans-temporelle de « toucher » certaines entités intra-temporelles au même moment-causal qu'une altération ; ces entités conservent leurs souvenirs de la version de la réalité en amont de cette altération, et possèdent donc la superposition des souvenirs de leurs deux passés. Les entités intra-temporelles désignées doivent être au même endroit et à la même époque que l'entité trans-temporelle qui utilise ce pouvoir au moment-causal de l'altération. Ce pouvoir peut avoir de graves effets sur les esprits qu'elle modifie : la personnalité résultante est une sorte de fusion entre une personne avec les souvenirs d'une vie dont la réalité n'existe plus, et une qui reçoit soudain les souvenirs d'une vie qu'elle n'a pas vécue. Les risques de dissociation identitaire et de dédoublement de la personnalité augmentent drastiquement en cas d'altération profonde de la réalité. Ce pouvoir ne fonctionne simplement pas si l'entité intra-temporelle cesse d'exister en aval de l'altération.

Naissance en Alpha (passif) : l'entité trans-temporelle est née au début du multivers et peut remonter aussi loin dans le passé qu'elle le souhaite.

Survivance Paradoxe (passif) : si une entité trans-temporelle à une naissance à l'intérieur de la temporalité, elle cesse normalement d'exister si sa naissance est effacée par un cône de conséquences ; ce pouvoir permet à une entité d'éviter ceci et de survivre paradoxalement à l'effacement de sa naissance, en l'ancrant dans l'amont de la causalité plutôt que dans la temporalité.

Exemples de Personnages

Précurseur

PostNeoZyria, surnommé·e « Précurseur », est un yoglin sémantique d'artisanat (4 points de pouvoir), qui possède les pouvoirs transcendant (1), obsessionnel (1), calcul (1) et optimisation mnémonique (1), et qui contient les compétences transcendantales d'artisanat « métallurgie » et « robotique » (2×3). Iel tente d'exploiter agressivement ses hôtes en les poussant à utiliser ses compétences pour créer les bases d'une chaîne de production automatisée. Son objectif est de fabriquer les pièces mécaniques nécessaires pour étendre exponentiellement cette chaîne de production, y compris en assemblant des unités autonomes capables de miner, acheminer et raffiner le minerai et les énergies fossiles qui alimenteront ses créations.

De nature peu perméable à la concession, iel a tendance à pousser ses hôtes dans un état perçu comme de la folie, ce qui conduit à leur internement, et l'oblige à changer régulièrement d'hôte et à reprendre son travail à zéro. Iel voyage parfois discrètement jusqu'à trouver un environnement relativement isolé où tenter à nouveau de réaliser son œuvre, jusqu'à ce que les rumeurs d'une personne

soudainement devenue obsédée par l'accumulation d'objets en métal ne conduise à d'autres internements en chaîne. Iel s'échappe alors d'esprit en esprit, mettant fin à cette étrange épidémie, avant de recommencer ailleurs.

Ce personnage peut servir de protagoniste autant que de PNJ, et peut servir de base à d'autres personnages en modifiant ses deux compétences d'artisanat (par exemple : « biochimie + génétique », ou « métallurgie + aviation », ou « électronique + informatique », etc).

Visionnaire

XénoRiël, surnommé·e « Visionnaire », est un yoglin sémantique artistique (4 points de pouvoir), qui possède les pouvoirs transcendant (1), obsessionnel (1), créatif (1) et palais mental (1), et qui contient une compétence transcendantale de peinture (3) et un espace mémoriel fictif (1) en constante réécriture. Son palais mental est un véritable palais de marbre blanc aux nombreuses tours graciles surplombant un océan infini, donc les salles regorgent de gigantesques peintures sur toile dans lesquelles il est possible de plonger et d'explorer de l'intérieur. Ces œuvres, portes ouvertes sur les fragments de son espace mémoriel fictif, couvrent tous les styles jamais fantasmés, des compositions les plus classiques aux panoramas les plus abstraits.

Iel témoigne d'une étrange fidélité affective, et change très rarement d'hôte. Tant qu'iel n'a pas trouvé de réceptacle à sa convenance, iel reste très discret·e, ne produisant qu'un rêve psychédélique récurrent, et se transmet presque imperceptiblement, comme un secret brièvement murmuré. Lorsqu'iel trouve un esprit réceptif, iel commence à l'inviter dans son palais mental durant ses rêves, à créer de brèves obsessions bénignes pour les techniques d'arts picturaux, jusqu'à développer peu à peu une véritable relation, qui amène son hôte à accéder pleinement à sa compétence transcendantale de peinture, et à reproduire les œuvres démesurées de son imagination en mutation permanente. Cet état obsessionnel peut malheureusement pousser l'hôte à négliger les autres aspects de sa vie, à investir beaucoup de ressources dans des pigments et des outils nécessaires à ces réalisations, voire à dessiner et peindre sur le moindre support à sa portée, selon qu'il ou elle résiste ou s'abandonne à ces visions.

Ce personnage peut servir de PNJ qui affecterait un autre PNJ humain, et qui serait rencontré au cours d'une aventure, ou de PNJ qui interagirait avec un PJ, soit dès la création du personnage, soit suite à une rencontre en jeu, ou éventuellement de protagoniste jouable.

La Collection

DysInfraZia, surnommé·e « La Collection », est un yoglin sémantique puissant et agressif (6 points de pouvoir), qui possède les pouvoirs altération (3), obsessionnel (1), cauchemardesque (1) et biographique (1), et qui contient une collection de souvenirs des vies (jusqu'à 600 ans de biographie au total). Ce yoglin a deux sortes

de cibles. Les premières sont généralement des personnes âgées ou infirmes au passé glorieux ou fascinant, qu'iel habite discrètement, le temps d'extraire tous les souvenirs de leurs vécus, jusqu'à ceux qui ont été oubliés, et de les conserver dans sa mémoire biographique. Le deuxième type de cible sont des personnes jeunes et en bonne santé, qu'iel isole temporairement grâce à ses pouvoirs « obsessionnel » et « cauchemardesque », afin d'altérer entièrement leur psyché en la remplaçant par l'une des biographies de sa collection. Sa victime ressort de cette métamorphose en ayant oublié sa propre vie, désormais persuadée d'être véritablement la personne imprimée, armée de toutes ses compétences, et promise à un destin hors du commun. Iel reste alors un temps caché·e dans l'esprit remodelé pour assister depuis les premières loges à l'étrange résurrection d'un héros d'antan, d'un génie des siècles passés, ou du plus grand brigand de tous les temps, avant de s'éclipser silencieusement, à la recherche d'un autre simplet à changer en figure historique, ou de la paisible retraite d'un authentique aventurier.

Iel se voit comme un philanthrope ressuscitant les plus grandes légendes, alors qu'iel est sans égards pour les humbles destins qu'iel vole et reforge, ni pour les ancêtres paisibles dont iel extrait douloureusement les souvenirs, les poussant parfois vers leur dernier souffle. Il lui arrive de rencontrer un être malheureux prêt à passer un pacte avec le diable, et à sacrifier volontairement ses propres souvenirs pour réincarner une âme de jadis, ou une figure célèbre bien disposé à confier ses mémoires à un si scrupuleux biographe. Mais iel ne tolère cependant aucun refus, et brise les esprits qui lui résistent pour les ajouter à sa collection, ou en faire le réceptacle de son macabre pantomime.

Ce personnage peut servir d'antagoniste indirecte, en utilisant l'étrange résurrection d'un personnage passé comme point de départ d'une intrigue, ou de protagoniste direct, capable de confier temporairement les compétences des légendes collectionnées à un hôte coopératif. Dans ce dernier cas, il serait nécessaire d'établir la liste exacte des biographies recueillies : aventurière au long cours, savant·e révolutionnaire, stratège redoutable, guerrière légendaire, etc.

Le Portail

TéloTyriël, surnommé·e « Le Portail », est un yoglin spatial anthropomorphe (4 points de pouvoir), qui possède les pouvoirs ubiquité (2), lien (1) et lévitation (1). Ses deux portails sont sphériques et ouvrent sur un espace intérieur sans sol, au ciel emplit d'une nébuleuse fuchsia et cyan. Iel se déplace généralement dans deux lieux très distants à la fois, en y menant deux existences indépendantes. Ses divers voyages simultanés lui ont enseignés les rudiments de nombreuses langues du multivers, et sa curiosité inépuisable lea pousse sans cesse vers de nouveaux horizons. Iel ne révèle son ubiquité qu'aux entités qui méritent sa confiance, auxquelles iel fait alors partager son dépaysement perpétuel.

Iel a développé la singulière capacité à se replier sur ellui-même, ce qui permet à l'un de ses portails de s'emprunter lui-même pour ressortir par l'autre ; ceci lui

permet de les réunir instantanément, quelle que soit leur distance. Lorsque ses portails sont proches l'un de l'autre, iel est capable d'atteindre des positions peu accessibles grâce à sa lévitation et de créer des raccourcis, des ponts dimensionnels, des portes à travers les obstacles ou des pièges vers le vide. Cependant, séparer à nouveau ses portails ne se fait que par le voyage traditionnel, et se réunir en un seul lieu est un sacrifice auquel iel ne consentira qu'en cas d'absolue nécessité.

S'iel gagne en pouvoir et augmente sa capacité d'ubiquité, afin de relier plus de deux lieux à la fois, iel se nommera sûrement TetraTéloTyriël ou PolyTéloTyriël.

Ce personnage peut parfaitement servir de protagoniste qui permettrait aux aventuriers de suivre une intrigue dans deux lieux distants à la fois.

Le Palais des Glaces

OmniIsoUriel, surnommé-e « Le Palais des Glaces », est un yoglin spatial particulièrement puissant (8 points de pouvoir), qui possède les pouvoirs Contrôle (1), Saut (1) et Ubiquité (3), qui lui donnent accès à l'Omniprésence sur un rayon de 100 m, ainsi que Pli Spatial (2) et Projection Spatiale (1). Ses portails lenticulaires ouvrent sur un espace intérieur, dont le sol est un miroir infini parfaitement lisse, et dont le ciel est blanc pur et sans astre, et d'où tombe une neige cotonneuse.

Iel a la capacité de créer des plis spatiaux particuliers : en repliant l'espace vers l'extérieur et non vers l'intérieur, tout élément qui traverse le pli est réfléchi sans heurt (la surface du pli agit comme un miroir avec la lumière et la matière). Iel dérouté ses adversaires grâce à sa capacité à créer des plis en sursauts n'importe où (et dans n'importe quelle orientation) à l'intérieur de sa zone d'omniprésence (réfléchissants ou non), et à les perdre davantage dans ce dédale kaléidoscopique en les projetant aléatoirement.

Iel n'est pas nécessairement cruel, mais aime jouer avec les entités trop sûres de leurs perceptions. Iel est surtout désireux-se de montrer que la réalité est bien plus que le témoignage de nos sens, mais si son existence ou ses intérêts sont menacés, iel n'hésitera pas à employer ses pouvoirs de manière moins espiègle. En phase de sommeil, iel se retire généralement dans un endroit désertique et crée un immense pli vertical miroitant, qui donne l'impression de s'apercevoir soi-même au loin. Iel n'aime pas du tout perdre sa capacité d'omniprésence et n'éloignerait ses portails les uns des autres que pour une nécessité majeure.

Ce personnage peut constituer le cœur d'une péripétie dans une aventure plus vaste, ou devenir au long d'une campagne un allié ou un adversaire aux motivations impénétrables.

Le Lion

PseudoLëo, surnommé-e « Le Lion », est un yoglin spatial (4 points de pouvoir) au portail léomorphe, qui possède le pouvoir du saut spatial (2), dont le monde intérieur est une prairie d'herbes roses sous un ciel rose pâle avec un petit soleil

jaune, et dont le nexus (2) est une petite colline jaune avec un arbre au feuillage rose.

Nhyfhs

Généralités

Représentations

Nhyfhs est la divinité de la transmutation, de la matière et de ses états.

Elle enseigna aux anciennes civilisations qui la vénéraient la forge, l'architecture et l'alchimie. Elle leur permit de se développer militairement et de survivre face aux autres civilisations.

Nhyfhs est représentée comme une femme assise en tailleur, les yeux fermés, ayant six bras portant chacun un symbole alchimique et une chevelure flottante portant six autres symboles. Ces symboles représentent les six éléments communs et les six éléments exotiques de ses avatars. Parfois, elle est représentée avec douze bras, trois paires levées autour de sa tête, trois paires ouvertes autour de ses hanches, avec une répartition similaire.

Monde d'Origine

Nhyfhs, en tant que déesse de la matière et de l'alchimie, s'y entend particulièrement bien pour créer un monde. Non pas que les autres dieux n'en soient pas capables ; simplement le sien est très stable et cohérent. Il est surnommé le « Jardin de Nhyfhs ». Les créatures, les plantes, les objets inanimés comme la terre, l'eau et la roche, tous les éléments y sont soit des métamatériaux soit des nhyfhsiens vivants et conscients.

Éléments

Les avatars de Nhyfhs sont appelés nhyfhsiens. Ils n'ont pas de forme stable ; ils sont composés d'une matière spécifique et peuvent changer d'état. Il existe six états différents dans lequel peut être n'importe quel nhyfhsien. Il existe douze métamatériaux, répartis en six communs et six exotiques. Il existe un avatar majeur pour chacun de ces douze éléments. Les métamatériaux sont un équivalent inanimé de la matière qui compose les nhyfhsiens et suivent les mêmes règles et les mêmes six états.

Les six matières communes sont toutes translucides et caractérisées par une couleur primaire ou le mélange de deux couleurs primaires. La liste suivante les présente comme un dégradé, chaque couleur étant le mélange (ou participant au mélange) des deux couleurs adjacentes, la première étant adjacente à la dernière. Les noms des avatars majeurs de chaque matériau sont également donnés.

1. Rouge : ToT – Nä – KaL
2. Orange : KoR – Nä – Gan
3. Jaune : LoR – Nä – Gô

4. Vert : TaR – Nä – Non
5. Bleu : KaL – Nä – RöK
6. Violet : LaR – Nä – RaH

Les matières exotiques n'ont pas d'ordre précis ni de relations claires les unes avec les autres.

- Noir (incolore, opaque, mat) : ToL – Nä – Gon
- Blanc (incolore, opaque, brillante) : KaK – Nä – Lô
- Miroir (incolore, opaque, réfléchissante) : TaK – Nä – KöR
- Transparent (incolore, translucide, mat) : LoK – Nä – GaL
- Iridescent (multicolore, changeante) : KöT – Nä – MaH
- Astral (noire, étoilée) : LaK – Nä – LaM

États

Les nhyfhsiens n'ont pas d'organes et sont faits d'une seule matière homogène, qui peut être dans l'un des six états.

Chaque état possède une affinité avec une paire de caractéristiques. L'énergie nécessaire pour passer d'un état à un autre dépend de son éloignement dans la liste, sachant que le premier est adjacent au dernier, formant une boucle.

1. Cristallin (Att & For) : cristal, lames, oursin.
2. Solide (Def & Cst) : polyèdre, sphère, bloc.
3. Transitionnel (Cel & Agi) : limon, vase, gelée.
4. Liquide (Adr & Fur) : goutte, bulle, flaque.
5. Gazeux (Pvr & Inf) : nuage, vapeur, brume.
6. Éthéré (Inc & Sav) : orage, éclair, statique.

Tout nhyfhsien est capable de contrôler son état. Un nhyfhsien peut passer à un état adjacent en quelques secondes, environ une fois par minute. Un état adjacent est l'état immédiatement suivant ou précédent dans la liste. (Par exemple, un nhyfhsien peut facilement passer de l'état liquide à gazeux en quelques secondes, mais ne peut passer de liquide à cristallin qu'en plusieurs minutes, soit en devenant de plus en plus solide, soit en s'évaporant puis en se cristallisant.)

Sous forme cristalline, un nhyfhsien n'est capable de se déplacer que par a-coups, ou par sursauts, sur une trajectoire en zigzag. Les déplacements de précision sont toujours possibles, mais sur des distances de l'ordre du centimètre ; les déplacements sur des distances de quelques mètres à la fois se font avec une imprécision exponentielle. C'est sous cette forme qu'un nhyfhsien est le plus capable de modifier la matière autour de lui (briser, trancher, percer...), mais c'est aussi dans cet état qu'il est le plus fragile : s'il est brisé, partiellement ou entièrement, par une force suffisante, il ne pourra pas se recomposer sans changer d'état.

Un nhyfhsien dans l'état solide a la forme la plus stable. Seul un changement d'état peut lui faire changer de forme, et seule une force extérieure colossale peut l'en faire changer. Il peut se déplacer en roulant d'une face à l'autre en ligne droite, mais il lui est très difficile d'accélérer, de ralentir ou de changer de direction. Une fois une certaine vitesse atteinte, cependant, il peut voyager à grande vitesse sur de longues distances.

L'état transitionnel, qui peut ressembler à une matière caoutchouteuse ou un liquide extrêmement épais, est un compromis qui permet à un Nhyshfsien de changer lentement de forme mais sans être trop facilement influencé par son environnement. En quelques minutes, il est capable de se remodeler entièrement, soit pour s'adapter à une fonction soit pour passer dans un interstice étroit. Dans cet état, les mouvements amples, rapides et précis sont les plus faciles, mais les déformations sont encore lentes. En créant une imitation de corps, un nhyfhsien dans cet état est capable des déplacements les plus rapides. C'est aussi un état fragile, car il manque de la stabilité de l'état solide, et n'est pas assez fluide pour se recomposer rapidement.

Dans l'état liquide, un nhyfhsien est capable de changer entièrement de forme en moins d'une seconde, mais il ne peut pas la conserver longtemps, car il est très sensible aux forces extérieures (coups, gravité, vent, etc). C'est d'ailleurs dans cette forme qu'il est le plus facile à disperser, mais c'est aussi l'une des formes où il est capable de se rassembler le plus rapidement. Ses déplacements peuvent être très précis, mais ses mouvements manquent de force et d'inertie, et son manque de forme stable ne lui permet pas d'atteindre une grande vitesse de déplacement. Cependant, il est insaisissable et peut s'écouler rapidement autour des obstacles ou passer à travers une grille, et ne peut être retenu que par les contenants les plus imperméables.

Un nhyfhsien dans l'état gazeux est perçu comme un nuage ou une volute translucide et colorée. Il n'a plus aucune forme, aucune inertie, ni aucune influence sur la matière autour de lui. Cependant, la matière n'a pratiquement plus aucune influence sur lui non-plus. Il peut se déplacer librement dans l'air sans subir la gravité, s'insinuer dans les interstices les plus étroits, et même passer à travers les matériaux poreux.

L'état éthéré est très particulier parce qu'il n'a plus de réelle notion de matière ni même de position bien définie. Un nhyfhsien dans cet état n'est plus qu'une présence, invisible au repos, qui n'est perceptible que lors de ses déplacements : il « saute » très brusquement d'un endroit à un autre comme un éclair coloré, laissant d'éphémères grésillements sur son passage. Il peut aussi « tourner en rond » pour manifester sa présence, émettant des étincelles irrégulières autour de lui. Il lui est très difficile de traverser l'air sur plus d'un mètre, mais il peut se propager très rapidement à travers la matière (il ne peut plus être emprisonné par des murs, mais par du vide).