

Chapitre VII - LES CRÉATURES

1 - LES CRÉATURES DU MONDE DE HOLOBAR

1.1 - Animaux atriliens

Catoblepas

Il s'agit d'une créature de la taille d'un taureau recouverte d'écailles, vivant dans les zones marécageuses.

Chtivan

Les chtivans sont de grands reptiles aux allures d'autruche déplumée, avec une tête évoquant celle d'une tortue. Leur corps est recouvert d'une peau grise, épaisse et fripée. Pourvus de grandes ailes membraneuses, ils servent de montures volantes aux messagers royaux du Dogobar. Ils demandent encore plus de soin que les chevaux et ne sont jamais utilisés pour de longs voyages. Ils ne peuvent transporter qu'un homme et un minimum de bagages.

Dorgan

Cousins des chtivans, les dorgans sont dépourvus d'ailes. Ils sont plus lents que les chevaux, mais d'une robustesse à toute épreuve. Ils constituent la monture la plus commune du Dogobar. Un dorgan peut transporter sans difficulté deux hommes et un équipement conséquent.

1.2 - Créatures fabuleuses

Dragon

Lors de la Première Guerre Cosmique, les Dieux de l'Ordre furent extrêmement impressionnés par les Grands Vers, champions de la Chthone, créatures gigantesques et ophidiennes qu'ils eurent bien du mal à vaincre.

Ainsi, lors de la Deuxième Guerre Cosmique, les Dieux bons et mauvais de l'Ordre créèrent leurs Dragons en s'inspirant des Grands Vers. Les Dragons bons étaient fins et puissants dans la manipulation de la Magie sauvage, alors que les Dragons mauvais étaient des brutes crachant des liquides ou des gaz toxiques. Ces Dragons, pour la plupart, s'entretenaient au cours de la Deuxième Guerre Cosmique ; c'est de leur progéniture que sont issus les rares dragons que l'on trouve aujourd'hui dans le Monde de Holobar.

Harjat

Ce sont des arbres carnivores qui capturent leurs victimes à l'aide de deux tentacules d'environ 10 m de longueur, et les attirent vers leur tronc pour les dévorer. Ils produisent des fruits qui prennent la forme des têtes de leurs précédentes victimes. Le *harjat* profite généralement de la surprise horrifiée de ceux qui s'approchent de lui pour faire jaillir brusquement ses tentacules (RA 1) et porter la première attaque. Une fois que l'attaque est réussie, le personnage capturé est attiré vers le tronc. Un tentacule est capable de soulever

200 kg (TAI 24) et de les attirer vers le tronc avec un mouvement de 1.

Lamie

Les lamies sont des monstres d'origine néphilique. Elles ont l'aspect de femmes d'une beauté irrésistible, ce dont elles profitent pour attirer à elles les hommes dont elles font leur repas. À défaut de proies fraîches, elles savent aussi se contenter de cadavres ou de charognes, mais seule la consommation de chair humaine fraîche leur permet de maintenir l'illusion et de masquer leurs jambes reptiliennes.

Nymphe

Les nymphes sont des Iwas de la Nation Fée attachés à un lieu particulier du Cosmos, où elles vivent généralement en groupe. Selon le type d'endroit, on parle de :

- Agrostines (champs)
- Alséides (forêts)
- Dryades et hamadryades (arbres)
- Naïades (lacs et ruisseaux)
- Napées (vallées)
- Néréides (mer)
- Océanides (océan)
- Oréades (montagnes)
- Potaméides (fleuves)

Serpent-Dragon

Les serpents-dragons sont les descendants dégénérés des Grands Vers du passé.

Essentiellement aquatiques, ils vivent dans les forêts marécageuses et s'attaquent à tout ce qui passe à leur portée. Certains se risquent parfois dans les fleuves ou les grands lacs atriliens.

1.3 - Races du Monde de Holobar

Les créatures douées de raison se divisent en *races*, selon les divinités qui les ont créées ou auxquelles elles ont fait allégeance, ou selon la Nation d'esprits à laquelle appartiennent leurs ancêtres.

Les races du Monde de Holobar sont classées en RACES SUPÉRIEURES (ayant une âme et un esprit) et en RACES INFÉRIEURES (ayant uniquement un esprit). Les premières sont plutôt liées à l'Ordre, et les dernières à la Chthone.

1.3.1 - les Races Supérieures

Les Races Supérieures, créées par l'Ordre, se divisent entre celles qui ont reçu le Libre Arbitre et qui peuvent ainsi toujours agir à leur guise, et celles liées à une divinité tutélaire.

Les premières sont dites les RACES LIBRES, les dernières les HOMMES-BÊTES, car leur lien avec leur divinité est tellement fort qu'il en a altéré leurs caractéristiques physiques. Jamais un Homme-Bête ne pourra agir contre sa divinité tutélaire, directement ou indirectement

Races Libres

Áds

(en cours de rédaction)

Aršas

(en cours de rédaction)

Hanas

(en cours de rédaction)

Hazars

(en cours de rédaction)

Humains

(en cours de rédaction)

Pygmées

(en cours de rédaction)

Qazims

(en cours de rédaction)

Thamúds

(en cours de rédaction)

Wa'rs

(en cours de rédaction)

Hommes-Bêtes

Centaures

Divinité tutélaire : la déesse Épona

Les Centaures ont le corps d'un cheval, le torse et la tête d'un homme. Ils nomadisent dans les grandes plaines atriliennes, et sont réputés pour leurs prouesses à l'arc et leur caractère sauvage et ombrageux. De tous les Hommes-Bêtes, ils sont les seuls à fréquenter les hommes et à s'entendre avec eux. Ils élèvent de grands troupeaux de chevaux, qu'ils considèrent comme des compagnons plutôt que des animaux domestiques.

Leurs clans comptent une vingtaine d'individus, tous mâles. En effet, personne n'a jamais observé une Centauresse et certains érudits avancent que les chevaux qui les accompagnent servent également à perpétuer l'espèce...

Hommes-Dragons

Il s'agit d'hommes-crocodiles créés par Sebek.

(en cours de rédaction)

Hommes-Éléphants

Divinité tutélaire : le Dieu-Éléphant de Şerendîb

(en cours de rédaction)

Hommes-Hippopotames

Divinité tutélaire : la déesse Tauret

Bien que liés à une déesse dont l'affiliation à l'Ordre est loin d'être avérée, les Hommes-Hippopotames ont toujours combattu du côté de l'Ordre, sans doute à cause de l'ancienne inimitié qui les oppose aux Ilthyides. Comme ces derniers, contre qui ils guerroyaient éternellement, ils vivent dans l'espace sur des bateaux magiques. Ce sont les Hommes-Hippopotames qui ont apporté sur Terra les arbalètes dont se servent les mamelouks.

Hommes-Lions

Divinité tutélaire : la déesse Seḥmet

Les Hommes-Lions ont le corps et la tête d'un lion, plus le buste d'un homme. Ce sont des chasseurs particulièrement redoutables, qui allient l'instinct animal à la cruauté dont savent faire preuve les hommes. De fait, ils tuent souvent par pur plaisir mais sont également connus pour chasser et dévorer des êtres humains. Les Hommes-Lions mènent une existence nomade et se déplacent par familles d'une demi-douzaine d'individus. Certains de ces groupes ont pris goût à la chair humaine et ne cessent de harceler les habitants du versant sud des Montagnes Jaunes. En combat, ils commencent par lancer leur javeline avant de se précipiter au corps à corps.

Hommes-Scorpions

Divinité tutélaire : la déesse Serqet

Ces Hommes-Bêtes ont le corps d'un scorpion, surmonté du buste et de la tête d'un homme. Leur peau a la couleur de l'ébène et certains d'entre eux ont, en lieu et place d'un de leurs bras, une énorme pince. Comme leurs cousins arachnides, leur abdomen est prolongé d'un dard mortel.

Les Hommes-Scorpions évoluent au sein d'une société très hiérarchisée, organisée autour d'une reine-prêtresse reproductrice. Ils vivent dans d'immenses forteresses souterraines, surmontées de monticules de terre d'où ils surveillent les environs. Les régions de la jungle qu'ils contrôlent sont truffées de galeries, de sorte qu'en très peu de temps ils peuvent surgir de toutes parts et cerner d'éventuels intrus.

Licans

Divinité tutélaire : le dieu Iâḥ.

Les Licans sont les Hommes-Bêtes de la Lune. Ils ont en général un corps d'homme et une tête d'animal, mais certains ont une forme plus mélangée (un peu comme des lycanthropes).

L'élément animal varie beaucoup ; les formes les plus fréquentes sont à cornes (taureau, bouc), canines (chacal, chien, renard) ou aviaires (faucon, perroquet, vautour).

Minotaures

Divinité tutélaire : le dieu Abúfihâmat

Ces êtres hybrides ont l'apparence d'hommes de très grande stature, avec une tête de taureau. Ils sont omnivores et ne dédaignent pas la chair humaine. Ce sont des combattants redoutables ignorant la peur et la douleur. Chassés du continent, ils ne vivent plus que sur les îles, notamment dans la mer Miterrienne. Comme les Centaures, les Minotaures sont tous mâles, et doivent recourir au rapt (de vaches ou de femmes) pour se reproduire.

N'Bars et Scavens

Divinité tutélaire : Holobar [?]

Le nom générique de *n'bar* désigne un peuple terrifiant d'hommes-rats ailés. Ils forment l'immense majorité des troupes de Holobar. A leur naissance les n'bars sont séparés de leurs parents. Il n'existe pas de famille chez les n'bars, on ne connaît pas son père et les enfants sont placés sous l'autorité de plusieurs femelles, avant de servir la mère patrie.

Les scavens sont identiques aux n'bars à un détail près : il n'ont pas d'ailes. Ils forment l'infanterie de choc. Ils manient la lance, la ḥepeš, l'épée, l'arbalète, et utilisent des propulseurs pour leurs javelots. Carnivores, charognards, ils se nourrissent de leurs propres cadavres et de ceux de leurs ennemis. L'hygiène de leurs armées, grouillantes de rats domestiques, est effroyable. C'est un foyer d'infection et d'épidémie. Les populations occupées sont rapidement décimées (maladies, crimes...) et servent de vivres aux forces d'occupation, jusqu'à l'arrivée d'une logistique plus sérieuse.

Óbrigwabibikwa

Il s'agit d'hommes-crocodiles créés par Ḥenty.

(en cours de rédaction)

Sphinx

Race d'Hommes-Bêtes supérieurs, très liés à leur divinité tutélaire. Ils ont un corps de lion géant et une tête qui varie selon la divinité tutélaire :

Sphinx androcéphale : Amon

Sphinx criocéphale : Heryšaf

Sphinx hiéracocéphale : Ḥaru, Montju

Sphinx gynécocéphale : Iset, Nebet Ḥet

1.3.2 - les Races Inférieures

Parmi les Races Inférieures, créées par la Chthone, on distingue trois groupes :

- les RACES TRÈS ANCIENNES datent des éons pré-solaires et sont donc antérieures à toutes les autres. L'apparition de la Magie sauvage, qu'elles ne peuvent maîtriser et à laquelle elles sont très sensibles, les a condamnées à une existence discrète, loin des autres races.
- les RACES SYLVAINES sont liées à la nature et aux Esprits naturels (forêts, cours d'eau, montagnes...) ; elles sont apparues par enchantement, par effet miroir de la Magie sauvage brute, lors de la création par l'Ordre des différentes Races Libres.
- les RACES DE LA TERRE-MÈRE furent créées par cette dernière pour remplacer les Humains, qui abandonnaient progressivement son culte ; ce sont donc les races les plus jeunes et, parmi les Races Inférieures, les mieux adaptées aux nouvelles conditions solaires.

Races Très Anciennes

Avant la Première Guerre Cosmique, la Terre était recouverte d'une épaisse croûte de nuages, domaine des 'Imláqs (ou Géants), race de créatures immenses, anthropomorphes mais dotées de jambes reptiliennes.

Sous la croûte de nuages, la surface de la planète était un immense marécage plongé dans une obscurité permanente, habité par deux races sœurs : les Hommes-Lézards et les Saâls. Quelques cités bâties dans des zones moins humides abritaient la race des Ilithyides.

Après la Première Guerre Cosmique, la croûte de nuages fut brisée et disparut presque complètement, et la surface du globe fut livrée aux rayons destructeurs du Soleil.

Parmi les 'Imláqs, une petite partie survécut à la chute ; les îles-nuages sont les fragments qui restent de l'ancienne croûte flottante. Les Hommes-Lézards durent se réfugier dans les marécages restés au Kleš, domaine de la Terre-Mère, alors que les Saâls furent contraints d'aller vivre au plus profond des mers et des océans, d'où le sobriquet de "Profonds" qu'ils reçurent des races supérieures. Les Ilithyides, les plus sensibles à la lumière solaire, disparurent complètement de la surface du monde.

Hommes-Grenouilles

Les Hommes-Grenouilles sont une des deux Races Très Anciennes présentes sur Terra-Lea (les autres étant les Caltasas). Ils vivent dans la partie marécageuse et brumeuse de la Lune ; très nombreux, et mégalomanes, ils rêvent de conquérir le Multivers, mais leur vulnérabilité à la Magie sauvage les empêche ne serait-ce que d'inquiéter les autres races de Terra-Lea. Ils adorent la déesse-grenouille H̄equet

Hommes-Lézards

(en cours de rédaction)

Ilithyides

Les Ilithyides furent les premiers à bâtir une civilisation sur terre... bien avant les Humains et l'apparition du Char Solaire.

Farouchement opposés aux dieux de l'Ordre, ils furent décimés par les rayons solaires qui sont mortels pour eux... leur civilisation fut anéantie et balayée de la surface du monde.

Certains s'évadèrent dans le Cosmos profond et y bâtirent des colonies puissantes, rêvant de retour, d'autres s'enterrèrent loin sous la surface et sont aujourd'hui bien moins organisés et avancés du point de vue de la technologie que ceux de l'espace.

Avant la Première Guerre Cosmique, leur capitale était Neheb, la

ville la plus ancienne du Gyptos, bâtie avant l'arrivée des Humains ; ils adoraient la déesse chthonienne Neḥbet.

Aujourd'hui les Ilithyides adorent principalement les « Grands Anciens » sortes d'Ilithyides très très vieux et gigantesques qui sont sages et puissants mais qui sont condamnés à dormir dans les replis du Cosmos jusqu'au jour du réveil de Djáh et de leur grand retour qui suivra la chute du Soleil !

‘Imláqs

Les ‘Imláqs fournirent le plus gros contingent des troupes chthoniennes de la Première Guerre Cosmique. Ils furent partout vaincus par les forces de l'Ordre, au point que leur race a presque disparu. Dans de nombreuses contrées, leur existence est tenue pour légendaire.

Pourtant, quelques petites communautés isolées sont parvenues tant bien que mal à survivre.

- Les Repha‘ím sont les descendants de la tribu Rom, qui fut vaincue par Amon lors d'une bataille épique au Haran. Les esprits d'une partie des ‘Imláqs vaincus ne purent regagner l'Órun et restèrent prisonniers des corps pourtant morts. Les descendants de ces malheureux sont les Repha‘ím, vivants mais dans des corps morts. Ils vénèrent leur ancêtre ‘Udj.
- Les Épha‘ím sont les descendants de géants qui furent vaincus par Osir et Iset au Punt. Tous ne moururent pas au combat, mais Iset maudit les survivants de sorte qu'ils ont tous aujourd'hui la même taille qu'un humain normal. Ils vénèrent la Terre-Mère.
- Les Fir Bolg sont les descendants de clans qui se cachèrent dans les forêts pour échapper à l'Ordre. Ils ressemblent à des baharis de taille géante avec des jambes reptiliennes.

- Les Fomoires sont les descendants de géants qui, pour échapper à l'Ordre, se réfugièrent au Cythráll. Ils sont puissants en Magie spirite et en Rêve.
- Les Lestrygons vivent dans les endroits les plus inaccessibles du nord-est atrilien. Ils sont férus de chair humaine.

Saâls

Appelés Caltasas sur la Lune.

(en cours de rédaction)

Races Sylvaines

Ce sont des créatures nées d'un effet miroir de la Magie sauvage, elles ne possèdent pas d'âme, si elles meurent elles disparaissent à tout jamais. Les sortilèges de guérison de Magie divine n'affectent aucunement l'état de ces créatures. Leur corps ne peut en aucune manière être transformé en mort-vivant (sortilèges, contamination). Ces créatures ne peuvent entrer dans une zone consacrée par un prêtre de l'Ordre (cf. **LA MAGIE**, paragraphe 6.2.1).

Agogwes

Ce sont de petits lutins qui vivent à proximité des villages humains et qui aiment rendre service.

Angalaponas

Ce sont des êtres amphibies ressemblant à des Baharis à la peau turquoise et aux mains et aux pieds palmés. Leurs femmes sont très belles et prisées par les Saâls, qui montent souvent des razzias contre les cités sous-marines des Angalaponas pour les enlever. Ils se méfient des humains, surtout de ceux à la peau blanche, mais ont passé un traité d'amitié avec les Bandogo. La plupart des Angalaponas vivent dans la mer des Sirènes, à proximité des côtes ou des îles.

Baharis

(en cours de rédaction)

Mmoatias

Ce sont des lutins des forêts, à peine moins hauts que 30 cm, dont les pieds sont retournés vers l'arrière, et qui aiment jouer des tours.

Satyres

Les satyres sont un peuple hybride issu des Si'láts (cf. paragraphe 3.7). Ce sont des humanoïdes de la taille d'un enfant, dont les membres inférieurs et la tête sont ceux d'une chèvre. Ils ne sont qu'à demi intelligents, ne fabriquent rien, mais utilisent les armes et les outils qu'ils volent aux humains. On en trouve dans les forêts et les jungles, regroupés en clans d'une vingtaine d'individus. Très agressifs, les satyres s'attaquent à quiconque pénètre sur leur territoire. Ils en sortent parfois pour jouer des tours cruels aux villageois des environs.

Races de la Terre-Mère

Akkas

Divinité tutélaire : la face jeune de la Terre-Mère.

(en cours de rédaction)

Ĝilan

(pluriel de ĝúl)

Divinité tutélaire : la face vieille de la Terre-Mère.

Les Ĝilan vivent généralement dans le désert, ou sous terre. Elles ont horreur de la lumière solaire, et passent les journées cachées dans des grottes ou sous le sable. Les Ĝilan mangent n'importe quoi, y compris d'autres Ĝilan. Les cadavres humains sont toutefois leur mets de prédilection. Elles haïssent les humains qui adorent l'Ordre, mais sont indifférentes vis-à-vis des autres, voire amicales envers ceux qui adorent la Terre-Mère. Une Ĝúl peut retenir son

souffle indéfiniment, mais tombe en catalepsie au bout de quelques minutes. Cela, ajouté à leur aspect cadavérique et à leur habitude de dévorer les cadavres, fait que beaucoup de gens les prennent pour des morts-vivants, alors que ce sont des créatures mortelles.

Quṭrubs

Divinité tutélaire : la face mûre de la Terre-Mère.

(en cours de rédaction)

1.4 - Les Lycanthropes

Les Lycanthropes (ou *garous*) ne sont pas une race à part, mais des Humains victimes de Iâḥ, le dieu élémentaire de la Lune. Ce dernier, à l'instar de certains dieux de l'Ordre ou de la Chthone, essaya de se créer sa propre race qui lui serait dévouée. Mais sa puissance étant bien moindre que celle des dieux qu'il essayait d'imiter, il ne réussit qu'à créer une maladie, la *lycanthropie*, qui transformerait d'autres mortels en créatures qu'il contrôlerait.

Pendant la Première Guerre Cosmique, il parvint ainsi à se créer en peu de temps une véritable armée qu'il monnayait au plus offrant, louvoyant toujours entre Ordre et Chthone.

Les dieux de l'Ordre s'aperçurent que les troupes de Iâḥ, loin d'avoir été créées par ce dernier, étaient en fait enlevées de leurs propres forces par l'intermédiaire de la lycanthropie. Iâḥ fut banni par Ḥonsu sur la face cachée de la Lune, et enfermé dans son temple de Lycos, où il devint fou. Ses victimes redevinrent libres, à un détail près : à chaque pleine lune, la maladie reprenait possession d'eux, et ils agissaient de nouveau sous l'influence de leur ancien maître.

1.5 - Les Morts-Vivants

Parfois, l'ÂME ou l'ESprit d'un défunt, pour une raison quelconque,

au lieu de quitter le Cosmos et de rejoindre les Douze Heures ou l'Órun, reste prisonnier du cadavre du défunt, dont le CORps reste animé et, en général, animé d'intentions plus ou moins maléfiques...
Il peut même arriver que cet état ne soit pas dû à un accident de la nature, mais à l'influence maléfique d'un sorcier ou d'un nécromant.

(en cours de rédaction)

Momie-ka

Pour se maintenir, une momie-ka a besoin de voler au moins 7 points de CON de mortels par semaine.
Pour cela, la momie-ka doit réussir un sortilège MENEH+KA contre sa victime. L'AM obtenue correspond aux points de CON "vampirisés".

Fantôme-ka

Un fantôme-ka maîtrise suffisamment de Magie divine pour pouvoir se faire voir de qui il le désire (1 PM par heure) sous la forme, classique, du "fantôme". Il peut également parler et déplacer de petits objet par télékinèse.

Fantôme-ba

Il traîne près de l'endroit où il est mort ou fut enterré et essaie d'attirer l'attention des vivants qui passent à proximité pour concrétiser ses desseins. Il essaiera de vaincre une victime en combat spirite pour la posséder et lui faire faire ce qu'il croit être nécessaire pour quitter le Cosmos (vengeance, inhumation...)

2 - LES ESPRITS

Un Esprit est un habitant de base de l'Órun, de l'Íle ou du Cosmos. L'ESPrIt est également un des cinq principes fondamentaux du Multivers (cf. chapitre **LA MAGIE**).

Il existe une infinité d'Esprits différents. D'aucuns sont autonomes, d'autres (comme les ESPrIts des créatures du Monde de Holobar) existent en association avec d'autres principes.

2.1 - Classement selon la puissance

Un Esprit est défini par une seule caractéristique : le POUvoir, qui donne une mesure de sa puissance et de son rang parmi les Esprits.

Les Esprits peuvent ainsi être classés en fonction de leur puissance, bien que cela ne corresponde pas toujours exactement à des valeurs de POUvoir données, la réputation ou les actions passées d'un Esprit pouvant contribuer à ce classement.

2.1.1 - Les Lwas

Les Lwas sont situés tout en bas de l'échelle sociale des Esprits. Dans le Cosmos, ce sont les Esprits des races mortelles, des animaux, de la nature en général. Dans les autres plans, ce sont par exemple les Esprits des morts ou les Ombres ; ils n'ont pas de rôle particulier, et servent d'alliés ou de serviteurs à des Esprits plus puissants.

2.1.2 - Les Orišas

Les Orišas habitent tous l'Órun, et sont des Esprits puissants pouvant influencer le cours des événements du Cosmos. Ils sont par conséquent les partenaires privilégiés des chamanes.

Quelques orišas connus dans le Monde de Holobar :

- Ešú est le farceur, il peut apporter l'aide comme le malheur
- Fa enseigne la Magie aux Sorcières des sables
- Obatala donne la fécondité
- Ogún connaît les secrets des métaux
- Oko a enseigné l'agriculture aux mortels
- Olodumare celui qui insuffle l'esprit
- Orunmila protège les artisans
- Osañín guérit des maladies
- Ošosi est le plus grand chasseur
- Ẹkpana répand la variole

2.1.3 - Les Nkisis

Les Nkisis sont situés en haut de l'échelle sociale des Esprits. Ils n'ont pas forcément plus de POUvoir que les Orišas, mais leurs alliances ou leur passé leur confèrent un prestige particulier. Ils habitent généralement l'Órun, mais aiment à se déplacer pour renforcer leurs alliances ou en nouer de nouvelles.

Quelques nkisis connus dans le Monde de Holobar :

- Afríel est l'ancêtre des Lamies
- Aríel (ou Oriša-nla) est l'ancêtre des Djinns
- Amel est l'ancêtre des Vampires
- 'Azázíl est l'ancêtre des 'Ifrits
- Eblís est l'ancêtre des Cheitans
- Iblís est l'ancêtre des Ğilan
- Ńámyen-kpli est l'ancêtre des Hus
- Samíel et Lílít, ancêtres des Nephilím
- 'Udj est l'ancêtre des Repha'ím
- Úríel est l'ancêtre des Ókas

2.1.4 - Les Vodun

Les Vodun habitent tous l'Íle, et sont aux Esprits ce que les Dieux sont aux races mortelles. Il est donc excessivement rare de les rencontrer ou d'avoir affaire à eux.

2.2 - Classement selon la Nation

Les Esprits sont divisés en cinq Nations traditionnelles, dont l'origine est inconnue : Rada, Kongo, Petro, Kami, Fée. En général, les Esprits de nations différentes évitent de se rencontrer. L'appartenance d'un Esprit à une Nation donnée n'est pas toujours claire, et il arrive que des Chamanes se disputent à ce sujet.

Tous les Esprits n'ont pas la même importance dans chaque Nation. Chacune comporte un chef de file appelé Legba. Suivant les ethnies et les Chamanes, ce n'est pas toujours le même Esprit qui est Legba d'une nation donnée. Pour la Nation Petro, par exemple, le Legba le plus souvent reconnu est Ešú ou Ogún.

Les Esprits placés hiérarchiquement après Legba régissent chacun un aspect différent de la vie du Cosmos : toujours pour la Nation Petro, par exemple, Obatala régit la fécondité ; dans la Nation Rada, Ezili personnifie la beauté, Ayizan donne la connaissance des plantes.

2.2.1 - Nation Rada

Il s'agit de la Nation principale, dont les membres sont généralement bienfaisants. C'est à eux que l'on fait appel pour chasser une maladie ou un animal qui terrorise le bétail. Appartiennent à cette Nation : Ayizan, Ezili, les totems, ainsi que les Iwas des Hommes-Bêtes, des Akkas, des Quṭrub, des Ğilan, des Pygmées, des Saâls, et de certains Humains (Ađanti, Klešites, Xolas).

2.2.2 - Nation Kongo

Autre Nation d'Esprits plutôt bienfaisants, qui servent généralement de gardiens.

Appartiennent à cette Nation : Fa, Ošosi, Țakpana, ainsi que les Iwas des Génies, des 'Áds, des Ĥazars, des 'Imláqs, des Qazims, des Thamúds, et de la plupart des Humains (tous sauf Adanti, Klešites, Šitai, Xolas).

2.2.3 - Nation Petro

Nation d'Esprits puissants et difficiles à contrôler.

Appartiennent à cette Nation : Olorun, la plupart des orišas et des nkisis, ainsi que les Iwas des Nephilím.

2.2.4 - Nation Kami

Appartiennent à cette Nation : les Iwas des Aršas, des Hommes-Lézards, des Wa'rs et des Humains Šitai.

2.2.5 - Nation Fée

Appartiennent à cette Nation : les Iwas des Baharis et des autres races sylvaines : lutins, nymphes, satyres...

3 - LES INVISIBLES

Les Invisibles sont les êtres issus de mondes parallèles au Monde de Holobar, invisibles (appelés "Plans Invisibles"), et qui communiquent en certains points appelés Portails.

Ils peuvent donc être effectivement invisibles ou ne pas l'être. Ce terme indique plutôt l'origine de ces êtres que leur nature.

Ainsi ces êtres peuvent n'avoir aucune affinité entre eux ; certains sont liés à la Chthone, d'autres à l'Ordre, d'autres encore ne sont liés ni à l'une ni à l'autre.

Les principales catégories d'Invisibles sont les génies, les cheitans, les Nephilím, les démons, les diables et les anges. Les garous, très rares en Atrilia, ainsi que la plupart des morts-vivants, ne font pas partie des Invisibles.

3.1 - Les génies

Les génies sont à mi-chemin entre les dieux et les mortels. Ils servent généralement les Dieux Chthoniens, mais plus par parenté que par conviction, les génies n'étant pas particulièrement religieux. Il existe deux catégories de génies : majeurs ou mineurs, selon le ou les éléments auxquels ils sont liés.

Il existe en outre des génies un peu à part, les Ĥinns et les Márids.

3.1.1 - les génies majeurs

Les génies majeurs sont liés aux éléments : eau, terre, feu et air.

Les génies de l'eau sont les *Hus*. Ils servent Satet.

Les génies de la terre sont les *Ókas*. Ils servent Aker.

Les génies du feu sont les *Ifrits*. Ils servent Bapfi et sa mère Seħmet.

Les génies de l'air sont les *Djinns*. Ce sont les seuls à ne servir aucun dieu chthonien, mais plutôt les Dieux Extérieurs, bien qu'ils n'en servent aucun en particulier.

Tous ces génies habitent leurs Plans Élémentaires respectifs ; ils viennent rarement dans le Cosmos car ils n'aiment pas traiter avec les mortels. Leur pays de prédilection est le Haran, où ils sont grandement considérés (les génies adorent les flatteries). Le

Gyptos leur est interdit à cause des Pyramides naïrotés.

3.1.2 - les génies mineurs

Les génies mineurs, les *Šosu*, ou *Djāns*, sont liés aux quatre éléments, comme les mortels. Ils habitent le Cosmos et, autrefois, se mêlaient volontiers aux grandes luttes entre nations humaines. Lors de la Guerre Gypto-atlis, les *Šosu* étaient alliés aux Atlis et furent ainsi vaincus par les Gyptiens, qui leur infligèrent des pertes terribles. Depuis cette époque, les *Šosu* se sont réfugiés dans le Désert et se limitent à fréquenter la cité de Dervel, où ils sont toujours bien accueillis. Bien que les Pyramides n'aient pas d'effet sur eux, ils évitent le Gyptos. Les *Šosu* ne servent aucun dieu.

3.1.3 - cas particuliers

‘Afrīts

Ce sont les ‘ifrits qui forment la garde personnelle de Seḥmet ; ils se désintéressent complètement de tout ce qui n'a pas trait à leur maîtresse.

Ḥinns

Ce sont d'anciens génies majeurs tombés en servitude et qui se sont spécialisés dans une tâche donnée, au point de s'y adapter physiquement et mentalement. Par exemple, un *ḥinn* bâtisseur ressemble à un ouvrier très costaud, qu'il ait été un *óka* ou un djinn avant de tomber en servitude, et toute sa vie tourne autour des métiers de la construction, rien d'autre n'arrive plus à l'intéresser. Les *Ḥinns* sont considérés comme des génies mineurs par les génies majeurs.

Márids

Ce sont des génies majeurs qui se sont pris d'affection pour les

mortels et les affaires du Cosmos et qui se sont désintéressés de leur plan d'origine. Grâce à leurs pouvoirs, ils jouissent en général d'une bonne position auprès des mortels et gravitent autour de personnages importants.

Toutefois, leur vie n'est pas de tout confort puisque de nombreux génies majeurs les méprisent et cherchent à les détruire.

Seírím

Ce sont des ‘ifrits qui ont pris fait et cause pour Seth, et qui lui servent d'agents dans les Plans Invisibles. Parmi tous les génies majeurs, ce sont les seuls qui peuvent ignorer l'effet des Pyramides.

3.2 - Les cheitans

Les cheitans (sing. *Šayṭán*, pl. *Šayṭín*) sont des créatures des Plans Extérieurs. Ils sont appelés *daimones* par les Lènes, et *daemons* en Stria. Extrêmement mauvais et dangereux, ils ne s'intéressaient guère au Cosmos avant la Guerre Gypto-atlis, au cours de laquelle ils furent invoqués en grand nombre par les Atlis pour les aider contre les Gyptiens. Les guerriers du Pharos réussirent à les vaincre grâce à des armes spécialement forgées en Enfer, mais de nouvelles incursions de cheitans ont lieu de temps à autre dans divers lieux (récemment dans les Éréides).

Le souverain des cheitans s'appelle *Quzaḥ*. Cependant son autorité doit être largement théorique, car les cheitans sont extrêmement indépendants et individualistes. Les *daimones* sont mégalomanes et se voient tous en futur maître du monde. Ils essaient de contrôler le commerce et les communications entre les différents Plans du Multivers. L'argent et le pouvoir qu'ils amassent ainsi leur permettent de corrompre à tour de bras, accroissant ainsi leur emprise de façon exponentielle. Heureusement, leurs luttes intestines réduisent d'autant leur influence.

3.3 - Les Nephilím

Les Elohím (sing. Elóah) étaient des créatures chthoniennes, les premiers êtres créés par Kematef, mis au monde par leur mère Heqet. Les Elohím étaient liés aux quatre éléments, ils avaient un esprit immortel mais pas d'âme. Ils avaient de grands corps, munis de plusieurs bras, se terminant par une queue de serpent.

Les Elohím constituaient les troupes d'élite d'Apep lors de la Première Guerre Cosmique, mais Seth détruisit leurs corps et dispersa leurs esprits. Ces derniers, appelés Nephilím (sing. Nephil), ne purent rejoindre l'Órun et errèrent sur la Terre. Certains errent encore aujourd'hui, sont devenus fous, et tourmentent les mortels, mais la plupart d'entre eux réussit à se trouver un nouveau corps à la fin de la guerre.

Lorsqu'un Nephil prenait possession d'un corps, celui-ci subissait des mutations dues à la nature chaotique du Nephil. C'est ainsi qu'apparurent de nouvelles créatures monstrueuses, comme les Harpies, les Lamies, les Sirènes etc. En général, le monstre issu de l'union entre un Nephil et un corps mortel a une apparence mixte humaine et bestiale, et un fort pouvoir de charme sur les mortels.

Succubes, Incubes, Cambions

Aujourd'hui, lorsqu'un un Nephil prend possession d'un corps humain, il le rend très beau et très séduisant. On parle de succube pour un corps féminin, et d'incube pour un corps masculin. L'accouplement d'un tel Nephil avec un ou une humaine donne naissance à un Cambion, créature très laide mais très puissante en Magie spirite.

Les Vampires — des Nephilím morts-vivants

La race des Vampires est tellement ancienne que sa naissance est antérieure à celle des hiéroglyphes, et que la seule source digne

d'intérêt est une plaquette cunéiforme istanaise relatant la Deuxième Guerre Cosmique.

À l'époque où la plaquette fut gravée, l'Istán était le seul pays qui fût converti à l'Ordre, partout ailleurs la Chthone régnait. C'est pourquoi certains termes paraîtront bizarres au lecteur familiarisé avec l'histoire atrilienne ; il sera alors utile de faire référence aux notes en fin de paragraphe.

Histoire de la Deuxième Guerre Cosmique ou comment Aja maîtrisa Amel

En ce temps-là, les habitants de Musri¹ adoraient Enlil, Ninlil², et tous les autres démons qui se cachent dans les profondeurs noires et putrides de la Terre. Ils fréquentaient les Akkas et les Klešites païens, et toutes sortes d'Invisibles étaient les bienvenus dans leurs cités, où des sacrifices humains étaient offerts à leurs dieux sauvages.

Un être monstrueux régnait sur le Haut Pays, le Roi-Scorpion, qui se nourrissait de chair humaine et vivait entouré de sorciers³ et d'Esprits, parmi lesquels Amel, l'esprit buveur de sang, était son favori. Les courtisans, humains et Nephilím mélangés, se vautraient dans les palais-temples de la capitale Neḥen. Apep lui-même enroulait ses spires autour du plus grand temple de Neḥen, la grande tour phallique Teḥen-en-Met.

Le Roi-Scorpion organisait souvent des chasses dans le Bas Pays, au cours desquelles il massacrait avec ses courtisans les paysans ignorants adoreurs de Bastet, la déesse féline. Il organisait à son retour à Neḥen d'immenses banquets où l'on se repaissait de la chair de ses victimes.

C'est alors que Rê, le dispensateur de lumière, prit en compassion le peuple de Musri et décida de le libérer du noir joug chthonien. Il suscita une vaste armée de tout ce que l'Ordre comptait comme champions, Humains, Anges, Qazims et la fit se rassembler en Istán.

Les magiciens des Humains étaient tellement puissants alors qu'ils avaient pu faire s'incarner les avatars des propres enfants d'Anu⁴, les plus puissants de l'Ordre, et ces avatars menaient la vaste armée.

Chaque ville istanaise accueillait une cohorte de cette armée selon son affinité. Les deux cohortes les plus importantes, celle de Seth et celle d'Iset, avaient mis leur camp aux abords de Djeher et de Renem respectivement, cités tellement anciennes qu'elles sont aujourd'hui oubliées, et jusqu'à leur emplacement.

Bien que l'Ordre fût alors un camp uni, les armées de Seth et d'Iset étaient rivales, et s'étaient lancé le défi d'arriver la première à Nehen. L'avatar de Seth conduisit ses troupes à travers les Monts de la Lune, bravant les monstres chthoniens les plus hideux, tandis que l'avatar d'Iset avait choisi de longer la côte atrilienne et de remonter le Naïl, périple également éprouvant car en ces temps lointains Uadj-ur et son fils étaient encore fidèles à la Chthone et firent sombrer nombre de navires istanais.

L'armée de Seth arriva la première aux abords de Nehen et livra bataille contre les forces chthoniennes, tandis que l'avatar d'Iset ayant perdu toutes ses troupes mortelles affrontait Amel et ses Nephilím, aidé de ses anges.

C'est ici que s'insère l'épisode de la naissance des vampires. Une bataille immense eut lieu, à laquelle, du côté de la Chthone, seul un petit groupe de Nephilím survécut. Ils furent capturés par Iset qui les garda dans une sorte de prison cosmique. Bien plus tard, après que l'Ordre se fut séparé en deux camps antagonistes, Iset eut l'idée de s'en servir pour punir les Gyptiens d'avoir pris le parti de Seth contre son époux, Osir. Sous sa forme masculine de Honsu, elle contraignit sa fille Serqet à forger des corps humains dépourvus d'âme, d'une beauté et d'une vigueur exceptionnelles, afin d'y placer les esprits prisonniers. Ensuite elle leur insuffla elle-même la vie en leur faisant boire un peu de son sang divin. Les créatures issues de ce rituel, maintenues en vie par le sang d'Iset elle-même,

furent les Invisibles les plus puissants ayant jamais existé.

Cependant, créées par l'aspect lunaire d'Iset, elles ne pouvaient contempler le Soleil sous peine d'être immédiatement détruites. Iset introduisit ces créatures au Gyptos, avec l'ordre d'occire chaque nuit (elles passaient la journée cachées dans des sarcophages) des Gyptiens parmi les plus mauvais en les vidant de leur sang. Parfois, si les Buveurs de Sang en ressentaient le besoin, ils pouvaient choisir un gyptien au cœur droit pour en faire leur compagnon, il fallait pour cela lui laisser boire un peu de leur propre sang juste avant qu'il n'expire. C'est ainsi que naquirent les Vampires, les seuls non-morts issus de l'Ordre.

Notes

- 1 : Musri est le nom istanais du Gyptos
- 2 : Enlil = Kematef, Ninlin = la Terre-Mère
- 3 : chamanes
- 4 : Anu = Amon

3.4 - Les démons

Comme les cheitans, les démons sont des créatures maléfiques issues des Plans Extérieurs. Seulement, là où les cheitans emploient ruse et habileté, les démons ne semblent être guidés que par leur démence sanguinaire.

Les démons sont extrêmement nombreux et n'ont aucune hiérarchie stable ; aussi passent-ils la plupart de leur temps à guerroyer entre eux.

Histoire

Lors de l'arrivée du Soleil, une grande partie des Nephilím du Cosmos s'enfuirent dans les Plans Extérieurs sur de sombres radeaux de cristal lévitants. Les Nephilím qui arrivèrent chez les démons les soumièrent et créèrent leur civilisation... Les Marilith et une grande partie des Princes démons sont ainsi originaires du

Cosmos et s'intéressent à ses affaires. Opposés à l'Ordre, ils sont souvent alliés des chthoniolâtres.

C'est donc par haine de l'Ordre et non par amour des habitants du Cosmos que certains démons considèrent que l'aide aux mortels peut servir leurs desseins ; c'est uniquement pour cela qu'ils s'emploient parfois à les secourir, y compris contre d'autres Invisibles.

Aspect

Il existe une infinité de formes différentes chez les démons.

Les Ceculus sont des démons au corps enflammé.

Les Marilith ressemblent à de grandes lamies pourvues de plusieurs bras.

Généralement, un démon a une forme humanoïde, une taille supérieure à celle d'un humain moyen, et des caractéristiques physiques destinées à impressionner les mortels (laideur, mauvaise odeur) ou à combattre plus efficacement (griffes acérées, queue munie de dardillons, réflexes très rapides, etc.).

3.5 - Les diables

“Diable” est un terme assez vague qui s'applique à tout invisible directement lié à l'Ordre mauvais. Les diables sont les agents surnaturels de Seth̄ et de Sobek, parcourant le Cosmos ou même les différents Plans d'Existence pour gagner de nouveaux fidèles ou pour défaire les plans de la Chthone ou de l'Ordre bon.

De nombreux diables qui accompagnèrent Seth̄ lors de ses guerres au Gyptos restèrent dans le Cosmos après qu'il eut défait Apep et devinrent des dieux locaux.

3.6 - Les anges

Le terme d'“ange” est symétrique de celui de “diable”, mais en ce

qui concerne l'Ordre bon. De même que certains nomes furent transformés en fiefs par des diables à la fin de la Première Guerre Cosmique, d'autres furent occupés par des anges qui en devinrent les dieux tutélaires. Après la victoire de Seth̄ sur Osir et Haru, certains anges durent céder leur place à des diables, mais d'autres, dans le Bas-Gyptos moins soumis à Seth̄, purent garder leur fief.

Les anges chassés du Gyptos parcourent maintenant le monde à la recherche du quatorzième membre d'Osir, afin de permettre le retour du dieu de la Duât.

Quelques catégories d'anges connues dans le Monde de Holobar :

- les Archanges, qui sont les “bras droits” des dieux de l'Ordre bon
- les Kerubím, armés d'une épée enflammée
- les Seraphím (sing. Saraph), en forme d'étoile brillante
- les Houris, qui récompensent les héros de l'Ordre bon après leur mort

L'action des anges est coordonnée par l'archange Rubâíl.

3.7 - autres Invisibles

Avernales

Les Avernales sont l'équivalent des nymphes du Cosmos, mais pour les fleuves des Plans Invisibles.

Si'láts

Les Si'láts sont l'équivalent des nymphes du Cosmos, mais pour les Contrées du Rêve.

Elles peuvent passer du Cosmos aux Contrées du Cauchemar, leur fief au sein des Contrées du Rêve.

Elles adorent l'oriša Obatala. Lorsqu'il se matérialise dans le Cosmos, il prend la forme d'une horde de boucs qui se reproduisent avec les Si'láts ; c'est ainsi que naissent les satyres.

Les Si'láts peuvent capturer des Esprits mauvais dans le monde des Esprits et accroître ainsi leurs PM.

Si un personnage projeté dans les Contrées du Rêve y est tué par une Si'láts, cette dernière connaîtra la localisation du personnage dans le Cosmos.