Le Panth on des Magne-Ge

Panthéon de Magne-Ge

Voici le panthéon de Magne-Ge, comme l'a consigné l'ancien Maître Redshift, premier des habitants des cieux entre-deux qui perdura suffisamment pour les cartographier. Ce panthéon se compose des Filtres, des Chromatiques, des Pénombres et des Lueurs Capricieuses qui influencèrent, jadis, le sort des myriades de créatures qui faisaient partie du non-temps fluctuant de Magne-Ge. Tout peut encore être jadis.

Chaque spectre du Magne-Ge, étroit ou large, respecte les enseignements de Redshift et son Catalogue des rayonnements. De plus, les dossiers du Magne-Ge considèrent ces êtres, en optique, comme un contexte par lequel mesurer leur propre Peut-être dans le Grand Schisme des Choses. Qui peut leur en vouloir, vraiment, après que la Cassure ait tout changé excepté les soleils ?

Il y a bien longtemps, les cultures de Magne-Ge ont donné à ces héros et scélérats merveilleux la direction au-delà de leurs propres destinées et fortunes : par des constellations et des signes astrologiques qui susciteraient leurs actions et une vraie connexité pour toujours.

Ainsi fait, ce panthéon affecte tout le peuple du Non-temps, de la Montagne bleue à la Lampe vapeur, ou aux Assemblées de l'échappatoire, et même au Multimund au-delà.

La seule exception à cette tradition vient des Tsaesci, dont la culture subdermale ne souffre aucun signe de naissance ; question qui ne sera jamais évoquée.

Signes du C

Les Esprits du C, pour des raisons oubliées, partagent les traits de la catastrophe et du mouvement. La Cassure est le point central des contes qu'on raconte sur eux, quand Merid elle-même a tenté de résister à l'effacement de Magne-Ge sans succès.

Ceux n s sous les signes du C ont l'esprit rigide et circonspect en tout. Leurs constellations sont faibles et indistinctes.

Os-Nu (signe du C) - Avant la Cassure, Os-Nu tait une servante de la grande Merid qui a contenu la Totalit du Blackblock sous sa capuche. Les provinces d'Os-Nu taient l'agriculture et la culture de la bonne terre. Mais lorsque D bat-Thermal vint, apportant la Guerre du C et du M, sa cons quence eut pour r sultat la souillure de tout Y. Os-nu disparut juste apr s que la guerre ait fini, abandonnant les mondes ext rieurs et disparaissant aux yeux de tous.

Nil-lumineux (signe du C) - Fier et t tu, Nil-lumineux le Nix surveille les fronti res du Y, grognant-audacieux-pr t combattre avec ces pouvoirs qu'on souhaiterait mauvais. Ce fut son domaine depuis la Cassure. D'autres chuchotent que Nil-lumineux eut un poste diff rent avant aujourd'hui, en tant que Crois malavis du Syst me Chromatique, mais ces accusations ont t cart es par les la cs et de m me apprises. Nil-lumineux est le jumeau d'AgNil-lumineux du K et du p re de Nil-Nthi, un esprit color de Tr ve Pigment e.

Wode-rub (signe du C) - Couleur compos e d'aspect rare, Wode-rub est maintenant synonyme de calamit des id es nouvelles. Avant l'Aube, Merid essaya de fondre les principes carnivores et herbivores en un, de sorte que l'harmonie pourrait toujours demeurer dans les cultures du Magne-Ge. Cette id e particuli re ne pouvait pas durer, se mordant et s'enfuyant d'elle-m me en conflit quasi constant. En fin de compte, l'esprit de la Wode-rub fut condamn par l'harmonie, dans les profondeurs du noir total, gel dans une lutte ternelle et affam e. La couleur tr s-pris e que l'on nomme W est tout ce qui en reste.

Pigmius (signe du C) - Peu de temps avant le flou du Y, Merid ordonna qu'une grande fronti re soit fa onn e depuis le Blackblock. Pigmius en fut le r sultat. Dans la main droite, il tint le voile de sa soeur Mnethm ; dans la main gauche, il refusa de tenir quoi que ce fut d'autres que la Lentille des veines de ses doigts. Pigmius ne put faire obstacle aux l gions de monstres du Chromatique et aux enchantements r pugnants du Y. Il fut finalement d fait par le fibrage de Nana Null. Ses h ritages et promesses peuvent encore tre repris dans le rassemblement et l'am lioration du Pigment.

SIGNES DE FUSION

Les esprits de la fusion sont en progression. Les cieux tourbillonnent autour d'eux, d sormais,

pour des raisons inconnues. Bien que les esprits de la Lentille soient plus vibrants, compar s tous les autres reli s au Blackblock, c'est la Fusion qui appr cie le plus la prosp rit et la richesse de nos jours.

Les signes astrologiques de la Fusion sont les plus anciens des sph res connues. Ceux n s sous leur marque sont nomades, lunatiques, et on les dit souvent terrifiants.

Leurs constellations sont complexes exploiter en terme de mouvement, triangulation et hautes fr quences.

Scintil (signe de la Fusion) - Avant la Cassure, Scintil tait la messag re de la grande Merid qui a contenu la Totalit du Blackblock sous sa capuche. Bien qu'impulsif comme un adolescent, pr f rant voyager seulement la nuit, Scintil a n anmoins guid tous les esprits du Magne-Ge dans leurs diff rentes preuves, transmettant sa sagesse de la division-des-lignes chaque fois qu'elle le pouvait. Apr s la d vastation provoqu e par la Guerre du C et du M, et ses cons quences, le flou du Y, Scintil renon a sa position, et s'installa dans un hamac dans les remous incontr l s de la Fusion. Elle serait finalement devenue une couleur de la Tr ve Pigment e.

Caker Roi (signe de la Fusion) - Les savanes et les jungles d'Ut Cyr sont perdues dans l'oubli cause des machinations des Tours inconnues. Caker Roi tait un tigre puissant cette poque. ce titre, il r gnait sur une principaut qui avait convi le reste des Grands Chats dans la tani re de l'Accord du Crache et Mord, une tradition copi e (mais avec diff rents effets) dans l' galement disparu Marais aux Serpents. Les places royales des Grands Chats ont depuis longtemps t perdues dans les annales du trait c leste. L'aspect de Caker Roi le Tigre n'est plus aujourd'hui qu'un tas de pierres qui a la forme de ses chasses majestueuses.

Swath (signe de la Fusion) - Son nom originel est voil de myst re : Swath est l'Esprit de Fusion des r jouissances et le m lange hallucinog ne des sensations qu'on trouve au royaume sot rique de la synesth sie. Swath gouverne les domaines des artisans exotiques, des peintres et des musiciens aveugles. Ceux n s sous son signe ont souvent des taches de rousseur ou aiment porter des v tements bigarr s. Sa fille semi-membre, Nelley-Lumineuse, Princesse des K-mouches, ne b n ficie pas d'une place dans le panth on de Magne-Ge, mais le Sage dit que ses lanternes-lumi res inconstantes ouvriront la voie un nouvel ordre bien plus beau.

Daubella (signe de la Fusion) - Le plus jeune (ou le plus vieux) des Signes de Fusion et le plus m me d'aider les n ophytes cause de cela ; Daubella est plus un concept qu'une Couleur part enti re. Il faut savoir que cette assertion a t attaqu e par les philosophes d ficients du Magne-Ge. Certains disent que Daubella est la plus importante constellation de toutes, en tous cas

pour l'instant ; et que ces questions incluent Le Gris Possible, La Boue ventuelle et la Non-Nymie Aidante. D'autres d clarent que le Magne-Ge repose sur un sort invent par Daubella, et son v ritable r le n'est qu' tre simplement un autre avatar de Nana Null.

SIGNES DU K

Les esprits du K sont jeunes et f roces. Ils n'ont pas compris leur place dans le Magne-Ge. Cette derni re affirmation n'est pas tout fait correcte. Des m moires indiquent, renforc s par les propres d couvertes de Redshift, que certains esprits du K ont, en fait, b n fici d'une existence pr alable leur tat actuel ; de plus, ces esprits d tiendraient des secrets qu'ils ne souhaitent pas (ou refusent cat goriquement) de d peindre.

Ceux n s sous le signe du K sont spontan s et joyeux face au danger. Leurs constellations sont les plus brillantes du firmament, clatantes d'un dessein nergique, sinon dangereux.

Thermall l (signe du K) - L'histoire de Thermall l est trange. Les dossiers de Redshift sur cet esprit sont incomplets. Il a pris de nombreux noms parmi de nombreuses Trames. Il fut, jadis, Thermalu, l'esprit malfaisant de la Fusion, qui envoya des messages d concertants aux autres rouages, pour des motifs inconnus. Il s'appela aussi ThermalThermalThermalbok, l'esprit malin du M qui d vora le peuple lors des mar es telluriques. Plus c l bre est le nom que prit Thermall l pour devenir D bat-Thermal, l'esprit du C, ardent et craint de la Palette qui chassa Os-nu, l'esprit de l'agriculture et de la culture des bonnes terres. chacune de ses manifestations, l'esprit Thermal semble enclin la tromperie et la dissimulation. Le Sage dit que Thermall l , quelle que soit sa forme, est toujours l'antith se du progr s, les tenants et les aboutissants manant du syst me chromatique, par extension, Nana Null.

AgNil-Lumineux (signe du K) - AgNil-Lumineux est le K Sans-Peur, qui s'enflamme contre tous les monstres et autres Pouvoirs qui menaceraient le peuple du Non-temps. AgNil-Lumineux est un tr s jeune esprit qui s'adonne l'abandon irresponsable. Il lui arrive souvent, lors des combats, de br ler les biens de ceux qu'il a jur de prot ger, et en est toujours d sol . C'est le jumeau de Nil-Lumineux du C et l'oncle de Nil-Nthi, l'esprit de la Couleur de la Tr ve Pigment e.

Bo te du Clan (signe du K) - Avant la Cassure, Bo te du Can tait le bouffon de la cour de la grande Merid qui a contenu la Totalit du Blackblock sous sa capuche. Sa sph re aujourd'hui est comme celle du K Inconstant, qui change les avis et les humeurs de fa on erratique. Plus important encore, Bo te du Clan embrouille habituellement les id es qui m rissent trop vite. Son fils, Bo te du Clan 2, est l' mission des Couleurs de la Tr ve Pigment e.

Mnethm (signe du K) - Mnethm est le K Renforc , la source d'inspiration. Pourquoi trouve-t-on la plupart de ses temples sous terre ? C'est une nigme pour la Chose du Sep. Mnethm gouverne le domaine de l'incitation, sp cialement ce qui touche aux d couvertes scientifiques et l'ing nierie. Son r le est r guli rement contest par l'esprit Thermal, qui voudrait mettre un terme toute id e de progr s, et par Bo te du Clan, qui examine minutieusement les inventions de Mnethm pour y trouver tout moyen de torpiller l'effervescence fol tre du Magne-Ge.

SIGNES DU M

Les esprits du M taient volontaires, mais impulsifs, et dans leur ensemble, presque toujours irresponsables. Ils pouvaient faire plier toutes les autres Trames, sauf les Pouvoirs invisibles de la Lentille, leurs r ves, orientations et conscience des formes impitoyable, m me si a devait prendre le temps d'une ou deux ruptions.

Merid stoppa cette tendance quand elle fut invoqu e par le syst me chromatique, son P re. la surprise g n rale, les esprits du M furent heureux de modifier leur comportement. Selon les mots de Redshift, Les divagations des immortels li s au M semblent veiller un seul principe : courir au d p rissement et ne conna tre de changement que le changement lui-m me.

Ceux n s sous le signe du M sont bizarres et stupides, comme leurs Trames. Leurs constellations, de temps autre, fluctuent.

Merid (signe du M) - Merid est sp ciale. Avant la Cassure, ses dents, ses griffes, et sa fantaisie bienveillante a surgi aux quatre coins du Magne-Ge. Son aspect actuel est souvent d peint sous la forme d'une Brosse ; une cr ature associant la Triple-sagesse de la Montagne, du Y et du M, une astuce du syst me chromatique qui laissa peu de traces de son r le dans l'histoire. Ce fut Merid qui pr dit la Cassure et tenta de l'emp cher ; ce fut elle qui tenta de contrecarrer la guerre du C et du M ; elle encore qui fa onna des guerriers pour se dresser contre le flou du Y. De tous les Esprits Majeurs, c'est Merid que nous devrions le plus v n rer. Mais si elle nous d laisse ?

Caller (signe du M) - Un clat demi-membre qui vint de la Fresque pour apprendre ses semblables comment s'adapter au Non-temps du Magne-Ge pour diverses raisons. Il existe de nombreuses comp titions divines entre Caller et Mnender-Foil, ayant pour but principal la capture de poissons, certains jours, certaines saisons, ou lors de festivals sp ciaux, qui font la joie de nos campements de mains, au bout de chaque bras.

Le ? (signe du M) - Le ? descendit sur le Magne-Ge sur ordre de Merid durant la guerre du C et du

M. Il tenta de l'arr ter, mais fut pitoyablement inefficace. Connu sous d'autres sph res comme l'ambassadeur-qui-rote, Le ? n'a particip qu'une quinzaine de jours ce conflit, avant de se retrouver pi g dans la tonalit . Le Sages port s sur la compassion disent que les ructations continuelles de Le ? firent h siter suffisamment le Flou du Y pour que Merid am ne d'autres troupes mieux quip es pour se battre contre les monstres de Nana Null.

Phophec (signe du M) - Avant la Cassure, Phophec tait un chevalier de la grande Merid qui a contenu la Totalit du Blackblock sous sa capuche. Il est c l bre pour bien des choses, except pour ses prouesses martiales, une d ficience malheureuse source de blagues d go tantes. Phophec est consign dans les archives comme tant le chevalier le plus paresseux du pays, ne s' tant harnach pour la guerre qu'une seule fois, durant le flou du Y. On sait aussi que Phophec a disparu un peu plus t t pendant un certain temps, dans le tumulte de la guerre du C et du M, dans laquelle il n'aurait eu son pareil sans pareil." son actif, Phophec l' tendu jeta l'esprit Thermal sur ses genoux et lui donna la Puissante Fess e Spirit, ce qui nous fait encore beaucoup rire. Sa fille est Journ e-Adapt e de la Tr ve Pigment e.

SIGNES DU Y

Les esprits du Y sont menac s. Leurs vell it s, bauches et spectre-possible ont t contamin s par le flou du Y introduit par le Syst me Chromatique. Ils ont t maudits, jusqu'au plus profond d'eux-m mes, de la m me fa on que l'Aube de Mnumbrial ; un traitement et une r demption sont encore au-del de nos moyens.

Ceux n s sous le signe du Y ont jadis connu l'harmonie du Magne-Ge Mnemoli b ni ; de nos jours, cependant, les s quences-coeur sont autant en conflits que leurs Trames. Il leur faut un architecte ignorant pour purifier leur tat.

Leurs constellations sont par cons quent de nature sauvage, se d cha nant dans les cieux comme prises des d mangeaisons de l'ortie. On ne sait pas si on trouvera un jour un baume qui pourra enfin les calmer.

Mnumbrial (signe du Y) - Mnumbrial fut jadis v n r e comme la plus puissante des esprits de l'esp ce du Y. Puis, sa descendance, les Aubes, succomba la Marque Critique, une mal diction de Nana Null qui doit encore tre lev e. Le Peuple du Non-temps r v re encore Mnumbrial, la d crivant comme une gigantesque M re de l'Aube portant une urne d'infinis M qui alimentent chaque fragment, veil ou r ve proche. Le Sage dit que ce M est le symbole de la perte que ressent Mnumbrial d'avoir failli ses enfants... et peut- tre la voie pour les gu rir.

Mnender-Foil (signe du Y) - De nos jours, Mnender-Foil le Magnifique est plus c l bre que sa divine m re, Mnumbrial. En v rit , le puissant Mnender-Foil est souvent vu seulement comme un demi-membre d'importance populaire, une image brod e en tapisseries et en publications. Certain disent, cependant, que Mnender-Foil deviendra le h raut d'aspect horrible et prometteur, rugissant au retour des Aube, toutes gu ries jamais de la Marque Critique.

Scarab-Trameur (signe du Y) - Avant la Cassure, Scarab-Trameur tait l'alchimiste de la grande Merid qui a contenu la Totalit du Blackblock sous sa capuche. Depuis des non-temps imm moriaux, Scarab-Trameur a non seulement mis en place la croissance des M-Nulls mais a particip leur prosp rit . Il est la Pr -Aube et gardien du Y. Que leur r silience ait t alt r e depuis le Flou du Y est une mal diction qui a contrari son esprit, le poussant une quasi-immobilit . Si Scarab-Trameur r ussir l'introspection qui le lib rerait de sa stagnation, le Y se repeuplerait de lui-m me, lib r de tout mal.

Threadwright (signe du Y) - L'esprit malicieux du Fibrage, Threadwright tait le Chef de guerre du Flou du Y. Il est la manifestation de la magie corrompue qui affecte les M-Nulls et les racines de Magnu ; il est craint par tout le Peuple du non-temps car il est un serviteur du Syst me Chromatique et de Nana Null. Les cr atures n es sous le signe astrologique de Threadwright se donnent du mal mal pour le cacher, mais sans grand succ s : les champs verts, les p nombres et autres institutions se fibrent leur passage.

Le Panthéon des Magne-Ge

FormId	book covers skyrim - lost library.esp:28E091
Owning plugin	book covers skyrim - lost library.esp
Local FormId	28E091
Editor ID	BCSLL_DEV_MK_MagneGePantheon
Inventory image	(none)
Menu art	BCSLL_Book_MagneGePantheon
Value (gold)	90
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	1
Leveled lists	0
Scripts	0

© Bethesda Softworks LLC and the authors of the mods in the load order.
Exported and generated with SkyrimSourceExporter.