Passerelles liminales

Passerelles liminales
Une étude de la théorie et de la pratique du voyage entre Mundus et Oblivion

par
Camilonwe d'Alinor

Les passages transliminaux d'objets préparés ou d'entités ne sont pas possibles sans l'aide de moyens hyperagonaux. Même s'ils étaient possibles, ils résulteraient en une rétromission instantanée des référents transportés. Seule une pénétration circulaire et liminaire résultera en transits dépassant une durée infinitésimale.

Bien que d'autres moyens hyperagonaux puissent exister théoriquement, le seul artefact transliminal capable de pénétration circulaire et liminaire est la Pierre de Sigil. La Pierre de Sigil est un spécimen de morpholithe quasi cristallin pré-mythique qui a été transformé en artefact extra dimensionnel grâce à l'inscription occulte d'un sceau daedra. Bien que certains morpholithes comme les gemmes spirituelles puissent se trouver dans la nature, les morpholithes utilisés pour faire des Pierres de Sigil ne se trouvent que dans des poches de vide d'Oblivion et ne peuvent pas être recherchés ni trouvés sans aide daedra.

C'est la raison pour laquelle un officiant transliminal doit cultiver une connaissance active de la conjuration, puisque les morpholithes et les sceaux daedras indispensables aux moyens hyperagonaux ne peuvent être obtenus que par l'intermédiaire des princes daedras. Dans certains cas, des enchantements spécifiques peuvent être utilisés si l'officiant est suffisamment apte aux invocations. Les relations et les échanges avec les Daedra sont une pratique ésotérique courante n'entrant pas dans le propos du présent traité (1).

En supposant qu'une Pierre de Sigil ait été acquise, l'officiant transliminal doit tout d'abord préparer le morpholithe afin de recevoir le sceau daedra.

L'officiant doit préparer une pièce à l'abri de toute lumière diurne et des perturbations extérieures, au plafond et aux murs en pierre blanche et au sol en carreaux noirs. Toute cette pièce doit être purifiée rituellement avec une solution de sel du vide dans un solvant d'éther.

Une table carrée doit être placée au centre de la pièce avec un plateau permettant d'y poser le morpholithe. Quatre encensoirs doivent être remplis d'encens composé de gorvix et de barrada. A l'équinoxe, l'officiant doit placer le morpholithe sur le plateau et entonner les rites du livre de la loi en commençant à l'aube, sans interruption jusqu'au coucher du soleil du même jour.

L'officiant présentera ensuite le morpholithe purifié au prince daedra pour recevoir l'inscription. Lorsque le sceau daedra aura été inscrit, le morpholithe deviendra alors une véritable Pierre de Sigil, un artefact puissant qui attire et conserve la puissance occulte, similaire à de nombreux égards à une gemme spirituelle chargée mais d'une magnitude bien plus importante. C'est cette Pierre de Sigil qui est nécessaire pour fournir la grande quantité de puissance occulte nécessaire au soutien de l'enchantement déterminant la pénétration circulaire et liminaire.

Pour ouvrir une porte sur Oblivion, l'officiant doit communiquer directement, par les sorts ou par l'enchantement, avec le prince daedra dont le nom est inscrit dans la Pierre de Sigil en question. Ils en appelleront tous deux à la charte de conjuration (2) et l'officiant activera la Pierre de Sigil chargée qui sera immédiatement transportée à travers la barrière liminaire à l'endroit exact où le sceau a été inscrit, ouvrant de ce fait un portail temporaire entre Mundus et Oblivion. Ce portail ne reste ouvert qu'un temps très bref en fonction de la solidité de la barrière liminale aux endroits choisis. Le temps le plus long d'ouverture jamais constaté est de quelques minutes. L'utilité de ce genre de portails est donc plutôt limitée.

(1) Les adeptes intéressés sont invités à consulter les travaux d'Albrecht Theophannes Bombidius et de Galerion le Mystique pour connaître les bases de cette discipline.
(2) Des exemples conseillés de chartes de conjuration peuvent se trouver dans le Livre des conventions de Therion ou dans les Onze formes rituelles de Kalliballah.

Passerelles liminales

FormId	skyrim.esm:01AFE8
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01AFE8
Editor ID	SkillConjuration2
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyConjurationBook
Value (gold)	50
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	Skill: Conjuration
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook, GiftWizardSpecial
Locations	7
Leveled lists	0
Scripts	0

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