Le Panthéon des Magne-Be

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 influencčrent, jadis, le sort des myriades de créatures qui faisaient partie du non-temps fluctuant de Magne-Ge. Tout peut encore ętre 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 considčrent ces ętres, en optique, comme un contexte par lequel mesurer leur propre Peut-Ętre dans le Grand Schisme des Choses. Qui peut leur en vouloir, vraiment, aprčs 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 à vapeur, ou aux Assemblées de l'Échappatoire, et męme 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-męme a tenté de résister à l'effacement de Magne-Ge sans succčs.

Ceux nés 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 était une servante de la grande Merid qui a contenu la Totalité du Blackblock sous sa capuche. Les provinces d'Os-Nu étaient l'agriculture et la culture de la bonne terre. Mais lorsque Débat-Thermal vint, apportant la Guerre du C et du M, sa conséquence eut pour résultat la souillure de tout V. Os-nu disparut juste aprčs que la guerre ait fini, abandonnant les mondes extérieurs et disparaissant aux yeux de tous.

Nil-lumineux (signe du C) - Fier et tętu, Nil-lumineux le Nix surveille les frontičres du V, grognant-audacieux-pręt à combattre avec ces pouvoirs qu'on souhaiterait mauvais. Ce fut son domaine depuis la Cassure. D'autres chuchotent que Nil-lumineux eut un poste différent avant aujourd'hui, en tant que Croisé malavisé du Systčme Chromatique, mais ces accusations ont été écartées par les lad'cs et de męme apprises. Nil-lumineux est le jumeau d'AgNil-lumineux du R et du pčre de Nil-Nthi, un esprit coloré de Trčve Pigmentée.

Wode-rub (signe du C) - Couleur composée d'aspect rare, Wode-rub est maintenant synonyme de calamité des idées 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 idée particuličre ne pouvait pas durer, se mordant et s'enfuyant d'elle-męme en conflit quasi constant. En fin de compte, l'esprit de la Wode-rub fut condamné par l'harmonie, dans les profondeurs du noir total, gelé dans une lutte éternelle et affamée. La couleur trčs-prisée que l'on nomme W est tout ce qui en reste.

Pigmius (signe du C) - Peu de temps avant le flou du V, Merid ordonna qu'une grande frontičre soit façonnée depuis le Blackblock. Pigmius en fut le résultat. 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 légions de monstres du Chromatique et aux enchantements répugnants du V. Il fut finalement défait par le fibrage de Nana Null. Ses héritages et promesses peuvent encore ętre repris dans le rassemblement et l'amélioration du Pigment.

Signes de Fusion

Les esprits de la fusion sont en progression. Les cieux tourbillonnent autour d'eux, désormais, pour des raisons inconnues. Bien que les esprits de la Lentille soient plus vibrants, comparés à tous les autres reliés au Blackblock, c'est la Fusion qui apprécie le plus la prospérité et la richesse de nos jours.

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

Leurs constellations sont complexes à exploiter en terme de mouvement, triangulation et hautes fréquences.

Scintil (signe de la Fusion) - Avant la Cassure, Scintil était la messagère de la grande Merid qui a contenu la Totalité du Blackblock sous sa capuche. Bien qu'impulsif comme un adolescent, préférant voyager seulement la nuit, Scintil a néanmoins guidé tous les esprits du Magne-Ge dans leurs différentes épreuves, transmettant sa sagesse de la division-des-lignes chaque fois qu'elle le pouvait. Après la dévastation provoquée par la Guerre du C et du M, et ses conséquences, le flou du V, Scintil renonça à sa position, et s'installa dans un hamac dans les remous incontrôlés de la Fusion. Elle serait finalement devenue une couleur de la Trève Pigmentée.

Caker Roi (signe de la Fusion) - Les savanes et les jungles d'Ut Cyr sont perdues dans l'oubli à cause des machinations des Tours inconnues. Caker Roi était un tigre puissant à cette époque. À ce titre, il régnait sur une principauté qui avait convié le reste des Grands Chats dans la tanière de l'Accord du Crache et Mord, une tradition copiée (mais avec différents effets) dans l'également disparu Marais aux Serpents. Les places royales des Grands Chats ont depuis longtemps été perdues dans les annales du traité céleste. 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 voilé de mystère : Swath est l'Esprit de Fusion des réjouissances et le mélange hallucinogène des sensations qu'on trouve au royaume ésotérique de la synesthésie. Swath gouverne les domaines des artisans exotiques, des peintres et des musiciens aveugles. Ceux nés sous son signe ont souvent des taches de rousseur ou aiment porter des vętements bigarrés. Sa fille semi-membre, Nelley-Lumineuse, Princesse des K-mouches, ne bénéficie pas d'une place dans le panthéon de Magne-Ge, mais le Sage dit que ses lanternes-lumières inconstantes ouvriront la voie à 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 à même d'aider les néophytes à cause de cela ; Daubella est plus un concept qu'une Couleur à part entière. Il faut savoir que cette assertion a été attaquée par les philosophes déficients 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 Éventuelle et la Non-Nymie Aidante. D'autres déclarent que le Magne-Ge repose sur un sort inventé par Daubella, et son véritable rôle n'est qu'être simplement un autre avatar de Nana Null.

Signes du R

Les esprits du R sont jeunes et féroces. Ils n'ont pas compris leur place dans le Magne-Ge. Cette dernière affirmation n'est pas tout à fait correcte. Des mémoires indiquent, renforcés par les propres découvertes de Redshift, que certains esprits du R ont, en fait, bénéficié d'une existence préalable à leur état actuel ; de plus, ces esprits détiendraient des secrets qu'ils ne souhaitent pas (ou refusent catégoriquement) de dépeindre.

Ceux nés sous le signe du R sont spontanés et joyeux face au danger. Leurs constellations sont les plus brillantes du firmament, éclatantes d'un dessein énergique, sinon dangereux.

Thermallélé (signe du R) - L'histoire de Thermallélé est étrange. 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 déconcertants aux autres rouages, pour des motifs inconnus. Il s'appela aussi ThermalThermalThermalbok, l'esprit malin du M qui dévora le peuple lors des marées telluriques. Plus célčbre est le nom que prit Thermallélé pour devenir Débat-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. À chacune de ses manifestations, l'esprit Thermal semble enclin à la tromperie et à la dissimulation. Le Sage dit que Thermallélé, quelle que soit sa forme, est toujours l'antithčse du progrčs, les tenants et les aboutissants émanant du systčme chromatique, par extension, Nana Null.

AgNil-Lumineux (signe du R) - AgNil-Lumineux est le R Sans-Peur, qui s'enflamme contre tous les monstres et autres Pouvoirs qui menaceraient le peuple du Non-temps. AgNil-Lumineux est un trčs jeune esprit qui s'adonne à l'abandon irresponsable. Il lui arrive souvent, lors des combats, de brûler les biens de ceux qu'il a juré de protéger, et en est toujours désolé. C'est le jumeau de Nil-Lumineux du C et l'oncle de Nil-Nthi, l'esprit de la Couleur de la Trčve Pigmentée.

Boîte du Clan (signe du R) - Avant la Cassure, Boîte du Can était le bouffon de la cour de la

grande Merid qui a contenu la Totalité du Blackblock sous sa capuche. Sa sphčre aujourd'hui est comme celle du R Inconstant, qui change les avis et les humeurs de façon erratique. Plus important encore, Boîte du Clan embrouille habituellement les idées qui mûrissent trop vite. Son fils, Boîte du Clan 2, est l'Émission des Couleurs de la Trčve Pigmentée.

Mnethm (signe du R) - Mnethm est le R Renforcé, la source d'inspiration. Pourquoi trouve-t-on la plupart de ses temples sous terre ? C'est une énigme pour la Chose du Sep. Mnethm gouverne le domaine de l'incitation, spécialement ce qui touche aux découvertes scientifiques et à l'ingénierie. Son rôle est réguličrement contesté par l'esprit Thermal, qui voudrait mettre un terme à toute idée de progrčs, et par Boîte du Clan, qui examine minutieusement les inventions de Mnethm pour y trouver tout moyen de torpiller l'effervescence folâtre du Magne-Ge.

Signes du M

Les esprits du M étaient 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, à leurs ręves, orientations et conscience des formes impitoyable, męme si ça devait prendre le temps d'une ou deux éruptions.

Merid stoppa cette tendance quand elle fut invoquée par le systčme chromatique, son Pčre. À la surprise générale, les esprits du M furent heureux de modifier leur comportement. Selon les mots de Redshift, « Les divagations des immortels liés au M semblent veiller à un seul principe : courir au dépérissement et ne connaître de changement que le changement lui-męme. »

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

Merid (signe du M) - Merid est spéciale. Avant la Cassure, ses dents, ses griffes, et sa fantaisie bienveillante a surgi aux quatre coins du Magne-Ge. Son aspect actuel est souvent dépeint sous la forme d'une Brosse ; une créature associant la Triple-sagesse de la Montagne, du V et du M, une astuce du systčme chromatique qui laissa peu de traces de son rôle dans l'histoire. Ce fut Merid qui prédit la Cassure et tenta de l'empęcher ; ce fut elle qui tenta de contrecarrer la guerre du C et du M ; elle encore qui façonna des guerriers pour se dresser contre le flou du V. De tous les Esprits Majeurs, c'est Merid que nous devrions le plus vénérer. Mais si elle nous délaisse ?

Caller (signe du M) - Un Éclat demi-membre qui vint de la Fresque pour apprendre à ses semblables comment s'adapter au Non-temps du Magne-Ge pour diverses raisons. Il existe de

nombreuses compétitions divines entre Caller et Mnender-Foil, ayant pour but principal la capture de poissons, certains jours, certaines saisons, ou lors de festivals spéciaux, 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'arręter, mais fut pitoyablement inefficace. Connu sous d'autres sphčres comme l'ambassadeur-qui-rote, Le ? n'a participé qu'une quinzaine de jours à ce conflit, avant de se retrouver piégé dans la tonalité. Le Sages portés sur la compassion disent que les éructations continuelles de Le ? firent hésiter suffisamment le Flou du V pour que Merid amčne d'autres troupes mieux équipées pour se battre contre les monstres de Nana Null.

Phophec (signe du M) - Avant la Cassure, Phophec était un chevalier de la grande Merid qui a contenu la Totalité du Blackblock sous sa capuche. Il est célčbre pour bien des choses, excepté pour ses prouesses martiales, une déficience malheureuse source de blagues dégoûtantes. Phophec est consigné dans les archives comme étant le chevalier le plus paresseux du pays, ne s'étant harnaché pour la guerre qu'une seule fois, durant le flou du V. On sait aussi que Phophec a disparu un peu plus tôt 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." À son actif, Phophec l'Étendu jeta l'esprit Thermal sur ses genoux et lui donna la Puissante Fessée Spirit, ce qui nous fait encore beaucoup rire. Sa fille est Journée-Adaptée de la Trčve Pigmentée.

Signes du V

Les esprits du V sont menacés. Leurs velléités, ébauches et spectre-possible ont été contaminés par le flou du V introduit par le Systčme Chromatique. Ils ont été maudits, jusqu'au plus profond d'eux-męmes, de la męme façon que l'Aube de Mnumbrial ; un traitement et une rédemption sont encore au-delà de nos moyens.

Ceux nés sous le signe du V ont jadis connu l'harmonie du Magne-Ge Mnemoli béni ; de nos jours, cependant, les séquences-coeur sont autant en conflits que leurs Trames. Il leur faut un architecte ignorant pour purifier leur état.

Leurs constellations sont par conséquent de nature sauvage, se déchaînant dans les cieux comme prises des démangeaisons de l'ortie. On ne sait pas si on trouvera un jour un baume qui pourra enfin les calmer.

Mnumbrial (signe du V) - Mnumbrial fut jadis vénérée comme la plus puissante des esprits de l'espčce du V. Puis, sa descendance, les Aubes, succomba à la Marque Critique, une malédiction

de Nana Null qui doit encore ętre levée. Le Peuple du Non-temps révčre encore Mnumbrial, la décrivant comme une gigantesque Mčre de l'Aube portant une urne d'infinis M qui alimentent chaque fragment, éveil ou ręve proche. Le Sage dit que ce M est le symbole de la perte que ressent Mnumbrial d'avoir failli à ses enfants... et peut-ętre la voie pour les guérir.

Mnender-Foil (signe du V) - De nos jours, Mnender-Foil le Magnifique est plus célčbre que sa divine mčre, Mnumbrial. En vérité, le puissant Mnender-Foil est souvent vu seulement comme un demi-membre d'importance populaire, une image brodée en tapisseries et en publications. Certain disent, cependant, que Mnender-Foil deviendra le héraut d'aspect horrible et prometteur, rugissant au retour des Aube, toutes guéries à jamais de la Marque Critique.

Scarab-Trameur (signe du V) - Avant la Cassure, Scarab-Trameur était l'alchimiste de la grande Merid qui a contenu la Totalité du Blackblock sous sa capuche. Depuis des non-temps immémoriaux, Scarab-Trameur a non seulement mis en place la croissance des M-Nulls mais a participé à leur prospérité. Il est la Pré-Aube et gardien du V. Que leur résilience ait été altérée depuis le Flou du V est une malédiction qui a contrarié son esprit, le poussant à une quasi-immobilité. Si Scarab-Trameur réussir l'introspection qui le libérerait de sa stagnation, le V se repeuplerait de lui-męme, libéré de tout mal.

Threadwright (signe du V) - L'esprit malicieux du Fibrage, Threadwright était le Chef de guerre du Flou du V. 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 Systčme Chromatique et de Nana Null. Les créatures nées sous le signe astrologique de Threadwright se donnent du mal mal pour le cacher, mais sans grand succčs : les champs verts, les pénombres et autres institutions se fibrent à 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.