Le Panthŭon des Magne-Ge

Panthŭon de Magne-Ge

Voici le panthŭon de Magne-Ge, comme l'a consignŭ l'ancien Maotre Redshift, premier des habitants des cieux entre-deux qui perdura suffisamment pour les cartographier. Ce panthŭon se compose des Filtres, des Chromatiques, des Pŭnombres et des Lueurs Capricieuses qui influencurent, jadis, le sort des myriades de crŭatures qui faisaient partie du non-temps fluctuant de Magne-Ge. Tout peut encore ĸtre jadis.

Chaque spectre du Magne-Ge, ŭtroit ou large, respecte les enseignements de Redshift et son Catalogue des rayonnements. De plus, les dossiers du Magne-Ge considurent ces ĸtres, en optique, comme un contexte par lequel mesurer leur propre Peut-Ktre dans le Grand Schisme des Choses. Qui peut leur en vouloir, vraiment, aprus que la Cassure ait tout changŭ exceptŭ les soleils ?

Il y a bien longtemps, les cultures de Magne-Ge ont donnŭ a ces hŭros et scŭlŭrats merveilleux la direction au-dela de leurs propres destinŭes et fortunes : par des constellations et des signes astrologiques qui susciteraient leurs actions et une vraie connexitŭ pour toujours.

Ainsi fait, ce panthŭon affecte tout le peuple du Non-temps, de la Montagne bleue a la Lampe a vapeur, ou aux Assemblŭes de l'Ŭchappatoire, et mĸme au Multimund au-dela.

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

Signes du C

Les Esprits du C, pour des raisons oubliŭes, 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-mкme a tentй de rйsister a l'effacement de Magne-Ge sans succus.

Ceux nйs 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 йtait une servante de la grande Merid qui a contenu la Totalitй du Blackblock sous sa capuche. Les provinces d'Os-Nu йtaient l'agriculture et la culture de la bonne terre. Mais lorsque Dйbat-Thermal vint, apportant la Guerre du C et du M, sa consйquence eut pour rйsultat la souillure de tout V. Os-nu disparut juste aprus que la guerre ait fini, abandonnant les mondes extйrieurs et disparaissant aux yeux de tous.

Nil-lumineux (signe du C) - Fier et tкtu, Nil-lumineux le Nix surveille les frontiures du V, grognant-audacieux-prкt a combattre avec ces pouvoirs qu'on souhaiterait mauvais. Ce fut son domaine depuis la Cassure. D'autres chuchotent que Nil-lumineux eut un poste diffйrent avant aujourd'hui, en tant que Croisй malavisй du Systume Chromatique, mais ces accusations ont йtй йcartйes par les lancs et de mкme apprises. Nil-lumineux est le jumeau d'AgNil-lumineux du R et du pure de Nil-Nthi, un esprit colorй de Truve Pigmentйe.

Wode-rub (signe du C) - Couleur composйe d'aspect rare, Wode-rub est maintenant synonyme de calamitй des idйes 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 idйe particuliure ne pouvait pas durer, se mordant et s'enfuyant d'elle-mкme en conflit quasi constant. En fin de compte, l'esprit de la Wode-rub fut condamnй par l'harmonie, dans les profondeurs du noir total, gelй dans une lutte йternelle et affamйe. La couleur trus-prisйe 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 frontiure soit fazonnйe depuis le Blackblock. Pigmius en fut le rйsultat. 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 lйgions de monstres du Chromatique et aux enchantements rйpugnants du V. Il fut finalement dйfait par le fibrage de Nana Null. Ses hйritages et promesses peuvent encore кtre repris dans le rassemblement et l'amйlioration du Pigment.

Signes de Fusion

Les esprits de la fusion sont en progression. Les cieux tourbillonnent autour d'eux, dŭsormais, pour des raisons inconnues. Bien que les esprits de la Lentille soient plus vibrants, comparŭs a tous les autres reliŭs au Blackblock, c'est la Fusion qui apprŭcie le plus la prospŭritŭ et la richesse de nos jours.

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

Leurs constellations sont complexes a exploiter en terme de mouvement, triangulation et hautes frŭquences.

Scintil (signe de la Fusion) - Avant la Cassure, Scintil ŭtait la messagure de la grande Merid qui a contenu la Totalitŭ du Blackblock sous sa capuche. Bien qu'impulsif comme un adolescent, prŭfŭrant voyager seulement la nuit, Scintil a nŭanmoins guidŭ tous les esprits du Magne-Ge dans leurs diffŭrentes ŭpreuves, transmettant sa sagesse de la division-des-lignes chaque fois qu'elle le pouvait. Aprus la dŭvastation provoquŭe par la Guerre du C et du M, et ses consŭquences, le flou du V, Scintil renonza a sa position, et s'installa dans un hamac dans les remous incontrɑlŭs de la Fusion. Elle serait finalement devenue une couleur de la Truve Pigmentŭe.

Caker Roi (signe de la Fusion) - Les savanes et les jungles d'Ut Cyr sont perdues dans l'oubli a cause des machinations des Tours inconnues. Caker Roi ŭtait un tigre puissant a cette ŭpoque. A ce titre, il rŭgnait sur une principautŭ qui avait conviŭ le reste des Grands Chats dans la taniure de l'Accord du Crache et Mord, une tradition copiŭe (mais avec diffŭrents effets) dans l'ŭgalement disparu Marais aux Serpents. Les places royales des Grands Chats ont depuis longtemps ŭtŭ perdues dans les annales du traitŭ cŭleste. 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 voilŭ de mysture : Swath est l'Esprit de Fusion des rŭjouissances et le mŭlange hallucinogune des sensations qu'on trouve au royaume ŭsotŭrique de la synesthŭsie. Swath gouverne les domaines des artisans exotiques, des peintres et des musiciens aveugles. Ceux nŭs sous son signe ont souvent des taches de rousseur ou aiment porter des vktements bigarrŭs. Sa fille semi-membre, Nelley-Lumineuse, Princesse des K-mouches, ne bŭnŭficie pas d'une place dans le panthŭon de Magne-Ge, mais le Sage dit que ses lanternes-lumiures inconstantes ouvriront la voie a 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 a mкme d'aider les nŭophytes a cause de cela ; Daubella est plus un concept qu'une Couleur a part entiure. Il faut savoir que cette assertion a ŭtŭ attaquŭe par les philosophes dŭficients 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 Ŭventuelle et la Non-Nymie Aidante. D'autres dŭclarent que le Magne-Ge repose sur un sort inventŭ par Daubella, et son vŭritable rфle n'est qu'кtre simplement un autre avatar de Nana Null.

Signes du R

Les esprits du R sont jeunes et fŭroces. Ils n'ont pas compris leur place dans le Magne-Ge. Cette derniure affirmation n'est pas tout a fait correcte. Des mŭmoires indiquent, renforcŭs par les propres dŭcouvertes de Redshift, que certains esprits du R ont, en fait, bŭnŭficiŭ d'une existence prŭalable a leur ŭtat actuel ; de plus, ces esprits dŭtiendraient des secrets qu'ils ne souhaitent pas (ou refusent catŭgoriquement) de dŭpeindre.

Ceux nŭs sous le signe du R sont spontanŭs et joyeux face au danger. Leurs constellations sont les plus brillantes du firmament, ŭclatantes d'un dessein ŭnergique, sinon dangereux.

Thermallŭlŭ (signe du R) - L'histoire de Thermallŭlŭ est ŭtrange. 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 dŭconcertants aux autres rouages, pour des motifs inconnus. Il s'appela aussi ThermalThermalThermalbok, l'esprit malin du M qui dŭvora le peuple lors des marŭes telluriques. Plus cŭlubre est le nom que prit Thermallŭlŭ pour devenir Dŭbat-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. A chacune de ses manifestations, l'esprit Thermal semble enclin a la tromperie et a la dissimulation. Le Sage dit que Thermallŭlŭ, quelle que soit sa forme, est toujours l'antithuse du progrus, les tenants et les aboutissants ŭmanant du systume 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 trus jeune esprit qui s'adonne a l'abandon irresponsable. Il lui arrive souvent, lors des combats, de brыler les biens de ceux qu'il a jurŭ de protŭger, et en est toujours dŭsolŭ. C'est le jumeau de Nil-Lumineux du C et l'oncle de Nil-Nthi, l'esprit de la Couleur de la Truve Pigmentŭe.

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

grande Merid qui a contenu la Totalitŭ du Blackblock sous sa capuche. Sa sphure aujourd'hui est comme celle du K Inconstant, qui change les avis et les humeurs de fazon erratique. Plus important encore, Boote du Clan embrouille habituellement les idŭes qui mыrissent trop vite. Son fils, Boote du Clan 2, est l'Ămission des Couleurs de la Truve Pigmentŭe.

Mnethm (signe du K) - Mnethm est le K Renforcŭ, la source d'inspiration. Pourquoi trouve-t-on la plupart de ses temples sous terre ? C'est une ŭnigme pour la Chose du Sep. Mnethm gouverne le domaine de l'incitation, spŭcialement ce qui touche aux dŭcouvertes scientifiques et a l'ingŭnierie. Son rфle est rŭguliurement contestŭ par l'esprit Thermal, qui voudrait mettre un terme a toute idŭe de progrus, et par Boote du Clan, qui examine minutieusement les inventions de Mnethm pour y trouver tout moyen de torpiller l'effervescence folвtre du Magne-Ge.

Signes du M

Les esprits du M ŭtaient 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, a leurs rкves, orientations et conscience des formes impitoyable, mкme si za devait prendre le temps d'une ou deux ŭruptions.

Merid stoppa cette tendance quand elle fut invoquŭe par le systume chromatique, son Pure. A la surprise gŭnŭrale, les esprits du M furent heureux de modifier leur comportement. Selon les mots de Redshift, « Les divagations des immortels liŭs au M semblent veiller a un seul principe : courir au dŭpŭrissement et ne connaotre de changement que le changement lui-mкme. »

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

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

Caller (signe du MM) - Un Ăclat demi-membre qui vint de la Fresque pour apprendre a ses

semblables comment s'adapter au Non-temps du Magne-Ge pour diverses raisons. Il existe de nombreuses compŭtitions divines entre Caller et Mnender-Foil, ayant pour but principal la capture de poissons, certains jours, certaines saisons, ou lors de festivals spŭciaux, 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'arrĸter, mais fut pitoyablement inefficace. Connu sous d'autres sphures comme l'ambassadeur-qui-rote, Le ? n'a participŭ qu'une quinzaine de jours a ce conflit, avant de se retrouver piŭgŭ dans la tonalitŭ. Le Sages portŭs sur la compassion disent que les ŭructations continuelles de Le ? firent hŭsiter suffisamment le Flou du V pour que Merid amune d'autres troupes mieux ŭquipŭes pour se battre contre les monstres de Nana Null.

Phophec (signe du M) - Avant la Cassure, Phophec ŭtait un chevalier de la grande Merid qui a contenu la Totalitŭ du Blackblock sous sa capuche. Il est cŭlubre pour bien des choses, exceptŭ pour ses prouesses martiales, une dŭficience malheureuse source de blagues dŭgobŧtantes. Phophec est consignŭ dans les archives comme ŭtant le chevalier le plus paresseux du pays, ne s'ŭtant harnachŭ pour la guerre qu'une seule fois, durant le flou du V. On sait aussi que Phophec a disparu un peu plus tqt 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." A son actif, Phophec l'Ŭtendu jeta l'esprit Thermal sur ses genoux et lui donna la Puissante Fessŭe Spirit, ce qui nous fait encore beaucoup rire. Sa fille est Journŭe-Adaptŭe de la Truve Pigmentŭe.

Signes du V

Les esprits du V sont menacŭs. Leurs vellŭitŭs, ŭbauches et spectre-possible ont ŭtŭ contaminŭs par le flou du V introduit par le Systume Chromatique. Ils ont ŭtŭ maudits, jusqu'au plus profond d'eux-mĸmes, de la mĸme fazon que l'Aube de Mnumbrial ; un traitement et une rŭdemption sont encore au-dela de nos moyens.

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

Leurs constellations sont par consŭquent de nature sauvage, se dŭchaonant dans les cieux comme prises des dŭmangeaisons 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 vŭnŭrŭe comme la plus puissante des esprits de

l'espuce du V. Puis, sa descendance, les Aubes, succomba a la Marque Critique, une malŭdiction de Nana Null qui doit encore ĸtre levŭe. Le Peuple du Non-temps rŭvure encore Mnumbrial, la dŭcrivant comme une gigantesque Mure de l'Aube portant une urne d'infinis M qui alimentent chaque fragment, ŭveil ou rĸve proche. Le Sage dit que ce M est le symbole de la perte que ressent Mnumbrial d'avoir failli a ses enfants... et peut-ĸtre la voie pour les guŭrir.

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

Scarab-Trameur (signe du V) - Avant la Cassure, Scarab-Trameur ŭtait l'alchimiste de la grande Merid qui a contenu la Totalitŭ du Blackblock sous sa capuche. Depuis des non-temps immŭmoriaux, Scarab-Trameur a non seulement mis en place la croissance des M-Nulls mais a participŭ a leur prospŭritŭ. Il est la Prŭ-Aube et gardien du V. Que leur rŭsilience ait ŭtŭ altŭrŭe depuis le Flou du V est une malŭdiction qui a contrariŭ son esprit, le poussant a une quasi-immobilitŭ. Si Scarab-Trameur rŭussir l'introspection qui le libŭrerait de sa stagnation, le V se repeuplerait de lui-mĸme, libŭrŭ de tout mal.

Threadwright (signe du V) - L'esprit malicieux du Fibrage, Threadwright ŭtait 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 Systume Chromatique et de Nana Null. Les crŭatures nŭes sous le signe astrologique de Threadwright se donnent du mal mal pour le cacher, mais sans grand succus : les champs verts, les pŭnombres et autres institutions se fibrent a 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.