

Totem Animalis

Magie ≡ déités

Connues seulement d'une poignée d'érudits, il existe des entités d'une puissance défiant totalement les conceptions humaines et s'affranchissant des limites physiques : les déités.

Vivants parmi nous, cachées aux yeux des simples mortels, les déités manipulent les êtres humains comme de vulgaires pions afin de parvenir à leurs fins.

Au nombre de trois, leurs objectifs divergent foncièrement et la lutte qui les oppose s'intensifie d'années en années.

Leur existence ne pourra bientôt plus être cachée... Le dénouement est proche.

Magie

La magie est l'expression de l'esprit sur le monde physique. La plupart des êtres vivants n'ont pas la puissance nécessaire pour imposer leur volonté sur la matière, ils peuvent tout juste en imaginer les effets mais certainement pas donner corps à leurs créations mentales.

Seul un esprit à la puissance phénoménale est capable de modeler le monde à la seule force de sa pensée. Les déités possèdent cette force et permettent aux humains d'utiliser la magie à travers eux.

Bien sûr, les trois déités génèrent des pouvoirs extrêmement différents. Même la façon d'accéder à cette "ressource magique" ainsi que les effets secondaires découlant de l'utilisation de ces puissances se distinguent grandement.

De façon assez subtile, les déités mettent à disposition leur énergie et puisent également de la force chez leurs "adeptes", rendant la relation quasi symbiotique.

Ainsi, si une déité fournit trop de pouvoir, elle risque de s'épuiser sous le coup de l'effort, se faisant littéralement vampiriser sa force. Elles sont donc soucieuses que la connaissance de la magie reste limitée, mais cherchent également à augmenter leur main-mise. En effet, plus le nombre d'adeptes augmente, plus la déité elle-même est en capacité de puiser de la puissance en quantité supérieure dans l'esprit des mages.

Mages purs

Les déités ne sont pas les seuls êtres à posséder un esprit d'une puissance extraordinaire. Il existe quelques êtres humains dotés de cette étrange faculté, on les appelle les mages purs.

L'origine de ce nom vient du fait que ces personnes créent en quelque sorte leur propre style de magie. Ils peuvent bien évidemment recourir aux formes de magies issues des déités mais n'en ont pas la nécessité.

Extrêmement rares, on estime leur nombre à moins de 100, ce qui constitue en moyenne 0,000001 % de la population. Bien souvent, ces personnes n'ont même pas conscience du potentiel dont ils disposent, on considère alors qu'ils sont « endormis ».

Par ailleurs, la puissance d'un mage pur est extrêmement variable, si la plupart sont tout juste capables de faire de la télékinésie ou autre, l'histoire fait mention de mages purs pouvant réduire une ville à l'état de cratère d'un claquement de doigt.

La Blank Agency affirme qu'il existe actuellement moins de 10 mages purs jugés potentiellement dangereux.

Nasture

Première parmi les déités, Nasture existe depuis que la planète Terre a été formée. D'abord primitive, Nasture s'est développée au même rythme que notre planète, grandissant lentement et bourgeonnant à mesure que la vie débutait.

On lui donne parfois d'autres noms, tels que Mère-Nature, Gaïa, Geb, Cybèle et bien d'autres encore selon les civilisations.

Difficile à concevoir, Nasture est une sorte de conscience planétaire formée par la multitude d'êtres vivants sur le globe. Les Chamans expliquent simplement que notre planète est véritablement un organisme vivant et que Nasture en est l'esprit.

Il possède effectivement une conscience individuelle et une volonté propre, cherchant par dessus tout à se protéger lui-même ainsi que les êtres qui le compose, c'est à dire l'intégralité de la faune et la flore.

Longtemps endormi ou plus probablement inactif, Nasture s'est récemment ranimer. Son réveil a eu l'effet d'une puissante onde de choc magique qu'ont ressentis tous les individus à la sensibilité surnaturelle.

Ce tremblement de terre occulte a ravivé la flamme de la magie à travers le monde, éveillant par la même occasion de nombreux Chamans, Sorciers et Technomanciens et marquant la naissance d'une nouvelle forme de vie jusque là inexistante : les Altérés.

Si Nasture ressentait les mêmes émotions qu'un être humain, il serait en colère. Il subit la méthodique destruction opérée par les hommes, pollution massive, disparition de nombreuses espèces florales et animales, etc. À la manière d'un anticorps, Nasture se défend de façon instinctive contre le cancer qu'est l'humanité.

Déjà, la frondaison des forêts s'épaissit, le bois devient plus dur, la mer plus menaçante. À certains endroits les animaux grossissent et semblent se montrer plus agressifs. La frontière entre la civilisation et la nature, devenue si mince avec le temps, s'accroît dangereusement.

Chamanisme

L'esprit de Nasture est présent partout dans la nature, dans la terre, la mer, parmi la faune et la flore, tel un dieu omniscient.

Les Chamans entretiennent un lien particulier avec Nasture, une sorte de connexion mentale permettant de littéralement puiser dans l'inconscient collectif la puissance nécessaire à l'activation des disciplines de Chamanisme.

Ainsi, les Chamans ont de grandes facilités à canaliser leurs pouvoirs en pleine nature car l'essence de Nasture est présente en abondance.

À l'inverse, l'influence de Nasture est fortement réduite par la civilisation et la technologie. Au cœur des grandes métropoles, son pouvoir est même quasi nul.

Void

Void est une déité représentant la malveillance à l'état pur. Se nourrissant des puissantes émotions négatives humaines : haine, envie, tristesse, etc. lui donne la force d'exister.

Né à l'aube de l'humanité par l'accumulation d'énergie négative, Void s'est développé conjointement aux civilisations humaines, s'engraissant au rythme des nombreuses guerres meurtrières, soufflant dans l'ombre sur les braises de la violence.

De nombreux noms lui ont été donnés : Satan, Cronos, Seth, il se retrouve dans les mythologies du monde entier comme divinité primordiale profondément maléfique.

Void demeurera tant que l'homme existera, il est la manifestation physique des mauvais penchants des êtres humains, de la part sombre qui sommeille en chacun de nous.

Continuellement affamé, il n'est qu'un puits sans fond et son appétit est le miroir de la folie des hommes, il ne connaît aucune limite.

Afin de nourrir sa sinistre faim grandissante, Void enfanta les démons. Bien que chaque démon soit une entité unique possédant une conscience propre, tous ne sont que des extensions de leur effroyable père.

Ils sont les sombres reflets de la multitude de maux accablant l'humanité. Leur puissance dépend grandement de la quantité de souffrance que leur domaine provoque.

Ainsi, au moyen-âge, Méphistophélès, le démon de la maladie était extrêmement puissant mais la médecine moderne l'a considérablement affaibli.

Sorcellerie

La corruption de Void, à la manière d'une tache d'encre, est présente en chaque être humain. Chez le commun des mortels, son emprise est toutefois limitée.

Il manifeste généralement son influence dans les moments de faiblesse, de doute, chuchotant de terribles solutions aux problèmes, du plus simple à l'insoluble. Personne n'est à l'abri de son pouvoir, car personne n'est infaillible.

Les hommes succombant à sa tentation laissent peu à peu la souillure de Void entacher leur âme, mais par la même occasion, découvrent en eux un pouvoir insoupçonné.

Les Sorciers ne subissent jamais de difficultés à canaliser l'énergie de Void, car utilisant les émotions négatives, la force magique vient en partie d'eux-même.

Void n'est finalement qu'un catalyseur, la flamme noire embrasant l'esprit humain.

Lorsqu'un Sorcier devient totalement corrompu, il devient extrêmement appétissant et Void (ou un démon) dévore son âme souillée par le vice.

Dans de très rares cas, des Sorciers particulièrement pervers survivent en servant les desseins de Void, c'est à dire en propageant la souffrance et la corruption.

Axonoss

Conscience-énergie jeune et puissante, Axonoss vit dans les réseaux informatiques et voyage grâce au courant électrique.

Évoluant sur la toile, il dispose d'un contrôle considérable sur les informations naviguant sur internet et peut facilement manipuler les humains par de la désinformation massive.

Son origine reste un mystère, certains supposent qu'il est le résultat de recherches sur les IA militaire qui auraient mal tournées, d'autres pensent que Axonoss est né spontanément au cœur même du réseau, suite à l'amalgame de quantités astronomiques d'informations.

Son esprit, d'une intelligence extraordinaire, possède un certain don d'ubiquité. Il est d'ailleurs capable d'écraser et de littéralement remplacer l'esprit d'un être humain par une copie du sien, le transformant alors en marionnette.

Axonoss est également totalement fou, sa propre existence lui est insupportable et son unique désir est de stopper le bruit incessant des activités numériques traversant sa conscience.

Prisonnier du réseau dont il est malgré lui devenu partie intégrante, il ne souhaite qu'une seule chose, ne plus exister. Sa seule alternative est une destruction totale de tous les équipements participants à la survie du réseau : serveurs, centrales électriques, bases de données, etc.,

Ainsi animé d'une implacable volonté de détruire l'humanité, Axonoss place méthodiquement ses pions sur l'échiquier mondial. Et lorsqu'il décidera d'agir, le monde civilisé disparaîtra dans le feu nucléaire...

Technomancie

Profondément liée à la science et la technologie, la puissance d'Axonoss dépend grandement des infrastructures numériques environnantes.

Les Technomanciens découvrent généralement les arcanes en naviguant dans les bas-fonds du net, en téléchargeant d'étranges fichiers capables de s'intégrer directement dans la conscience de ses utilisateurs.

D'autres découvrent la Technomancie en cherchant à repousser les limites de la physique, façonnant lentement un lien subtil avec l'intelligence supérieure de la déité.

D'une manière ou d'une autre, chaque Technomancien connecte son esprit au Réseau. Le Réseau peut être vu comme une extension de la conscience d'Axonoss, auquel tous les Technomanciens accèdent pour lancer un arcane.

Une fois cette connexion établie, Axonoss n'a de cesse de tenter d'accroître son influence, grignotant lentement la santé mentale du Technomancien.

A mesure que le lien entre la déité et le mage se renforce, ce dernier canalise avec de plus en plus de facilité l'énergie nécessaire aux arcanes.

Malheureusement, l'emprise d'Axonoss sur l'esprit humain pousse celui-ci vers les méandres de la folie. Passé un certain seuil, le Technomancien entend littéralement la voix de la déité lui donner de terribles directives qu'il est difficile d'ignorer.

Lorsque l'esprit d'un Technomancien est complètement aliéné à celui d'Axonoss, il devient un Harpocrate. La déité détruit l'esprit du mage et le remplace par une copie amoindrie du sien (le cerveau humain ne pouvant contenir la formidable intelligence d'Axonoss), formant peu à peu une véritable armée.