



## Mythologie - Les Titans d'Ether

### Cultes & Religions

vendredi 6 janvier 2012, par [Sigfrid](#)

#### Avant propos

Cette aide de jeu, originellement publiée en novembre 2000, vous l'aviez peut-être déjà lu sous une autre forme et avec un autre descriptif et une histoire un peu différente. Comme certaines autres aides de jeux qui vont également avoir droit à un ravalement, celle-ci a été réécrite pour y intégrer différents éléments. Il s'agit des informations émanant du Hors-série n°23 de Casus Belli sur Paorn, où l'on apprend notamment l'histoire des Hespéryds, mais également de la campagne des Chroniques du ChaOs (également Casus Belli). Dans cette campagne, l'influence de la cosmogonie de Donjons & Dragons (celle décrite en détail dans Planescape) y est forte. Très forte même.

Alors à tout seigneur, tout honneur j'ai décidé de rendre Paorn à son environnement originel et de refaire le liant entre les différentes sources d'informations.

Bien entendu, il est maintenant très fortement recommandé aux joueurs d'arrêter leur lecture ici même dans le seul but de ne pas vous gâcher certains plaisirs. La suite est destinée aux meneurs de jeu qui vont animer votre théâtre d'opérations.

#### Genèse

Pourquoi les mondes se créent, par la volonté de qui et à quel fin ? Tout cela nous n'en savons rien, les dessins des divinités restent leurs jardins secrets. A supposer qu'elles y soient pour quelque chose, car

après tout, pourquoi se battraient-elles pour leur prédominance si les unes et les autres avaient sagement bâties leur bulle d'amusement sur le plan Primaire ?

Bien des philosophes, métaphysiciens et théologiens sur différents plans ont débattus, se sont battus, ne sont pas près d'en finir et l'on va prendre bien soin de ne pas se mêler de leur affaires. A question qui ne trouve pas de réponse, cherche une autre question.

Si la raison de l'existence des mondes nous restera cachée, il n'en n'est pas tout à fait de même de savoir qui en sont les bâtisseurs de par les traces qu'ils laissent parfois. Les Titans d'Ether forgent les mondes, transférant des plans Intérieurs ce dont ils ont besoin par une méthode dont ils ont eux seuls le secret. Paorn n'échappe pas à la règle, à ceci près que les Titans y ont également bâti des demeures majestueuses autour des vortex menant aux plans Intérieurs. Ils bâtirent aussi Etherne. Etherne la magnifique, joyaux dans le ciel du monde de Paorn quand tout n'y était encore que roche nue et désolée. Un monde à eux et pour eux.

Alors si je vous dis que tout le monde sait cela, entendons-nous bien sur les termes. C'est uniquement dans le gotha des créatures bien informées que nous formons. Il va s'en dire que le simple quidam errant sur ces planètes n'a généralement pas la moindre idée de l'existence des Titans. Déjà qu'il est parfois difficile de leur faire admettre l'existence de plans différents, alors imaginez un peu. Fin de l'aparté.

## L'Arbre de la Vie

Paorn fût créé par les Titans d'Ether et les premières divinités à s'être intéressées à cette nouvelle création furent les dieux d'Ysgard. Ils observèrent et le terreau leur semblait bon. Le monde étant préparé par les Titans à recevoir la semence d'Yggdrasil, l'Arbre de la Vie, le Frêne du Monde, alors les dieux y implantèrent ses racines.

Yggdrasil connaît tous les chemins qui mènent à toute forme de vie. Ce que les Dieux lui demandent, il le retrouve et il lui donne naissance. Pas toujours immédiatement sous sa forme finale, mais le temps ne compte pas pour Yggdrasil. Ainsi, Yggdrasil commença son œuvre ainsi que le lui avaient demandé les dieux d'Ysgard. Il sema les terres pour y faire apparaître les plantes et les arbres. Il créa des animaux, tout petits d'abord, mais Yggdrasil sait les chemins que prend la vie.

A la demande des dieux, Yggdrasil dû amener à maturité une jeune race très rapidement. Ceux-ci devaient servir les Titans sur Etherne. Les Sélénites aux yeux d'argent sont ainsi nés. La première création des dieux d'Ysgard au travers l'Arbre de la Vie.

Yggdrasil, quant à lui, poursuivi son œuvre sur Paorn.

## Les Titans d'Ether

Issus du Plan du même nom, les Titans étaient nés pour créer et bâtir même si personne n'est capable d'en savoir plus sur leur origine. Ils créèrent Paorn pour les dieux d'Ysgard et ils créèrent Etherne pour eux. Sur Paorn ils bâtirent 4 citées magnifiques autour des vortex qui mènent vers les Plans Élémentaires et qui leur ont servi pour bâtir Paorn.

Uxmatol, la cité née de la terre ; Iznal, bâtie avec le feu ; Kati Kital, prit la forme de cathédrale aquatique ; Quexapoc, l'évanescence citée flottant fièrement dans les cieux de Paorn. Toutes influencées par les éléments émanant des vortex qu'elles englobent.

Les Titans créaient encore et toujours, alliant les essences de la vie à celles de la matière, alliant biologie et mécanique. Ils avaient les Portes d'ébène mais ils créaient des engins capables de relier Etherne à Paorn. Ils maniaient les Essences de la vie, mais ils créaient des objets capables de la simuler. Les Titans étaient nés pour bâtir et les Titans bâtissaient.

## Les Hespéryds

Si les Sélénites sont nés pour les Titans, les Hespéryds seront pour les dieux d'Ysgard ! Ces derniers ne se révélèrent pas, laissant leurs créatures se débrouiller, les observant et notant leur progrès. A cette époque Paorn n'était qu'une terre plate humide et chaude et les Hespéryds prospérèrent.

Leurs progrès furent rapides et ils exploitèrent rapidement la magie. Devinant une nature divine derrière certaines choses, ils cherchèrent à entrer en contact avec leurs créateurs. Leur persévérance paya et un beau jour, ils y arrivèrent au travers d'un Tarot composé de symboles ésotériques. Afin de les encourager dans cette voie, les dieux d'Ysgard érigèrent des montagnes à la forme de ces symboles, en signe d'encouragement et espérant qu'ils s'y installeraient.

C'est là que démarra l'incompréhension. Les Hespéryds refusèrent tout net de s'installer sur ces montagnes. Ils refusèrent tous sauf un savant nommé Trill'Aj. Un peu vexés devant tant de défiance et ce qu'ils qualifièrent de manque de bravoure ou de courage, les dieux d'Ysgard firent ériger d'énormes plateaux rocheux de part et d'autre des demeures des Hespérydes. Ces plateaux formeront plus tard les continents de Paorn et Majistra, mais pour l'instant, ils furent peuplés d'autres créatures intelligentes afin de trouver des peuples plus coopératifs. A partir de cet instant, les Mun-fariz, bourgeons des Nains d'Ysgard firent leur apparition sur Paorn ainsi que les humains.

En colère et vaguement jaloux, les Hespéryds voulurent alors envahir Ysgard. Tout le monde

s'accordera sur la futilité et le caractère suicidaire de l'opération, mais la jeunesse ose tout, le bon comme le moins bon. Quoiqu'il en soit et pour se débarrasser de cette engeance, les dieux d'Ysgard demandèrent au Titans d'Ether de provoquer un déluge et noyer les plaines des Hespéryds sous l'océan qui sépare désormais les continents de Paorn et Majistra. Le reste des monts du Tarot émergent également en son centre, avec quelques rares Hespéryds qui s'y étaient réfugiés.

Le savant Trill'Aj y a fabriqué une énorme machinerie connectée à des lignes de confluence magique et capable de provoquer un maelström autour des îles et qui les protégeait. Qui a parlé d'une aide provenant du royaume de Mechanus ? Ysgard ne seraient-ils plus les seuls au courant de l'existence de Paorn ? Quoiqu'il en soit, plus personne n'entendis plus parler des Hespéryds jusque maintenant, isolés sur leurs îles et n'intervenant plus dans les affaires du monde.

## L'œuvre de la Fileuse

Avec l'apparition des vivants, les Nornes (que l'on appelle parfois la Fileuse), vivants entre les racines du Grand Frêne, prirent soin de placer pour chacune des créations d'Yggdrasil, un fil finement tressé. Ce fil, mélangé à d'autres fils, forme la destinée de tous les êtres vivants. La Fileuse tressait, comme à son habitude, elle se promenait sur sa toile. Elle allait tantôt de l'avant, revenait tantôt en arrière, de plus en plus souvent, sur de plus en plus de chemins. Cela ne dérangeait pas la Fileuse... Elle à la voix tintée d'échos multiples. De voix graves et aiguës, masculines et féminines mélangées. Elle qui pouvait tantôt être le passé et tantôt l'avenir, simultanément.

Yggdrasil donne la vie et les Nornes forgent le destin de chaque créature, mais gare... que le fil casse et la vie s'arrête. S'en allant alors des terres de Paorn pour rejoindre les Plans Extérieurs hébergeant les divinités. Les Plans Extérieurs accueilleront les défunts selon leurs mérites ou en fonction de ce qu'ils méritent... ou pas. Les luttes d'influences étant parfois subtiles. Certaines âmes

au futur indécis attendront leur jugement au royaume des Nornes.

Pour les malheureux qui franchiront les rives du Styx, s'étend le pays des morts, le pays des abandonnés. Le temps s'arrête alors. Plus de destinée. Seuls les souvenirs altérés d'une ancienne vie à jamais oubliée. Pour les plus chanceux. Cela pourrait tout aussi bien être le chaos, la souffrance ou la folie.

## Les Tables de la Vie après la Mort

Les dieux d'Ysgard eurent en héritage certaines connaissances qui datent de la Création. Des connaissances dangereuses pour qui ne sait pas les manier. Parmi celles-ci figuraient des tablettes. De fines tablettes forgées dans un matériau issu des Plans Intérieurs que même les dieux auraient du mal à briser. Ces tablettes finement gravées possèdent le secret des énergies éternelles. La maîtrise entre le plan d'Énergie Positive et celui d'Énergie Négative. Énergies qui permettent de maîtriser le cycle de la vie après la mort.

En fait, même si Odin les a longtemps étudiées, les dieux d'Ysgard ne se servaient pas de ce pouvoir prodigué par Tables car si elles expliquent le processus, le prix à payer pour leur utilisation est énorme. Un seul être est autorisé à utiliser ce pouvoir ; Yggdrasil. En se nourrissant des énergies du monde des morts, il créa la vie que la Fileuse reprend et contribue ainsi à respecter le cycle des énergies éternelles.

## Les Dieux d'Ysgard

Les dieux régissent le monde depuis Ysgard, leur demeure divine sur les Plans Extérieurs. Ils observent les hommes et ne cherchent surtout pas à leur révéler leur réelle identité. Ils permettent certes une petite part d'utilisation de leur pouvoir au travers des cultes créés par les habitants de Paorn, mais ils n'interviennent pas souvent directement.



C'est Odin qui régit Ysgard et veille sur la magie. Non pas qu'il l'ait créé, la magie existe indépendamment de lui, mais il en est le gardien pour les terres de Paorn. Très féru des connaissances et des arts, il donne de temps en temps un petit coup de pouce discret pour les découvertes les plus importantes. La plupart du temps dans un but très personnel, car il aime bien voir à l'œuvre ses idées.

Thor, l'incarnation des guerriers d'Ysgard. Il aime les batailles franches, possède un honneur digne de son statut divin et il est le maître des armes et des forges. Thor aime bien les batailles, mais possède également un don. Celui de guérisseur ! En effet, à quoi bon les batailles s'il n'y a plus de combattants ?

Freya, garante de la fertilité, de l'amour et de la beauté. Mais certains la connaissent aussi comme celle qui permet de parler aux morts. On la dit également capable de lire l'avenir. Connaitrait-elle les secrets de la Fileuse ?

Loki, l'espiègle et chaotique Dieu d'Ysgard mérite à lui seul un paragraphe dédié (un peu plus bas). On ne détaillera pas toutes les autres divinités d'Ysgard, mais peut-être aurez-vous plus de chance de les rencontrer en vous promenant du côté des Plans Extérieurs.

## Huginn et Muninn - Les corbeaux divins

Les Tables de la vie après la mort étaient gardées en Ysgard par deux énormes corbeaux. Loki s'amuse beaucoup à provoquer des chamailleries entre eux. Tantôt il apporte des gâteries à l'un, tantôt à l'autre. Tout cela afin de susciter des jalousies entre ces deux oiseaux. Parfois il persuade l'un que l'autre a été mieux nourrit ou qu'il est le plus important en louant ses qualités. Il fait de même avec l'autre un autre jour.

Huginn et Muninn veillent sur les Tables sacrées. Jamais endormis ensemble, il y en a toujours un qui prend le relais de l'autre. Gare à celui qui approche des Tables sans l'accord d'Odin, ces deux corbeaux

sont capables de terrasser l'intrus.

## Loki

Certainement le plus surnois des Dieux d'Ysgard. Le plus laid et le plus difforme également. Les interdits ? Faits pour être violés. Les destinées faites pour être changées. Les règles et les lois ordonnent le monde, Loki incarne alors le chaos. La Toile de la Fileuse représente la destinée, Loki est alors le hasard.

Lors de la création de Paorn, las de voir ses frères dicter les destinés et les vies à naître comme à leurs habitudes, Loki décida de s'en mêler. Il alla trouver Yggdrasil et lui commanda des peuples à son image. Des petits, des laids et aussi des difformes. Yggdrasil parcouru les chemins de la Création et exauça le vœu. Orques, Gobelins, Lutins, Trolls, étaient les résultats de cette demande. L'œuvre d'Yggdrasil à la demande de Loki, l'un des Dieux d'Ysgard.

On dit aussi, que jaloux de la présence des Nains au sein d'Ysgard, Loki les égara sous les montagnes de Paorn. Il continua de se jouer d'eux en convertissant une partie du peuple à sa foi. Mais il se dit tellement de choses...

## Le vol des Tables

Fazkar n'était pas forcément le Titan le plus doué, mais certainement le plus rusé et le plus intelligent. Le plus avide de connaissances également. Sachant de source divine (Loki est un incorrigible bavard) comment les Tables de la Vie après la Mort étaient gardées. Fazkar en conçut un plan pour les dérober. Il en avait assez de jouer avec les énergies inertes, il voulait créer des êtres comme pouvaient les créer les Dieux. Il voulait manipuler la Vie !

Il créa alors une grande et superbe statue à l'image des corbeaux gardant les Tablettes. Finement ouvragée en Laen, il l'offrit aux dieux pour orner l'autel qui supportait les tables divines. Ravis et émerveillés devant un tel chef-d'œuvre, les dieux



acceptèrent le présent et le placèrent en surplomb de l'autel.

Il créa ensuite un objet, un pendentif auquel était attachée une magnifique pierre ouvragée. Il l'offrit à Loki en lui tenant ces propos : « Si tu veux jouer un bon tour à Huginn et Muninn, prend ce pendentif et mets-le autour de ton cou. Présente-toi au temple et de là, essaye d'approcher les deux corbeaux. Grâce à ce pendentif, tu deviendras invisible aux yeux des deux corbeaux, mais de eux seuls, et tu pourras ainsi jouer tous les tours que tu le souhaite ! ». Loki, imaginant déjà mille espiègleries, ce dirigea au temple où étaient entreposées les Tables, veillant bien à avoir le bijou autour du cou. Au moment de son entrée, quelle ne fut pas sa surprise d'entendre les deux corbeaux pousser des grands cris rauques en se lançant sur lui pour l'attaquer. Sans plus y réfléchir, Loki prit ses jambes à son cou pour s'enfuir du Temple. Huginn et Muninn ne lâchaient pas prise et se précipitèrent sur lui, le dardant de violents coups de bec. Dans un sursaut de conscience, Loki enleva alors son pendentif. Les deux corbeaux s'arrêtèrent immédiatement, reconnaissants l'espiègle Loki. « Pourrrrquiiii te fairrre passer pourrrr un Titan, Lokiiii ? » demanda Huginn. « Tu sais biiien qu'ils n'ont pas le drroit d'entrerrr... », poursuivi Muninn. « Un Titan ? Oh, Fazcar, tu me payeras cette moquerie ! Et moi qui devais être invisible à vos yeux... ». Tout le monde entendit alors retentir les trompes des portes d'Ysgard. Levant les yeux au ciel, Loki et les deux corbeaux aperçurent un énorme oiseau brillant de mille reflets s'en allant d'Ysgard. Craignant le pire, Loki et les corbeaux se précipitèrent vers le temple pour y découvrir que l'énorme statue n'était plus là, tout comme les Tables de la Vie après la Mort. Le stratagème du Titan Fazcar avait réussi et un âge sombre commença alors avec l'apparition de la nécromancie sur les terres de Paorn.

## Hel

Après le vol des Tables et les catastrophes qui en suivirent, de plus en plus d'êtres avilis furent jetés au plus profond des Abysses où une cité se formait, défiant toutes les lois et les destinées. ArchaOs était

son nom.

Hélas, de plus en plus de créatures perverses étaient capables de franchir le Styx au gré des invocations réalisées sur Paorn. Le Plan Négatif se renforça, alimenté par le dérèglement des équilibres d'énergie et le bouquet final vint lorsque les rejets des Enfers de Baator trouvèrent le moyen de débarquer sur Paorn, afin d'y poursuivre leur Guerre Sanglante contre leurs éternels rivaux de Tanar'ris.

Suite à quelques mystérieux événements (qui virent entre-autre la destruction d'Etherne) et considérant que trop s'était définitivement trop, Ysgard intercèda auprès de Hel, la maîtresse de Niflheim au sein de la Gaste Grise. Le marché fut à peu de choses près le suivant : Elle se chargeait de faire le ménage en commençant par renvoyer tout ce beau monde dans leurs enfers respectifs. Une fois fait, elle se doit de surveiller les différentes incursions et de briser au plus vite les cercles d'invocation en renvoyant ad-Hades les réfractaires qui tenteraient une balade. En échange ils lui accordaient de mettre pied sur Paorn, prélevant au passage son quota de morts pour son propre royaume. Ce pied-à-terre a un nom connu de quelques-uns sur Paorn : Heldran.

Hel se mit à l'œuvre pour respecter son contrat et le calme revint doucement sur Paorn. Mais les fielons n'ont pas dit leur dernier mot. Le contrat stipule simplement de rompre toute invocation, pas de renvoyer ceux qui empruntent les Portails...

## La fin d'une ère

Après le chaos qui se déversa sur Paorn et une lutte sanglante qui vit s'opposer des Titans entre-eux, après la destruction d'Etherne et une implantation de Hel sur ce plan Primaire, Ysgard lâcha un peu de lest sur la domination de cette planète.

Bien que conservant une forte influence, d'autres royaumes des Plans Extérieurs y étendent aussi la leur, comme les Terres des Bêtes en Burgonie (Sordolia) ou en Althusia (K'osiph), la Bytopie



essentiellement en Tsovrantie et Burgonie ou l'Arcadie en Althusia, voire Mechanus par endroit. Les influences sont multiples et mouvantes, chacun essayant de grappiller ce qu'il peut.

Avec la destruction d'Ethere, les Titans disparurent peu à peu de Paorn. Il se dit que certains rejoignirent l'Ethere d'où ils vinrent. Certaines

légendes racontent que certains seraient encore prisonniers de ce plan Primaire, plongés dans une sorte de stase. Il est également vraisemblable qu'ils aient rejoint d'autres plans pour continuer à bâtir des mondes, mais en cela, personne n'a de certitudes.

Dans tous les cas, nous sortons de l'ère des Titans sur Paorn et ceci est une autre histoire.