



## Les Sources

mardi 9 septembre 2008, par [Ubik](#)

La quête des sources est réservée aux hydrims et aux mages spécialisés dans les sorts d'eau. Il leur est plus aisé de l'entreprendre une fois le deuxième cercle atteint, mais même des débutants peuvent s'y essayer.

### Histoire Invisible

L'eau représente la vie, lorsqu'elle est pure. Certains Kaïms, durant l'involution angélique, décidèrent de s'agglutiner, pour former d'autres cours d'eau, et irriguer des plaines asséchées. La lutte contre les Drakaons mirent un terme à ces fleuves gigantesques qui traversaient les continents, emportant tout sur leur passage. L'Arkana de la Bénédiction harmonique, bien qu'ayant participé à l'élimination de certains de leurs frères, conserva longtemps les rites permettant la naissance de vastes fleuves, car ils savaient que ces Drakaons n'avaient pas désiré faire le mal. Les étudiants des fleuves et des rivières se désintéressèrent vite du Sentier d'or, et s'éloignèrent de la politique. Ils recherchaient la Source, l'origine de toute chose, la première connaissance, leur lieu de naissance intérieur. En firent partie aussi bien des membres des Modeleurs élémentaires que des adoptés du Trésor des Mouvances, des adorateurs de Kaïa, voire des Prophètes de la Nitescence opaline, nostalgiques du Tutorat des éléments.

Puis vint la chute, et le Déluge d'orichalque, avec l'utilisation du champ de l'eau pour empoisonner de nombreux lieux magiques. L'eau en tant qu'arme contre les Nephilims fut pendant longtemps une accusation portée par les Pyrimis contre eux. C'est au cours des Guerres élémentaires que les Mystes prirent conscience des fleuves abyssaux, charriant le métal honni. Ils s'organisèrent lentement en suivant cette structure, ajoutant des arguments à la lutte contre les Hydrims. Dans certaines contrées, comme en Amérique du Nord, l'eau est toujours

synonyme de trahison pour les Wowakans. C'est alors que certains Hydrims contre-attaquèrent, utilisant le pouvoir de l'eau pour nettoyer les terres souillées. Ils reprirent les anciens rites, et engendrèrent de vastes fleuves. Pyrimis et Faërimis furent ulcérés par ces intrusions dans leurs domaines, ce qui donna naissance à plusieurs épisodes sanglants des guerres élémentaires.

Leur influence fut alors amoindrie, et failli disparaître, jusqu'à ce que les fondateurs du Sanctuaire du couchant ne se souviennent de leurs travaux, et ne s'en servent pour se manifester aux humains. Le rôle des sources est très important dans la religion celte. C'est ainsi que les Tuatha de Danaan combattirent le Dragon, sans pour autant s'impliquer. Ils craignaient de le réveiller et qu'il ne se tourne contre eux. La quête de la source se répandit à travers le globe jusqu'à la chute du sanctuaire du couchant, orchestrée par les Mystes. Que ce soit en Grèce, où les premiers adoptés du Pape se travestirent en sources, rivières, et fleuves ; chez les romains, où des offrandes votives sont offertes aux dieux des sources ; chez les celtes, où le druide devait subir les épreuves du feu, et de l'eau (être plongé dans un puits sacré) ; ou même dans la Bible, où Jésus compare le flot des sources à celui du Saint Esprit, les idées des Sourciers eurent de nombreuses répercussions, se moquant des Mystes en retournant leur propre propagande. L'eau restait le centre d'une communauté, autorisant le développement autour des puits. Ainsi ces cités mentionnées dans la Bible : Endor (fontaine de Dor), Engannin (source des jardins), Engaddi (source de l'enfant), Rogel or En-rogel (source du pied),

Ensembles (source du soleil), etc. L'eau de source était synonyme de soin, et de vie. Elle était aussi synonyme de naissance, à la fois de fleuve, mais aussi de nouvelles personnes, comme dans le baptême.

Avec la chute du sanctuaire du couchant, ces idées furent enterrées, mais non oubliées. Le culte des sources conserva sa place dans le cœur des hommes. C'est au XV<sup>ème</sup> siècle, en Allemagne, qu'elles sont redécouvertes, par des disciples d'Esméralda. Rapidement, la mode des sourciers pour localiser les sources avec des baguettes se généralise dans toute l'Europe. En 1517, Luther condamne cette pratique, sans effet. Au XVII<sup>ème</sup> siècle, Martine de Bertereau et Jean de Chatelet, Baron de Beausoleil, utilisent des baguettes de sourcier pour trouver des mines en Europe, puis ils popularisent son usage pour trouver de l'eau souterraine. Hélas, le retour des Sourciers est suivi par celui des Mystes du septentrion, qui s'opposent à eux, tout en se servant des mêmes outils. Puis les R+C, intéressés par cette source que recherchent les Hydrims, adoptèrent aussi certains de leurs rites. L'utilisation du pendule pour trouver des sources ou des mines date de la fin du XVII<sup>ème</sup> siècle. Pour les mortels, la baguette servirait à amplifier les sensations du champ magnétique terrestre. Pour les Hydrims, elle attirerait les champs magiques et indiquerait leur position, sans passer en vision Ka.

Si des expériences sérieuses et surtout la généralisation de l'eau courante ont caché le savoir des Sourciers aux yeux des mortels, ceux-ci sont toujours bien présent parmi les Hydrims.

## La Quête

Les Sourciers sont des errants, à la recherche de leurs origines. Ils tentent d'aller au fond des choses, jusqu'à un commencement. Ils sont donc plutôt tournés vers le passé. Beaucoup d'Adoptés de l'Amoureux apprécient cette quête. Ils ne font pas du lien avec leur simulacre un but, ni de l'étude du Ka-soleil. C'est le Ka de l'eau qui les intéresse. La structure de cette quête est semblable à celle d'un fleuve.

## *Les Profanes : l'embouchure*

La première étape prend souvent forme lorsque l'Hydrim recherche ses incarnations passées. D'où vient-il ? Il commence alors à remonter le courant, à remonter le temps, à la recherche de ses propres souvenirs. Le Nephilim doit alors acquérir la connaissance du passé, et étudier l'histoire. Un niveau en compagnon en histoire est nécessaire pour passer cette étape.

Alors qu'il cherche ses origines, le Nephilim se trouve alors au contact de son élément, à l'embouchure d'un fleuve. C'est là qu'il prend conscience de l'étendue de sa tâche : chercher son propre passé n'est qu'un début, la première marche. Pour progresser, il va devoir aller trouver la naissance de son propre Ka.

## *Les Apprentis : le fleuve*

Le fleuve est synonyme de nourriture. Lorsqu'il se jette dans la mer, il apporte toutes sortes de nutriments aux poissons, qui vivent dans son embouchure. Sur son parcours, il sert de vivier aux habitants qui bordent ses berges. Il irrigue leurs champs, et l'importance de ses crues rythme leurs saisons. Le Nephilim doit se mêler aux pêcheurs, apprendre leurs rites et leurs techniques. L'apprenti doit lui-même construire sa propre barque, l'utiliser pour pêcher quelque chose, et s'en nourrir par la suite.

La quête se poursuit dans l'étude des rapports entre le sacré et le fleuve nourricier. « Les Égyptiens rendent un culte au Nil, en raison de ses bienfaits ; les Thessaliens au Pénée, en raison de sa beauté ; les Scythes au Danube, en raison du volume de ses eaux, les Éoliens à l'Achéloüs, en raison des traditions qui le concernent ; les Spartiates à l'Eurotas, parce que c'est la loi ; les Athéniens à l'Ilissus, conformément à des rites mystérieux. » (Maxime de Tyr, VIII, 1).

Dès l'époque homérique, un exemple de cette dévotion nous est fourni par le culte qu'Achille et son père, Pélée, rendent au fleuve de leur pays, le Sperchios. Ephore, historien grec du quatrième siècle avant J.-C., nous apprend que les fleuves

étaient en général adorés par leurs riverains, mais que seul l'Achéloüs était tenu pour un dieu par tous les hommes. A Rome, le pater Tiberinus avait sa place dans la religion publique ; à travers l'empire romain, les fleuves d'Asie Mineure, tels que le Méandre et l'Hermos, le Danube, le Rhin, plusieurs cours d'eau gaulois, la Seine, la Marne, l'Yonne, en Espagne, le Baetis apparaissent sur les monnaies et dans les inscriptions comme des divinités que l'on invoque, auxquelles on dédie des sanctuaires et des ex-voto.

Lorsque l'anthropomorphisme fut devenu l'un des caractères distinctifs de la religion gréco-romaine, les divinités fluviales furent presque toujours représentées sous la forme d'êtres humains, d'âge mûr, sinon même avancé, assis ou allongés, le coude gauche appuyé sur une urne d'où l'eau coule ; c'est ainsi qu'ont été conçues les statues du Tibre et du Nil ; c'est ainsi que plusieurs fleuves d'Ionie, entre autres le Méandre, sont figurés sur de nombreuses monnaies.

Mais ce type n'est que le terme d'une longue évolution qui s'est produite dans la forme plastique donnée à ces divinités. A l'origine, l'imagination des hommes représenta les fleuves sous la forme animale d'un taureau. Strabon, dans sa Géographie, Elien, dans son ouvrage intitulé Histoires variées, nous en donnent la preuve. Si nous en croyons Strabon, cette image fut sans doute inspirée par le cours torrentiel, souvent désordonné comme les bonds d'un taureau, du principal fleuve de la Grèce centrale, de cet Achéloüs que l'on considérait comme le fleuve-type, le fleuve par excellence. Peu à peu la forme purement animale s'atténua. Pour progresser dans cette voie, l'apprenti doit identifier les dieux qui se trouvent derrière les fleuves : Hydrim ? Figure Myste ? Effet dragon ? A chaque fois, il doit leur prêter hommage, et leur offrir un cadeau.

Exemples :

- Chevaucher un mascaret sur la Gironde, et étudier les travaux de Damona, ondine magistère de l'eau, à Bordeaux.
- Aller pêcher un saumon avec les Wowakans en Alaska.

- Offrir une corne de taureau à Hapis dans les ruines de Memphis et pêcher dans le Nil.
- Détruire un barrage sur l'Amou-Daria ou le Syr-Daria qui détourne l'eau de la mer d'Aral.
- Empêcher les travaux de l'Ukraine sur le canal de Bystroe, et pêcher avec les Lipovènes, les « vieux croyants ».

Gains : En buvant l'eau d'un fleuve à son embouchure, lors d'une crue, le Nephilim peut se soigner de 3 puces de Lune Noire ou de Khaïba. Il peut faire bénéficier une autre personne des effets de l'eau s'il le désire. Ce rituel n'est possible qu'une fois par crue. De plus, il acquiert un mot de pouvoir magique de plus, le terme poisson, dans la case des créatures d'eau.

*Les compagnons : la rivière*

« Ceux qui descendent au même fleuve, des eaux toujours nouvelles les baignent. » Héraclite, Fr12. Le compagnon doit étudier le parcours de l'eau d'un fleuve. Il doit observer les méandres, et la ramification des cours d'eaux. Il doit étudier les régions autour des fleuves, et visiter les ports. Il doit prendre conscience du choc des cultures, et du cosmopolitisme qu'elles comportent. Il doit apprendre la tolérance. Il doit se mêler à ceux qui empruntent le fleuve comme voie de transport. Il doit les parcourir, d'amont à l'aval. Il doit comprendre le rôle d'interface des fleuves, de moteur des civilisations.

Puis il doit construire un pont au dessus d'un fleuve, et le raccorder à des voies de transport, pour qu'il soit emprunté. Il doit observer les populations qui le traversent, et voir le fleuve comme une frontière, et son pont comme une porte. Il doit franchir les ponts des autres fleuves, et affronter leurs gardiens.

Une fois cette étape franchie, le Nephilim peut alors se concentrer sur l'aspect spirituel des fleuves, et chercher leurs échos dans les Akashas. La construction d'un pont sur un fleuve fut considérée comme une atteinte sacrilège à la puissance de la divinité fluviale. L'auteur du traité, faussement attribué à Plutarque, sur les Noms des Fleuves et des Montagnes, etc., rapporte que tous les fleuves,

dont il fait mention, doivent leurs noms à des êtres humains qui ont péri dans leurs eaux. Tzetzés, un commentateur byzantin, hésite, pour expliquer le nom du fleuve Heloroi, entre deux traditions : ou bien ce nom vient des Heloroi, qui ont voulu traverser le fleuve malgré l'avertissement de l'oracle et qui ont été engloutis par ses eaux, ou bien, c'est le nom d'un roi Heloros, constructeur d'un grand pont bâti sur le fleuve. D'autre part, d'après Strabon, le fleuve d'Antioche s'appelait d'abord le Typhon ; il dut son nom d'Oronte à un personnage ainsi appelé, qui fut le constructeur du premier pont jeté de l'une à l'autre de ses rives. La construction d'un pont sur un cours d'eau passait donc, aux yeux des anciens, pour un acte extraordinaire, puisque certains fleuves devaient leurs noms, d'après la tradition, aux constructeurs du premier pont qui les avait franchis.

Il était de coutume, pour traverser les cours d'eau, d'apaiser régulièrement ces divinités. Cette idée du sacrifice-rachat se traduisait sous la forme de la consécration des chevelures. Maints documents nous apprennent que c'était là un rite du culte des divinités fluviales : il se célébrait, par exemple, en l'honneur du Céphise et de l'Ilissus en Attique, de l'Alphée en Elide, de la Neda, en Arcadie, etc.

Le cas le plus ancien, et c'est en même temps un des plus significatifs, est celui de la chevelure d'Achille. Le père du héros, Pélée, avait promis au dieu du fleuve Sperchios, qu'Achille lui consacrerait sa chevelure et qu'en même temps une hécatombe lui serait offerte, si le jeune guerrier revenait de Troie sain et sauf. De la même manière, le Sourcier devra sacrifier sa chevelure à la divinité d'un fleuve qu'il choisira pour les qualités qui se rapprochent de ses idéaux. Il devra pour cela chercher cette entité dans les akashas, au cours d'une longue quête.

Exemples :

- Aider à creuser le Niger, pour empêcher qu'il ne disparaisse, et étudier à Tombouctou Tin Hinan la Dame des touaregs, à travers l'akasha de l'Université de Sankoré.
- Naviguer sur les fleuves grecs qui correspondent aux Potamoi, les rejetons d'Océanus et de Téthys qui personnalisent les fleuves. Rencontrer leurs

personnalités dans les Akashas. (Achelous, Akheloios, Alpheios, Bolbe, Brychon, Inakhos...). Il y en a une centaine.

- Partir à la recherche des fleuves du Paradis dans les Akashas, le Pison, le Giton, l'Hidekel et l'Euphrate.

- Se purger de ses fautes dans le Gange. Participer à une cérémonie de crémation sur ses berges. Puis partir à la recherche de Gangâ, la déesse du Gange, fille de l'apsarâ Menakâ et d'Himavant, le roi de l'Himalaya.

- Remonter le Yangtze en péniche et s'arrêter à chaque port. Participer à un Duan Wu sur un bateau dragon. Puis entrer en contact avec les Jiaolong.

Gains : Le sourcier comprend la fonction intrinsèque du fleuve, liée au transport. En sacrifiant une puce de ka, il peut désormais se déplacer instantanément à n'importe quel point d'un fleuve dans lequel il trempe les pieds. De plus, il ajoute les deux termes pont et embarcation à sa table analogique. Enfin, à chaque fois qu'il baptise officiellement un pont, il perd 2 puces de Narcosé.

### *Les Maîtres : le torrent*

C'est l'étape la plus longue. Le Nephilim doit entreprendre un pèlerinage entre chaque source renommée pour ses pouvoirs, et y chercher l'origine de ces pouvoirs. Selon leurs affinités, les étudiants se consacrent plutôt aux sources d'eau minérale (salée, contenant du bicarbonate, du fluor, du silicium, du calcium ou du potassium), thermale, gazeuse (calcique ou bicarbonatée sodique) ou qui possèdent plusieurs de ces caractéristiques. Il doit comprendre le rôle des sources, qui est d'abreuver, mais aussi de soigner, physiquement, et spirituellement.

Le maître doit creuser un puits, dans une zone où il n'y en a pas. Il doit trouver la nappe phréatique, déterminer sa hauteur, acheminer l'eau, et s'assurer qu'il y en aura en toute saison. Il doit rendre l'eau accessible à un éventuel voyageur, et la conserver pure.

Une fois cette étape franchie, le maître va pouvoir assimiler le pouvoir cathartique des sources. La

Fontaine de Jouvance est un mythe présent chez les celtes, mais aussi les indiens biminis. La fontaine de jouvence naît au pied d'un arbre. Les boissons divines ou sacrificielles comme ambroisie, soma, hydromel, sont issues des fontaines de jouvence. En boire c'est s'affranchir des limites de la condition temporelle. Chez les germains la fontaine de Mimir contenait l'eau du savoir. Pour avoir le droit d'y boire, Odin a accepté de perdre un œil. C'est à ce prix qu'il obtint de boire l'eau de la connaissance, de la prophétie et de la poésie. Dès l'Antiquité, on déposait des offrandes, notamment des pièces de monnaie dans les sources, fontaines, bassins, puits, ... Déposer des pièces dans une source, un bassin ou une fontaine revient en fait à honorer la divinité associée spécifiquement à chacune de ces sources. Afin de progresser à cette étape, le Sourcier devra sacrifier quelque chose qui lui est cher dans une source.

Le verdict de Dieu est sans appel : « Car mon peuple a commis un double mal : il m'a abandonné, moi, la source d'eaux vives, et il s'est creusé des citernes, des citernes fendues qui ne retiennent pas l'eau » Jérémie 2,13. Cette sentence est accompagnée d'une promesse : « Je répandrai sur vous une eau pure, afin que vous deveniez purs, je vous purifierai de toutes vos souillures et de toutes vos idoles » Ézéchiél 36,25. Si les templiers ont métamorphosé le message des sourciers pour faire d'eux de simples saints chrétiens, les populations n'ont jamais oublié leur pouvoir. Le sourcier doit chercher les figures qui se cachent derrière les noms des sources et des fontaines.

Particulièrement présents dans le polythéisme celte, les divinités des sources sont plutôt féminines. Brigid déesse des soins, de la poésie et de l'artisanat était associée à de nombreuses sources, de même qu'Armaid, associée aussi aux herbes médicinales, Sulis, ou Sirona. En France, Borvo, ou Bormo, était associé avec les sources bouillonnantes, comme à Bourbonne les bains. D'autres déesses celtes des sources impliquant les soins sont Icovellauna, Coventina, Damona, ou Bormana. Le sourcier va devoir traquer le pouvoir des sources à travers les champs magiques et comprendre les liens entre le champ de l'eau et les

autres.

Exemples :

- Étudier les diverses sociétés secrètes de Lourdes et échapper à leurs pièges.
- Rechercher les traces de Témara, l'herméthétique d'Hermès trimégiste, en fouillant dans les champs magiques autour de la source de Ghadamès et des idoles d'El-Asnam.
- Aller boire à l'eau du Puits de Zamzam dans l'akasha consacré à cette étape du Hâjj.
- Chercher la source de Piérie en Macédoine centrale, lieu de naissance des Muses, sensée apporter toute la connaissance.
- Chercher la source des Nornes, en partant de Onsholt dans le Jutland.

Gains : Le Sourcier peut désormais sentir une journée à l'avance la génération de plexus et de nexus dans une zone autour de lui égale à son niveau de ka en kilomètres. De plus, il pourra se nettoyer d'un niveau de khaïba ou d'un niveau de lune noire, en se baignant pour la première fois dans une source qu'il aura consacré. Tous ceux dans l'eau à cet instant pourront en profiter, mais si trop de personnes s'y baignent en même temps, la source peut s'assécher définitivement. De plus, le mage peut ajouter à sa table analogique le terme guérison, dans les occupations de l'eau et le terme souhait.

### *Les Agarthiens : La Source*

L'achèvement de la quête comporte un choix, qui est lié à l'origine des sources. La source qui jaillit dans le désert sous l'action de Moïse n'est autre qu'une figuration de la plaie au flanc de Jésus, dont le sang, tel l'eau baptismale, apporte la rédemption à l'humanité. A Rome, un rite curieux, celui des Argées, qui se célébrait tous les ans, avait lieu le jour des Ides de mai. Ce jour-là, les Pontifes, les Vestales, et ceux des magistrats romains qui étaient tenus d'assister aux cérémonies religieuses, après avoir offert un sacrifice, se rendaient sur le vieux Pont de Bois, le Pons Sublicius ou pont sacré, et de là jetaient dans les eaux du Tibre trente mannequins, figurant des êtres humains pieds et poings liés, que l'on appelait les Argées. Denys



d'Halicarnasse, à qui nous devons ces détails, affirme que ces mannequins avaient remplacé des victimes humaines. Sans doute, d'après lui, ces victimes étaient offertes au dieu Saturne ; mais pour lui, ce Saturne était une sorte de dieu suprême, embrassant toute la nature, et sous les ordres duquel, pourrait-on dire, chaque élément possédait sa divinité propre, Pan pour les monts et les bois, les Nymphes pour les prés et les champs verdoyants, les dieux marins pour les côtes et les îles de la mer, etc. Les êtres humains, plus tard les mannequins précipités dans le courant du Tibre, étaient sacrifiés en l'honneur de la divinité du fleuve. Ce rite rappelle qu'il était commun de sacrifier des vies aux divinités des fleuves et des sources. Car si une source donne la vie, seule une vie lui a permis d'exister. Le maître doit alors choisir. Doit-il continuer sa quête, ou bien se dissoudre dans les champs magiques en une source thérapeutique ? Si beaucoup passent cette étape, la plupart finissent par s'y adonner, remerciant ainsi le pouvoir des champs magiques de l'eau, et les nourrissant.

Les fontaines ont souvent un double rôle, illustré par les Gesta Romanorum, un recueil de récits du Moyen âge. Par exemple, une source en Sicile rendrait fécondes les femmes stériles, et inversement pour une autre source. L'une serait issue du Christ, qui récompenserait le croyant, et l'autre du Diable. Une autre source, en Epire, allumerait les flambeaux éteints, alors que sa voisines éteindraient ceux qui sont allumés : Dieu n'a que faire des puissants de ce monde, et récompense ceux qui ne peuvent briller. Dans les traditions orphiques deux fontaines se trouvent aux portes des enfers. L'eau de la fontaine de mémoire confère la vie éternelle mais il faut être de la race du ciel pour en boire. Celle de l'oubli permet au contraire d'atteindre le statut céleste. Le puits, en lui-même, est une porte pour un autre monde, qu'il soit bon, ou mauvais. Les Mystes ont beaucoup joué sur l'ambivalence de cette porte menant au Tartare, mais qui en même temps apporte la vie. Le Sourcier doit dépasser ce stade, et pénétrer dans les Akashas par un puits.

Là, il découvrira sa vérité, qui lui apportera la paix. L'origine est le premier commencement des choses

qui ont une suite ; la source est le principe ou la cause qui produit une succession des choses. L'origine met au jour ce qui n'y était point ; la source répand au dehors ce qu'elle renfermait dans son sein. Les choses prennent naissance à leur origine ; elles tiennent leur existence de leur leur source. L'origine nous apprend dans quel temps, en quel lieu de quelle manière les objets ont paru au jour. La source nous découvre le principe fécond d'où les choses découlent, procèdent, émanent avec plus ou moins de continuité ou d'abondance.

Exemples :

- Sacrifier un animal dans un tzénote, un puits maya, au Yucatan.
- Écouter chuchoter les victimes dans le Puits du Donon, dans les Vosges.
- Habiller un puits en participant à un festival de Cloutie well au Puits de Madron, en Cornouailles, ou bien à North Kessock en Écosse.
- Marchander avec un naga le droit de boire à son eau, en Inde, à Mysore, pendant le Naga Panchami.
- Aller piéger un nixe dans un torrent norvégien, et le forcer à faire un don pour passer de l'autre côté.

Gains : Le Sourcier peut désormais faire d'un puits sa stase. Elle reçoit perpétuellement un apport en Ka-eau, et ne peut donc se vider totalement. De plus, il reçoit le terme origine, dans sa table analogique.

## Les Ennemis

Le parallèle entre les Fleuves de l'Hadès et le périple du Sourcier est aisé. Leurs chemins se croisent très souvent. La plupart du temps, comme avec les Mystes du septentrion, cela provoque des affrontements meurtriers. Chacun défend sa source contre les agissements de l'autre.

Mais il peut arriver aussi que cela rapproche deux ennemis, paradoxalement, et l'on a vu plusieurs Nephilims s'associer temporairement avec des Mystes d'Isis. Par exemple la quête de la source de la Garonne, en territoire templier a été opérée conjointement. Mais ce sont les Mystes qui ont achevé la quête, et qui conservent aujourd'hui une place forte en plein Val d'Aran.



Le sacrifice humain dans un puits n'est pas à prendre à la légère, et cette pratique attire aisément l'attention des Selenims, en particulier sur leur territoire.

Enfin, il arrive que les Sourciers se mettent des bâtons dans les roues mutuellement. Quoi de plus simple pour se soigner régulièrement, que de provoquer des crues à répétition sur un fleuve ? Ce qui génère des désastres terribles pour les populations.

### **Les Alliés**

Damona, magistère de l'eau, vit aujourd'hui recluse dans son royaume élémentaire, mais la Vache

sacrée a laissé dans la boue des fleuves assez d'indices pour permettre à des étudiants d'entreprendre leur propre quête du Sourcier.

Bormo le bouillonnant, un étrange djinn lancé dans cette quête par amusement, a créé plus de sources thermales que tous ses fidèles réunis. Malheureusement, cette quête à l'inverse de son ka l'a beaucoup rapproché du Khaïba, et tous ses efforts n'ont fait que le plonger dans la folie.

**P.-S.**

Un article écrit par Ourobouros.