

Une Cosmologie possible

Généralités

Gaïa n'est pas l'ensemble de tous les Royaumes. C'est un Royaume parmi tant d'autre mais qui est plus particulièrement le siège du jeu de rôle du Monde des Ténèbres. Dans la Tellurie, le principe d'existence des Royaume EST la Triade (mais pas nécessairement d'influence égale) : Gaïa est la conséquence de l'action du Sauvage, du Tisserand et du Ver (que l'on peut réduire simplement au Chaos, à l'Ordre et à la Balance) et est porteuse de la Vie (mais n'est pas forcément seule dans ce cas). Les créatures vivantes évoluant dans ce Royaume sont de son ressort.

Le Tisserand se manifeste dans tout cycle tendant vers un climax.

Le Sauvage se manifeste dans toute perturbation soudaine et brutale et dans les contraintes régulières (comme la température, l'hydratation...). Si la vie est possible sous de telles conditions, c'est à la force du Tisserand qu'on le doit.

Le Ver n'a pas de manifestation : il est la régulation des événements par le temps laissé à chacun des deux autres pour se manifester : si le Sauvage était trop bridé, le Tisserand s'asphyxierait lui-même et si le Tisserand était bridé, rien n'aurait le temps de se développer ou de se mettre en place.

Il est possible de combiner le créationnisme et l'évolutionnisme : création de formes de vie, puis destruction car "l'essai" n'est pas concluant, ou manifestation du Sauvage à très grande échelle puisque le Tisserand s'est manifesté lui aussi à très grande échelle en terme de temps. Ainsi, on peut voir passer les différentes espèces qui ont jalonné les temps géologiques et l'Histoire de la Vie sur Terre. De plus, le fait que les Esprits soient des entités qui ne peuvent évoluer contribue à une vision créationniste du monde.

Chronologie de Gaïa

L'Âge d'Or

L'Age d'Or mythique était celui de l'Equilibre. Les créatures spirituelles et vivantes se côtoyaient sur une Gaïa non divisée. Le Ver remplissait son rôle correctement et c'est lorsqu'il disjoncta que cet Age pris fin, même si les conséquences ne se firent sentir que bien plus tard. Le Ver n'avait rien sous sa férule et lorsqu'il souhaita changer cet état de fait, il dévia de sa tâche. Tout occuper qu'il était à tenter de soumettre des Esprits, des choses ou des êtres vivants, il ne s'occupa plus de l'équilibre des deux autres Forces : le Sauvage et le Tisserand. Le Tisserand se développa donc et gagna du terrain sur le Sauvage trop sporadique et inconstant. Le Ver s'intéressa à des Incarna proche de Gaïa et parvint à soumettre principalement ceux des créatures que l'humanité appelle aujourd'hui « monstre ». C'est créatures et ce qu'elles dégagent ont ensuite inspiré la peur, la souffrance et le mal pour les hommes, et c'est ce qu'on en a retenu d'eux aujourd'hui. Au cours du temps des hommes, des « croisades » d'éradication ont éliminé les représentants vivants de ces « monstres » et des créatures aujourd'hui légendaires. De plus, l'Ordre de Raison écarta de ses conceptions ces créatures, les faisant peu à peu disparaître de Tellus.

NB : à l'échelle de la Tellurie, cet Age d'Or n'existe peut-être pas ou existe peut-être toujours. Le Ver ayant pour fonction l'équilibre ou le déclin des différents Royaumes, il peut avoir gardé son rôle sans faillir : l'heure de Gaïa a peut-être sonné.

L'Âge des Ténèbres

Le Goulet fut érigé au cours de l'Age des Ténèbres. Cette période de 10 000 ans environ débuta avec l'attaque du Ver contre Hélios. La lumière d'Hélios ne parvint plus sur Gaïa et les Ténèbres l'enveloppèrent. Les créatures que le Ver avait déjà soumis se répandirent sur Gaïa et s'attaquèrent à ses enfants. C'est durant ce même temps, le Tisserand fit un tri parmi le vivant et le spirituel et érigea le Goulet.

NB : de part cette division, Gaïa est une exception. Les autres Royaumes sont en général peuplés de vivants et d'Esprits.

Du combat contre Hélios, le Ver remporta une parcelle du Céleste soumise à son pouvoir. Il la ramena vers Gaïa, mais fut dirigé par le Tisserand vers la toute nouvelle Pénumbra. C'est dans les confins de la Pénumbra, à la limite de l'Umbr Profonde que le Ver plaça le Soleil Noir (il était trop faible pour être placé directement dans l'Umbr Profonde). Sa lumière empêcha les rayons d'Hélios de pénétrer la Pénumbra lorsqu'il reparut sur Tellus.

Au début de cet Age sombre, Gaïa, pour se défendre, avec l'aide de Luna (seule source lumineuse de cette période) créa les Changeurs de Forme, ses guerriers. Des êtres alliant le vivant et le spirituel (voyant sa division dans le Goulet, il lui fallait des êtres capables d'aller d'un Côté comme de l'Autre) ainsi que la puissance des grands prédateurs et l'étrange intelligence des hommes. Ces créatures furent créés là où Gaïa étaient plus faible, c'est-à-dire sur les continents d'Eurasie et d'Amérique Centrale et Septentrionale.

Après le retour d'Hélios et les dernières batailles contre les créatures du Ver, celles-ci se réfugièrent principalement dans la Pénumbra, où la présence du Soleil Noir leur offrait une certaine protection.

La Guerre de la Rage

L'accalmie qui suivit vit naître un autre carnage : la Guerre de la Rage pour la suprématie d'une espèce. Les Canidés (abusivement désigné par « Lupins ») sortirent grands vainqueurs de ce combat et depuis, les autres espèces qui ont survécu ne sont qu'une poignée jetée dans l'immensité mouvante de la génétique (spirituelle). Au cours de ses 20 000 ans, Luna, horrifié par cette guerre fratricide menaça ses Enfants, mais aucun ne l'écoutèrent et si la Guerre de la Rage prit fin, c'est simplement parce que les

Lupins n'avaient plus beaucoup d'autres Changeurs à se mettre sous les crocs. La menace de Luna se concrétisa que bien plus tard : lorsque l'argent pris de la valeur aux yeux des hommes et qu'ils commencèrent à le travailler.

L'Impergium

Ensuite vint le temps de l'Humanité et les Lupins y virent un grand danger. L'Impergium fut instauré en Eurasie, mais pas en Amérique où les prémices des civilisations humaines vivaient toujours selon les lois des saisons sans chercher à s'en rendre maître. Il y eut notamment deux conséquences à cette main mise sur l'humanité :

- la malédiction du Tisserand (qui toucha tous les Changeurs sans exception) : une descendance dégénérée
- la formation des Tribus.
- la naissance du Voile, traumatisme inconscient de l'humanité face aux carnages et exactions des garous. Ce traumatisme se transmet de génération en génération dans toute l'humanité (les descendants de souche des peuples non atteints par l'impergium, lorsqu'ils sont sur leurs terres d'origines, ne sont pas atteints par le Voile. Cela comprend: Les amérindiens (Nord & Sud), les africains sub-sahariens, les océaniens)

La fin de l'Impergium fut décrétée en partie pour ses deux raisons : la fréquentation des différents débuts de civilisation (pour surveiller et se reproduire) fit que certaines factions de Lupins s'attachèrent à certaines factions d'humains et qu'ils les protégeaient face aux autres... cela risquait de conduire à une guerre entre Tribus.

En Amérique, il n'y a réellement que 2 Tribus de Lupins selon les cultures humaines : les Wendigo et les Inuaruk ; les Uktenas sont des coyotes et Griffes Rouges sont restés le plus loin possibles des humains. Ces deux cultures humaines ne se rencontrent quasiment pas et c'est la relation obligé avec elles, due à la malédiction, qui est à l'origine de ses deux Tribus et non le choix d'une ethnie ou d'une autre comme en Eurasie.

Récapitulatif des périodes

Age d'Or : jusqu'à ce que le Ver dérape (a priori avant -500 000 ans).

Maîtrise du feu : -500 000 -300 000 ans ; le Tisserand se penche sur le cas de cette petite créature qui a su dompter l'un des éléments du Sauvage.

Age des Ténèbres : -100 000 ans

- Attaque du Ver contre Hélios
- Edification du Goulet
- Premiers Changeurs de Forme
- Premiers Vampires
- Mise en place du Soleil Noir

Guerre de la Rage : -50 000 -30 000 ans accalmie du côté du Ver

Malédiction de Luna

Impergium : -8 000 -4 000 ans agriculture et domestication

- Malédiction du Tisserand
- Formation des Tribus

Les Changeurs (en tant qu'Esprits et donc statiques de nature) s'accrocheraient à la Gaïa de leur naissance et donc, même si l'actuelle Gaïa repose sur un tout autre équilibre, ils peuvent la penser malade. Cependant, il est évident que la Gaïa qu'ils connaissaient est en danger.

Les créatures du Monde des Ténèbres

Note sur les Hominidés (Connaissances actuelles) :

Homo habilis ; 2,6-1,7 millions d'années ; Afrique orientale ; habitat structuré ; outils de pierre/os

Homo erectus ; 1,8-0,3 millions d'années ; Expansion dans l'Afrique, l'Eurasie, l'Indonésie ; structuration de l'habitat, 500 000 ans maîtrise du feu en Chine ; 300 000 ans : des foyers en France

Cette maîtrise entraîne des modifications culturelles et anatomiques : mastication moindre (cuisson) donc diminution de la mâchoire et du crâne ; indépendance vis-à-vis du cycle diurne ; arme contre les prédateurs

Homo neanderthalis ; 300 000-30 000 ans ; Europe, Proche-Orient et Asie centrale ; 80 000 premières traces d'inhumation (rites funéraires)

Homo sapiens sapiens ; 100 000 ans Afrique, 40 000 Eurasie, Indonésie et Océanie ; art ; il y a 10 000 ans en Eurasie et Afrique (et 4 000 ans en Amérique du Sud) : agriculture ; il y a 9 000 ans : domestication des chèvres, moutons et chiens, il y a 3 500 ans pour les bœufs, porcs et chevaux

Expansion à l'Amérique : 20 000 ans

Il n'y eu pas un, mais deux foyer d'humanité : le premier en Afrique (l'Eve Africaine) et un autre, un peu plus tard, en Amérique du Sud. Gaïa était très forte sur les continents d'Afrique, d'Amérique du Sud et d'Australie.

Les Changeurs de Formes

Lorsque le Ver attaqua Hélios, les Ténèbres tombèrent sur Gaïa et la Vie y fut grandement menacée. Hors de ces 3 continents, Gaïa et Luna (pour la Transformation) mirent au monde les Changeurs de Forme (les Homo s'étaient dispersés à toutes les terres sauf l'Australie). Gaïa, devant la prodigieuse expansion et évolution de l'espèce Homo, "a souhaité" allier ces êtres, si insignifiants en apparence, à ses plus puissantes créatures en vue de la protéger. Ce Faisant, elle s'est servie des Incarnas représentant la toute jeune Humanité et celui des espèces visées (Ours, Loup, Chacal, Coyote, Chat, Lynx, Puma, Panthère, Tigre, Jaguar). Ces

Incarna se sont "sacrifiés" pour être le terreau de Gaïa (le fameux Maelström ?). Ce n'est que lorsqu'il n'y aura plus aucun espoir de voir resurgir un Changeur d'une espèce donnée (ni Changeur, ni Parent) que son Incarna pourra se reformer. De même, ce ne sera que lorsqu'il n'y aura plus aucun espoir de naissance d'un Changeur de Forme que l'Incarna de l'Humanité reviendra.

Les Changeurs de Formes auraient une fonction de protection : celle des êtres vivants. La lutte active contre le Tisserand échoit au Ver. Avec les dérapages de la Triade, la lutte active contre le Ver et le Tisserand s'est justifiée.

Dans l'ensemble, les Changeurs doivent être taillés pour une forme de lutte.

A priori, les espèces de prédateurs sont des Mammifères car :

- c'est peut-être plus "naturel" de mêler des espèces proches.
- niveau adaptation et puissance, c'est le must (homéothermie, niches écologiques).

Aujourd'hui, seuls les Lupins sont une réelle force principalement parce qu'ils sont sociaux, contrairement aux autres espèces de Changeurs. Ceux-ci ne se comptent d'ailleurs plus qu'en terme d'individus dispersés de part le monde. L'existence de des Incarna Ours et Jaguar prouve qu'il n'y a plus d'espoir de trouver des ours-garou, mais peu de créatures le savent.

Les grands prédateurs de Tellus :

Europe : chat sauvage, lynx, ours brun, renard, loup, glouton

Asie : chat sauvage, tigre, caracal, ours malais, ours à collier, renard, loup, glouton, chacal (Sud)

Amérique Nord et centrale : lynx, jaguar (disparu), ours noir, ours brun, ours kodiak, ours blanc, grizzly, loup, coyote, glouton, puma, renard, renard polaire

Note sur le Folklore :

Les Kitsune, les Naga etc. seraient plus des Esprits purs et peut-être fées.

Les Vampires :

Le ou les premiers Vampires ont été créés vers le milieu de l'Age des Ténèbres, alors que le Ver combattait Hélios et que le Goulet était déjà assez fort. La malédiction s'est transmise que bien plus tard et pas avant les prémices des civilisations humaines.

Astronomie & Umbra Profonde

La Lune

Dans le Monde des Ténèbres, la conception de la Lune par les Technocrates est la suivante : c'est la plus grosse planète tellurique (25 000 km de diamètre), mais de masse plus faible (un peu supérieure à Mars) et très proche de la Terre (environ 3 millions de km en direction de Mars). Sa vitesse angulaire est exactement la même que celle de la Terre, de sorte que la Terre est toujours entre le Soleil et la Lune. Sa rotation journalière dure 24 jours et l'une de ses faces possède la particularité d'absorber la lumière du Soleil alors que son autre face est particulièrement lisse et donc lumineuse. Ainsi, de la Terre, la Lune se lève quand le Soleil se couche et montre des phases différentes au cours du cycle lunaire. Elle se couche quand le Soleil se lève.

Le Soleil Noir (Anchélios)

Cet astre dont la lumière dénaturée n'inonde que la Pénumbra de jour, est une parcelle du Céleste Hélios soumise au Ver durant l'Age des Ténèbres. C'est un Incarna. Seules les créatures affiliées au Ver peuvent voir grâce à la lumière du Soleil Noir. Cette lumière tend d'ailleurs à éteindre toute les autres et ne permet pas à la lumière d'Hélios d'être présente dans la Pénumbra. Depuis la Pénumbra, il suit les mêmes rythmes qu'Hélios sur Tellus et est donc en exacte opposition avec la Lune.

Les Changeurs connaissent depuis longtemps son existence et savent qu'il ne fait pas très bon être dans la Pénumbra de « jour ».

Le Cycle de la Vie

Les animaux, les plantes et les humains sont tous des créatures qui ont besoin de la Vie pour exister. Gaïa la leur pourvoit sous la forme d'une Etincelle de Vie sortant du Maelström Primordial. Ces Etincelles surgissent constamment du sol de Tellus et s'intègrent aux corps organiques formés. Elles ne sont pas préformées pour une espèce donnée, sont en grande partie spirituelle mais non consciente.

En se développant en symbiose avec le corps à qui elle a apporté la Vie, l'Etincelle s'individualise à l'image de l'être vivant qu'elle anime. Elle s'enrichit et se structure pour devenir une âme. A la mort de l'être organique, l'âme se détache du corps et se retrouve devant une entrée vers les Mondes Souterrains (en général dans la Pénumbra, mais personne n'en sera témoin). Les âmes sont irrésistiblement attirées vers l'Eden, un sous-Royaume de Gaïa, mais elles doivent entreprendre un voyage pour le rejoindre. Lorsqu'elles l'atteignent, les âmes y séjournent dans un état de plénitude totale jusqu'à ce qu'il n'existe plus personne sur Gaïa (être vivant ou Esprit) à se souvenir des êtres qu'elles ont été (pour les avoir côtoyées personnellement). Les âmes rejoignent alors le Maelström Primordial, ou Puits des Ames et concourent à la matrice servant à la naissance de nouvelles Etincelles de Vie. Cependant, il existe une multitude de Royaume parasite ayant besoin des âmes pour exister (Shéol, Enfers, Abysses, Purgatoire, Olympe, Walhalla, Paradis, Hadès, Limbes, Nirvana) et où celles-ci peuvent échouer, pour un temps seulement car elles ne s'y sentiront finalement pas en paix.

Une âme ayant une croyance particulière sera plus facilement « capturée » par le Royaume parasite qui correspond à sa foi. Les entrées de ces Royaumes sont « géographiquement » situés sur les continents où sont nés leurs mythes, mais un juif mourrant en Australie sera tout de même plus facilement dirigé vers le Shéol.

Si les âmes gagnent enfin l'Eden après le temps qui leur avait été imparti, elles rejoindront immédiatement le Maelström Primordial. Dans ce Maelström, l'âme est détruite, mais il arrive que certaines d'entre elles ressortent sans grand dommage. Elles iront alors dans un corps de la même espèce que son ancienne incarnation et la nouvelle vie qu'elle portera se souviendra en partie de sa vie précédente.

Un cas encore plus rare : une âme qui perd peu de sa structure et qui se divise en deux parties pour ensuite s'intégrer à deux corps différents. Ces deux créatures seront alors des âmes jumelles.

Les âmes conservent l'aspect de ce qu'elles étaient, mais avec une beauté indéfinissable : une radiance spirituelle et sans les impuretés de la chair. Elles savent généralement qu'elles sont mortes.

Les Changeurs de Forme & Parents :

Le Maelström Primordial génère des Etincelles de Vie de 3 natures différentes : celles qui donneront l'âme des Changeurs de Forme, celles qui donneront l'âmes de leurs Parents et celles qui donneront les âmes du reste de Tellus, si fourmillante de vie. A la mort d'un Changeur de Forme, son âme se rend directement vers l'Eden et le Maelström, désireux de continuer à servir Gaïa. Les Parents ont le choix de connaître le Destin des Changeurs ou celui des autres créatures vivantes de Gaïa : rejoindre par ses propres moyens l'Eden et pouvoir y séjourner un temps.

Les agents du Ver :

Les âmes soumises au Ver peuvent aussi se faire capturer par des Royaumes parasites. Elles sentent toujours le Ver et ne sont pas attirées par l'Eden, mais par des Royaumes du Ver (les Royaumes parasites peuvent être des passerelles ou des Royaumes du Ver directement... et pas forcément les plus inaccueillant !)

Les Mages :

Les Mages parvenant à l'Ascension transcendent leur âme et leur corps et deviennent des êtres de Magie, des Animatim. Ce stade va bien au-delà de l'âme de tout un chacun et rend la créature immortelle.

Auteurs: Stéphane & Malvina

Date: 2004

Contact: [stoil\[a_comm_\]caramail.com](mailto:stoil[a_comm_]caramail.com)