

Fragments : Les Ulmeqs



Les Ulmeqs

Considérations de Blaxan Kaitoxl, docte ulmeq et professeur d'une des grandes académies de Nocte. Celles-ci sont extraites d'un cursus sur l'art du rêve qu'il enseigne à trois jeunes étudiants dans son cabinet de la très sainte bibliothèque de Sciensinfus :

" Pour être franc, quand j'ai commencé mes études, tout comme vous, j'ai eu du mal à comprendre pourquoi, au moment du choix des saisons, celui qui nous représentait alors a pu déterminer que le printemps serait la période représentative des Ulmeq et que Nocte serait son terrain d'action ?

Les peuples des écrins du continent ont toujours tendance à considérer le printemps comme une période de transition, au mieux, comme une régression fatale, pour la plupart. En effet, comment les habitants d'un écrin de l'été pourraient-ils s'extasier devant le développement d'une faune et d'une flore qu'ils ont déjà vues à maturité ? De même, comment un peuple de l'automne, enfin arrivé à terme de la plupart des projets qu'il s'était fixé, pourrait-il envisager le renouveau, la destruction d'édifices physiques ou non patiemment échafaudés, comme une récompense ?

Restent les peuples de l'hiver. Ceux-là ont en effet des raisons de se réjouir du changement.

C'est là que ma conscience a basculé. En effet, si la neige a pu engourdir les esprits les plus volontaires, comment les peuples des autres saisons ne pourraient-ils pas envisager le printemps comme une manière de se perfectionner, d'apporter sa pierre à un édifice qu'il voudrait sans cesse plus beau, plus parfait ? Quoi de plus appréciable que de pouvoir faire table rase de projets souvent contrariés par un climat qui, aux yeux des peuples du continent, semble anarchique ?

Voilà la pierre angulaire de notre mode de pensée, jeunes gens. Voilà pourquoi notre représentant a décidé de porter son dévolu sur le printemps. Là où les autres Puissances ne disposent que d'un maillon d'une chaîne déjà déroulée, nous pouvons en créer une nouvelle. Le printemps est le renouveau, la création perpétuelle. Le printemps est l'origine et ne connaîtra jamais le crépuscule.

Ainsi que les rêves sont des constructions mentales renouvelées chaque nuit dans notre royaume de Nocte, le printemps permet aux Ulmeq d'être de tous les projets, de toutes les ambitions, de toutes les vies nouvelles qui sont créées sur le Continent"



Fragments : Les Ulmeqs



La puissance du loom vert et le printemps

Certes, les considérations de Blaxan sont exactes. Néanmoins, dans un souci de vulgarisation et à l'aide de métaphores simplificatrices à l'égard de ses novices, il n'explique pas tout. En fait, il ne répond pas à l'essentiel : "Quels bénéfices le loom vert et les Ulmeq retirent-ils de ce continent ?".

Le grand projet du loom vert est l'expansion du territoire de Nocte. Mais avant d'aller plus loin, répondons à ces autres questions essentielles : "D'où vient Nocte ?" et "Qu'est-ce que Nocte?".

Qu'est-ce que Nocte ?

Nocte est donc un monde parallèle à celui de Cosme. Parallèle dans le sens où les réalités des deux mondes peuvent se chevaucher, comme deux droites parallèles parfois sécantes. Cela ne veut pas dire que les mêmes lieux se retrouvent dans les deux univers. Il ne s'agit pas d'un yin et d'un yang. Il n'y a pas d'opposition, les deux mondes désignent deux réalités différentes.

Les non-initiés à l'art magique ulmeq peuvent visiter Nocte durant leurs rêves et y laisser autant de songes qu'ils le désirent (sous forme de loom bien sûr). Il faut savoir que toute personne rêvant dans Nocte (selon les conjonctions entre les deux plans d'existence, voir plus loin) y dépose une infime partie de son loom personnel (tout le monde en possède une étincelle).

Bien sûr, les quantités récoltées sont infinitésimales, mais à l'échelle d'un continent, les moissons récoltées sont énormes.

Les initiés, et plus particulièrement les arpenteurs de rêves, peuvent circuler plus ou moins librement dans Nocte selon leur degré de maîtrise du phylum "d'Atloct des Pays Bleus" (voir le supplément "Le Loom" pour plus de détails). Celui-ci est la seule voie d'accès directe vers le monde des rêves.

Ces mêmes arpenteurs, à l'image de Blaxan, doivent se rendre régulièrement sur Nocte pour y suivre un cursus de quatre ans consacré à l'étude du loom vert. Cette épreuve, composée de longues périodes de recueillement et de prières, pendant lesquelles l'étudiant reste prostré sur Cosme, est le passage obligé pour tout arpenteur ulmeq.

Quel est l'intérêt de se rendre dans Nocte ? Véritable vitrine des autres univers ainsi que de Cosme, les connaissances et les richesses que l'on peut y obtenir sont quasi infinies, tel que La Puissance du Loom Vert l'a toujours désiré.

Citons quelques lieux légendaires évoqués dans les phylums de loom vert comme la Bibliothèque de Sciensinfus ou l'Auberge des Masques. Ces lieux, sous leur appellation générale, désignent de véritables lieux de savoir.



Fragments : Les Ulmeqs



Il faut aussi citer les personnalités du monde de Nocte. Les responsables d'académies et les natifs noctiens sont de véritables puits de savoir desquels il est possible d'obtenir de très nombreuses informations. On parle souvent de Nolsor l'enquêteur ou de Kubuln le sentencieux.

Les Ulmeq en tirent donc une connaissance et une richesse incomparables, pour autant qu'ils sachent déchiffrer le phylum. A cet effet, La Puissance du Loom Vert a créé des arborescences magiques aux phrases très compliquées afin qu'une sélection naturelle s'effectue parmi les arpenteurs et que seule la crème soit autorisée à travailler pour lui. De plus, comme nous le verrons plus loin, il a tout intérêt à ce que le nombre d'arpenteurs soit réduit.

Cela explique la sagesse du peuple du loom vert. En effet, dans toutes les cours et assemblées des Rivages, on retrouve souvent des Ulmeq dans les rôles d'éminences grises, de sénateurs voire de conseillers princiers.

Les autres maisons ne s'y sont pas trompées et les estiment à leur juste valeur tout en sachant qu'ils ne se dévouent corps et âme que pour leur maison mère. Le sentiment de mercenariat n'est que très peu partagé par les Ulmeq. Bien sûr, des exceptions existent...

Parallèlement à Nocte, La Puissance du Loom Vert et les habitants de Cosme, par leurs rêves, ont créé une nouvelle race. On les appelle les habitants de Nocte ou Noctiens. Il ne s'agit pas de transients.

Ils sont les composants indispensables de l'unité de tous les lieux de Cosme. Ce sont ces gens que les arpenteurs viennent rencontrer quand ils veulent obtenir des informations ou des richesses. Ils sont le ciment de Nocte.

Sans peuplades pour l'entretenir, Nocte déperirait. Ils sont donc l'interface entre Cosme, La Puissance du Loom Vert et Nocte. Ils ont tous été créés par les rêves des peuples, ce qui explique leur cohérence et leur ressemblance frappante par rapport aux habitants des Rivages.

Une exception subsiste: il n'existe pas de clivage entre les peuples. Les notions de maisons et de guildes leur sont totalement inconnues. A l'image des Ulmeq, ils ne font qu'Un et les discordes sont très rares.

En sus, ils n'ont aucune connaissance des autres mondes qui les entourent, même pas de Cosme pourtant voisin. A l'image des peuples des rivages, ils se croient le centre de l'univers. Les rêves interconnectant les deux mondes se font à sens unique.

Fruits des songes, les Noctiens ne pourront d'ailleurs jamais quitter leur plan, sous peine de créer une distorsion entre les deux univers (il est préférable de ne pas en imaginer les conséquences: paradoxes créés par la coexistence d'êtres rêvés et existants,...).

Toutefois, il existe des moyens détournés pour se rendre sur Nocte. Certains artefacts de loom vert très puissants permettent de créer une brèche dans laquelle il est possible de se glisser, et vice-versa.



Fragments : Les Ulmeqs



Certaines légendes parlent d'un vaillant capitaine Felsin qui aurait réussi à se rendre matériellement sur Nocte par des moyens détournés, mais ce ne sont que billevesées, l'information n'ayant jamais été confirmée. On raconte aussi que les maisons des Rivages auraient déjà commencé la colonisation de Nocte pour des raisons encore inconnues.

Les origines et les buts de Nocte

Nocte est une découverte de la Puissance du loom vert. Toujours tournée vers les astres, qu'ils soient solaires (les Feux-du-ciel) ou lunaires (les étoiles), et plus généralement vers les autres univers, La Puissance du Loom Vert a un jour constaté que le monde parallèle de Nocte, jusque là délaissé par les autres puissances, agissait, sous l'action du loom vert comme une loupe vers l'univers. Ce projet gigantesque, mégalomane, était pour elle comme un accomplissement, le sens de sa vie. Nocte devait servir d'observatoire géant vers les étoiles et les constellations, de panorama vers d'autres mondes, d'autres univers.

La Puissance du Loom Vert a toujours été rongée par la curiosité. Elle avait des visées expansionnistes. Dès l'élaboration de ce monde, elle regarda vers les étoiles dans le but d'y découvrir d'autres peuples, d'autres croyances et d'autres mœurs. Hélas, les dépenses physiques et magiques qu'elle avait déployées jusque là ne lui permirent pas d'obtenir de résultats satisfaisants, du moins à ce moment.

C'est pourquoi elle descendit sur les Rivages et désigna des peuplades potentiellement réceptives à son amour des Feux-du-ciel et des astres. C'était en 5500 avant l'émergence du Continent telle que les peuples des Rivages la connaissent. Rapidement, le nombre de ses fidèles grandit.

Leur foi et leur dévotion étaient totales. Elle les nomma Ulmeq en hommage au nom de la première étoile qu'il avait eu l'occasion d'observer depuis Nocte. Le terme "ulmeq" s'emploie toujours au masculin singulier, induisant qu'un peuple ne peut se réduire à ses individualités. Nous aurons l'occasion de revenir plus tard sur cet aspect de la société.

Elle les avait choisis notamment car la péninsule où ils vivaient était essentiellement montagnaise, ce qui les rapprochait du ciel. Les Ulmeq étaient également de remarquables artisans, orfèvres comme tanneurs.

En fait, tout ce qui brille est ulmeq. La lumière, symbole imbriqué dans l'astre solaire, représente plus que tout autre chose la pierre angulaire de la pensée ulmeq. Ils vivent perpétuellement au soleil et même les bijoux sont créés comme des représentations des Feux-du-Ciel, des astres infinis de l'univers. L'astrologie rentre évidemment dans ce courant de pensée.



Fragments : Les Ulmeqs



Cette pratique intensive de l'artisanat était liée à leur grande dévotion puisque les objets manufacturés étaient destinés non seulement à leur usage personnel mais également utilisés comme offrandes à l'astre solaire. Les plus extrémistes parmi les premiers Ulmeq pensaient qu'ils satisferaient mieux leur astre en sacrifiant des êtres humains.

Mais rapidement, par des processus violents comme des catastrophes naturelles, La Puissance du Loom Vert leur fit comprendre son mépris pour ces pratiques. Le loom vert est le loom de l'inconscient. Il ne peut donc être recueilli que de manière subtile.

La puissance des rêves des fidèles fournit de nouveau du loom à La Puissance du Loom Vert, suffisamment pour étendre le territoire de Nocte au point qu'il recouvre la même superficie de Cosme. Hélas, le loom commença à disparaître peu à peu sur les Rivages.

L'émergence du Continent fut une formidable aubaine pour elle. De plus, toutes ces nouvelles peuplades baignées de l'atmosphère du printemps se sont mises à canaliser le loom vert via leurs rêves pour les insuffler malgré eux dans Nocte.

Ainsi, La Puissance du Loom Vert a repris le travail en compagnie des meilleurs arpenteurs ulmeq. Ils espèrent pouvoir établir bientôt un contact avec d'autres peuples et d'autres puissances.

Le rapport entre les peuples du printemps et Nocte

On trouve à Nocte les fameuses gemmes, à la fois bases de l'artisanat ulmeq et de l'art magique. Sans gemmes, pas d'art magique. Ces pierres sont la composante essentielle pour lancer un sortilège de loom vert.

Or ces gemmes sont générées par les songes (vers Nocte) provenant des Ulmeq des Rivages d'une part, des peuples du Continent et de tous ceux qui sont amenés à rêver de Nocte. Pas de rêves, pas de gemmes. Pas de gemmes, pas de magie. Pas de magie, pas de Nocte.

La Puissance du Loom Vert, dans le but d'entretenir la ferveur de ses croyants, se veut une divinité "active". Elle se manifeste donc souvent à son peuple, sous la forme d'éclipses, de catastrophes naturelles et autres miracles aux yeux des mortels. Cette promiscuité divine n'existe à égal que dans la maison des Princes Mortifères, bien que les rapports établis soient de nature sensiblement différente.

La Puissance du Loom Vert est opposée à la technologie et au progrès scientifique. La technologie, du moins dans ses applications théoriques, tue le rêve. Cette mentalité se retrouve dans le peuple ulmeq qui, sans faire la guerre aux Venn'dys, a toujours été opposé à leur soif de progrès.

Pourquoi vouloir sans cesse innover quand les techniques actuelles suffisent largement à satisfaire le peuple? Beaucoup d'Ulmeq pensent que ces méthodes révèlent la profonde superficialité des Venn'dys.



Fragments : Les Ulmeqs



C'est aussi pourquoi les fils de La Puissance du Loom Vert, sans toutefois verser dans le mythe du bon barbare, n'innovent et ne créent d'objets que dans les domaines qui sont réellement importants à leurs yeux: l'étude de la voûte stellaire, l'artisanat sous toutes ses formes et, dans une moindre mesure, les techniques guerrières.

Les gemmes de Nocte

Donc, les individus qui rêvent de Nocte génèrent les fameuses gemmes. Ce phénomène résulte de la cristallisation des songes des rêveurs, créant de véritables pépites de loom vert. Par opposition au loom vert récoltable sur Cosme, brut de coffrage, ces pierres sont quasi indispensables aux arpenteurs ulmeq. Seules ces pierres sont les véritables dépositaires du savoir onirique de leur peuple.

Pour symboliser cette pureté, le pratiquant du loom utilisant la source d'une de ces gemmes verra l'ampleur de sa tâche baisser de deux niveaux de difficulté sur la table. L'arpenteur est libre de garder le loom dans les gemmes ou de le transférer, par un rituel simple, dans son guilder constellé.

Pour récolter ces gemmes, une seule méthode existe. Lorsqu'un arpenteur ou tout autre manipulateur du loom lance un sortilège le mettant en connexion avec Nocte, si la réussite est au moins de niveau très difficile, il peut récolter 1 gemme contenant 1D3 points de loom vert. On rajoutera une gemme pour chaque degré de réussite supplémentaire.

Quand j'ai commencé, il y a maintenant longtemps, à égrener les routes du Continent avec mon pote Ticl, j'étais loin de m'imaginer que j'arriverais là où je suis aujourd'hui. Mon camarade était (ça me désole de parler de lui au passé) arpenteur, j'étais moi-même algeemmiste.

Nous avons fréquenté les cours des plus beaux palais de Cosme, nombre de chefs d'état venaient nous consulter afin de connaître leur avenir. Un jour, nous rencontrâmes le roi Brazas, chef d'un écrien lore. Il avait réussi à récolter un nombre impressionnant de gemmes, et dans ma transe, je vis l'annonce de son décès imminent. Son conseiller, un ulmeq lui aussi, m'enjoigna de ne rien lui révéler. Ainsi, les mois aidant, il pourrait peut être extorquer de Brazas la succession de son trône vacant puisqu'il n'avait pas de descendant.

C'est ce qui s'est produit, je suis maintenant le conseiller et nous tentons de mener ce petit écrien vers la sagesse de La Puissance du Loom Vert, l'astre immanent. C'est la preuve que le destin doit parfois rester inconnu et ne profiter qu'à notre peuple.

|



Fragments : Les Ulmeqs



Lorsqu'il a accompli son rituel avec succès, l'arpenteur voit la ou les gemmes apparaître comme par miracle dans la paume de sa main. Il en ressent une très nette satisfaction et sent son esprit vibrer sous l'effet de la brise noctienne. Il s'agit d'un des phénomènes pouvant conduire à l'accoutumance au continent des rêves.

Ces gemmes ont aussi une fonction divinatoire. Les algemmistes commercent souvent avec les arpenteurs ayant récolté les pierres sur Nocte. Il leur est en effet possible de lire le loom contenu dans les gemmes et produire un effet de divination concernant l'avenir de l'arpenteur ou de toute autre personne sollicitant ses services. La vision sera généralement très floue et codée mais on estime qu'à partir de quinze points vaporisés, la divination se révèle souvent exacte (à doser avec parcimonie).

Ces gemmes sont le symbole de La Puissance du Loom Vert sur Cosme, les preuves de son existence, ce qui explique leur caractère sacré. Elles revêtent une valeur inestimable pour les Ulmeq et les natifs d'autres maisons, même dans les plus riches palais de Brizio (on chuchote même que le Doge lui-même emploierait plusieurs Ulmeq comme bijoutiers), ne se départent pas de leurs bijoux ulmeq.

Qu'ils ne se réjouissent toutefois pas trop vite. En effet, les gemmes utilisées en bijouterie ont déjà été vidées de leur loom. Le reflet dégagé par le résidu permet aux experts de reconnaître une vraie gemme d'une fausse car la contrefaçon existe.

Toutefois, certaines d'entre elles parviennent à passer entre les mailles du filet, à dessein ou non...

Il existe un certain protectionnisme concernant ces gemmes. Bien que les praticiens d'autres maisons soient capables également de récolter les gemmes sur Nocte, il est interdit à un Ulmeq de céder une de ses pierres précieuses à un étranger. "Ainsi, seuls les plus méritants seront amenés à côtoyer la véritable sagesse ulmeq" disent les sages.

Témoignage de Xsian, arpenteur

Je suis venu, j'ai vu et je veux mourir à Nocte. Guildien depuis mes 17 ans, j'ai traversé les régions les plus insolites, les plus folles, les plus spirituelles, mais jamais aucune ne m'a comblé comme elle.

Vous pouvez être troublé par le fait que j'en parle comme d'une femme. Sachez que je suis encore loin de la vérité. Nocte répond à tous mes désirs et me fait exprimer des souhaits encore plus grands. C'est ma maîtresse et ma confidente, ma drogue, ma raison de vivre.

Bien sûr, il y a ce poste de recteur de l'académie de Nocte mais ces incessants retours à la réalité me brident et m'épuisent. J'aspire à l'élévation vers le meilleur et je crois d'ailleurs que je vais demander mon empostage dans les plus brefs délais.

A ceux qui m'accusent de lâcheté, je répondrai que la plus grande couardise est celle de croire que Cosme est le centre de l'univers.

Recueilli dans l'alcôve de Xsian quelques jours après sa disparition.



Fragments : Les Ulmeqs



Vie et mort des arpenteurs

Le Continent parallèle, en plus de prêter aux spéculations les plus folles, provoque un sentiment d'accoutumance plus ou moins marqué selon les arpenteurs qui y déambulent. En effet, depuis leur jeunesse, ceux-ci sont conditionnés à vivre dans cet espace de dimension irréaliste, cet espace de fantasmes sans cesse assouvis, de contradictions devenant vérité d'une seconde à l'autre.

Les plus nostalgiques d'entre eux aspirent à quitter leur enveloppe corporelle pour que leur étincelle de loom parte vivre éternellement dans Nocte. Au terme d'années de pratique d'arpentage, certains magiciens parviennent en effet à maintenir leur enveloppe charnelle dans un état catatonique pendant plusieurs semaines.

Le retour à la réalité est souvent violent, souvent comparé à un lendemain de boisson. Par un entraînement poussé, certains d'entre eux parviennent à franchir le pas et deviennent des Noctiens par la force des choses. Ils sont alors physiquement morts mais leur esprit vit à jamais dans l'immensité. Cette pratique est toutefois hautement illégale et sévèrement réprimandée par les autorités ulmeq qui considèrent cet acte comme une souillure infligée à La Puissance du Loom Vert.

C'est pourquoi certains arpenteurs se réunissent en comité et élisent à leur tête un emposteur. Ce dernier sera chargé de veiller sur les corps à demi-défunts de ses compagnons qui auront décidé de franchir le pas.

Ils sont mis en jarre, ou plus exactement on moule une jarre autour de leur corps recroquevillé dans le peu d'espace que leur laisse le récipient en jade.

Au bout de quinze jours, après le décès constaté (on a toutefois retrouvé des arpenteurs encore en vie après plus de trente jours d'enfermement), la jarre est bouchée et cachetée. Elle part alors dans un cimetière sauvage souvent aménagé dans les hauts plateaux du Sud-Est de la péninsule.

Toutefois cette pratique reste assez marginale et nombreux sont ceux, au sein même de la caste, qui dénoncent les actes de ces hérétiques abreuvés d'une sagesse égoïste. Beaucoup pensent que le savoir ne vaut que s'il est partagé. Cette solidarité d'esprit est une des marques représentatives des Ulmeq qui ne sont qu'Un avec La Puissance du Loom Vert.

Cette dernière fait tout pour exploiter cet état de fait sans vergogne puisque ses efforts le satisfont autant que son peuple qui en bénéficie. Son univers est comme une gigantesque chaudière dont le foyer doit être sans cesse renouvelé.

Beaucoup de guildes emploient des arpenteurs comme conseillers. Ils sont souvent chargés de recueillir des informations dans les hauts lieux de savoir noctien. Ce compromis est souvent ressenti comme une trahison par les Ulmeq. C'est pourquoi les arpenteurs confinés à cette basse tâche font rarement étalage de leur fonction réelle.



Fragments : Les Ulmeqs



C'est pourquoi aucun cartographe ulmeq n'a encore tenté de représenter sur parchemin les méandres mouvants des continents et frontières noctiennes. Seuls les lieux très souvent fréquentés comme les salles de lecture et les grandes villes ne se déplacent jamais. Ils représentent donc le pivot du continent des rêves.

Si une rupture ou une insuffisance se crée, les conséquences sont directement visibles sur Nocte. D'un jour à l'autre, des villages entiers peuvent disparaître, sans laisser le moindre souvenir de leur passage. Ces phénomènes expliquent le caractère épicurien des Noctiens, puisque leurs points de repère sont faussés tous les jours sans qu'ils s'en rendent compte. Il leur est impossible de tracer des projets d'avenir. Ils sont cigales et non fourmis.

Les humeurs et les conflits sur Cosme se reflètent directement sur Nocte. En effet, les guerres génèrent plus de cauchemars que de rêves. Pendant ces périodes, il est fréquent que des provinces entières disparaissent de la surface.

Cette dévotion se manifeste aussi dans les régions du Continent baignées par le printemps. La Puissance du Loom Vert va donc tout faire pour que ces nouveaux fidèles lui soient totalement consacrés. Des cultes druidiques du printemps (donc du loom vert) ont fait leur apparition ainsi que des catalyseurs. Nous aurons l'occasion d'en reparler dans un chapitre ultérieur.

À l'heure actuelle, Nocte arrive dans sa phase d'achèvement. La Puissance du Loom Vert estime que, d'ici quelques centaines d'années, son monde sera capable de vivre par lui-même et deviendra enfin la vitrine du peuple ulmeq, telle qu'elle l'a toujours rêvée.

L'unité ulmeq

Comme évoqué plus haut, les Ulmeq croient en une grande unité. Selon eux, il n'existe que deux pôles dans l'univers: La Puissance du Loom Vert, régente des Feux-du-Ciel, astre solaire éternel; et Ulmeq, le peuple indivisible. Ces derniers savent qu'ils sont sur Cosme pour perpétrer le savoir et le culte de l'astre.

L'arrivée du Continent n'a en rien bouleversé leurs idéaux. Au contraire, ils espèrent pouvoir y découvrir le Puits de Savoir, la source ultime de la connaissance. Les plus extrémistes pensent que la seule communion possible est la fusion du corps avec La Puissance du Loom Vert.

Dans certains temples reculés des montagnes de la péninsule ulmeq, des religieux s'étendent pendant des journées entières, nus sur la pierre, offrant leur corps brûlé aux délicieux supplices du soleil. Ces pratiques ont toutefois tendance à disparaître de nos jours.

La fonction du Fils du Soleil

Elle reste encore très mystérieuse à l'heure actuelle. La transmission de ce titre s'effectue au terme d'une cérémonie grandiose réunissant une bonne partie du peuple de la péninsule.



Fragments : Les Ulmeqs



Durant celle-ci, cinquante enfants sélectionnés dans les familles nobles du pays sont placés en ligne devant un appareillage sophistiqué composé essentiellement de lentilles concaves ou convexes, de prismes bicornus et de kaléidoscopes aux dimensions incroyables. A midi, les rayons solaires frappent la première lentille pour ensuite se répercuter d'instrument en instrument (ceux-ci sont sans cesse mouvants) pour finalement frapper en plein cœur l'heureux élu.

Par la suite, ce dernier sera chargé de compiler les efforts des doctes qui l'entourent afin de cerner au mieux les desseins de la Puissance. Il s'agit d'un rôle ingrat que personne ne tente d'endosser puisque c'est la Puissance elle-même qui a désigné l'élu.

Les desseins des astrologues

Caste intellectuelle parmi le peuple ulmeq, les astrologues remplissent deux fonctions essentielles au sein de cette société. Premièrement, ils sont les liens directs entre l'astre et le peuple. On les considère donc souvent comme des oracles délivrant la parole de La Puissance du Loom Vert. Par un épineux calcul de conjonctions, l'astrologue se met donc en quête de la parole divine.

Ils assurent également le rôle de médiateurs. En effet, au sein de la société ulmeq, lorsqu'un conflit éclate entre deux familles, le patriarche fait appel à un astrologue qui se fera le représentant de la parole divine. Beaucoup pensent que La Puissance du Loom Vert est seul capable de démêler les conflits larvés de son peuple.

Leurs centaines d'années d'avance sur les autres maisons en ce qui concerne la cartographie stellaire leur offre souvent des places de choix dans les guildes ou les associations de fait entre maisons. Certains dirigeants étrangers aux ulmeq recourent parfois aux mêmes pratiques pour dénouer un problème. La réponse à la solution de ce problème reste donc souvent un mystère.

Les Ulmeq et Nocte

Au sein même des couches populaires du peuple ulmeq, beaucoup ignorent jusqu'à l'existence de Nocte. Tout au plus s'agit-il d'une légende, d'une belle histoire destinée à enrichir l'imaginaire au quotidien, d'un hypothétique paradis que seuls les plus méritants atteindront peut être un jour. Cette naïveté est entièrement voulue par La Puissance du Loom Vert.

Il est en effet très important que la grande majorité des ulmeq ignorent tout de Nocte. De cette manière, les visites qu'ils rendront n'en seront que plus pures et innocentes. En effet, l'arpenteur qui voyage sur Nocte ne rêve pas, ne laisse rien de son passage, au contraire.

C'est donc par sagesse que la caste reste réservée dès que l'on aborde le sujet. Il ne s'agit pas d'un tabou. Il est laissé à chacun la liberté de savoir quand il en a trop dit. Cette demi mesure a suffi à satisfaire tout le monde jusqu'à maintenant.



Fragments : Les Ulmeqs



Les locus purs

Tout à l'heure, j'évoquais le fait que les interactions entre Nocte et Cosme étaient impossibles autrement que par les rêves. Ce n'est pas tout à fait exact. Il se peut, dans des cas de grande concentration de loom vert, que Nocte se manifeste sur le Continent.

On parle alors de locus pur. Contrairement aux autres locus, ceux-ci ne repoussent pas l'assaut des saisons, ils se fondent en elles. Il existerait donc (information à vérifier) des locus purs des cinq couleurs du loom. Il s'agit en fait d'entités pensantes générées par un flux particulièrement puissant d'énergie magique élémentaire.

Ils ne se créent que dans les régions qui sont sous l'influence du printemps depuis des décades, voire des siècles. Ils étaient très fréquents dans la péninsule ulmeq mais le tarissement du loom dans ces régions a provoqué leur extinction.

On considère souvent la religion ulmeq comme monothéiste mais il faut savoir que ces locus purs, à l'époque où ils fleurissaient dans la péninsule, étaient considérés comme des demi-dieux, véritables incarnations et serviteurs de La Puissance du Loom Vert. Dans beaucoup de monastères des Rivages, des prêtres se consacrent encore à leur culte.

Aussi, quand un guildien ulmeq se retrouve nez à nez avec un locus pur, manifestation qu'il croyait créée par ses ancêtres pour faire rêver les enfants, il ne peut s'empêcher de verser des larmes de bonheur et de croire encore plus en l'astre divin.

On en dénombre une dizaine sur le Continent. Ils errent au hasard des contrées, espérant tomber rapidement sur un peuple du printemps. Ces derniers les vénèrent et cette croyance est à l'origine d'ordres de caractère druidique dans certaines peuplades ayant déjà constaté leur présence.

Comme pour tout locus, les joueurs peuvent tenter de lire le loom qui le compose. Sur un jet de sens (très difficile pour les faibles, impossible pour les forts), le joueur magicien peut tenter d'extraire un ou plusieurs sortilèges extraits d'un des phylums de la puissance du loom vert.

Pour la plupart, ils sont plutôt faibles et influent plus sur l'environnement que sur la vie des humains. Certains pourtant sont capables de miracles bien plus puissants. En voici un panorama non exhaustif :

Kjémol, la clairière bruissante

Kjémol est un locus pur dit faible. Il se contente d'influer sur l'environnement des peuples du printemps. Cette entité est profondément bonne et n'aspire qu'au bonheur de ses fidèles. Elle est donc particulièrement vénérée et adorée.

Son arrivée se caractérise par la levée d'un vent léger, tournoyant, doux, charriant de douces senteurs parfumées. Il fait se gonfler les ramures encore frêles des végétations et provoque un voile légèrement rougeâtre dans l'environnement.



Fragments : Les Ulmeqs



Kjémol cherche rapidement à s'installer dans les zones de culture des peuples du printemps. En quelques jours, les fruits de la terre poussent jusqu'à maturation. Ils sont nimbés d'une aura délicatement dorée et possèdent un goût sans pareil.

Partout autour de la zone, règne une lumière naturelle brillante, provoquant une sensation équivalente à celle du soleil de minuit. Il se retire au bout de quinze jours. De plus, sa présence est la garantie que tout assaut des autres saisons sera repoussé au moins jusqu'à son départ.

Durant ces quinze jours, les peuples organisent de grandes kermesses en l'honneur de la "Terre féconde", comme ils ont coutume de l'appeler. Kjémol apparaît rarement plus d'une fois par siècle à un même écran.

Si les joueurs tentent de lire son loom, ils doivent creuser à la racine du végétal influencé par Kjémol qui possède les fondations les plus profondes. S'il y parvient, il peut obtenir un sortilège de la première ligne du phylum d'Atloct des Pays Bleus.

Balatir le fertile

Balatir est étroitement lié au bétail et aux animaux sauvages. Il se désintéresse totalement des peuples du printemps et ne pense qu'aux animaux. Or, il se trouve que la croissance du bétail est bénéfique aux humains, ce qui explique que les gens l'aiment beaucoup. Il le nomme "La graine aux mille semences".

Son arrivée est annoncée par un vacarme assourdissant. Le sol tremble comme lors d'un phénomène naturel. Par-delà monts et vaux, une multitude de taureaux et de moutons s'abat en galopant sur l'écran. Arrivé aux portes des villes et villages, il disparaît, ne laissant qu'un immense nuage de fumée.

Ses effets ne se font pas attendre. Dans le mois qui suit, toutes les femelles des têtes de bétail et toutes les femelles des animaux sauvages deviennent fécondes. De plus, elles mettront bas à la plus riche progéniture que leur organisme puisse endurer dans les délais normaux de la gestation.

Tous les animaux qui naissent suite à l'apparition de Balatir sont considérés comme sacrés et doivent bénéficier des plus grands égards. Les sages du village doivent réciter une prière spéciale afin que l'animal propage ses effets bénéfiques sur les femmes stériles. C'est pourquoi on trouve toujours d'énormes attroupements d'hommes et de femmes venus attendre un miracle. Dans les peuplades les plus fertiles, celui qui manquerait de respect à un de ces animaux est passible de la mort.

Il y a toutefois un effet contraire. En effet, tous les animaux sont touchés par cette fertilité, y compris les animaux sauvages et les prédateurs. Toutefois, les peuples du printemps n'ont pas encore associé ces deux phénomènes et croient que la recrudescence est liée au plus grand nombre de bétail qui attire loups et autres animaux.



Fragments : Les Ulmeqs



De plus, aussi longtemps que la dernière bête n'a pas mis bas, les effets des autres saisons sont repoussés. Le miracle est de taille à lutter contre les looms de couleurs adverses.

Si un joueur veut lire le loom de Balatir, il doit disséquer le placenta de la bête ayant eu la plus grande portée. S'il y parvient, il obtient un sortilège de la première ligne du phylum d'Atloct des Pays Bleus.

Il est rare que Balatir apparaisse à la même peuplade plus d'une fois tous les deux siècles. Pour la plupart des peuplades, il est donc une légende que les plus anciens se transmettent de génération en génération, espérant un jour prochain son retour.

Silder, l'onguent de tous les maux

Silder est un locus pur de type fort. Il peut donc influencer aussi bien sur la végétation que sur les animaux ou les humains. Ses pouvoirs sont chéris par tous les écrins qui ont pu bénéficier de son passage. Ils le nomment le "cataplasme bénéfique".

Son arrivée se caractérise par un épais mur de lumière blanche et mate qui apparaît à l'horizon. Ce halo se déplace alors à toute vitesse vers l'écrin et le balaie entièrement en quelques secondes. Tous les gens se trouvant à l'extérieur au moment de son passage sont aveuglés pour l'heure qui suit.

D'abord considéré comme un fléau rendant aveugle les pauvres travailleurs, son véritable effet se fait ensuite ressentir.

Tous les gens, plantes et animaux qui ont été balayés par son halo retrouvent instantanément force et vitalité. Toutes les maladies, même les plus graves, sont instantanément guéries.

Silder soigne toutes les maladies connues à l'exception de la langueur, eu égard à son statut de malédiction et non d'affection chronique. Les Venn'dys pensant en bénéficier en seront pour leurs frais.

Des bacchanales sont organisées pour fêter ce miracle. On organise de grandes giques au cours desquelles les miraculés brillent par leur désinvolture. Les animaux ainsi sauvés gagnent le même statut que les féconds de Balatir.

C'est ainsi que l'on voit des arbres mourants reprendre vie et se redresser, des moutons moribonds remonter sur leurs pattes et des infirmes recouvrer le sens qui leur faisait défaut.

Si un joueur veut lire le loom de Silder, il doit communier pendant une journée au moins en présence de tous les miraculés humains (si un seul manque, la lecture échoue). S'il y parvient, il peut apprendre trois sortilèges de la première ligne du phylum d'Atloct des Pays Bleus.

Son caractère hors du commun et ses effets puissants font que certaines peuplades du Continent n'ont jamais reçu sa visite. Pour les autres, il est une légende colportée tant bien que mal par les responsables de la tradition orale, quand ils ne l'oublient pas...



Fragments : Les Ulmeqs



Vivek, le prodige maladroit

Vivek illustre le fait que les locus purs puissent également se montrer maléfiques vis-à-vis des peuples du printemps. Quand ils agissent ainsi, c'est toujours contre leur volonté.

En effet, lorsque Vivek est né, la canalisation du loom était tellement puissante qu'elle a provoqué un raté dans la transmission des informations, avec des conséquences funestes.

Vivek est vénéré par toutes les peuplades qui survivent à son passage, à son côté pile. Ils le nomment le "briseur de sablier". Ceux qui assistent à son côté face ne sont de toute façon plus là pour le raconter.

Son arrivée est caractérisée par la vitrification progressive du décor en direction de l'écrin visé. Les gens voient arriver une vague marbrée ondoyant dans le sol. Ils sont ensuite parcourus par cette ondulation, ressentant de vifs picotements.

Ses effets sont les suivants. Si la totalité de la population de l'écrin forme un chiffre pair, il se produit ceci. Les humains acquièrent l'immortalité. Ils ne connaîtront jamais le passage de vie à trépas. Leur longue existence leur permet de s'enquérir d'un plus grand savoir, d'une philosophie plus profonde.

Chaque jour, ils se réunissent pour réciter des prières en l'honneur de leur Dieu puisque, par ses effets, ils ne pourront jamais oublier son passage.

Si le nombre est impair, le résultat est immédiat. Toute la population humaine meurt dans l'instant, laissant leurs habitations vides à jamais.

Quinzième jour de Tierce Ardenne 209.

J'ai eu du mal à trouver le sommeil cette nuit. Notre guide dans la région, un vieillard à la démarche souple et chaloupée, nous a fait visiter un lieu étrange, cauchemardesque. Dans une dépression s'étendaient les restes de ce qui avait dû ressembler à une ville de bonne taille.

Elle avait été laissée à l'abandon et la végétation avait repris ses droits. Au détour d'une ruelle, je trébuchai sur une protubérance blanchâtre et luisante enchassée dans un croisillon. Me retournant pour découvrir l'objet de ma chute, quelle ne fût ma stupeur de constater qu'il s'agissait d'un fémur humain. Je me jetai instinctivement dans les bras du porteur felsin (je crois que le porc s'en est délecté), prise d'effroi.

Le guide nous expliqua alors que, cinquante ans plus tôt, ce village était un des plus florissants de toute la contrée. Un matin, alors qu'il était encore enfant, il vit la population entière se disloquer et rentrer en terre.

Lorsque les autorités arrivèrent sur place, elles ne purent que constater la disparition des habitants. Depuis, ce lieu est considéré comme maudit et les sages ont décrété qu'il était dangereux de s'y promener autrement qu'à plusieurs couples.

Extrait du carnet de route de Flora Bivalent, membre Venn'dys de la guilde des brisants



Fragments : Les Ulmeqs



Le passage de Vivek est rarissime. Les peuples bénéficiant de son miracle se gardent bien souvent de le raconter aux aventuriers de passage afin d'éviter toute publicité.

Si toutefois, un joueur parvenait à démasquer la situation, il lui suffirait de poser la main sur le front du patriarche pendant une heure pour tenter d'obtenir (niveau impossible) la première phrase du phylum des Vies Nocturnes.

Les empostés et les locus purs

Comme évoqué plus haut, les empostés voient donc leur étincelle de loom transférée à jamais dans Nocte. Certains de leurs frères aiment garder le contact avec leurs défunts amis et tentent de rentrer en contact avec ces derniers. Ce rituel nécessite une grande concentration mais les résultats sont souvent édifiants.

De par leur présence continue sur Nocte, les empostés sont capables de contacter les locus purs et de les enjoindre à un déplacement vers une région ciblée. Cette manœuvre ne fonctionne que sur les locus faibles et les séquelles mentales sont telles que beaucoup d'empostés refusent de telles manœuvres. Si toutefois un arpenteur parvenait à faire commerce de cette activité, il ne fait aucun doute que sa notoriété serait à jamais assurée.

Les outils loomiques de La Puissance du Loom Vert

En dehors des locus purs, qui ne sont pas des créations directes de La Puissance du Loom Vert mais plutôt des conséquences de son pouvoir, la puissance du loom vert possède d'autres "outils" qui lui permettent de récolter plus rapidement le loom quand le besoin s'en fait sentir. Contrairement aux locus purs, on peut en retrouver des manifestations dans la péninsule ulmeq. En voici deux :

L'arc-en-ciel régénérateur

Les légendes terrestres associent souvent l'arc-en-ciel à la fortune qui se trouve à ses pieds. Les croyances Cosmiques ainsi que leurs applications physiques, sont complètement différentes. Tout d'abord, afin de rompre un cliché largement répandu, un arc-en-ciel n'a pas besoin de pluie pour apparaître. Il lui suffit tout simplement du soleil. Autant dire que l'on peut trouver de ces aurores prismatiques partout dans une région baignée par le printemps.

L'arc induit plus un changement de comportement dans les populations, bénéfique la plupart du temps. Il agit comme un élément régénérateur sur l'esprit des humains. Ces derniers sont alors plus enclins à tourner la page suite au changement de saison que de s'apitoyer sur leur sort.

Néanmoins, il existe un problème. En effet, les indigènes ne peuvent voir ces arcs-en-ciel.



Fragments : Les Ulmeqs



Tout au plus, les plus observateurs des habitants peuvent-ils percevoir une différence d'humeur parmi les leurs selon l'emplacement de leurs villages.

Les étrangers, à savoir les non-ulmeq ou les non-continentaux, peuvent facilement les apercevoir. Ce qui crée souvent des conflits d'opinion entre les locaux et les voyageurs, la victoire revenant souvent à celui qui parviendra à convaincre l'autre. Hélas, il semble plus facile de convaincre du néant que de la lumière. Nombre sont les indigènes qui n'ont jamais quitté leur territoire natal.

Cet arc-en-ciel agit comme un catalyseur de loom vert. Le bien-être consiste en fait en la répétitivité des rêves des habitants vers Nocte, favorisant ainsi la création des gemmes. Ce phénomène permet donc de concentrer les esprits des rêveurs sur le seul continent magique des Ulmeq.

La cascade miraculeuse

La cascade est une manifestation loomique que les peuplades de La Puissance du Loom Vert n'oublie généralement pas de sitôt. Un matin, du haut d'un promontoire rocheux, surgit une source. Elle s'écoule rapidement, formant vite une petite mare.

Ensuite, la source croît, jusqu'à atteindre le débit d'un petit torrent. Elle sème généralement la panique parmi les populations qui croient à des inondations. Mais jamais le niveau du bassin ne monte. Phénomène loomique fantastique, il s'agit en fait d'un filtre loomique.

En effet, toutes les personnes qui décident de s'y baigner - et elles sont nombreuses vu le caractère miraculeux de la source - y laissent les débris de loom qu'elles ont involontairement gardés sur elle suite à la manipulation d'objets gorgés de magie.

Le mouvement de l'eau qui apparaît et disparaît emporte avec lui ces débris, permettant une récolte certes plus anecdotique mais non négligeable de loom vert. La source se tarit généralement au bout d'une semaine et ne reparaît plus jamais au même endroit.

Ainsi, comme pour les rêves, La Puissance du Loom Vert préfère dérober d'infimes quantités de loom à l'insu des populations afin que tous ne commencent à théoriser sur le devenir de Nocte et de ses implications.

Une figure légendaire du loom vert

Parallèlement à tous ces phénomènes immatériels, La Puissance du Loom Vert peut compter sur quelques serviteurs venus tout droit de Nocte pour sillonner les terres du printemps et aider ses peuplades. En voici un parmi tant :

Palabre l'ermite

Palabre est un vieillard d'apparence décrépite qui parcourt les territoires du printemps. Il est vêtu de vieilles guenilles sales, lourdes de la poussière des grands chemins et sa peau, profondément marbrée par de larges rides, est constellée de tâches noirâtres faisant vaguement penser aux bubons de la peste. Il va à la rencontre des habitants des écrins.



Fragments : Les Ulmeqs



Selon l'accueil que les populations veulent bien lui réserver, Palabre est prêt à accomplir des miracles. Hélas, les gens se fient trop souvent aux apparences et rejettent celui qui n'est point leur semblable. Ceux qui repousseront le malheureux vieillard ne pourront jamais bénéficier de ses talents, à jamais (il a très bonne mémoire).

Ceux qui lui ouvriront leur cœur ne le regretteront pas. En effet, Palabre est capable de faire venir à lui les locus purs du loom vert. Selon la ferveur des populations, il contactera un locus mineur ou majeur. Ce dernier fera son apparition dans les trente jours à dater de son passage.

Après quoi, il repart sur les routes caillouteuses. Ceux qui tenteraient de le suivre le verront disparaître progressivement à l'horizon. Il ne réapparaîtra plus jamais dans le même village.

Beaucoup de prêtres ulmeq pensent qu'il s'agit de l'unique incarnation de La Puissance du Loom Vert lorsqu'il désire côtoyer les peuples qui le vénèrent.

Benoît Ferrière

