



LE GUIDE DE L'UMBRA

- 1- Rideau d'Ombres
- 2- La Muraille
- 3- Le Grand Rêve
- 4- La Périphérie
- 5- La Pénumbra
- 6- L'Umbr Proche
- 7- Royaumes des Esprits Combattants
- 8- Umi
- 9- Les montagnes célestes
- 10- Terres des Tigres
- 11- Les Jardins du 1er Age
- 12- La Jungle des Gobelins
- 13- Le Temple des Ancêtres
- 14- Les Cavernes des Scolopendres
- 15- La Toile de la Princesse Araignée
- 16- Le désert des Visions
- 17- Les Terres Interdites
- 18- Le Tunnel de Coyote
- 19- Geth-Rura
- 20- Le Royaume des morts de Stygie, ou Outremonde
- 21- Les Royaumes d'Outremonde de Jade et d'Emeraude
- 22- Le royaume des morts d'Ebene
- 23- La zone temporelle
- 24- Le Rêve monde
- 25- Le Rêve de la Machine
- 26- Les Terres Natales Bunyip
- 27- L'Umbr Moyenne
- 28- Le Rideau d'Ombres
- 29- Le Jardin Lunaire de Sokta
- 30- Le Royaume de Feu de Kantaka-Sonnak
- 31- Le Royaume Illusoire du Grand Voleur
- 32- Vulcain
- 33- Venus
- 34- Le Rêve Intérieur
- 35- Mars
- 36- Turog, le champ d'astéroïdes
- 37- Jupiter
- 38- Saturne
- 39- Uranus
- 40- Neptune
- 41- Pluton
- 42- Anthélios, l'Etoile Rouge
- 43- Charybdis
- 44- Flux
- 45- Les Royaumes des Sphères - Correspondance
- 46- Les Royaumes des Sphères - Entropie
- 47- Les Royaumes des Sphères - Esprit
- 48- Les Royaumes des Sphères - Forces
- 49- Les Royaumes des Sphères - Matière
- 50- Les Royaumes des Sphères - Prime
- 51- Les Royaumes des Sphères - Psyché
- 52- Les Royaumes des Sphères - Temps
- 53- Les Royaumes des Sphères - Vie
- 54- La Comète Chiron
- 55- Le Trou Noir
- 56- La Croix du Sud
- 57- L'Umbr Profonde ou Sombre
- 58- Les grandes Caraïbes
- 59- Palmares
- 60- Aequipondium
- 61- Le Hall des 7 Nuages
- 62- Les Abysses
- 63- Le Royaume Ethéré
- 64- Le Champ de Bataille
- 65- Les Portes d'Arcadia
- 66- Atrocité
- 67- Le Cyberroyaume
- 68- Erebus
- 69- Terres Natales
- 70- Les Terres de Légendes
- 71- Pangea
- 72- Balafre
- 73- La Contrée de l'Eté
- 74- Le Liteau
- 75- La tombe de Ravnos
- 76- Les Enfers

LES VIDERE

ou perception de l'Umbr

Lorsque l'on pénètre dans la Pénumbra, on la perçoit de façon différente. Non seulement elle est toujours changeante, mais son apparence dépend aussi de la personne. Cette apparence est en résonance avec la mentalité du visiteur. On l'appelle Videre, et il en existe 3.

VIDERE ASTRAL

Les personnes avec un fort pouvoir d'abstraction perçoivent leur environnement comme un ensemble de schémas et d'auras. La vision est remplie d'une clarté qui fait percevoir les choses telles que les visiteurs croient qu'elles sont. Ainsi, une personne croyant en la justice verra la Statue de la Liberté auréolée de lumières glorieuses et puissantes, alors qu'à l'opposé elle sera ternie, couverte de lierre, lézardée de fissure et dégageant une odeur nauséabonde. Chacun perçoit la Pénumbra selon ses propres convictions et humeurs. C'est la Videre la plus fréquente chez les Mages, et elle est même de rigueur pour les Mages scientifiques.

VIDERE SPIRITUS

Les personnes avec une affinité primale (lupins, Verbana, Onirologues, anges déchus etc.) auront une Videre Spiritus, une vague submergeante de sensations. Les couleuvres sont plus vives, les odeurs plus pointues et un grand sentiment d'appartenance à un Tout. On s'y sent plus à l'aise que sur Terre, comme si l'on avait enfin trouvé son "chez-soi". Les constructions sont entrelacées de toiles d'araignées gigantesques sur lesquelles reposent des esprits arachnéens. On voit alors ce qui est, et non pas ce que l'on croit être.

VIDERE MORTEM

Réservée aux mourants et aux profondément macabres, cette Videre à un aspect de désolation, comme si l'on regardait au travers d'un miroir brisé et sale. Tout y est en décrépitude, terne, sans énergie. Il est dit que certaines personnes aperçoivent un tunnel sombre s'enfonçant dans l'Umbr vers ses profondeurs. Les lieux replis de vie sur Terre y flamboient comme des feux de joie, et les maîtres de la Vie ne passent pas inaperçus. C'est aussi la Videre que les Déchus démoniaques voient.

LES DIFFERENTES UMBRA

L'Umbr est divisée en plusieurs parties, qui ont chacune leurs spécificités. On parle parfois de profondeur ou de distance, mais tout cela est relatif dans l'Umbr, qui ressemble à plusieurs séries de couches ou plans se superposant tout autour de la Terre, d'où le nom de Tellurie donnée par les Mages. La séparation avec le monde réel est créée par le Goulet ou Rideau d'Ombres (1). C'est une muraille spirituelle créée par les Toiles du Tisseur et renforcée par l'inconscient des Dormeurs manipulé par la

Technocratie. La zone Miroir est la partie de la Pénumbra coincée à jamais dans le Goulet. C'est une copie du monde réel, quoique plus vieille, montrant les traces du monde réel lors de la création du Goulet et l'emprisonnement. C'est un endroit dangereux d'où il est difficile de sortir (voir les zones).

Pour les Garous, Gaia est le centre d'un royaume gigantesque que l'on nomme l'Umbraproc. Cette dernière est influencée par l'esprit de Gaia, et est sa représentation spirituelle de l'autre côté du miroir du Goulet qui enferme la Terre. Les forêts sont peuplées par les Esprits des arbres, tandis que les villes sont couvertes par les différents servants de la Mère Araignée. On y voit les choses telles qu'elles sont vraiment, la corruption ne se cachant pas d'un côté comme de l'autre. Chaque changement dans le monde réel affecte cette Umbraproc, marquant ainsi l'esprit de ce qu'il est, l'inverse est vrai aussi. Cette Umbraproc possède un soleil, Hélios, mais sa lumière est faible et terne dans l'Umbraproc. C'est un endroit triste et terne lorsqu'il fait jour dans la partie réelle qui correspond à cette partie de l'Umbraproc, et les créatures du Ver profite de cette pénombre pour agir. La nuit, l'Umbraproc est éclairée par les lumières de Luna, la lune et de la Lune Umbrale, Phoebe. On y voit comme en plein jour dans le royaume réel. Dans l'Umbraproc, les gens sont tels qu'ils sont vraiment : les Garous prennent leur apparence de Crinos, car c'est le reflet de leur âme : mi-homme, mi-animal. Pour certains, il s'agit souvent d'un Soi stylisé, une version aux traits magnifiés et exacerbés.

L'un des dangers du voyage Umbral sont les vents Umbraux, contrepartie spirituelle des vents réels. Ils sont puissants et incontrôlables, tourbillons redoutables qui ne veulent rien à personne, passant sans se soucier des dangers qu'ils représentent. Les esprits des vents Umbraux sont amicaux, mais il est difficile de leur parler avant qu'il ne soit trop tard. Un autre effet très impressionnant, et dangereux seulement pour les Mages, est la tempête d'Avatar, résultante de l'attaque de bombes technomagiques contre le fondateur du clan Ravnos par les Technomanciens. C'est une série de petites écharde dorées flottant dans les airs. Elles passent au travers de toute personne sans Avatar sans danger.

LA PERIPHERIE (4)

Est le reflet Umbral du monde réel. C'est ce que voient les gens lorsqu'ils utilisent des pouvoirs pour regarder les Aura et ce genre de choses.

LA PENUMBRA (5)

Est la zone Umbrale la plus proche de la Terre. C'est le monde réel mais avec la vision des esprits qui peuplent chaque chose. C'est ce qu'on peut percevoir avec Auspex ou ce que voit les Changelings.

LE RIDEAU D'OMBRES (28)

Est une zone Umbrale particulière créée dans la Pénumbra par Baba Yaga. A l'origine une zone Umbrale recouvrant l'URSS, elle est devenue très différente suite aux manipulations des forces de la Vampire Nosferatu. La limite avec la zone Pénumbrale est devenue une sorte de brouillard très sombre qui permet d'entrer facilement, mais en ressortir est beaucoup plus difficile. La limite du Rideau c'est estompée depuis la mort de Baba Yaga, mais reste une limite visible.

LA MURAILLE (2)

Est une zone Umbrale recouvrant l'Orient, allant du Nord de la péninsule Arabique jusqu'aux limites Est du Japon et la frontière avec le Rideau d'Ombres. Ce n'est pas une limite physique, mais l'environnement Umbral change de style pour devenir de plus en plus asiatique. Les chemins deviennent des voies de Jade, marquant l'entrée dans la zone Umbrale Asiatique.

LE GRAND REVE (3)

Est une zone difficile d'accès, surtout pour les non Garous ou Onirologues. C'est la zone Umbrale recouvrant l'Australie, une terre Aborigène aux reflets changeants.

LES GRANDES CARAÏBES (58)

Une zone Umbrale assez petite, grand mélange de croyances Africaines, précolombiennes et chrétiennes. On dirait que l'Umbraproc est ici comme plusieurs strates empilées les unes sur les autres.

LA TOMBE DE RAVNOS (75)

C'est là que se réveilla l'antédiluvien Ravnos, fondateur du clan de vampires du même nom. Utilisant le pouvoir de la chimérie, il commença à affecter beaucoup de dormeurs, et la Technomancie lâcha deux bombes, une dans le monde réel (en Inde) et une dans la contrepartie Umbrale, créant cette zone où le Goulet est si faible que les Esprits peuvent s'incarner sans problème dans le monde réel, et où les effluves magiques sont redoutables. L'explosion détruisit aussi la cité secrète d'Enoch, domaine de la Manus Nigrum du Sabbat qui était dissimulée dans le Royaume des morts de Stygie (20) et créa le plus grand Maëlstrom de l'histoire.

L'UMBRA PROCHE (6)

Etape suivante du voyageur dans l'Umbraproc, l'Umbraproc est peu différente de la Pénumbra dans beaucoup d'aspects. Elle représente l'atmosphère terrestre d'une manière assez générale. C'est là où l'on trouve la plupart des royaumes et part où passe la plupart des Ponts de Lune.

L'UMBRA MOYENNE (27)

Un endroit plus difficile d'accès pour les Garous, qui doivent traverser entièrement physiquement l'Umbraproc Proche pour y arriver, mais plus facilement accessible aux Mages. C'est un endroit qui correspond au système solaire, dans un certain sens, un endroit d'hypothèses, de concepts et d'autres structures mentales. Les royaumes présent ici sont appelés Royaumes d'Horizon, car la limite entre l'Umbraproc Proche et Moyenne est l'Horizon.

L'UMBRA PROFONDE OU SOMBRE (57)

Est l'ultime partie de l'Umbraproc. C'est là où se trouvent les royaumes des morts, et les Marches qui mènent aux royaumes du Tisseur, du Ver et du Sauvage, des lieux de pure énergie primale de la Triade. Le centre des Marches du Ver est Malphéas, et le centre des Marches de la Tisserande est Autochthona. On l'appelle sombre car après avoir passé la barrière du Rêve Ensoleillé (une sorte de second goulet, que l'on ne peut passer que par les Royaumes d'Ancre), l'endroit ne bénéficie plus de beaucoup d'éclairage et de couleurs. Tout y est morne et sans vie. Le Rêve marque la limite du système solaire, d'où le sens du nom profond. Bien plus loin, dans un sens, se trouve la limite de l'Umbraproc... la Zone Néant (voir les Zones).

LES ROUTES DE L'OMBRE DE VELOURS

On trouve plusieurs types de routes permettant de traverser l'Umbr, des sentiers de Jade de l'Umbr Asiatique aux simples pistes de l'Umbr Européenne.

ROUTE DES ETOILES

Ce sont des routes traversant l'Espace depuis le royaume éthéré (63) vers les royaumes planétaires (31 à 40). Elles sont parcourues par les esprits des Vents Solaires entre autres.

ROUTE SOLAIRE

La route qui mène du royaume éthéré vers le domaine d'Hélios, le soleil lui-même. Un chemin long et très difficile.

ROUTE D'AMBRE

Une quête mystique menant vers le royaume de la planète Vulcain (32).

LES ROYAUMES

ROYAUMES DES ESPRITS COMBATTANTS (7)

Royaume asiatique de combat éternel où les membres des Cours d'Emeraude et de Jade viennent s'entraîner.

UMI (8)

Un royaume de mers immenses, domaine du Dragon des mers.

LES MONTAGNES CELESTES (9)

Reliées au Royaume Ethéré (63) et aux royaumes d'Ancrage, c'est une immense montagne pour les quêtes spirituelles asiatiques.

TERRES DES TIGRES (10)

une immense jungle non sans rappeler le Liteau (74), la terre où les Garous testent la bête qui est en eux.

LES JARDINS DU 1ER AGE (11)

Les Hengeyokais pensent que la roue karmique tourne d'Age en Age. Les Jardins du 1er Age sont un souvenir de l'époque où la Terre était peuplée d'une vie luxuriante et paradisiaque. Liée plus ou moins à la Contrée de l'Eté (73).

LA JUNGLE DES GOBELINS (12)

En bordure du Rêve Ensoleillé, une sorte très spécial de Royaume d'Ancrage car c'est une immense jungle où des Bakemonos, créatures nées du Ver formées de dizaines de morceaux de créatures différentes, vivent.

LE TEMPLE DES ANCETRES (13)

Aucun lien vers les Terres Natales (69) n'as jamais été trouvée, mais ce temple permet aux Changeurs de Formes de parler avec leurs ancêtres et leurs vies antérieures.

LES CAVERNES DES SCOLOPENDRES (14)

Un endroit étrange et redoutable, faisant partie des Marches du Ver et pavant le chemin vers Malphéas. C'est un endroit dangereux remplis de créatures du Ver dans des séries de tunnels supposés liés à Malphéas.



LA TOILE DE LA PRINCESSE ARAIGNEE (15)

Placée dans les Marches de la Tisserande, cette immense toile surplombe les Abysses. On dit que c'est la base de l'immense toile menant au domaine de la Tisserande.

LE DESERT DES VISIONS (16)

En bordure des Marches du Ver, c'est un immense désert aride où l'on peut obtenir des visions du passé et du futur.

LES TERRES INTERDITES (17)

Un endroit désolé et dangereux des Marches du Ver.

LE TUNNEL DE COYOTE (18)

Connu sous le nom de Hall des Portes par les Mages, c'est un immense Tunnel avec des portes de formes et de tailles différentes qui se trouve sur toutes les parois, chacune menant vers un endroit différent de la Terre.

GETH-RURA (19)

Le royaume de l'Ours de la Mort, un Royaume d'Ancre spécial lié aux Gurhals. C'est ici qu'ils viennent pratiquer leur rite permettant la résurrection.

LE ROYAUME DES MORTS DE STYGIE, OU OUTREMONDE (20)

Le plus grand royaume des morts qui existe, recouvrant tout le monde occidental, une partie de l'Afrique après que les légions est vaincu les défenseurs du Royaume des morts d'Ebene. Officiellement dirigé par Charon à travers ses légions, il a disparu depuis longtemps. Le territoire est parcouru de Maëlstroms très dangereux, surtout depuis l'attaque des Technomanciens contre l'Antédiluvien Ravnos. Tous les royaumes des morts possèdent un lien entre eux, mais difficile à atteindre à cause des Maëlstroms. Les Faucheurs, les anges de la Mort, étaient à l'origine supposé couper les ancrages des morts (ce qui les retient au monde des humains), mais ne semblent plus occuper cette fonction.

LES ROYAUMES D'OUTREMONDE DE JADE ET D'EMERAUDE (21)

Où vont les morts de l'Asie, possèdent une prison de la Terre nommée Ti Yu où visiblement les démons qui donnent leurs pouvoirs aux Wu-keng se trouvent. Il y a aussi le royaume céleste de Jade, où vont ceux qui ont atteint l'ascension. C'est un endroit moins triste que Stygie, avec une dichotomie entre le royaume céleste, sorte de paradis, et les prisons souterraines.

LE ROYAUME DES MORTS D'EBENE (22)

Maintenant sous le contrôle de la Stygie (20), c'est ici que les morts de l'Afrique viennent. Avant l'arrivée des Légions, c'était un royaume d'Outremonde suivant les traditions africaines.

LA ZONE TEMPORELLE (23)

Un endroit mystérieux, légendaire qui permettrait de voyage dans le temps, mais personne ne sait vraiment si c'est le cas. Voir les zones.

LE REVEMONDE (24)

Difficile de décrire cet endroit, lié aux terres natales Bunyip (26) et à l'Umbr Australienne (3), c'est une sorte de paradis aborigène.

LE REVE DE LA MACHINE (25)

Un petit royaume des marches du Tisserand où sommeille l'avatar de la Machine, un Incarna du Tisseur qui symbolise l'inventivité de l'humanité.

LES TERRES NATALES BUNYIP (26)

Jadis part des terres natales (69), elles se sont séparées après la deuxième guerre de la Rage.

LE JARDIN LUNAIRE DE SOKTA (29)

Si Luna est la lune du monde réel, et Phoebe son avatar Umbral, Sokta est l'avatar de Luna qui règne sur le royaume Umbral de la Lune, un jardin verdoyant où les Garous peuvent se reposer. Elle est un totem des Théurges et des Astrolatres.

LE ROYAUME DE FEU DE KANTAKA-SONNAK (30)

Avatar d'Hélios le soleil pour ce royaume, c'est un enfer de flammes et de brasiers sans danger pour ses invités. Il est un totem de style inca des Ahrouns et des Wendigos.

LE ROYAUME ILLUSOIRE DU GRAND VOLEUR (31)

Mitanu, l'Incarna de Mercure aime rigoler et faire des blagues, faisant de lui un totem des Ragash et des Nuwisha. Il maintient son royaume dissimulé sous des épaisseurs d'illusions changeantes, testant la vitesse et l'astuce des visiteurs. Les Rongeurs d'Os le vénèrent.

VULCAIN (32)

La jumelle noire de Mercure, qui se trouve diamétralement opposée à elle par rapport au soleil, presque impossible à trouver. Hakake, le potier amérindien est l'avatar de la planète, l'artisan divin. C'est un totem des Théurges et des Uktena.

VENUS (33)

Domaine de Tambiyah, la mère voilée. Elle reste sur des terres fertiles à la vie luxuriante, un havre de paix et d'amour. Elle supporte les Galliards et les Furies Noires.

LE REVE INTERIEUR (34)

Le royaume spirituel de Gaia elle-même. L'incarna Eshtarra la conteuse en est le responsable, et est honorée par les Galliards et les Fiannas.

MARS (35)

Identique au monde réel, sans les problèmes d'oxygène et de gravité, le domaine de Nerigal le guerrier des glaces est peuplé d'esprits appelés les armes. Sans surprise, il sert de totem aux Fils de Fenris et aux Arhouns.

TUROG, LE CHAMP D'ASTEROÏDES (36)

Cette ceinture de planétoïdes aurait du devenir une planète, mais le destin en décida autrement. Rorg le guerrier aux multiples griffes est l'avatar de Turog. C'est une sorte d'hommes des cavernes qui fait passer des épreuves de chasses dans les carrières et montagnes de son domaine. Il sert de totem aux Griffes Rouges et aux Ahrouns, et avant aux Hurlleurs Blancs.

JUPITER (37)

Domaine de Zartok le dirigeant couronné, totem des Crocs d'Argent et des Philodox. Ce Garou gigantesque règne sur une cour de comploteurs cherchant le pouvoir, chacun régnant sur un satellite différent. C'est un royaume fait d'air et de couleurs, avec un mini-royaume pour chaque anneau, chacun d'entre eux tournant à des vitesses différentes.

SATURNE (38)

Le conseiller pacifique Lu-bat dirige un royaume de paix lié au Sauvage, aux Enfants de Gaïa et aux Ragabash. C'est un lieu de discussion et de réflexion. Il est possible de faire des glissades sur ses anneaux.

URANUS (39)

Ruatma est l'incarna d'Uranus. On l'appelle le Ténébreux, et c'est un totem des Théurges et des Seigneurs de l'Ombre. Son domaine est une terre d'ombres grisâtres où il cache des secrets et des connaissances arcaniques. Apparence d'une ombre.

NEPTUNE (40)

Shantar la faiseuse de toile règne ici, son apparence étant celle d'une déesse aux jambes de pieuvre. Ce royaume de mers infinies est lié à la Tisseuse originelle. Shantar est un totem des Marcheurs sur Verre et des Philodox.

PLUTON (41)

Ce planétoïde appartient au loup noir à l'apparence égyptienne Meros le vagabond, patron des Arpenteurs Silencieux et des Philodox. C'est un royaume aride et rocailleux, parfois changé par des esprits du Sauvage de manière chaotique. Meros est toujours en voyage, que ce soit dans son propre royaume (on peut le trouver à son campement) ou dans l'Umbr. Lié à la mort, ce royaume peut servir de royaume d'ancrage vers l'Umbr Profonde.

ANTHELIOS, L'ÉTOILE ROUGE (42)

Surnommé l'œil du Ver, elle n'est visible que dans l'Umbr ou par certaines créatures surnaturelles. On la pense signe de l'Apocalypse.

CHARYBDIS (43)

Royaume des Marches du Sauvage, c'est un lieu d'absorption et de re-création. Il tire l'énergie du royaume de Flux (44) pour recréer des choses. Donnent souvent naissance à des tempêtes Umbrales, affrontement du Tisseur et du Sauvage qui peuvent casser le Goulet et provoquer des graves changements dans le monde réel (les terres brisées, avec un Goulet de 1) jusqu'à ce que les esprits du Tisserand le réparent.

FLUX (44)

Un royaume d'énergie du Sauvage en constant chaos et changement. Les énergies originaires de Flux peuvent créer des Abscès, c'est-à-dire lorsque l'énergie du Sauvage pousse dans les Caerns et autres lieux de Quintessence jusqu'à dépasser les limites et transformer pour un moment l'endroit en lieu de chaos.

LES ROYAUMES DES SPHERES

Correspondance (45), Entropie (46), Esprit (47), Forces (48), Matière (49), Prime (50), Psyché (51), Temps (52) et Vie (53) : des royaumes qui sont des manifestations des paradigmes de chacune des sphères.

LA COMETE CHIRON (54)

Passant souvent vers Pluton, on dit qu'elle symbolise Songan le Noble, ancien symbole des Croatan.

LE TROU NOIR (55)

Yakeen le chanteur déchu, symbole des Danseurs de la Spirale Noire. On dit qu'Anthélios (42) en serait sortie.

LA CROIX DU SUD (56)

La constellation de la croix du sud est liée à Yaraan-doo, le mourant, un symbole de la tribu Bunyip.

PALMARES (59)

Un royaume Umbral découvert par les mages Vaudou des Bata'a, qui ressemble aux Caraïbes d'avant la colonisation européenne et qui est peuplé par des esprits et des fantômes en rapport avec la croyance Vaudou. Ce royaume est lié à l'Umbr des Caraïbes qui était un endroit spécial comme l'Umbr Australienne ou les royaumes asiatiques.

AEQUIPONDIIUM (60)

Royaume d'horizon créé par les Solificati, et connu seulement des Hermium et supérieurs, c'est un endroit paradisiaque où tous les éléments et créatures sont des images parfaites et d'Épinal de leurs représentations. Un feu brûle de manière impressionnante et donne jusque ce qu'il faut de chaleur. Ce royaume est aujourd'hui menacé par les Maraudeurs.

LE HALL DES 7 NUAGES (61)

Royaume d'Horizon des Wu-lung, c'est un lieu lié à la bureaucratie divine chinoise et aux entités qui la dirigent.

LES ABYSSES (62)

Un puit dangereux que l'on peut descendre en suivant l'une des trois voies. C'est une quête vers les ténèbres, le fond des Abysses étant inconnus, mais certains suggèrent que ce serait de là que viennent les démons.

LE ROYAUME ETHERE (63)

Lié aux différents royaumes planétaires, c'est une représentation Umbrale du ciel étoilé de la Terre, avec même le Caern Danseurs de la station Mir.

LE CHAMP DE BATAILLE (64)

Des esprits issus de toutes les guerres de l'humanité se livrent des batailles sans fin sur cette terre de carnages.

LES PORTES D'ARCADIA (65)

Dissimulées sur la face cachée de la lune, les portes d'Arcadia sont peuplées de Changelings. C'est un de leurs derniers territoires et il permet d'aller à Arcadia.

ATROCITE (66)

Si l'Enfer existait, et bien ce serait ici. C'est une représentation umbrale de toutes les horreurs qui ont pu exister. C'est un royaume de souffrance et de désespoir.

LE CYBERROYAUME (67)

Un puissant royaume du Tisseur, c'est l'ensemble des communications électroniques du monde réel. Débuté avec le télégraphe, il est devenu un vrai royaume avec l'internet. C'est un monde virtuel comme la Matrice de Cyberpunk avec des toiles pour ciel, des immenses buildings et des connections dans toutes les directions, possédant plusieurs sous royaumes et divisions comme Télévision (toutes les émissions télé du monde et de l'histoire) ou la Toile Digitale (une Matrice virtuelle).

EREBUS (68)

Dans ce monde souterrain, les Garous renégats viennent chercher la pénitence dans les fleuves d'argent liquide et les tortures des esprits des lieux.



TERRES NATALES (69)

Les terres tribales de chaque Tribu, symbolisant leur passé et leurs traditions.

LES TERRES DE LEGENDES (70)

Des esprits rejouent sans cesse les légendes de tous les peuples.

PANGEA (71)

La terre telle qu'elle était à l'époque du continent unique. Dinosaures et créatures des temps mythiques survivent ici.

BALAFRE (72)

Un monde où le Tisserand à tout recouvert de villes humaines, et où le Ver en as pris le contrôle. Les usines fabriquent des armes maudites pour les armées du Ver et les esprits des habitants ne sont que des drones pour travailler dans un monde de violence.

LA CONTREE DE L'ETE (73)

Un monde déclaré légendaire, Gaia au temps de sa splendeur, verdoyante, luxuriante et accueillante.

LE LITEAU (74)

Une copie du monde réel, mais les Garous ici finissent coincé sous forme Lupus et doivent donc prouver leur valeur par l'instinct.

LES ENFERS (76)

Situé au fond des abysses, que les Déchus nomment le Puit, les enfers sont la prison des anges (Elohims) qui se sont rebellés contre le Créateur. A l'aube du Monde, la Tisserande eut besoin d'aide pour organiser le monde et créa les sept maisons d'anges. Ces derniers organisèrent la réalité en suivant ses instructions, guidant l'évolution, engendrant Gaia et l'Umra. Mais alors que l'humanité était né, merveille du Créateur, l'Incarna des Religions de la Tisserande, les anges se demandèrent pourquoi ne pas leur permettre de devenir conscient ? Mené par Lucifer la lumière du matin, les Déchus donnèrent la conscience à l'humanité et furent condamnés. Une guerre débuta, mais sans sang, jusqu'à ce que Caine tue le premier homme par jalousie, quelque chose que seule la conscience pouvait avoir accorder. Et le Tisserand commença à perdre l'humanité. Et la guerre devint une guerre mortelle. Les Déchus furent vaincus après la mort d'innombrables anges des deux cotés (peut-être leurs âmes éternelles devinrent-elles les avatars des mages, ou cela vient-il des Nephilims, ses enfants de mortels et d'anges ?) et Lucifer emporté avant que ses suivants ne soient jetés dans les enfers, un lieu où rien n'existe à part les ténèbres et où les Déchus ne devaient que connaître l'oubli. Les enfers sont liés à l'Outremonde des morts, car les Maëlstroms qui ravagent ce dernier affaiblissent les barrières des enfers, et les Démons peuvent voir le monde des vivants comme le font les fantômes, et être convoqués par des sorts comme les morts. Le Maëlstrom qui ravagea Stygia après la mort de Ravnos a permis aux Demons de prendre des corps humains, visiblement fraîchement mort. Les Démons sont divisés en 7 maisons, le Sebettu qui remplissent les mêmes fonctions que leurs maisons d'origines, mais parfois en plus sombre. Les Corrupteurs sont les anciens Nereïdes, les anges de la maison de l'eau, ils sont l'inspiration et la philosophie. Ils créèrent les océans et le cycle de l'eau sur Terre. Les Diabls, de l'ancienne maison de l'Aube. Ils étaient les chefs, les premiers-nés, et ils sont aujourd'hui les paladins de la cause des Déchus. Les Dévoreurs sont l'ancienne maison du Sauvage, chargés de

gérer la faune et la flore et le cycle naturel de la nourriture. Ils aidèrent Gaia à organiser ses suivants, aujourd'hui ils chassent ceux qui ont dénaturé la Nature, ou juste pour la haine qui est en eux. Les Fiends étaient les devins, la maison du Temps, capable de lire les lignes des futurs et du passé, et cherche aujourd'hui la connaissance. Ils aidèrent à créer le second monde, l'Umbr. Les Malefactors sont les Artificiers, les anges de la maison de la Terre. Ils fabriquent des choses comme ils façonnèrent la Terre au cours de millénaires avant que Gaia ne devienne elle-même. Les Fléaux sont les anciens Anges Gardiens de la maison de l'Air, qui veulent aider l'humanité. Les Tueurs sont les anciens Faucheurs, les anges de la Mort, chargé d'accorder une mort douce et de s'assurer qu'aucune âme humaine ne reste attaché à son corps. Aujourd'hui ils sont l'entropie.

Les Déchus se nourrissent de la foi des humains à travers des pactes pour leurs pouvoirs, et son divisés en factions : les Faustiens veulent utiliser le pouvoir des humains contre Dieu, les Cryptiques qui cherchent dans les arcanes occultes et questionnent le pouvoir de Dieu, les Lucifériens qui veulent suivre le vœu de Lucifer de rendre l'humanité à l'image de Dieu, les Raveners qui veulent détruire l'humanité et les Reconciliateurs qui cherchent le pardon de Dieu.

LES DOMAINES

Certains endroits, notamment ceux qui retiennent ou déversent de la Quintessence, auront toujours le même aspect, quelle que soit la Videre. La nature de ces lieux transcende les apparences. Leurs résonances les font être ce qu'ils sont. Ce sont des lieux de la Pénumbra.

- Les décharges de produits radioactifs, les maisons abandonnées, les asiles psychiatriques et autres joyusetés prennent le reflet de leur propre nature, et deviennent plus horribles qu'elles le sont dans la réalité. Elles sont appelées blights ou Tréfonds. Ce sont des domaines créés par le Ver ou le Tisserand, et corrompu par l'autre. La plupart tirent leurs énergies du royaume de Balafre (72), et pour les détruire il faut purifier le domaine, détruire sa correspondance dans Balafre et changer l'environnement dans Gaia. Ils sont reliés à la Toile du Tisserand.

- À l'inverse, les endroits de lumière et de vertu, comme les forêts vierges ou les foyers d'accueil pour enfants maltraités rayonnent d'une résonance positive. On les nomme des Vallons, lumière de Gaia dans l'Umbr.

- Les Chimerae sont des domaines des Songes, une brume qui apparaît autour d'un dormeur. Ils sont les rêves d'une seule personne, et n'existe que quand ils dorment. Ils sont liés au Songe (voir les Zones).

- Les Dens, les Royaumes Personnels et les Nid de Corax sont de petits royaumes créés par la Gnose de leur possesseur. Ils sont liés à Gaia et n'existent que pour et par une personne, même si ont peu y entré. Leur propriétaire peut ainsi se créer une demeure dans l'Umbr, qui disparaître à sa mort mais protégera Gaia autour. Les Dens sont les créations des Bastets, les nids de Corax l'endroit où ils gardent les Œufs spirituels, et les royaumes

personnels appartiennent aux Gurhals et aux plus grands Hengeyokais.

- Les trous d'enfers sont des zones remplies de substances polluantes et liées à Malphéas. Ce sont les domaines du Ver, ses propriétés dans l'Umbr.

- Lunae : ces petites zones d'argent sont les endroits où passent les ponts de Lune.

- Les Trods ont l'apparence de cercles féériques dans l'Umbr, ce sont les zones d'énergie féérique de l'Umbr, ils correspondent aux lieux enchantés de la réalité. Ils sont abandonnés pour la plupart.

- Les Toiles sont des domaines du Tisseur, l'équivalent dans la Pénumbra des villes reliant le sol au goulet en de gigantesques toiles d'araignées. Ils sont reliés à la Toile du Tisserand qui entoure toute la terre dans l'Umbr, dont les coins sont formés par le Cyberoyaume (67) et ses domaines (la Toile digitale), Balafre (72), toile de princesse Araignée (15) et d'autres domaines du Tisserand comme les Rêves de la Machine (25) ou Autochtonia.

- Les Wyldings, ou Espaces Sauvages, sont les derniers domaines du Sauvage dans la bordure avec l'Umbr profonde. Ils apparaissent comme d'éphémères nuages d'énergies et de couleurs tourbillonnantes dont la structure change constamment. Ils forment des royaumes d'Ancrage pour les terres du Sauvage de l'Umbr profonde. Ils peuvent parfois attaquer des Caerns, créant ce qu'on appelle des Absces. Cela arrive car un Caern est un trou dans le Goulet, une force du Sauvage dans le domaine du Tisserand, et donc attire les énergies du Sauvage. Cela peut créer des Absces (voir 44).

Les Domaines ne sont pas des endroits fixes, mais sont fluides et changeants. Ils peuvent s'agrandir, se rétrécir ou changer pour correspondre aux événements se passant dans la réalité. Les maîtres de l'Esprit clament que de tels endroits disparaissent peu à peu, gagné par la pourriture et l'indifférence galopante.

Les mini-royaumes : ce sont des endroits de l'Umbr échappant à toute classification précise.

Les Sous-royaumes : ce sont des reflets de zones ou de royaumes dans d'autres parties de l'Umbr. On connaît Rêvejour, un sous-royaume du Songe ; la Terre des Dinosaures, un reflet de Pangea peuplé uniquement de dinosaures ; Télévision, reliée au Cyberoyaume et où l'ont peut trouver tous programmes depuis la naissance de la télévision.

Les Vistas : ce ne sont pas des endroits où l'ont peut entrer, il s'agit d'image qui vogue au travers des flots Umbrales. On dit que ce sont les rêves de Gaia ou des parcelles de Rêve rendues libres. On connaît des Vistas de Mort (vision de votre propre mort), Chaos (un univers dominé par le Sauvage), Stase (le triomphe du Tisserand) et d'Origine (explosions de lumière blanche, qui s'étend et se replie. On dit que c'est la création de la Tellurie).

Les Zones : ce sont d'immenses membranes qui font partie de la structure de l'Umbr. On sait que les affecter provoque de grands changements dans la réalité et attire l'attention de Célestes mineurs suite à leur profond lien

avec le reste de la Tellurie. La plupart font partie de l'Umbrap profonde. On connaît la Zone Temporelle, divisée en plusieurs petites zones correspond chacune à une époque. Les plus grandes sont l'Age des ténèbres et l'Ouest Sauvage. La Zone Miroir est le reflet de Gaia pris au piège dans le goulet. On y accède en faisant un échec critique en tentant de traverser le goulet, et on trouve l'équivalent d'une planète après un passage de Sliders : pratiquement la même à l'exception de quelques menus changements (à noter que l'on prend la place de son double, qui s'efface lorsqu'on arrive). On dit que cette zone est liée au cataclysme qui créa le goulet. On peut en revenir en réparant certaines erreurs ou puisant dans soi la force intérieure d'assumer la réalité. On peut y croiser le Sept des Guerriers de la Pénombre, qui déclare que c'est ici que se passera l'Apocalypse. La zone néant se trouve au-delà de la deuxième Membrane (la première étant le Goulet) de l'Umbrap, les coulisses de la réalité. Y entrer est dangereux, car on risque de se retrouver en des centaines de reflets interconnectés en cas d'échec. La zone néant à l'apparence d'une série de tunnels sombres, humides et aux parois de ténèbres solidifiées, et dans temps en temps on peut voir au travers des lieux de l'Umbrap ou de la Tellurie que l'on peut atteindre en un instant. La distance n'a pas de valeur ici.

La dernière zone est la Zone des Rêves, Songe ou Rêve. C'est là que tout ce qui passe par la tête des dormeurs se retrouve, immense étendue aux complexes réalités.

Les domaines nommés Royaumes personnels sont la manifestation dans l'Umbrap de l'âme et de l'esprit d'une créature surnaturelle. Les Anciens de l'Orient disent qu'ils naissent au départ des Chimerae, mais que le gnose du propriétaire finit par leur donner une existence propre. On les trouve dans la pénombre, et on ne peut localiser celui de quelqu'un que s'il vous donne l'autorisation d'y entrer, sinon, vous pourrez errer durant des siècles à côté sans vous en douter. La présence d'un Royaume Personnel forme un petit trou dans le Goulet, donnant un nouveau souffle aux environs : la présence d'un de ces domaines n'abaisse pas le goulet, mais a une tendance à éloigner les Araignées du Motif et les autres esprits nuisibles, ce qui ressourcent les autres esprits autour de l'endroit où se trouve le domaine. Les Royaumes personnels sont plus ou moins mobiles, mais plus ils prennent de la consistance et moins ils se déplacent. Ils sont habituellement liés à un endroit ayant une importante signification pour son créateur, et ils disparaissent avec lui et sa gnose.

Pour les Hengeyokai, trouver son Royaume Personnel si on n'est pas un Naga ou un Khan représente une grande quête spirituelle, et la première fois qu'on y entre, on se retrouve devant toutes les grandes épreuves et grands moments de sa vie. Echouer à accepter sa vie détruira le domaine, mais si on en est digne, on obtiendra une sorte de résidence personnelle dans l'Umbrap, dont la taille dépendra de la force d'attachement et de volonté de la personne à celui-ci (historique 1 à 5 pts).

Un Royaume Personnel n'a pas de définition fixe concernant son apparence, il est lié à la personnalité et à la gnose de son créateur. Chacun façonne le sien selon ses expériences, affinités et plaisirs. Les royaumes portent des noms différents selon les créatures : on les nomme Den chez les Bastet, qui ont le plus de facilité à en avoir, et Nivirdâna chez les Nagas. Les Corax créent ainsi des Nids pour stocker les Œufs Spirituels de leurs descendants : ils

sont légèrement différents des autres car ils sont créés à la base par la nécessité de disposer d'un endroit sûr pour leur progéniture. Ils peuvent donc être collectifs. Les Gurhals les nomment Glens ou Clairière de l'Umbrap, et ils s'en servent pour dormir durant les siècles de leurs hibernations, les liant souvent à des grottes. Les Hengeyokais les nomment juste Royaumes personnels et les trouvent à travers des quêtes légendaires.

*Écrit par Loup Gris
Mise en Forme par Nanor
LaGuildeDesSonges.free.fr*

