

LE CHAOS - Background fictionnel des jeux Games Workshop

Notes originales sur le Chaos dans les jeux *Warhammer* et *Warhammer 40,000* par Bryan Ansell et Rick Priestley exhumées par Tuomas Pirinen

Traduction Slereah et Patatovitch
Version 2 – 28/06/2022

Liens vers le document original :

- <https://www.docdroid.net/obgv8Gj/chaos-doc.pdf.html>

- http://verrahubicon.free.fr/documents/chaos_the_fictional_background_in_gw_games.pdf

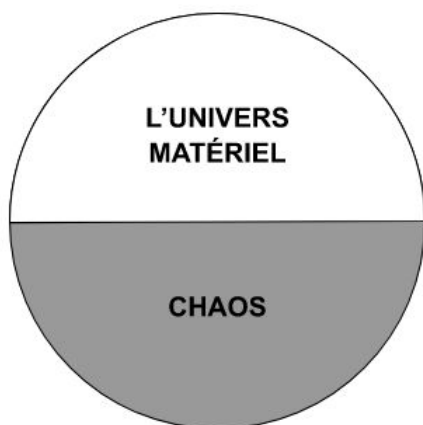
Games Workshop est obligé de souligner que Chaos est un concept totalement fictif, entièrement créé par ses écrivains, expressément destiné aux jeux de Fantasy de la marque et aux produits liés à ces jeux. Le contenu de cet article ne vise pas à offenser ou à dénoncer des croyances religieuses ou autres.

La façon la plus simple d'expliquer le concept de Chaos est de le décrire comme un univers parallèle distinct de l'univers matériel et constitué d'une mer infinie d'énergie. Le Chaos, dans sa forme pure, est une soupe d'énergie, d'émotions sans limites, de morceaux de souvenirs épars et d'existences potentielles. Au sein de cette mer, ses composants épars dérivent, s'assemblent et se séparent au hasard formant continuellement de nouveaux mélanges. Cependant, il serait trop simple de dire que le Chaos se résume à cela, l'image suivante est un outil mental utile qui nous aidera à expliquer le fonctionnement du Chaos.

La relation entre le Chaos et l'âme

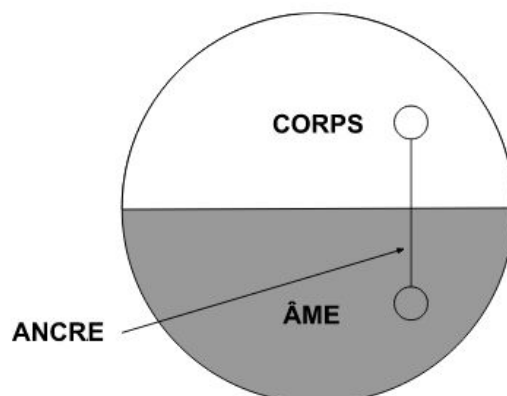
Toutes les créatures vivantes existent aussi bien dans l'univers du Chaos que dans l'univers matériel. La plupart n'en sont pas conscientes. Alors que le corps d'un homme habite l'univers matériel, son âme habite celui du Chaos. Tout comme le corps fait partie de l'univers matériel et est fait de matière, l'âme fait partie du Chaos et a la même nature.

L'âme n'est pas consciente d'elle-même. Il s'agit simplement une masse cohérente d'énergie brute de Chaos maintenue cohérente par son ancrage au corps matériel. Cette énergie peut être utilisée par les sorciers et les psykers, et inconsciemment par les individus possédant ces pouvoirs latents. Chacun d'entre nous peut, sans le savoir, puiser dans cette énergie dans des moments d'extrême gravité.



Les âmes perdues

Lorsqu'une créature meurt, l'ancre qui retient son corps et son âme est brisée. L'âme part à la dérive. La plupart des âmes sont faibles et sans consistance et se dissolvent rapidement dans le Chaos. Elles sont perdues à jamais. En raison de cette particularité, l'univers du Chaos est parfois appelé la « Mer des âmes perdues » ou le « Puits des âmes » (car des âmes sont recrées à chaque nouvelle naissance).



Les âmes à la dérive

Certaines âmes, même privées de leur corps d'ancrage et toujours sans conscience d'elle-même, restent cohérentes. Ils conservent une essence des émotions ou des pensées les plus profondément ancrées qui les ont caractérisés leur vie durant. À la mort, l'âme dérive librement jusqu'à ce qu'elle rencontre et fusionne avec d'autres âmes ayant la même inclination. Ainsi, de plus grands ensemble se créent par accumulation ; coalescences d'énergies maintenues groupées par des émotions et des croyances communes. De cette manière, les émotions et les croyances des hommes affectent le Chaos lui-même. Ces accumulations d'énergie gagnent en personnalité et en caractère individuel à mesure qu'elles gagnent en force, pour finalement devenir des entités pleinement conscientes. Tels sont les Puissances du Chaos. L'Enfant Étoile est une Puissance qui n'est pas encore née, n'ayant pas encore atteint la pleine conscience.

Les âmes puissantes

Dans une minorité de cas, sa vie durant, un homme développera une âme puissante. Ces personnes sont

principalement des sorciers et des psykers, ou ceux qui ont ces capacités latentes sans jamais apprendre à les utiliser. De telles personnes manipulent inconsciemment leur énergie, la tirant d'un univers vers l'autre. Ce sont généralement des individus accomplis et puissants au cours de leur existence. Quand ils meurent, leur conscience est entièrement transférée à leur âme. Une âme animée de sa conscience est appelée « esprit ».

Un esprit dans la mer du Chaos est une personnalité humaine pleinement formée qui n'a plus de corps matériel. Il peut se déplacer et agir dans le Chaos, et peut mener une vie spirituelle en lien avec les autres entités de cet univers. Plus important, un esprit peut continuer à apprendre et peut tenter de communiquer via les âmes en développement des vivants.

La réincarnation des esprits

Un esprit peut naître (de son propre fait ou par un événement naturel que je ne connais pas - peut-être les deux) et peut vivre une nouvelle fois en tant qu'homme. Dans la plupart des cas, l'individu qui renaît n'a aucune connaissance de sa vie précédente et ne la récupère que lorsque sa conscience retourne au Chaos à sa mort. Lorsque l'esprit se réincarne dans un nouveau corps, l'âme perd à nouveau sa conscience d'elle-même, mais ne perd pas sa puissance. Son énergie originelle est augmentée par cette nouvelle vie, de sorte que l'âme devient encore plus puissante. Une âme qui se réincarne plusieurs fois devient de plus en plus puissante à chaque incarnation.

L'incarnation de la conscience

Quelques rares personnes conservent une connaissance partielle ou même totale de leurs vies antérieures quand elles sont incarnées. Ils accèdent souvent à cette connaissance avec l'âge, ou lorsqu'elle leur est révélée lors de « spectrale », par la pratique de la magie ou par l'intermédiaire d'autres esprits libres incarnés.

Une personne réincarnée peut obtenir la connaissance totale de ses existences antérieures, à la fois matérielles et spirituelles, grâce à une drogue particulière appelée "Psythol" [en fait "Spook", cf. White Dwarf UK #130 p. 23]. La description de cette drogue et le culte de l'Homme Incarné qui lui est associé se trouve dans le jeu Confrontation].

Une personne réincarnée peut également obtenir cette connaissance si elle subit une séparation traumatique entre son corps et son âme avant qu'ils se rejoignent à nouveau. Cela est possible dans une certaine mesure grâce à des pratiques ascétiques, magiques ou mystiques extrêmes. Cependant, dans ces derniers cas, il n'est que rarement possible d'acquérir une connaissance totale de ses vies antérieures : quelques indices et de vagues souvenirs peuvent apparaître. Seules des séparations traumatiques peuvent avoir cet effet et de nombreuses personnes peuvent transférer leur conscience sans obtenir de souvenir de leurs vies antérieures.

Une fois qu'une personne a pris conscience de ses vies antérieures, cette connaissance suit toutes ses incarnations futures. Comme sa personnalité est transférée de corps en corps, cette personne devient en pratique immortelle. On les appelle les Immortels Réincarnés.

[On a donc trois méthodes de prises de conscience : 1. transfert traumatique, 2. pratiques ésotériques (dont l'Errance spectrale) et 3. usage de Psythol. NdT]

Fragmentation de l'Immortel réincarné

Une fois qu'une âme est devenue assez puissante, elle survivra toujours à la dissolution à sa mort, à moins de subir une catastrophe majeure. Ceci explique que, le nombre d'âmes réincarnées est en constante augmentation.

Cependant, le culte de l'Homme Incarné a découvert que certains esprits réincarnés souffrent d'une fracture, l'esprit est réincarné non pas en une mais en deux personnes ou plus, et son âme est divisée entre eux. C'est une source d'inquiétude pour ceux qui ont obtenu la connaissance totale de leurs vies antérieures, et qui risquent maintenant de perdre leur identité par fragmentation.

La fragmentation se produit dans WH40K, car le nombre de personnes en vie est gigantesque. Chaque nouvelle naissance absorbe la matière brute du Warp pour former une nouvelle âme. Normalement, la quantité d'énergie est tellement grande que cela ne pose pas de problème. Mais comme les Puissances de cette dimension se nourrissent des émotions et croyances de l'humanité, elles deviennent plus puissantes et sont capables d'absorber de plus en plus d'âmes. La montée d'une nouvelle Puissance, le Star Child, rajoute des tensions sur les énergies du Warp. Il reste encore de l'énergie libre, mais elle ne compose plus l'immense majorité qu'elle fut autrefois.

Quand une créature née, une ancre est jetée dans le Warp qui s'accroche dans ses énergies informes. Elle ne peut pas s'accrocher à l'âme d'une autre créature vivante, ou d'une Puissance, ou d'un de leurs serviteurs, mais elle peut s'accrocher à un esprit attendant une réincarnation. L'esprit se fracture et s'affaiblit par ce biais – des aspects de sa personnalité sont absorbés par les Puissances pendant que les expériences de ses vies passées se fragmentent en morceaux. La conscience est perdue et l'âme divisée se réincarne en plusieurs individus, aucun d'entre eux n'ayant la connaissance de ses vies antérieures.

Réalisation de l'Esprit fracturé

Chaque partie d'un esprit fracturé peut se réincarner, mais la personne réincarnée ne sera pas consciente de ses vies antérieures. Grâce au psythol et à des expériences mystiques, un personnage peut se souvenir de ses vies et expériences antérieures, mais uniquement celles qui correspondent à la partie de l'esprit fracturé dont il a hérité.

Il est peu probable qu'un esprit, une fois divisé, se rassemble. La proximité et la force des Puissances exerce une pression qui arrache et absorbe les traits et expériences similaires à sa propre nature. Sans ces parties de sa mémoire et de ses expériences, un esprit ne peut plus jamais être complet, même s'il était possible de réunir les esprits divisés restants.

Le voyage astral [Spirit Walking en VO]

Un esprit [« spirit » en VO] est une âme [« soul »] douée d'une conscience d'elle-même [le tout généralement lié à un corps matériel, NdT]. Il peut arriver que le corps matériel périsse et que la conscience se réfugie dans l'âme pour se préparer à la réincarnation. Cela peut également se produire alors que le corps matériel est encore en vie [par exemple le sort de magie nécromantique nv3 "Vie dans la

mort”, cf. WFB3 p.179 ou WFRP1 p. 178. NdT].

Un psyker ou sorcier de bon niveau peut transférer sa conscience dans son âme. Son âme devient pleinement consciente [dans le Warp] pendant que son corps sombre dans le coma. Sous la forme de cet esprit, cette personne peut agir comme un esprit attendant une incarnation, se déplaçant parmi les autres esprits et âmes, communiquant avec eux, et ainsi de suite. On appelle cela l'Errance spectrale [Ce concept a été décrit pour la première fois dans l'article sur les shamans hommes-bêtes de The Lost and the Damned - la traduction « Marche en Esprit », plus fruste, avait alors été préférée. On aura reconnu la notion New Age. NdT].

Si la personne a déjà été réincarnée, mais n'a pas conscience de ses incarnations précédentes, une Errance spectrale peut lui faire prendre conscience de ses vies antérieures. Contrairement à la mort, qui apporte la connaissance totale de ses vies antérieures, l'Errance spectrale ne révèle que de brefs aperçus de celles-ci. L'Errant peut faire l'expérience de flash-back confus, de souvenirs dont l'origine est inconnue, et le sentiment que certaines choses sont importantes sans savoir pourquoi. Des Marches en Esprit fréquentes peuvent mener à une réalisation complète de ses vies antérieures et l'établissement d'un Immortel Réincarné.

L'Errance spectrale est un processus aussi mystique que pratique. Théoriquement, un psyker pourrait effectuer une Marche et rechercher l'âme d'une personne particulière encore en vie. Il pourrait examiner l'état de son âme, cherchant des indices indiquant une maladie du corps, de futures tragédies, ou de mauvaises intentions d'autrui. Il pourrait aussi jauger sa puissance et connaître ainsi son destin après sa mort.

Dangers de l'Errance spectrale

Lors d'une Errance spectrale, une personne est connectée à l'univers matériel par le lien qui attache le corps et l'âme. C'est la corde de sécurité qui lui permet de revenir à l'univers matériel, si celle-ci est rompue, il ne peut pas revenir dans son corps et celui-ci finira par mourir.

L'Errant est relativement protégé des entités hostiles du Warp grâce à cette corde de sécurité qui le relie à l'univers matériel. Cependant, il existe des entités capables d'attaquer ce lien quand son esprit est dans le Warp. L'une des compétences d'un Errant spectral est de reconnaître et d'éviter ces entités ou les vaincre [comme, par exemple, les Chiens astraux, Rogue Trader p. 203. NdT].

La vulnérabilité de l'âme

Tant qu'elle reste attachée à son corps matériel, une âme ne risque pas grand-chose des autres créatures du Warp. Les âmes ancrées de cette manière sont plus ou moins cachées, ou inaccessibles, aux entités hostiles.

L'âme devient plus vulnérable si le personnage attire les Puissances du Warp, que ce soit consciemment ou non. La vénération du Chaos marque l'âme pour cette Puissance, faisant que même les âmes d'Immortels Réincarnés peuvent être traînées et lentement consommées par les Puissances. Lorsque l'âme d'un homme est consommée par la Puissance qu'il vénère, son corps se corrompt et sa personnalité ressemble de plus en plus à l'ombre de la Puissance elle-même. Il a donné son âme au Chaos. Il n'a pas, cependant, nécessairement donné sa conscience.

Ceux qui ont offert leurs âmes ont deux destins possibles.

À leurs morts, leurs esprits peuvent devenir partie de l'âme de la Puissance elle-même et obtenir l'immortalité sous la forme d'un Prince Démon. Ceux dont la personnalité a été détruite par la corruption de leurs corps deviennent des Rejetons du Chaos, et à leurs morts, leurs consciences disparaissent, leurs âmes devenant une partie indéfinissable de leur Maître.

Les Realm of Chaos évoquent largement, ce processus mécanique d'échange de l'âme contre du pouvoir, la corruption du corps et de l'esprit qui s'ensuit, et le destin final sous la forme d'un Prince Démon ou de Rejetons du Chaos.

Les Puissances du Warp

Les commentaires suivants ne s'appliquent qu'aux âmes non-réincarnées, ie, principalement ceux qui ne sont ni sorciers, ni psykers. Lorsque l'âme des morts part à la dérive, elle se dissout sous la forme des émotions et croyances fortes qui la caractérise. Sans conscience propre, ces traits flottent aléatoirement sur la Mer des Âmes jusqu'à ce qu'ils rencontrent d'autres traits similaires d'autres âmes, et fusionnent avec eux pour former une force collective plus grande. Lors de cette fusion, ces traits sont renforcés (devenant plus extrêmes), et leur puissance augmente – ils deviennent des entités conscientes. Une fois conscients, ils peuvent tenter d'attirer activement d'autres âmes similaires, et n'ont plus à s'en remettre aux fusions aléatoires. Une fois qu'ils sont assez puissants, ils peuvent exercer leurs pouvoirs sur l'univers matériel pour promouvoir les traits qu'ils représentent. Cela peut se faire par le biais d'agents démoniaques, par le don de pouvoirs aux sorciers, et en offrant une voie facile vers le pouvoir aux Champions du Chaos.

Les plus puissantes de ces entités (parmi lesquelles de nombreuses ne sont pas mentionnées) sont les Puissances du Chaos elles-mêmes – se nourrissant des aspects les plus communs de l'humanité (et des autres races intelligentes), et les renforçant à leur tour. Le Star Child est une autre créature de ce type mais, jusqu'ici, le Star Child n'est pas encore assez puissant pour être pleinement conscient.

Les Démons

Si une Puissance est gigantesque en termes de quantité de Warp qu'elle représente, un Démon n'est qu'une fraction de cette Puissance. La Puissance exerce sa volonté sur une partie de sa matière brute – donnant au Démon une personnalité qui reflète les aspects de son maître et créateur. Une Puissance doit avoir une vaste réserve d'énergie pour cela – autrement, elle risque de fracturer sa propre personnalité. Dans le cas des quatre Grandes Puissances du Chaos, ce n'est pas un problème. Le Démon a sa propre existence en tant qu'individu et attire de fait des âmes appropriées vers lui – augmentant son propre pouvoir.

Un Démon peut également se former à partir de l'esprit sans âme d'un ancien fidèle mortel. À sa mort, la Puissance donne à cet esprit un peu de sa propre âme.

Un Champion du Chaos peut également atteindre le statut de Prince Démon sans vénérer quiconque, et sans l'aide d'une Puissance spécifique. Son âme se dissipe dans le Chaos durant sa vie et à sa mort, il force sa personnalité dans une portion du Chaos lui-même – dans les faits, il se forge lui-même une nouvelle âme pour y vivre.

Le Chaos et le Warp

Le Chaos et l'espace warp, ou le warp, sont la même chose. Le terme de warp fut utilisé dans WH40K pour dissocier le jeu des guerriers noirs à pointes à une époque où Chaos ne signifiait pas grand-chose d'autre.

Les vaisseaux spatiaux entrent dans le Chaos grâce à leurs moteurs warp, et se déplacent à travers le Chaos pendant leur voyage. Bien qu'un vaisseau puisse se déplacer dans le warp, il reste généralement isolé de celui-ci – une petite bulle de réalité repousse les courants du Chaos. Parfois, cette bulle présente une petite fuite, et la matière du Chaos inonde le vaisseau. Des âmes à la dérive passent, hurlant des injures terrifiantes quand elles sont attirées par le passage du vaisseau. Les Démons crapahutent sur la coque, mais dans l'idéal ne peuvent pas traverser la bulle de réalité qui entoure le vaisseau. Le mouvement du vaisseau peut avoir des conséquences pour les âmes sur son chemin – peut-être ces gens subissent d'étranges sensations lorsque leurs âmes sont repoussées par le passage d'un vaisseau – peut-être que le rugissement des réacteurs emplissent leurs oreilles – peut-être que parfois, le lien qui relie leur corps et leurs âmes casse, et leurs âmes à la dérive sont dévorées par les Puissances du Chaos.

L'Empereur

L'Empereur a la bénédiction d'un corps pratiquement immortel. Durant son immense vie, son âme est devenue très puissante. Si puissant est-il qu'il est presque un rival aux Puissances du Chaos, et, comme elles, il peut s'agrandir par l'absorption d'âmes. Cependant, les âmes perdues et à la dérive sont déjà absorbées (pour la plupart) par les Puissances du Chaos. L'Empereur ne peut se nourrir que des âmes restantes, celles qui resteraient autrement entières et se réincarneraient (ie, les psykers et psykers potentiels). Ce processus se base sur la proximité du corps sacrifié au corps de l'Empereur – la substance de l'âme est aspirée par le corps ou la conscience de l'Empereur, et rejoint son âme dans le Warp. Le corps de l'Empereur en retour utilise la puissance de son âme pour continuer son existence.

L'âme de l'Empereur dans le Warp forme le cœur de l'Astronomican – le phare psychique qui illumine cette dimension, permettant aux navigateurs humains de suivre leurs routes. Évidemment, il ne brille pas vraiment avec de la lumière, mais avec le flot constant des âmes offert par l'Adeptus Astronomicus. Les âmes utilisées de cette manière se dissolvent par la suite dans le Warp quand leur énergie est consommée. La portée de l'Astronomican (50 000 années lumières) définit le point où le nombre d'âmes qui n'ont pas encore été absorbées par les Puissances, ou disparues d'autres façons, devient insuffisant pour la navigation.

Les Navigateurs peuvent voir cette lumière et la suivre par une forme d'Errance spectrale – ils entrent en transe, et laissent leurs esprits suivre la lueur continue des âmes, ou tracent leur chemin en fonction de cette présence.

La Magie et les pouvoirs psychiques

La relation entre la magie et les pouvoirs psychiques est assez simple. Il s'agit de la même chose. Toute différence vient de la perception culturelle. Cependant, le Monde

Connu de Warhammer est exceptionnel de par le fait qu'il est inondé par le Chaos. La magie y fonctionne principalement grâce à cela. Les mondes ordinaires n'ont pas autant d'énergie chaotique et le processus d'utilisation de pouvoirs magiques/psychiques y est donc beaucoup plus restreint.

La Magie

Cela est expliqué en détail dans notre article sur les Collèges de la Magie [WD113 p. 13 et suivantes]. La présence des portails warp signifie que le Monde de Warhammer est l'équivalent d'une grange aux portes grandes ouvertes qui laissent passer un flux constant de magie. Le Warp brut entre dans le monde comme de l'air dans du vide. Il se sépare alors en huit couleurs de magie mentionnées dans l'article sur les Collèges. Les sorciers peuvent concentrer cette magie brute en eux afin de lancer leurs sorts. Les Démons peuvent se déplacer relativement sans problème entre l'univers matériel et le Chaos grâce aux portails warp.

Les Psykers

Le Monde de Warhammer est une exception et les pouvoirs magiques/psychiques sont beaucoup plus rares ailleurs. Bien qu'un monde typique n'ait pas de fuites majeures de Warp, il possède néanmoins quelques lésions mineures. Les habitants eux-mêmes se comportent comme de petits portails warp – car leurs propres esprits utilisent la puissance de leurs âmes dans une certaine mesure. Les psykers et psykers potentiels le font dans une plus grande mesure que l'individu moyen et les psykers peuvent le faire consciemment (bien que leur compréhension du processus puisse être semi-mystique ou figuratif). L'âme épuise son énergie dans le processus, mais s'étend de nouveau jusqu'à son état précédent en absorbant l'énergie brute du warp. Ce processus n'est normalement pas risqué car seule une petite fraction de l'âme est remplacée d'un coup, et les traits de caractères dominants de l'individu ont tendance à colorer les éléments intrusifs du Chaos. Cependant, si un psyker épuise trop de l'énergie de son âme, il risque sa corruption. L'âme et le corps étant interconnectés, cela corrompt le corps, l'esprit et la personnalité elle-même à terme. Le Chaos vient à dominer l'âme et le corps de cette personne, jusqu'à ce qu'elle rejoigne consciemment le Chaos comme Champion.

Les Sorciers qui utilisent la magie noire dans le Monde de Warhammer en sont à cette étape. Ils peuvent également bénéficier d'une allégeance directe avec l'une des Puissances du Chaos. Si l'âme d'une personne est déjà corrompue par des caractéristiques associées à une Puissance (comme l'extravagance, dans le cas de Slaanesh), la Puissance peut s'assurer que lorsqu'il utilise l'énergie de son âme, cette énergie est remplacée non pas par un mélange aléatoire de Chaos brut, mais par une partie de sa propre âme. La Puissance cède une petite fraction de sa propre énergie, sachant bien qu'à terme, elle pourra obtenir l'âme entière de cette personne. L'individu devient ainsi de plus en plus proche à sa Puissance, et cela d'autant plus qu'il utilise ses pouvoirs psychiques. De cette manière, des gens, même bien intentionnés, sont corrompus par le Chaos et l'utilisation de pouvoirs psychiques.

Possession démoniaque

Le warp et l'univers matériel sont connectés en des points spécifiques comme [les portails warp du] Monde de Warhammer, mais également en de nombreux points par l'interface entre le corps et l'âme. Corps et âmes sont liés ensembles par une sorte d'ancre. Tant que l'âme est ancrée au corps, et ainsi à l'univers matériel, elle reste cohérente et ne risque pas de fusionner avec les âmes collectives de Mer des Âmes. Un Démon ou autre entité du Chaos peut, théoriquement, attaquer une âme comme décrit ci-dessous. Cependant, les âmes spécifiques sont en général impossibles à trouver, un peu comme trouver un brin d'herbe spécifique dans une prairie.

Cependant, une âme possédant déjà les traits caractéristiques associés à une Puissance exerce une attraction naturelle pour cette dernière. Bien entendu, il y a tellement d'âmes que seules celles présentant ce trait dans des proportions significatives sont vraiment évidentes. De plus, tant qu'une personne n'utilise pas l'énergie psychique de son âme, sa tendance à attirer l'attention sera assez faible. Cependant, si une personne utilise l'énergie de son âme, celle-ci s'illumine d'un transfert d'énergie, et cette énergie parcourt le lien jusqu'à l'univers matériel. Une force démoniaque, attirée par l'éclat initial, peut suivre le chemin de cette énergie le long du lien et ainsi accéder à l'univers matériel via le corps de l'individu. Normalement, une personne capable d'utiliser son âme dans de telles proportions serait un psyker/sorcier, mais même un individu ordinaire peut le faire pendant des circonstances traumatiques.

Le mécanisme de la possession est le suivant. Une personne accède son âme, envoyant une décharge d'énergie de son âme vers son corps. Attiré par l'éclat d'énergie, le Démon est attiré vers cette âme et son lien. Quand cette énergie atteint l'univers matériel, une partie de l'âme du Démon arrive également, et entre dans son corps. L'individu est littéralement possédé, son esprit repoussé le long du lien pour se réfugier dans son âme. Peu de gens survivent une possession démoniaque, car ils ne sont pas capables de faire revenir leur personnalité dans leur corps. Faire cela demande un effort gigantesque ainsi que l'aide d'autres entités du Warp – principalement le Star Child et d'autres esprits bénins. Les individus qui réussissent à retourner dans leurs corps obtiennent par le processus la connaissance du Warp des esprits qui les ont aidés. Ce sont les Illuminati de l'univers de WH40K.

Le Démon garde toujours une majeure partie de son âme dans le Warp et seule une petite portion de sa puissance passe dans le monde matériel.

Manifestation démoniaque

Un Démon peut se manifester dans l'univers matériel par deux méthodes. D'abord, en passant à travers une déchirure warp majeure, comme les portails warp du Monde de Warhammer. Deuxièmement, via une version plus puissante du processus de possession, où l'énergie utilisée est suffisante pour faire passer toute l'âme du Démon dans l'univers matériel.

Cette deuxième méthode est celle utilisée dans les *Realm of Chaos* pour WH40K. Elle fonctionne de la manière suivante. La victime utilise une grande quantité d'énergie de son âme via son lien, comme quelqu'un qui aspirerait du lait avec une paille. Cette succion peut être augmentée par

d'autres personnes déplaçant leurs âmes à proximité pour créer un vortex de pression en utilisant leurs propres âmes. C'est la fonction de la magie rituelle d'invocation (le cercle magique fait partie de l'alignement – les corps et âmes sont rassemblés à proximité). Le Démon (un esprit, bien sûr) est aspiré par le vortex de pression et passe en force dans le monde réel – l'âme du démon se manifeste, passant du Warp au monde matériel. La succion d'énergie est tellement forte que le corps de la victime est aspirée dans le Warp et dissoute dans la Mer des Âmes. L'esprit de la victime est à jamais perdu, et son âme se dissout en émotions et croyances qui la compose.

Le Démon existe dans le monde réel que tant qu'il arrive à maintenir l'intégrité de son corps par un effort de volonté. La tendance naturelle du Démon est de se désintégrer et de retourner au Warp. A Warhammer, cette tendance s'appelle l'instabilité, ou instabilité démoniaque. Ce phénomène finit toujours par arriver : le démon devient instable et retourne dans le Warp, changeant la matière qui le compose en âme dans le processus. Cela peut être accéléré en attaquant le Démon, réduisant de fait sa puissance et ainsi que son emprise sur le monde physique.

Si un Démon est blessé dans le monde réel, cela correspond à une réduction de son âme quand il retournera dans le Warp. Cela peut affecter la capacité du Démon à revenir ultérieurement dans l'univers matériel. Traditionnellement, un Démon vaincu dans le monde réel ne peut pas revenir avant un an et un jour. Peut-être est-ce la période qu'il lui faut pour retrouver suffisamment de puissance pour se manifester de nouveau.

L'Origine du Star Child

Le Star Child est le nom donné à une entité particulière du Warp. Cette entité est caractérisée par des qualités positives de la nature humaine : compassion, responsabilité, bonne humeur... assez différentes des émotions portées par des quatre Puissances du Chaos. Ces émotions ont toujours fait partie de l'âme humaine, et ainsi ont toujours fait partie du Warp. Cependant, elles ne furent suffisamment fortes et nombreuses pour fusionner en une entité unique qu'après la défaite finale d'Horus.

La création du Star Child date du duel entre l'Empereur et Horus, quand, pour la première fois, l'Empereur prit la pleine mesure des forces alliées contre lui. On peut imaginer que l'Empereur et Horus avaient une relation très proche avant la corruption du dernier : ils étaient tous deux des personnages d'une loyauté, d'une joie de vivre et d'un sens de la justice hors du commun. L'Empereur vit, en croisant le regard d'Horus, que tout ce qu'il avait jusque-là considéré comme bon et loyal avait été détruit ou corrompu par les Puissances du Chaos. Au même moment, il se prit conscience que ces propres qualités risquaient elles-mêmes la corruption. En effet, même s'il pouvait vaincre Horus, les pressions nécessaires à la direction de l'humanité l'y forceraient. Sa compassion et la loyauté qu'il éprouvait encore lui rendirent très difficile la tâche de tuer son vieil ami. Il semblait que l'Empereur ne pouvait pas gagner : s'il tuait son ami, l'amertume le mettrait sur la même voie qui avait condamné Horus. Et si l'Empereur faiblissait, toute l'Humanité sombrerait avec lui.

Pendant cette bataille, ces pensées tournèrent dans l'esprit de l'Empereur. L'Empereur décida alors d'expurger volontairement une partie de son âme et de son humanité. Alors que la compassion et la loyauté le quittaient, il

plongea son épée dans le torse d'Horus et tua son ami. Il ressentit alors, pour la dernière fois, du regret, à la fois pour Horus et pour la perte de sa propre humanité. L'Empereur, mortellement blessé, se prépara alors à rejoindre son trône qui est une machine destinée à le maintenir en vie, sachant qu'il doit alors affronter des millénaires de labeur sans aucune joie.

En rejetant son humanité, l'Empereur a accompli trois choses.

1. Il se prépare pour pouvoir faire face à une future bataille contre le Chaos. Il a expulsé les parts de lui-même qui pourraient dégénérer en remord et en dégoût. Il sait que les actions qu'il doit mener sont horribles (répression des psykers, génocide des mondes corrompus, sacrifices humains pour se maintenir en vie, etc).
2. Il a libéré une petite âme indépendante composée d'espoir, de loyauté, de compassion, etc. Il sait que cette petite âme grandira par fusion de la même manière que les autres Puissances du Warp. C'est le cœur du Star Child.
3. Il a affaibli son âme et il sait qu'il mourra d'ici quelques millénaires. Pendant ce temps, il doit s'assurer que l'humanité survive jusqu'à ce que le Star Child atteigne un stade conscient.

L'Empereur a fait un grand pari sur le futur de l'humanité, mais il n'avait pas d'autres choix. Toute cette histoire est une grande tragédie. Les responsabilités et les pouvoirs de l'Empereur ne pouvaient lui épargner ce destin.

Le Star Child

Le Star Child est encore très faible comparé aux Puissances, car il se nourrit d'émotions moins communes. Il y a sans doute beaucoup d'autres Puissances potentielles, mais le Star Child est celle dont le développement complet nous intéresse. Cette Puissance se nourrit grâce à un aspect particulier de la nature humaine : son côté responsable et équilibré qui abhorre la violence et la souffrance si ce n'est pas nécessaire. Le Star Child n'a pas encore atteint la pleine conscience, mais il est sur le point de le faire. Il est encore, du point de vue de son espèce, un fœtus attendant de naître. Sa personnalité se construit des âmes des héros du genre de ceux joués par Erroll Flynn dans les aventures de Robin des Bois, The Crimson Pirate et d'autres films. La responsabilité et le courage seront une part majeure de sa nature, le respect pour les personnes, l'ordre naturel et l'environnement, une aversion pour la souffrance des créatures vivantes et une haine du désordre et de l'anarchie. Les héros qui nourrissent le Star Child sont honnêtes et tranquilles, voire espiègles et un peu moqueurs, mais jamais vindicatifs. Ils se soucient des autres. Ils sont généreux et donnent de leur temps pour aider. Ils sont même prêts à sacrifier leurs propres vies pour les sauver. Ce sont des leaders naturels et charismatiques. Ceux qui les suivent ces héros sont aussi de ceux-là : des géants au cœur d'or comme Petit Jean, ceux qui aiment à composer de petites musiques innocentes, le prêtre raté dont l'humanité contraste avec ses frères fanatiques.

J'ai longuement essayé d'identifier ces traits, car le caractère du Star Child n'a pas été aussi bien défini que celui des autres Puissances. J'ai délibérément invoqué les qualités des Sensei – les enfants de l'Empereur qui

préservent encore génétiquement beaucoup des qualités de l'Empereur avant sa bataille contre Horus.

Les Illuminati et le Star Child

Le Star Child n'est pas encore pleinement conscient, mais il a commencé à s'éveiller – si vous préférez, il est encore endormi, mais il rêve. Ses rêves lui racontent beaucoup sur l'univers et ce qu'il doit y faire. Le Star Child est surtout conscient des autres âmes (essentiellement humaines) qui partagent ses traits. Quand ces âmes sont mises en danger par la possession, le Star Child peut utiliser un peu de sa puissance pour aider la victime. Si celle-ci est assez forte, elle peut alors se débarrasser du Démon qui l'attaque. Les individus qui réussissent à survivre à une possession de cette manière sont connus sous le nom d'Illuminati dans l'univers de WH40K.

Les Illuminati

Les Illuminati sont « ceux qui savent » le secret du Star Child. La puissance du Star Child les a parcourus, et leur a ouvert les yeux sur le destin de l'humanité. Ils ont vu la menace du Chaos, les dessous sombres du multivers, et savent qu'ils doivent leur vie à la bonté du Star Child et à l'aspect de la nature humaine qu'il représente. Ils savent notamment qui sont les Sensei et le rôle qu'ils doivent jouer dans le développement du Star Child. Les Illuminati ont également acquis certains pouvoirs issus de leur expérience – leur âme grandit et garde un peu de la puissance du Star Child.

Le Destin du Star Child

Le Star Child atteindra un jour la conscience et deviendra une force du bien – le sauveur de la race humaine en personne. Une telle créature aurait la force d'une Puissance et pourrait être une sorte de Puissance « chrétienne » [ou « christique », NdT] dans le sens où elle pourrait utiliser son énergie pour s'incarner dans un être humain. Aucune Puissance du Chaos ne ferait une chose pareille, car elles n'ont aucun intérêt à le faire. Le Star Child se caractérise en effet par son besoin de compagnie et celui d'être un leader. Peut-être pourra-t-il trouver un moyen d'affaiblir les autres Puissances en détournant les hommes de cette vénération arrivera-t-il à éradiquer le danger du Chaos voir à le transformer en une force positive.

Le scénario envisagé est le suivant : la chute de l'Empereur approche, mais le Star Child n'est pas encore prêt à prendre son rôle de protecteur de l'humanité. Si l'Empereur meurt prématurément, l'humanité sombrera dans le Chaos ; leurs âmes seront dévorées par les Puissances existantes ou se combineront pour créer une nouvelle Puissance de l'humanité à la manière de Slaanesh, l'essence spirituelle de la chute des Eldars. Les Illuminati travaillent à mener le Star Child vers la conscience, en manipulant l'Imperium de l'intérieur tout en encourageant et en protégeant les Sensei (les plus grands promoteurs de l'espoir et des autres émotions associées au Star Child). Le plan des Illuminati est de rassembler les Sensei et l'Empereur, puis de réunir les Sensei, l'Empereur et le Star Child en une unique entité.

Les Sensei

Les Sensei sont les fils de l'Empereur et sont, comme on le sait, immortels. Ils incarnent les qualités du Star Child. Ils

n'ont pas d'âmes indépendantes pour le Chaos, leur âme collective fait partie du Star Child. Leurs pensées et leurs actions ne forment pas une âme, mais encouragent directement le développement du Star Child. Cela leur permet d'utiliser l'énergie psychique de ce dernier directement et c'est une source bien plus vaste et puissante qu'une âme unique. Leurs âmes étant protégées du Chaos, ils ne sont pas faciles à atteindre.

Les Sensei sont des humains qui incarnent les qualités attribuées au Star Child : ils aiment la vie, ils sont enthousiastes, ils respectent les autres, ils se moquent gentiment des prétentieux, désarment les cruels et se comportent globalement comme Errol Flynn.

Les Illuminati savent que pour sauver l'humanité, ils doivent réunir l'Empereur avec son âme perdue – renforcée par les âmes collectées au fil des millénaires, dont celles des Sensei. Qu'arrivera-t-il aux Sensei et à l'Empereur quand cela se produira ? On ne le sait pas encore, mais nous imaginons que tous seront détruits et qu'un unique corps physique émergera : le Star Child Incarné. L'âme de l'Empereur et le Star Child fusionneront et deviendront un. Le Star Child deviendra alors assez puissant pour mettre fin à la menace du Chaos et diriger un univers plus tolérant.

Ainsi la petite graine d'espoir jetée dans le Warp par l'Empereur sera pleinement développée et pourra le débarrasser de ses écrasantes responsabilités.

Finalement

Je n'ai pas essayé de couvrir le Star Child, les Sensei ou les Illuminati en détail ici. Ils ne sont mentionnés que parce que je vois un lien possible ou une opportunité pour rajouter un peu de profondeur.

Métaphores utiles

La métaphore que j'ai principalement utilisée est que le Warp est une mer, les âmes sont ancrées au corps et ainsi de suite. On peut étendre cette métaphore en considérant les Puissances du Chaos comme de grands tourbillons dans la mer du Warp, les énergies du Warp comme des vagues et courants, et ainsi de suite. Je ne pense pas qu'on doive trop insister sur le fait de ce ne sont que des métaphores des relations complexes entre les énergies, mais il y en a d'autres que l'on peut utiliser.

On a en utilisé par le passé la métaphore des ombres. Tout homme projette une ombre constituait d'émotions et de sentiments dans le warp - la force de cette ombre reflète sa puissance sur et dans le warp. Ce n'est qu'une vue moins médiévale du développement de l'âme. Les ombres fusionnent comme les âmes, ou peuvent devenir des Immortels réincarnés, et certaines personnes peuvent projeter leur esprit dans cette ombre et se déplacer dans le warp. Dans le contexte de WH40K, il peut être préférable de parler en ces termes – considérez que l'explication de l'âme/esprit est la vérité brute et que l'explication de l'ombre est une version métaphorique. On peut alors présenter le Star Child comme une Lumière Étincelante dans les Ténèbres du Chaos qui bannit les ombres, etc, etc. Les qualités humaines positives peuvent être exprimées en terme d'incandescence, les négatives comme des ténèbres, la plupart des gens ont une ombre assez grise – toute comparaison d'éclats et de teinte peut être exploitée.

Si vous le souhaitez, vous pouvez aussi parler des âmes et des esprits en utilisant les termes de la mythologie

égyptienne même si les différences doivent être soulignées. La plupart des gens n'ont qu'une connaissance très floue du ka (la personnalité au sens de qui vous êtes - c'est un peu plus complexe que ça, mais bon), du ba (va et vient - comme la personnalité allant du corps à l'âme), du akh (l'âme que j'ai décrite) et du khu (le corps physique). On prend ainsi quelques libertés, mais c'est assez proche de la vérité.

L'Ordre

Il est important que, si l'on doit donner une place aux Puissances de l'Ordre, on ne représente pas le Chaos comme le mal absolu. Le Chaos est le détournement de fragilités morales, de l'orgueil, de l'indécision d'où une incapacité à faire face à ses problèmes ou faiblesses. Les Puissances du Chaos se nourrissent des faiblesses humaines plus que de leur malveillance. Bien que le mal puisse découler de ces faiblesses, elles peuvent également déboucher sur son opposé, il n'y a donc pas d'association claire entre le Chaos et le Mal. De même, il n'y a pas d'association entre l'Ordre et le Bien. Un homme qui veut devenir politicien pour faire de sa ville un paradis a toujours des ambitions qui seraient plus en rapport avec Khorne. L'Ordre n'est pas animé d'intentions bonnes, l'Ordre est essentiellement rigide, il ne laisse passer aucune faiblesse de personnalité ou de caractère moral. L'Ordre se nourrit de la hiérarchisation, de la responsabilité sociale, de la justice, de l'harmonie, et d'autres idéaux considérés comme désirables chez les humains (et d'autres races). La nature est elle-même chaotique (la vie, la réincarnation, la mort, le processus aléatoire de l'évolution). L'intellect de l'homme est naturellement enclin à l'Ordre, car il impose des systèmes, fixe des relations, catalogue, étiquette et expérimente.

Les Puissances de l'Ordre sont des entités qui existent dans le Warp comme les Puissances du Chaos elles-mêmes. Mais elles sont bâties sur un ensemble rigide d'idées et d'idéaux. On pourrait dire que les Puissances de l'Ordre sont un aspect d'une plus grande Puissance du Chaos (ce qui pourrait bien être le cas), mais je pense que ce paradoxe pourrait prêter à confusion la plupart nos lecteurs. Ce point serait éventuellement à explorer par le biais des romans qui permettent plus de sophistication.

La division des Puissances en deux panthéons de l'Ordre et du Chaos vient plus de la perception de leurs fidèles. Comme les Puissances sont des créations associées aux croyances et aux émotions, elles deviennent ce que leurs fidèles en font. Ainsi les Puissances de l'Ordre sont devenues les adversaires du Chaos et se considèrent elle-même comme l'opposé du Chaos. Pourtant, les âmes qui les constituent sont issues du même Warp que les autres Puissances. Ces Puissances représentent l'Ordre imposé sur le Chaos et peuvent donc être considérées comme des Puissances de l'Ordre. En vérité, ce sont les manifestations des idées fixes et des idéaux de leurs fidèles qui les identifie à l'ordre et la justice dans la société.

Puissance de l'Ordre – Solkan

Solkan représente la vengeance, la rétribution, le retour à l'ordre ancien (le retour à l'harmonie que ce qui est devenu disharmonie) et l'imposition par la force de ce qui est considéré comme l'ordre naturel du monde. C'est d'autant plus vrai quand ce facteur de disharmonie est le Chaos lui-

même. La rétribution est le mot clé de ce dieu. Solkan est le patron naturel des chasseurs de sorcières, et avec des fanatiques puritains constituant son être, vous pouvez imaginer qu'il est assez strict et brutal. C'est la main droite sanglante de la vengeance et même l'ange noir de la rétribution.

Solkan est parfois décrit par d'autres comme sévère, sans humour, intellectuellement rigide, intransigeant, sans pitié et généralement une Puissance assez désagréable à vénérer. Ses fidèles et ses prêtres ne sont pas connus pour leur humour. Toute vénération de l'Ordre implique une certaine dévotion, proche de l'obsession, mais c'est encore plus vrai de Solkan. Il est sûr que Solkan place la vengeance avant tout autre émotion humaine notamment la modération ou la compassion. Cela peut prendre la forme de vengeance sur la famille ou des descendants innocents jugé responsables des actions d'un ancêtre - une famille noble d'usurpateurs, par exemple. Sûr de lui et xénophobe, ce dieu représente bien la subjectivité de la distinction morale entre l'Ordre et le Chaos.

Puissance de l'Ordre – Arianka Astasis

Ce n'est pour l'instant qu'une idée – vérifiez avant de l'utiliser ou de développer pour voir si ça en vaut la peine. Arianka est la Puissance décrite dans l'histoire de Kaleb Daark – on préfère éviter d'utiliser ce nom afin de ne pas irriter les auteurs. Elle représente la stase – la force qui résiste au changement. Bien qu'il y ait des aspects négatifs, c'est aussi une force protectrice pour conserver un bien existant. Il y a aussi, évidemment, un aspect mauvais. L'idéal de ses fidèles est une éternité composée d'un unique moment d'extase – bien que cela se traduit souvent par une philosophie « confortable » de classe moyenne qui préfère ne pas intervenir contre ce qui arrive aux voisins. C'est une sorte de politique de l'autruche. Mais elle a une force également et elle est peut-être associée à des endroits magiques et somptueux où le Chaos ne peut pas entrer. Elle est peut-être la Puissance idéale pour barrer la route au Chaos ou protéger même si la Puissance elle-même est en stase et ne peut donc rien améliorer.

Puissance mécanique

Ce n'est qu'une idée – vérifiez avant de développer ou d'utiliser. Une bonne Puissance de l'Ordre serait un patron de l'artisanat (l'imposition de l'ordre et de la volonté

humaine sur la matière chaotique de la nature – vous savez, très Blakeéen) bâti sur les idéaux de la permanence incarnée par l'artisanat et l'ingénierie. Ce serait la Puissance des artisans consciencieux (OK je n'en ai jamais rencontré non plus, mais c'est de la fantasy non ?). Ce serait une Puissance de l'Ordre adaptée aux gens pragmatiques. On pourrait imaginer des bâtisseurs de forteresses parmi eux – type franc maçons – des maîtres constructeurs – avec le désir de construire des choses parfaites et, in fine une bonne métaphore pour la perfection de l'âme elle-même.

Se tourner vers le Chaos

Exemples d'idéaux nobles qui poussent un homme à se tourner vers le Chaos :

- La vengeance : venger un acte est une bonne chose, mais cela peut être destructeur. Un meurtre justifié reste un meurtre. La vengeance nourrit la colère – aspect de Khorne.
- Le réconfort : une personne peut prendre à charge plus qu'il ne peut assumer en raison d'altruisme ou de conscience professionnelle. Un noble ayant du mal à nourrir ses paysans et à les protéger peut se tourner vers l'alcool, la drogue ou les passions pour oublier ses responsabilités. Plus la tâche est dure, plus grande est la tentation. Plus le caractère moral est faible, plus facile est la chute.
- L'ambition : l'ambition est facile à comprendre du point de vue humain. Diriger en faisant preuve de responsabilité est un but noble en soi, ou être un grand artiste, un grand soldat, un politicien, un docteur ou un sorcier. Ce sont tous de nobles idéaux. Cependant, un homme incapable d'atteindre ses ambitions en raison d'un manque de capacités intellectuelles, d'application ou quoi que ce soit d'autre peut finir moquer par ses adversaires et haï par ses critiques. Il faut un grand courage pour supporter l'échec. Tous ne l'ont pas et deviennent amers et rancuniers. De tels sentiments nourrissent le Chaos.
- La politesse et la réserve : la répression ou le refus de considérer l'horreur peut produire une fascination psychologique pour la saleté et la déchéance, se vautrer volontairement dans la maladie à un point qui approche la perversion.