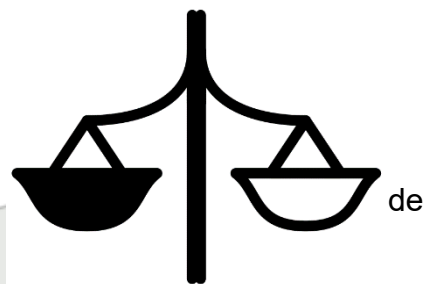


Domar le Juge

« Dans la Mort, quand le corps n'est plus, il ne reste que l'Âme Nue »

Mais qu'est-ce que l'âme ? Le résumé d'une vie, un enchevêtrement de bonnes et de mauvaises actions, de pensées inavouables et d'élans d'humanisme, une entité complexe et pleine de subtilités.



C'est la raison pour laquelle émergea **Domar, Le Juge**.

Il est le premier contact qu'à l'Âme avec le Monde des Morts. Il est impartial, neutre et incorruptible. C'est lui qui détermine où l'Âme errera pour le restant de son existence. Pour s'assurer de la justesse de son Jugement, il déchira son enveloppe physique en deux et créa avec le côté gauche **Vänster** et avec le côté droit **Höger**. Ils font office d'avocat pour l'Âme.

Vänster est l'avocat du Bien. Il doit mettre en avant la pureté de l'Âme et les bonnes actions permettant d'accéder au Repos Éternel et au Bien-Être de l'Âme.

Höger est l'avocat du Mal. Il doit prouver que l'Âme est corrompue et que ses mauvaises actions ne peuvent que l'entraîner dans la Damnation Éternelle et la Souffrance.

Une fois leur plaidoyer terminé, **Domar Le Juge** rend son verdict irrévocable et l'Âme est envoyée soit chez **Ravisha**, soit chez **Tengu**.

Ravisha et **Tengu** émergèrent peu de temps après **Domar** et représentent le Bien-Être et la Souffrance.

Les Âmes jugées bonnes terminent chez **Ravisha**, le Bien-Être.
Les Âmes jugées mauvaises terminent chez **Tengu**, la Souffrance.

Ravisha et **Tengu** s'unirent et de cette union naquit six enfants, trois filles, **Jallada**, **Adhikari** et **Upasthiti**, et trois garçons, **Shikko-Sha**, **Yakuin** et **Gaikan**.



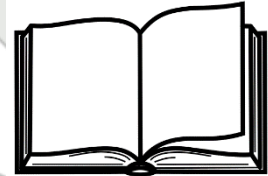
Quand **Ravisha** se révéla en tant que Bien-Etre, elle demanda à **Jallada**, **Adhikari** et **Upasthiti** de l'assister.

Le Monde des Plaisirs et de la Délivrance est là pour que l'Âme se sente bien. Elle est choyée et ses moindres désirs sont comblés par les **Khusi**. Les **Khusi** sortirent du cœur de **Jallada**. Ils sont directement en contact avec les Âmes. Ce sont également eux qui sont priés lorsqu'on veut le bien de quelqu'un ou lorsqu'on ressent de la joie ou du bonheur.



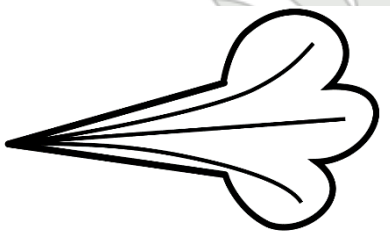
A **Jallada (cœur)** échu le Monde des Plaisirs et de la Délivrance.

A **Adhikari (livre)** échu le Monde de la Connaissance et du



Savoir.

Le Monde de la Connaissance et du Savoir regroupe toutes les bonnes actions des Âmes. C'est une grande bibliothèque où tout ce qui concerne **Ravisha** et ses occupants sont compilés. C'est également là que le travail de **Vänster** est supervisé. Toutes ces tâches sont accomplies par les **Kitaba**. Les **Kitaba** sortirent du cerveau de **Adhikari**. Ils sont rarement en contact avec les Âmes, mais sont régulièrement priés lorsque les humains ont besoin d'être guidés spirituellement ou lorsqu'ils ont des décisions importantes à prendre.



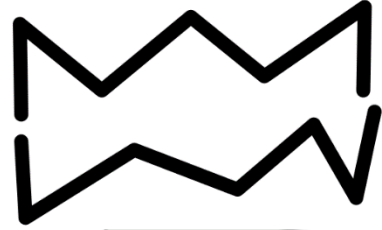
A **Upasthiti (souffle)** échu le Monde des Rêves et des Apparitions.

Le Monde des Rêves et des Apparitions est le pont entre le Bien-Être et le monde des humains. C'est là que les hommes peuvent entrer en contact avec l'Âme. Cette liaison est assurée par les **Sapana**. Ils furent créés à partir du souffle d'**Upasthiti**. Ils apparaissent lors des divinations, des rêves prémonitoires. Ce sont eux qui provoquent les douces rêveries et les nuits paisibles. Ils sont aussi invoqués pour que la nuit soit réparatrice et bienfaisante. C'est par eux que parle l'Âme.

En général, **Jallada**, **Adhikari** et **Upasthiti** n'apparaissent jamais aux humains. Ceux-ci ignorant même jusqu'à leur existence. Ils n'ont de contact qu'avec les **Khusi**, les **Kitaba** et les **Sapana**. **Jallada**, **Adhikari** et **Upasthiti** ne descendent que lorsque **Ravisha** et **Tengu** estiment que l'équilibre du Monde des Morts est en danger.

Quand **Tengu** se révéla en tant que Souffrance, il demanda à **Shikko-Sha**, **Yakuin** et **Gaikan** de l'assister.

A **Shikko-Sha** échu le Monde de la Douleur et de la Torture.



Le Monde de la Douleur et de la Torture est là pour que l'Âme ne trouve jamais le repos. Elle est sans cesse harcelée et mise à mal par les **Gomons**. Ils furent modelés à partir des entrailles de **Shikko-Sha** et excellent dans l'art de la douleur. Ils sont priés par les humains lorsque ceux-ci souhaitent la destruction ou la mort d'un proche. Les **Gomons** guident le bras du tueur.

A **Yakuin (Lymphe)** échu le Monde de la Confusion et du Désarroi.



Le Monde de la Confusion et du Désarroi regroupe toutes les mauvaises actions des Âmes. Comme pour le Monde de la Connaissance et du Savoir, c'est une grande bibliothèque où tout ce qui concerne **Tengu** et ses occupants sont compilés. C'est également là que le travail de **Höger** est supervisé. Ces tâches sont accomplies par les **Baka** créés grâce à la lymphe de **Yakuin**. Ils sont souvent invoqués pour provoquer l'égarement d'une personne. Ce sont eux qui font prendre les mauvaises décisions, les mauvais chemins. Ils peuvent aussi provoquer des dégénérescences au niveau du cerveau. Lorsqu'on croit qu'un corps est possédé par un démon, s'en est un qui s'amuse avec la pauvre victime.

A **Gaikan (larme)** échu le Monde des Cauchemars et de la



Divination.

Le Monde des Cauchemar et de la Divination est le pont Souffrance et le monde des humains. C'est là que les hommes avec l'Âme. Cette liaison est assurée par les **Akumu**. Ils furent créés à partir des larmes de **Gaikan**. Ce sont eux qui provoquent les cauchemars et qui annoncent les catastrophes imminentes par le biais du sommeil. Les prophètes de l'Apocalypse et autres prédicateurs de la fin du monde ont une fâcheuse tendance à abuser des visites nocturnes des **Akumu**. C'est par eux que parle l'Âme.

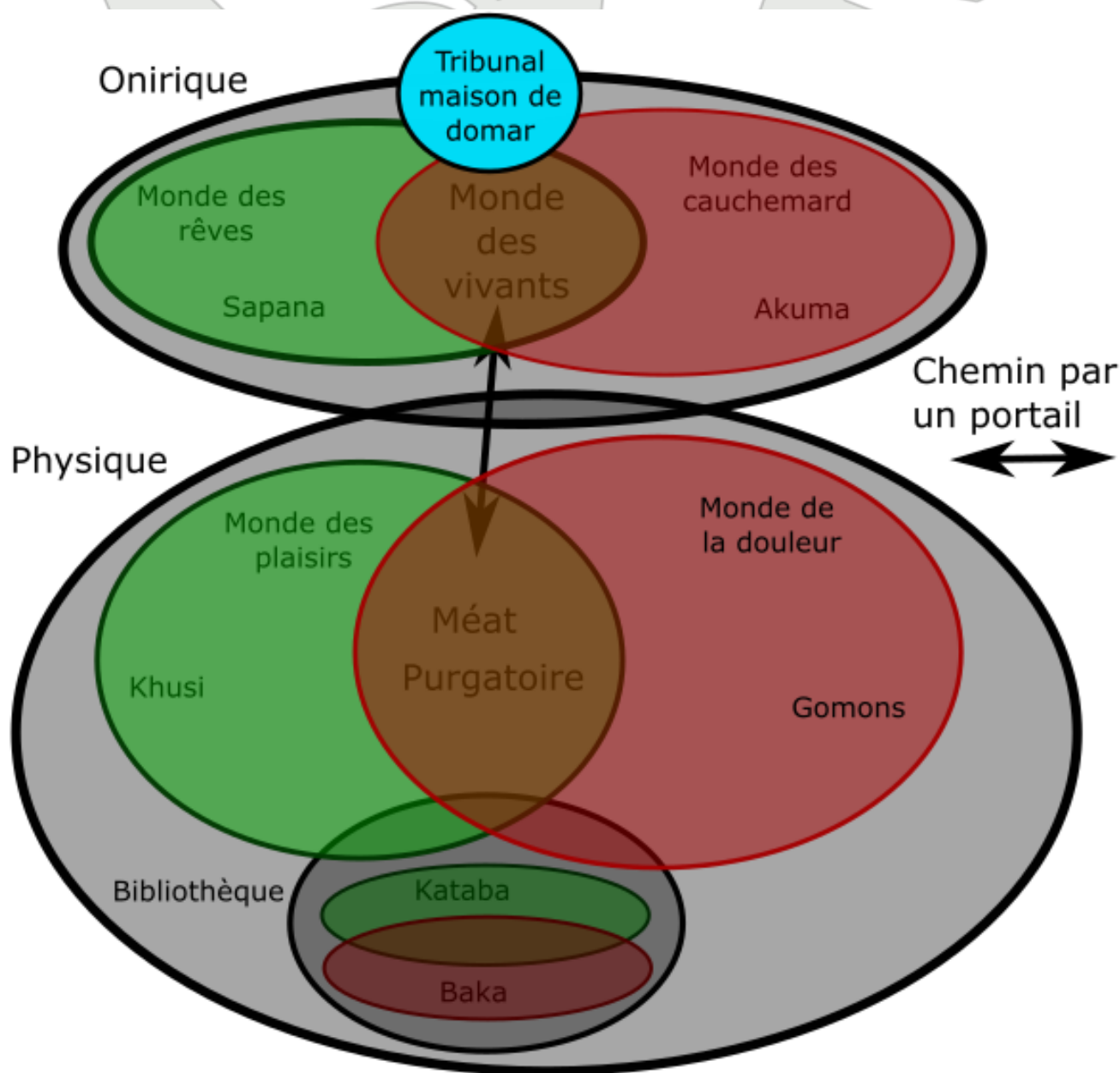
En général, **Shikko-Sha**, **Yakuin** et **Gaikan** n'apparaissent jamais aux humains. Ceux-ci ignorant même jusqu'à leur existence. Ils n'ont de contact qu'avec les **Gomons**, les **Baka** et les **Akumu**. **Shikko-Sha**, **Yakuin** et **Gaikan** ne descendent que lorsque **Ravisha** et **Tengu** estiment que l'équilibre du Monde des Morts est en danger.

Toutes ces entités n'ont pas vraiment de représentations physiques. Chacun se l'imagine de sa propre façon. Il est toutefois communément admis que **Ravisha**, le Bien-Être, et tout ce qui en découle auraient une nature, un aspect plutôt féminin et doux. Tandis que **Tengu**, la Souffrance, et tout ce qui en découle auraient une nature, un aspect plutôt masculin et hideux.

Comme dit précédemment, les humains ne connaissent pas l'existence du Bien-Être, de la Souffrance et de leur Six Enfants. Ils ne prient que pour les créatures issues des Six Enfants. Ils les considèrent d'ailleurs, à tort, comme des divinités.

Mettre un humain en présence du Bien-Être, de la Souffrance et des Six Enfants peut lui être fatal.

Cependant les Six Enfants peuvent apparaître en cas de crise ou de danger pour le Monde des Morts, afin de mettre en garde les humains sans que cela leur soit mortel. Ils risquent tout de même quelques séquelles.



Et le temps passa

Il n'y aurait rien à signaler de plus si les vivants n'avaient pas mis leur grain de sel dans ce qu'ils ne connaissaient ni ne maîtrisaient.

Ils ont tout de même accompli ce désordre avec une imagination débordante. Depuis l'aube des temps, des portails s'ouvrent régulièrement, menant directement vers le **Méat**, sans aucun contrôle des maîtres de ce monde.

À certaines époques, ces portails se comptaient par centaines.

Le Méat, bien que semblable aux autres parties du monde des morts, n'a pas de limites. Ainsi, le seul endroit où pouvait mener un portail ouvert dans **Alliandre** était le Méat. Le Méat est un interstice entre le monde des plaisirs et celui de la douleur : un lieu où se côtoient toutes les créatures de la création, tous les conflits, toute la misère et toute la grandeur. Le Méat offrait aux parias la possibilité de devenir, dans la mort, ce qu'ils n'avaient pas été de leur vivant — et ajoutait ainsi à leur tourment la torture de l'espoir.

Du moins, c'était là ce qu'il était censé être.

Les initiés de la mort, dans leur grande sagesse, ont procédé à une multitude d'expériences pour tenter de comprendre le monde des morts et les pouvoirs que l'on pouvait en tirer.

Une foule de créatures vivantes furent ainsi envoyées dans le Méat pour tester la stabilité des portails et observer l'effet de ce monde sur le vivant : transformations, mutations et autres métamorphoses.

La plupart de ces expériences furent abandonnées dans le monde des morts, pour y disparaître. Même la plus misérable des créatures d'Éther s'accrocha à la vie. Et, au fil du temps, entre les croisements les plus improbables entre la vie et la mort (vampires, goules, zombies, etc.), ou entre la vie et la vie transformée, de nouvelles races émergèrent de ce chaos. Souvent réduites à de petites communautés, car la survie dans le monde des morts est un combat de chaque instant.

Lorsque ces créatures meurent, elles sont systématiquement envoyées dans le **monde de la douleur**, sans procès.

Aussi, la plupart n'aspirent qu'à une seule chose : retourner dans le monde des vivants. Elles tentent de profiter des portails que les apprentis magiciens oublient parfois de refermer.

On les appelle **les Réprouvés**.