Panthéon Chaotique

- Daekhirs
- Exarques

Daekhirs



1. Résumé

Les **Daekhirs** sont quatre déités corrompues issues d’un rituel de divinisation raté en **1960**. Avant leur ascension, ils étaient quatre Mortels hommes, puissants **Manieurs**, probablement issus de cercles savants ou ésotériques ayant cherché à reproduire l’exploit de **Midas** et **Magus**.
Leur passage vers le plan Immortel eut bien lieu, mais leur intégrité fut détruite par le processus. Ce qui aurait dû produire une divinisation stable donna naissance à quatre puissances du Chaos, associées au **Renversement**, à la **Destruction**, à la **Domination** et à l’**Éternité**.
L’événement provoqua l’assombrissement du soleil du premier système pendant environ douze heures, marquant le début de la période qui allait conduire à **Dra’Voïna**, la Grande Guerre. Les Daekhirs ne pouvaient pas agir librement sur le plan Mortel, mais leur puissance leur permit d’y exercer une influence limitée, brutale et destructrice.
Leurs principaux relais furent les **Exarques**, treize créations directes formées depuis des fragments de leur puissance. Par leur intermédiaire, les Daekhirs favorisèrent l’apparition des **Arakarnas**, l’essor de sectes de fin du monde, des dérives éthériques, des malédictions et des ravages naturels.
En **2720**, à la fin de Dra’Voïna, les Daekhirs furent bannis par **Kreth’Varn** et **Yd’Vael** dans **Varn’Dhaekyr**, l’Abîme Scellé. En 4170, leur influence est considérée comme totalement coupée. Ils demeurent condamnés à une prison éternelle.

2. Statut et existence

Les Daekhirs sont généralement classés parmi les **Immortels corrompus**, bien que cette désignation reste discutée dans les cercles théologiques. Leur divinisation fut réelle, mais déformée par l'échec du rituel. Ils ne sont donc pas de simples esprits, ni des Mortels augmentés, ni des créatures de guerre : ils appartiennent bien au plan Immortel, tout en étant séparés des autres divinités par leur corruption et leur bannissement.
Les traditions sérieuses s'accordent sur plusieurs points :

- **ils étaient quatre ;**
- **ils étaient des Mortels hommes ;**
- **ils étaient des Manieurs extrêmement puissants ;**
- **ils tentèrent d'imiter Midas et Magus ;**
- **ils utilisèrent les quatre artefacts liés au rituel de divinisation ;**
- **ils franchirent le seuil vers le plan Immortel ;**
- **leur ascension produisit quatre déités chaotiques ;**
- **leur identité mortelle reste officiellement dissimulée.**

La **Haute Académie de Solvoris** connaîtrait leurs identités civiles, mais ne les divulgue pas. La raison la plus souvent retenue est la protection des familles portant encore leurs noms. Révéler ces lignées reviendrait à condamner socialement des descendants qui ne portent aucune responsabilité dans le rituel de 1960.
Cette rétention nourrit cependant de nombreuses critiques. Pour certains historiens, elle protège des innocents. Pour d'autres, elle empêche les Mortels de regarder pleinement l'origine de la pire catastrophe de leur histoire.

3. Origine mortelle et rituel de 1960

Avant leur transformation, les futurs Daekhirs semblent avoir été des savants, des ésotériciens ou des Manieurs de très haut niveau. Les archives publiques ne permettent pas de reconstituer leur parcours individuel. Leur nom, leur race d'origine, leur lieu de naissance et leur appartenance politique restent inconnus.
Leur motivation est généralement comprise comme un mélange de plusieurs forces :

- **ambition de surpasser les Immortels ;**
- **peur de la mort ;**
- **fascination pour Midas et Magus ;**
- **volonté de pousser la recherche jusqu'à son extrême limite ;**
- **orgueil savant ;**
- **méfiance envers des divinités jugées trop lointaines ou imparfaitement bienveillantes.**

Les sources prudentes rappellent qu'ils n'étaient pas nécessairement mauvais avant le rituel. Cette nuance rend leur chute plus inquiétante. Les Daekhirs ne sont pas nés d'une volonté première de ravager le monde, mais d'un désir de puissance, de compréhension et de dépassement devenu incontrôlable.
Le rituel de **1960** aurait impliqué les quatre artefacts associés à la divinisation de Midas et Magus. Le lieu exact demeure inconnu. L'événement visible fut, lui, impossible à dissimuler : le soleil du premier système s'assombrit pendant environ douze heures, comme si le seuil solaire avait été traversé par une corruption trop vaste pour rester contenue.
La panique fut immédiate. Les premières interprétations parlèrent d'éclipse, de rupture céleste, de punition divine ou d'accident éthérique. Les synthèses modernes y voient le signe extérieur d'un passage raté vers le plan Immortel.

4. Les quatre Daekhirs

Les noms mortels des Daekhirs ne sont pas employés publiquement. Leurs véritables noms divins restent inconnus, occultés, imprononçables ou volontairement bannis.
Les traditions mortelles utilisent donc trois niveaux de désignation :

- **le domaine ;**
- **le titre courant ;**
- **le nom cultuel.**

Les noms cultuels ne sont pas considérés comme leurs noms véritables. Ils proviennent de textes sectaires, de transcriptions rituelles et de fragments de prières corrompues. Leur forme instable reflète probablement l'incapacité des langues mortelles à fixer correctement des puissances aussi déformées.

Domaine	Titres courants	Nom cultuel
Renversement	le Renverseur ; le Briseur de Couronnes	**Qhürz'Vaakhl**
Destruction	le Dévastateur ; le Ravageur	**Ghraskh'Nûll**
Domination	le Maître des Chaînes ; l'Assujettisseur	**Vrökh'Tzamar**
Éternité	l'Inaltérable ; le Fixateur	**Oth'Rhysskaar**

Ces quatre puissances sont rarement pensées séparément. Les sectes peuvent privilégier l'un des Daekhirs selon leur obsession, mais elles ne délient jamais complètement les quatre. Leur corruption forme un ensemble : chute de l'ordre, ruine de la matière, asservissement de la volonté et refus monstrueux de la fin.

5. Domaines et dogmes attribués

5.1 Le Renversement

Le Daekhir du Renversement est associé à la corruption des hiérarchies, à l'inversion des valeurs et à la chute des ordres établis.
Son influence ne se limite pas à faire tomber les rois, les chefs ou les institutions. Elle pousse aussi les peuples à trahir ce qu'ils protégeaient, les défenseurs à ouvrir les portes, les juges à condamner les innocents, les familles à se retourner les unes contre les autres, les croyants à profaner ce qu'ils adoraient.
Le Renversement ne détruit pas toujours immédiatement. Il commence souvent par faire aimer l'inversion : appeler justice la vengeance, liberté le pillage, vérité le délire, courage la cruauté.

5.2 La Destruction

Le Daekhir de la Destruction est associé à l'anéantissement matériel, au ravage, à l'effondrement des structures, des corps et des territoires.
Son domaine touche les villes éventrées, les champs rendus stériles, les routes effacées, les garnisons disloquées, les chairs ouvertes, les archives brûlées et les espèces de faune consommées jusqu'à disparition locale.
La Destruction daekhirienne ne possède aucune noblesse guerrière. Elle ne cherche pas la victoire par nécessité. Elle veut que les formes cessent, que les refuges tombent, que les survivants n'aient plus de sol où poser les pieds.

5.3 La Domination

Le Daekhir de la Domination est associé à l'asservissement des volontés, à la soumission, aux chaînes mentales, politiques et spirituelles.
Son influence se retrouve dans les sectes militarisées, les chefs de guerre possédés par l'obsession du contrôle, les communautés persuadées que survivre exige l'obéissance totale, et les Mortels qui finissent par préférer une tyrannie claire à une liberté terrifiante.
La Domination ne se contente pas d'ordonner. Elle brise l'idée même de résistance. Elle pousse les victimes à appeler protection ce qui les étrangle.

5.4 L'Éternité

Le Daekhir de l'Éternité est probablement le plus mal compris par les traditions populaires.
Son domaine ne correspond pas à une immortalité bienheureuse, ni à la préservation du beau. Il incarne la stagnation absolue, le refus de la fin, la conservation monstrueuse de ce qui devrait mourir, pourrir, se transformer ou disparaître.
Sous son influence, une douleur peut durer sans guérison, une guerre peut se prolonger sans objectif, une créature peut subsister après avoir perdu toute raison de vivre, une ville morte peut rester debout comme une plaie que le temps refuse de refermer.
L'Éternité daekhirienne est une malédiction de durée. Elle ne promet pas de vivre toujours ; elle condamne à ne pas finir.

6. Iconographie et symboles

La représentation des Daekhirs est strictement encadrée dans la plupart des traditions publiques. Les images précises sont rares, suspectes ou issues de milieux sectaires.
L'iconographie la plus répandue représente **quatre figures noires autour d'un soleil éteint**. Cette image renvoie à l'événement de 1960, lorsque le soleil du premier système fut assombri pendant plusieurs heures. Les quatre silhouettes y apparaissent généralement sans visage, parfois sous forme d'ombres dressées, de corps incomplets ou de masses debout devant une lumière morte.
Les cultes daekhiriens ont développé des motifs propres à chaque domaine :

- **couronnes brisées, marches inversées ou miroirs retournés pour le Renversement ;**
- **cendres, fractures, gueules ouvertes ou tours effondrées pour la Destruction ;**
- **chaînes, mains fermées, colliers rituels ou yeux sans paupières pour la Domination ;**
- **cercles fermés, cadavres immobiles, sabliers figés ou spirales sans sortie pour l'Éternité.**

Ces symboles sont interdits dans plusieurs contextes publics. Leur présence peut signaler un culte, une provocation, une étude historique ou une tentative de reconstruction rituelle. Les enquêteurs les interprètent donc toujours avec prudence.

7. Exarques, Arakarnas et relais du Chaos

Les Daekhirs ne pouvaient pas agir librement sur le plan Mortel. Leur passage vers le plan Immortel les plaçait derrière une frontière éthérée qui limitait leur intervention directe. Leur puissance était cependant telle qu'ils purent contourner cette limite en créant des relais.
Les plus importants furent les **Exarques**.
Les Exarques sont des créations directes des Daekhirs sur le plan Mortel. Ils sont généralement décrits comme des fragments de leur puissance, des émissaires et des vecteurs majeurs de leur volonté. Leur existence explique comment des divinités scellées dans leur condition immortelle purent dévaster le plan Mortel sans y marcher pleinement.
Les Exarques furent notamment liés :

- **aux premières manifestations de folie massive ;**
- **à la naissance de cultes daekhiriens structurés ;**
- **au commandement de forces chaotiques ;**
- **à l'émergence et à l'orientation des Arakarnas ;**
- **à la Marche des Exarques ;**
- **à la conquête progressive de territoires mortels.**

Les **Arakarnas**, quant à eux, furent des créatures anthropophages issues de la corruption de la faune par l'Éther chaotique. Leur émergence dépendait de l'influence daekhirienne relayée par les Exarques. Ils ne constituaient pas une création consciente au même titre que les Exarques, mais ils appartenaient clairement à la chaîne de corruption ouverte par les Daekhirs.

8. Sectes daekhiriennes

Les premières sectes explicitement liées aux Daekhirs apparaissent au cours de Dra'Voïna, notamment après les premières manifestations exarchiques. Elles ne naissent pas toutes sous une forme organisée. Certaines sont d'abord des groupes de survivants, des prophètes de village, des bandes affamées, des communautés traumatisées ou des cercles ésotériques persuadés que la fin du monde a déjà choisi ses maîtres.
Les Exarques semblent avoir transmis, d'une manière encore mal comprise, la connaissance des Daekhirs à plusieurs de ces groupes. Les Exarques étant décrits comme silencieux ou presque muets, cette transmission pose encore problème aux historiens : vision, contamination mentale, rêve forcé, révélation éthérique ou simple proximité avec leur aura.
Les sectes peuvent privilégier l'un des quatre Daekhirs :

- **le Renversement pour les groupes cherchant à abattre les ordres établis ;**
- **la Destruction pour les cultes d'anéantissement ;**
- **la Domination pour les armées sectaires et communautés soumises ;**
- **l'Éternité pour les groupes obsédés par la survie, la stagnation ou l'immortalité corrompue.**

Malgré cela, les quatre sont rarement séparés. Même lorsqu'un culte porte un symbole principal, il reconnaît généralement les autres Daekhirs comme parties d'un même effondrement sacré.
Après 2720, les sectes daekhiriennes sont considérées comme éradiquées dans leur forme active. Des reconstructions tardives, des imitations ou des cultes sensationnalistes ont pu apparaître, mais aucun ne semble avoir rétabli un lien réel avec les Daekhirs.

9. Bannissement dans Varn'Dhaekyr

En **2720**, les Daekhirs furent vaincus et bannis dans **Varn'Dhaekyr**, nom valren de l'**Abîme Scellé**.
Les traditions dominantes attribuent cet acte à **Kreth'Varn** et **Yd'Vael**, anciennes Midas et Magus devenues Immortelles. Leur intervention aurait eu lieu sur le plan Immortel, tandis que les Mortels achevaient sur le plan Mortel la destruction des forces chaotiques restantes et le scellement des Exarques.
Varn'Dhaekyr est décrit comme une dimension-prison créée pour contenir les Daekhirs hors d'atteinte du plan Mortel comme du plan Immortel ordinaire. Aucun Mortel ne peut y accéder, l'observer ou vérifier directement son état.
La garde de cette prison est confiée aux **Dragons élémentaires**, Immortels mineurs liés aux forces du Givre, de la Cendre, de la Marée, de la Roche, de la Foudre, du Souffle, de la Sève et de

l’Aurore.
Le bannissement des Daekhirs mit fin à leur influence. Les malédictions, catastrophes et ravages encore actifs s’effondrèrent ou cessèrent progressivement. Les Arakarnas disparurent faute de relais chaotiques. Les sectes perdirent leur fondement théologique direct.

10. Statut actuel

En 4170, les Daekhirs sont considérés comme **totalement coupés du plan Mortel**.
Ils ne peuvent plus agir, parler, corrompre, apparaître, bénir ou maudire. Leur influence ne subsiste pas comme puissance active. Ce qui demeure relève de l’histoire, des archives, de la mémoire traumatique, des études interdites et des peurs théologiques.
Leur prison est décrite comme éternelle. Cette éternité n’est pas célébrée comme une victoire joyeuse, mais comme une nécessité. Les Daekhirs sont trop dangereux pour être libérés, trop corrompus pour être réintégrés, trop puissants pour être simplement ignorés.
Les traditions savantes rappellent toutefois une prudence : l’absence d’influence ne signifie pas que les Daekhirs ont cessé d’exister. Ils sont encore là, dans une prison inaccessible, condamnés à une durée sans prise sur le monde.

11. Le songe de Limur Berganem

Le **songe de Limur Berganem**, daté de **3338**, constitue l’un des documents les plus troublants associés aux Daekhirs après leur bannissement.
Dans ce songe, Limur Berganem aurait vu les Daekhirs sous forme de spectres, parlant à d’autres divinités bienveillantes pour les supplier de prévenir les Mortels d’un danger futur : le **Clos Purificatoire**, groupe destiné à tenter une nouvelle expérience de divinisation en **3376**.
L’événement annoncé se réalisa. La tentative du Clos Purificatoire fut arrêtée par plusieurs Mortels connus, notamment **Limur Berganem**, **John Parzetare** et **Yåshga Ishna-Vnirt**.
La nature exacte du songe reste débattue. Il ne prouve pas que les Daekhirs puissent encore agir sur le plan Mortel. Il suggère plutôt une possibilité plus dérangeante : au fond de Varn’Dhaekyr, sous la corruption, la rage et l’échec, il pourrait subsister un reste d’humanité ou de remords.
Cette hypothèse ne change pas leur condamnation. Elle la rend plus cruelle. Les Daekhirs ne seraient pas seulement des monstres enfermés pour l’éternité, mais d’anciens Mortels conscients, incapables de réparer ce qu’ils sont devenus.

12. Points contestés et zones d’ombre

Identité mortelle des Daekhirs
La Haute Académie de Solvoris connaîtrait leurs identités, mais ne les divulgue pas. Cette rétention protège les familles portant les mêmes noms, mais nourrit des critiques persistantes.
Lieu du rituel de 1960
Aucune localisation publique ne fait consensus. Le lieu exact pourrait avoir été détruit, scellé ou volontairement effacé des archives.

Nature exacte de la corruption
Le passage vers le plan Immortel eut bien lieu, mais la cause précise de la corruption reste discutée : orgueil, mauvais accord avec l'Éther, défaut des artefacts, instabilité intérieure, intervention extérieure ou incapacité à supporter le seuil solaire.
Véritables noms divins
Les noms cultuels Qhürz'Vaakhl, Ghraskh'Nûll, Vrökh'Tzamar et Oth'Rhysskaar ne sont pas considérés comme des noms véritables. Ils sont des transcriptions sectaires ou rituelles.
Degré d'indépendance des Exarques
Les Exarques sont des créations directes des Daekhirs et des fragments de leur puissance, mais leur degré d'autonomie pendant Dra'Voïna reste étudié.
Nature du songe de Limur Berganem
Le songe de 3338 pose un problème théologique majeur. S'il est authentique, il suggère que les Daekhirs conservent une trace de conscience morale. S'il ne l'est pas, il reste inexplicable par son lien avec l'événement avéré de 3376.
Absence actuelle d'influence
Les sources contemporaines s'accordent sur l'absence totale d'influence daekhirienne active. Les débats portent moins sur leur pouvoir actuel que sur ce que signifie une existence éternelle privée de toute prise sur le monde.

Exarques



1. Résumé

Les **Exarques daekhiriens** furent treize entités créées par les **Daekhirs** afin d'agir sur le plan Mortel durant **Dra'Voïna**. Ils ne furent ni de simples serviteurs, ni des généraux mortels corrompus, ni des créatures ordinaires du Chaos. Les sources les plus fiables les décrivent comme des **fragments directs de la puissance daekhirienne**, façonnés pour porter sur le plan Mortel une volonté que les Dieux du Chaos ne pouvaient exercer librement depuis le plan Immortel.
Leur apparition marque l'un des basculements majeurs de la Grande Guerre. Avant eux, les Mortels affrontaient déjà la dégradation du vivant, les famines, le banditisme survivaliste, les Arakarnas et les premières sectes apocalyptiques. Avec les Exarques, le Chaos reçut des relais capables de commander, contaminer, conquérir et briser les résistances par une puissance à la fois mentale, physique et éthérique.
Les Exarques sont connus publiquement depuis la Grande Guerre, mais leurs véritables noms n'ont jamais été établis. Les désignations utilisées dans les archives sont des **noms d'identification militaires**, attribués par les Mortels selon les ravages observés, les campagnes subies ou les fonctions supposées de chacun.
Entre **2570** et **2666**, les treize Exarques furent traqués puis scellés dans des tombeaux secrets, à la fois physiques et éthériques. En 4170, ils demeurent totalement neutralisés. Leur influence est considérée comme nulle, leurs tombeaux restent inconnus, et les objets de culte qui leur étaient liés ont été détruits par l'**Inquisition Larmoyante**.

2. Statut et nature

Les Exarques daekhiriens sont classés parmi les plus dangereuses entités jamais apparues sur le plan Mortel.
Ils sont issus des quatre Daekhirs, sans être liés à un seul d'entre eux. Chaque Exarque contient une part mêlée du **Renversement**, de la **Destruction**, de la **Domination** et de l'**Éternité**. Cette origine composite explique leur comportement : ils peuvent provoquer la chute des ordres établis, ravager les territoires, asservir les volontés et prolonger des souffrances au-delà de toute logique naturelle.
Les Exarques obéissaient à une volonté commune. Ils pouvaient toutefois agir séparément, apparaître sur des fronts différents et mener des offensives indépendantes. Leur coordination ne reposait pas sur un langage ordinaire, mais sur une unité de nature : ils étaient les extensions d'un même effondrement.
Leur silence est l'un des traits les plus constants des témoignages. Les Exarques ne parlaient pas au sens mortel du terme. Les rares transmissions qui leur sont attribuées passaient par les rêves, les hallucinations, les symboles interdits ou la contamination de l'Éther.

3. Apparence et manifestations

Les apparences des Exarques varient selon les sources. Les témoignages les décrivent le plus souvent comme des silhouettes humanoïdes, hautes de **deux mètres à deux mètres soixante**, dépassant donc la stature moyenne des plus grandes races mortelles.
Leur forme n'était jamais parfaitement lisible. Une aura noire les entourait et effaçait partiellement les détails. Le visage était presque toujours remplacé par une zone d'ombre, un masque de ténèbres ou une absence de traits. Certains rapports évoquent des voiles, des couronnes brisées, des armures impossibles, des chaînes, des plaques d'obsidienne, des membres trop longs ou des vêtements qui ne semblaient pas suivre le mouvement du corps.
Les Exarques pouvaient rester immobiles durant de longues périodes, comme des statues noires plantées dans le monde. Ils pouvaient aussi se déplacer avec une violence extrême, brisant des lignes de défense entières avant que les soldats n'aient le temps d'identifier leur trajectoire.
Leur présence altérait la perception. Les survivants parlent de sons étouffés, de lumière morte, de souvenirs intrusifs, de douleurs anciennes revenues sans cause et de visions impossibles à distinguer du réel. Les cicatrices provoquées par leur proximité pouvaient être physiques, éthérées et psychosomatiques à la fois.

4. Puissance et dangerosité

Un Exarque pouvait massacrer seul une garnison. Une ville non protégée pouvait être détruite par sa seule progression, même sans armée complète autour de lui.
Leur danger reposait sur trois dimensions.

D’abord, la **puissance mentale**. Les Exarques pouvaient provoquer la panique, la folie, la résignation, la confusion tactique ou l’adoration forcée. Leur présence suffisait parfois à désorganiser une défense avant le premier assaut.
Ensuite, la **puissance physique**. Les rapports de guerre décrivent des Exarques capables de traverser des murs, d’écraser des combattants lourdement équipés, de tenir sous des tirs prolongés ou de disperser des unités entières par la force.
Enfin, la **puissance éthérique**. Les Exarques manipulaient l’Éther corrompu avec une intensité que les Manieurs ordinaires ne pouvaient contenir. Ils n’étaient pas invincibles, mais les vaincre exigeait des êtres d’exception, des stratégies complexes et des formes de maîtrise éthérique développées tardivement durant la Grande Guerre.
Pour les Mortels ordinaires, affronter un Exarque revenait rarement à combattre. Il s’agissait plutôt de retarder, fuir, détourner ou survivre.

5. Première Manifestation Folle

La première manifestation reconnue d’un Exarque est généralement située autour de **2098**. Les archives la désignent sous le nom de **Première Manifestation Folle**.
L’événement ne fut pas compris immédiatement. Les premières descriptions parlent de visions isolées, de soldats retrouvés muets, de civils marqués sans blessure visible, de témoins incapables de décrire ce qu’ils avaient vu autrement que par une “ombre debout” ou “un trou dans la forme d’un homme”.
La folie ne toucha pas d’abord les foules entières. Elle apparut par foyers : un témoin, une patrouille, une famille, une garnison réduite, puis des groupes plus vastes. Au fil du temps, les manifestations individuelles devinrent des dérives mentales massives.
Cette progression explique pourquoi les Exarques furent d’abord mal compris. Les Mortels les interprétèrent comme des hallucinations de guerre, des effets secondaires de l’Éther corrompu, des manifestations religieuses ou des créatures inconnues. Il fallut plusieurs décennies pour admettre qu’il s’agissait d’entités cohérentes, répétées, liées aux Daekhirs.

6. Rôle dans les cultes daekhiriens

Les Exarques jouèrent un rôle essentiel dans l’apparition des sectes daekhiriennes.
À partir de **2143**, des cultes structurés commencèrent à se former autour des Exarques et des Daekhirs. Les Exarques ne parlant pas, la transmission de cette connaissance reste difficile à expliquer. Les études retiennent plusieurs mécanismes :

- **rêves imposés ;**
- **hallucinations collectives ;**
- **visions symboliques ;**
- **contamination de l’Éther ;**
- **écriture automatique ;**
- **fascination provoquée par leur aura ;**

- **répétition de motifs interdits après exposition.**

Les cultes comprirent rapidement que les Exarques n'étaient pas les véritables maîtres du Chaos, mais les relais de puissances plus hautes. Ils les vénéraient comme des révélateurs, des généraux sacrés, des preuves vivantes que les Daekhirs pouvaient encore toucher le monde.
Cette relation donna naissance à des sectes capables d'agir militairement, de recruter par terreur ou fascination, de saboter des défenses mortelles et de préparer l'arrivée des nuées arakarniennes.

7. Commandement des Arakarnas

Les Exarques furent les principaux commandants des **Arakarnas**.
Les Arakarnas naissaient de créatures vivantes transformées par l'Éther corrompu du Chaos. Leur émergence était directement liée aux Daekhirs par l'intermédiaire des Exarques. Là où les Arakarnas livrés à eux-mêmes agissaient surtout par faim, les Exarques pouvaient leur donner une direction, une cible et une utilité militaire.
Un Exarque pouvait :

- **commander consciemment une nuée ;**
- **attirer ou concentrer des Arakarnas ;**
- **provoquer la mutation de la faune par sa présence ;**
- **orienter les déplacements des essaims ;**
- **coordonner des attaques contre des villages, routes ou garnisons ;**
- **utiliser les Arakarnas comme arme d'usure.**

Le commandement exarchique transforma les Arakarnas en menace stratégique. Une nuée affamée pouvait massacrer un village ; une nuée conduite par un Exarque pouvait briser une région entière.
La neutralisation d'un Exarque entraînait généralement l'effondrement des nuées proches. Les Arakarnas perdaient alors la cohérence qui les rendait militairement exploitables, avant de redevenir des créatures prédatrices ou de mourir avec la disparition progressive des relais du Chaos.

8. La Marche des Exarques

La **Marche des Exarques** commence en **2336**.
Elle ne correspond pas à l'arrivée simultanée des treize. Leur découverte fut progressive, sur environ vingt ans. Cette progression eut un effet dévastateur sur le moral des Mortels : chaque nouvel Exarque identifié donnait l'impression que la menace n'avait pas de fin, que chaque victoire révélait seulement un autre visage du désastre.
Durant cette période, les Exarques prirent de grandes villes chez plusieurs races. Ils participèrent à des conquêtes territoriales majeures, brisèrent des fronts entiers et donnèrent au Chaos une capacité offensive durable.

Les archives retiennent notamment la conquête complète de **Thyralis** et **Zylnaar**. Ces pertes ne tiennent pas seulement à la puissance des Exarques, mais aussi à la diversité des conditions locales : résistance inégale, pressions sectaires, Arakarnas, famine, panique, épuisement militaire et désorganisation politique.
La Marche des Exarques marque le moment où Dra'Voïna cesse d'être seulement une accumulation de crises. Elle devient une guerre ouverte contre des entités capables de conduire la destruction du monde mortel.

9. Les treize noms d'identification

Les véritables noms des Exarques sont inconnus. Les désignations utilisées dans les archives sont des noms d'identification attribués par les Mortels, principalement à partir des campagnes militaires, des effets observés et des ravages associés.

Classification	Nom d'identification	Surnom descriptif	Fonction de fléau
Exarque I	**Le Général des Nuées**	le Conducteur d'Arakarnas	Commandement massif des Arakarnas
Exarque II	**Le Muet des Villes Mortes**	le Silence Noir	Extinction de cités, panique muette
Exarque III	**Le Porte-Chaînes**	l'Assujettisseur Noir	Soumission mentale, armées sectaires
Exarque IV	**Le Sans-Visage**	le Marcheur des Hallucinations	Folie collective, visions, contamination onirique
Exarque V	**La Couronne Brisée**	le Renverseur de Bastions	Chute des commandements, trahisons internes
Exarque VI	**Le Dévoreur de Routes**	le Fléau des Convois	Rupture des ravitaillements, isolement des zones défendues
Exarque VII	**La Main d'Obsidienne**	le Briseur de Garnisons	Violence directe, massacres militaires
Exarque VIII	**Le Veilleur des Fosses**	l'Enterreur d'Armées	Champs de bataille invivables, fosses communes
Exarque IX	**Le Miroir Noir**	le Corrupteur des Songes	Rêves forcés, fausses prophéties, transmission sectaire
Exarque X	**La Gueule de Cendre**	le Ravageur des Terres Vives	Destruction de la faune, des récoltes et des écosystèmes
Exarque XI	**L'Anneau Immobile**	le Fixateur des Supplices	Douleurs prolongées, sièges interminables, lieux figés
Exarque XII	**Le Héraut des Quatre**	la Voix Sans Langue	Transmission de la volonté commune des Daekhirs
Exarque XIII	**Le Dernier Sceau**	l'Inscellable	Exarque le plus difficile à neutraliser

Ces noms ne décrivent pas des domaines divins stricts. Ils traduisent plutôt la manière dont les Mortels ont tenté de classer treize catastrophes personnifiées.

10. Recul et reconquête mortelle

L'apparition de l'**Étoile des Sept** en **2487** renversa progressivement le cours de la guerre.
Les champions réunis par les peuples mortels parvinrent à tenir des fronts que les armées ordinaires ne pouvaient plus défendre. Leur puissance, leur coordination et leur capacité à affronter des entités majeures permirent de reprendre l'initiative.
La reconquête du territoire mortel fut achevée en **2541**. Cette victoire ne signifiait pas encore la fin des Exarques. Elle marquait surtout la fin de leur progression ouverte et de leur domination territoriale.
Les Exarques demeuraient actifs, dangereux, presque impossibles à détruire. Les Mortels durent donc développer une autre réponse : la traque, l'isolement et le scellement.

11. Traque et scellement

Entre **2570** et **2666**, les Mortels menèrent la **Traque des Treize**.
Cette campagne ne visait pas à tuer les Exarques. Leur nature les rendait virtuellement immortels. Les détruire de manière définitive semblait impossible par les moyens disponibles, même pour les plus grands champions.
La solution retenue fut le scellement.
Chaque Exarque fut enfermé dans un tombeau spécifique, conçu à la fois comme structure physique et comme prison éthérique. Ces tombeaux n'appartiennent pas entièrement au plan Mortel. Ils sont liés à des dimensions rattachées, à des verrous d'Éther et à des dispositifs dont la description publique reste interdite ou détruite.
Les lieux exacts sont inconnus. Cette ignorance est volontaire. Révéler un tombeau reviendrait à créer une tentation, une cible ou une faille.
La capture de chaque Exarque exigea des forces exceptionnelles. L'Étoile des Sept joua un rôle majeur, mais d'autres Mortels d'exception furent également liés à la garde finale. Beaucoup ne sortirent jamais vraiment de cette guerre.

12. Tombeaux et gardiens éternels

Les treize tombeaux sont gardés par une condamnation éthérique.
L'**Étoile des Sept**, ainsi que d'autres Mortels d'exception associés à la Traque, fut liée aux tombeaux dans un repos éternel. Ces gardiens ne montent pas une veille ordinaire. Ils dorment, maintiennent, contiennent et répondent par leur existence même à la possibilité d'un réveil.
Le terme "condamnation" est souvent employé, car cette garde ne ressemble pas à une récompense. Les champions qui sauvèrent les Mortels furent attachés à un devoir sans fin, loin des chants de victoire et des honneurs publics.

Les traditions héroïques parlent de sacrifice. Les textes plus froids parlent d'un coût nécessaire. Les lectures plus sombres y voient l'une des dernières cruautés de Dra'Voïna : pour empêcher le retour des Exarques, il fallut enterrer vivants les plus grands défenseurs du monde.

13. Statut actuel

En **4170**, les Exarques sont toujours scellés.
Leur influence est totalement neutralisée. Ils ne parlent pas, ne rêvent pas dans l'esprit des Mortels, ne commandent plus aucune créature, ne transmettent plus de symboles, ne contaminent plus l'Éther et ne peuvent plus agir sur le plan Mortel.
Leur existence reste connue de tous depuis la Grande Guerre. Ils appartiennent aux programmes historiques, aux archives militaires, aux avertissements théologiques et aux études sur Dra'Voïna. Les tombeaux demeurent secrets. Leur emplacement n'est pas enseigné, même dans la plupart des cercles savants. L'Inquisition Larmoyante a détruit les objets de culte qui leur étaient liés, afin d'empêcher les reconstructions sectaires, les fétiches de guerre ou les tentatives de localisation.
Les Exarques ne sont donc plus une menace active. Ils restent une menace contenue, dont l'existence oblige encore les Mortels à respecter certaines interdictions.

14. Points contestés et zones d'ombre

Origine précise des Exarques
Les sources s'accordent sur leur création directe par les Daekhirs, mais la méthode exacte demeure inconnue. Fragmentation de puissance, condensation d'Éther corrompu, façonnage d'émissaires ou combinaison de ces phénomènes restent discutés.
Première Manifestation Folle
L'événement de 2098 est généralement retenu comme première manifestation identifiable. Des phénomènes antérieurs pourraient toutefois correspondre à des signes incompris.
Nombre de treize
Les archives de guerre confirment treize Exarques reconnus. La signification de ce nombre reste débattue : nécessité rituelle, limite de puissance, choix stratégique ou conséquence imprévue de la corruption daekhirienne.
Degré d'autonomie
Les Exarques pouvaient agir séparément, mais portaient une volonté commune. Leur marge de décision réelle demeure impossible à mesurer.
Transmission aux sectes
Les mécanismes exacts ayant permis aux cultes daekhiriens de comprendre leur rôle restent incertains. Les rêves, hallucinations, symboles et contaminations éthérées sont les explications les plus fréquentes.
Emplacement des tombeaux
Les tombeaux sont volontairement absents des archives publiques. Toute tentative de localisation est généralement considérée comme une menace majeure.
Nature du repos éternel
Le statut exact des gardiens liés aux tombeaux reste difficile à qualifier. Sommeil, veille, stase, sacrifice, semi-mort ou existence suspendue : les traditions emploient des mots différents pour une

condition que peu peuvent comprendre.

Neutralisation actuelle

Les sources contemporaines affirment l’absence totale d’influence exarchique. Les débats portent moins sur cette neutralisation que sur les conditions nécessaires à son maintien.