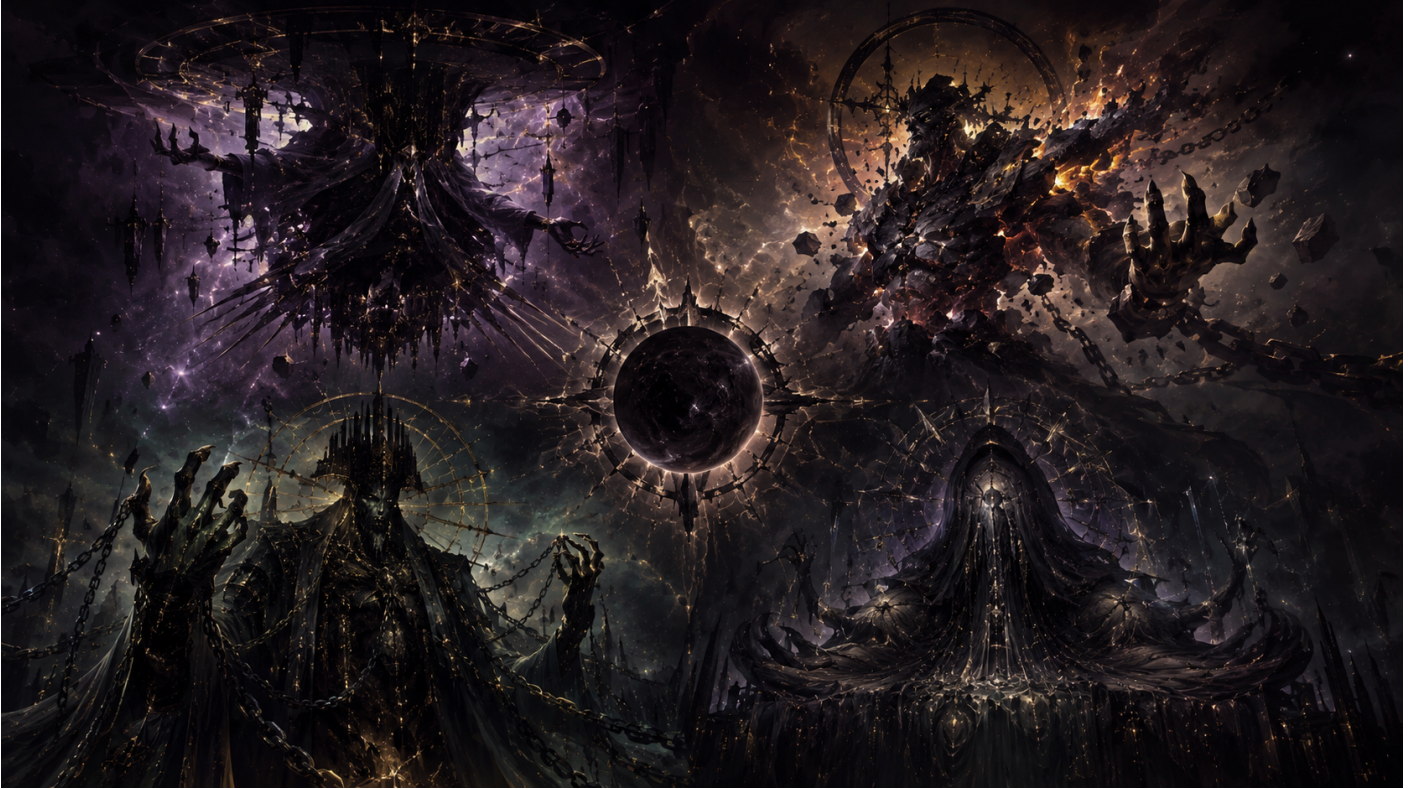


Daekhirs



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'Nùll
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 étouffe.

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 **totalemen 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 Purificateur**, groupe destiné à tenter une nouvelle expérience de divinisation en **3376**.

L'événement annoncé se réalisa. La tentative du Clos Purificateur fut arrêtée par plusieurs Mortels connus, notamment **Limur Berganem**, **John Parzetare** et **Yâshga 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.

Révision #3

Créé 24 mai 2026 00:54:42 par Pipou

Mis à jour 24 mai 2026 01:50:02 par Pipou