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

Classification	Nomd’identification	Surnom descriptif	Fonction de fléau
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.

Révision #3
Créé 24 mai 2026 01:37:37 par Pipou
Mis à jour 24 mai 2026 01:50:13 par Pipou