

# Khalvyrak



## 1. Résumé

Khalvyrak, surnommé **le Maître des Souhaits**, est une déité sectaire particulièrement puissante associée au souhait, au pacte, au jeu et à l'espoir. Son nom reste peu connu des populations mortelles, ses apparitions demeurent intimes et aucun culte organisé ne lui est consacré. Cette discrétion contraste avec l'étendue supposée de son influence : Khalvyrak peut être nourri par toute pensée espérante devenue assez intense pour se transformer en obsession, en regret permanent ou en désespoir.

Son existence serait liée à une formulation commune à toutes les civilisations : le désir que le monde soit différent de ce qu'il est. Lorsqu'un Mortel contemple une perte, une impossibilité ou une limite et espère qu'une puissance extérieure puisse les abolir, cette attente peut renforcer Khalvyrak sans que son nom soit prononcé. Le Maître des Souhaits répond rarement aux désirs passagers. Il s'intéresse aux pensées qui reviennent, envahissent le quotidien et finissent par convaincre leur porteur qu'aucune existence acceptable ne demeure sans leur accomplissement. Khalvyrak possède la capacité d'accorder presque tous les souhaits formulés par un Mortel. Il respecte littéralement la demande reçue, puis lui associe un prix adapté à la psychologie du demandeur. Ce prix vise la peur, la culpabilité, le refus ou la faiblesse qui ont conduit au pacte. La faveur demeure réelle, les conditions sont respectées et une issue reste toujours possible. Cette sortie exige toutefois que le bénéficiaire accepte précisément la réalité qu'il cherchait à fuir.

lorsqu'il prononça son souhait.

La formule centrale attribuée à Khalvyrak résume cette logique :

**Chaque pacte possède un prix cruel ; la récompense appartient à celui qui le paie.**

Le Maître des Souhairs prend plaisir à observer les Mortels lutter contre les conséquences de leurs propres choix. La résignation, les rechutes et la souffrance psychologique prolongent le jeu et augmentent la valeur du pacte. Une satisfaction plus rare lui est attribuée lorsqu'un demandeur comprend enfin les règles, accepte le prix et trouve une manière de quitter le cercle sans renier ce qu'il a perdu. Khalvyrak reconnaît alors sa défaite et peut accorder au vainqueur une récompense dépassant la faveur initialement formulée.

## 2. Sources et prudence de lecture

Les informations consacrées à Khalvyrak proviennent principalement de témoignages individuels, d'archives inquisitoriales, de récits légendaires et de dossiers relatifs à des transformations ou phénomènes impossibles à expliquer par les seules connaissances éthérées. Aucun temple, texte religieux ou groupe de fidèles ne conserve une doctrine unifiée en son nom.

Les contacts attribués au Maître des Souhairs se déroulent toujours sans témoin direct. Khalvyrak se manifeste dans un reflet, un rêve, une voix ou une vision intime que le demandeur demeure seul à percevoir. Les paroles du pacte sont ensuite rapportées par une personne déjà affectée par ses conséquences, parfois plusieurs années après leur formulation. La culpabilité, la honte, la peur et le désir de justifier ses propres décisions peuvent altérer ces récits.

Il convient de distinguer plusieurs niveaux de lecture :

- **l'existence théologique de Khalvyrak ;**
- **les souhaits obsessionnels susceptibles de le nourrir ;**
- **les apparitions et paroles rapportées par les demandeurs ;**
- **les transformations ou événements attribués aux pactes ;**
- **les reconstructions produites par les savants et l'Inquisition Larmoyante ;**
- **les récits populaires qui utilisent son nom pour expliquer toute faveur suivie d'un malheur.**

Toute réussite inattendue ne relève pas de Khalvyrak. Les Mortels peuvent accomplir l'impossible par leur propre puissance, par la maîtrise de l'Éther, par l'intervention d'une autre déité ou par une succession de circonstances exceptionnelles. La présence du Maître des Souhairs devient plus vraisemblable lorsqu'un accord verbal précède la faveur, que le résultat correspond littéralement à la demande et que ses conséquences semblent organisées autour de la psychologie du bénéficiaire.

La fréquence réelle de ses pactes demeure impossible à mesurer. Plusieurs demandeurs peuvent mourir sans avoir révélé leur expérience, tandis que d'autres conservent la faveur obtenue en attribuant son prix à une fatalité indépendante. L'absence de communauté entre les personnes liées à Khalvyrak empêche toute comparaison systématique.

### 3. Nature et origine supposée

L'origine de Khalvyrak ne peut être rattachée à aucun événement, peuple ou culte fondateur connu. Les hypothèses théologiques les plus répandues décrivent une émergence progressive, nourrie par la répétition des souhaits mortels et par l'espoir qu'une force extérieure puisse accomplir ce que le monde refuse.

Depuis les premières civilisations, les Mortels imaginent des existences différentes. Ils souhaitent le retour d'un être disparu, la guérison d'une maladie, l'annulation d'une faute, la victoire sur un adversaire, l'obtention d'un amour, la modification d'un corps ou le renversement d'une situation tenue pour irréversible. La plupart de ces pensées demeurent brèves et ne produisent aucune influence identifiable. Certaines prennent une place assez importante pour réorganiser entièrement la vie de leur porteur.

Khalvyrak serait né de ce seuil. Il apparaît lorsque l'espoir cesse d'être une possibilité parmi d'autres et devient une nécessité intérieure. La nature morale du souhait possède peu d'importance. Le désir peut être généreux, égoïste, amoureux, cruel, protecteur ou ambitieux. L'intensité, la persistance et la conviction du demandeur forment les conditions essentielles de son intérêt.

Cette origine expliquerait sa puissance. Khalvyrak ne dépend d'aucune liturgie et ne doit pas attendre qu'un groupe mortel adopte son nom. Chaque être convaincu qu'une intervention extérieure doit rendre l'impossible accessible peut devenir, pendant une période limitée, une forme de croyant isolé. Les souhaits se multiplient dans toutes les races, toutes les cultures et toutes les périodes historiques, ce qui offre au Maître des Souhaits une alimentation diffuse, constante et presque impossible à supprimer.

Certains théologiens considèrent que Khalvyrak existait déjà avant que les premiers demandeurs puissent le nommer. D'autres supposent que les souhaits ont d'abord créé une puissance sans identité stable, dont les pactes successifs ont progressivement façonné le caractère, l'apparence et le goût du jeu.

### 4. Domaines : souhait, pacte, jeu et espoir

Khalvyrak est généralement associé à quatre domaines étroitement liés : le souhait, le pacte, le jeu et l'espoir.

Le souhait constitue le point de départ de son influence. Il désigne l'image d'une réalité préférée à celle que le demandeur doit actuellement supporter. Khalvyrak s'intéresse particulièrement aux souhaits qui répondent à une impossibilité réelle ou perçue. La difficulté objective compte moins que la place occupée par le désir dans l'esprit du Mortel.

Le pacte transforme cette attente en engagement. La parole du demandeur lui permet d'obtenir ce qu'il réclame et donne à Khalvyrak l'autorité nécessaire pour imposer un prix. Le contrat ne nécessite aucun document, aucun témoin et aucun rite. La compréhension complète des conséquences demeure inutile à sa formation, tant que l'accord verbal est prononcé et que la faveur demandée reste identifiable.

Le jeu commence lorsque le souhait est accordé. Le bénéficiaire reçoit exactement ce qu'il désirait, puis doit vivre au sein d'une situation construite autour de ses propres faiblesses. Khalvyrak observe la manière dont il utilise la faveur, justifie les conséquences, refuse l'issue ou finit par

reconnaître ce que le pacte exige réellement de lui.

L'espoir nourrit l'ensemble du processus. Il conduit le demandeur jusqu'à Khalvyrak, entretient sa dépendance à la faveur et peut devenir l'instrument de sa libération. Même dans les pactes les plus cruels, une possibilité demeure. Le Maître des Souhaits protège cette possibilité parce qu'une partie entièrement fermée perdrait l'intérêt qu'il recherche.

## 5. La logique du Maître des Souhaits

Khalvyrak traite chaque pacte comme une partie dont le demandeur ignore d'abord les règles profondes. Il ne cherche pas seulement à accomplir un désir, à percevoir un prix ou à provoquer une souffrance. Son intérêt porte sur la manière dont un Mortel se comporte après avoir obtenu ce qu'il croyait indispensable.

Le prix est conçu à partir de la psychologie du bénéficiaire. Khalvyrak observe la peur, la culpabilité, la honte, le déni ou l'attachement qui ont donné au souhait sa force. Il accorde ensuite une faveur dont la conservation oblige le demandeur à prolonger cette même faiblesse.

Une personne incapable d'accepter le vieillissement peut recevoir une jeunesse entretenue par des actes qui renforcent sa peur de vieillir. Un être refusant un deuil peut obtenir la continuation artificielle d'une relation qui l'empêche de reconnaître la mort. Un Mortel obsédé par la victoire peut devenir invincible tant qu'il trouve de nouveaux adversaires, jusqu'à ce que toute paix lui paraisse semblable à une défaite.

Khalvyrak apprécie l'élégance de cette construction. La souffrance conserve une valeur lorsqu'elle oblige le demandeur à comprendre les raisons de son propre enfermement. Une destruction immédiate, une punition arbitraire ou un prix sans rapport avec le souhait lui offriraient peu d'intérêt.

La réussite d'un Mortel ne provoque pas sa colère. Les traditions les plus fiables lui attribuent au contraire une forme de respect pour ceux qui découvrent l'issue et acceptent de perdre la faveur plutôt que de poursuivre le cercle. Une telle victoire reste exceptionnelle, car la porte de sortie se trouve généralement derrière la réalité que le demandeur avait jugée insupportable avant même l'apparition de Khalvyrak.

## 6. Formation et règles des pactes

Un pacte avec Khalvyrak commence par un souhait suffisamment intense pour attirer son attention. Aucun appel connu ne permet de garantir son apparition. Les rituels prétendant le convoquer produisent rarement un résultat vérifiable, car le Maître des Souhaits choisit lui-même les demandeurs dont la situation lui paraît digne d'une partie.

Lorsque le contact se produit, Khalvyrak laisse le Mortel formuler son désir. Il peut poser des questions, proposer une reformulation ou décrire la faveur avec une précision destinée à rassurer son interlocuteur. Il ne ment jamais directement. Ses paroles reposent sur l'ambiguïté, l'omission et le choix de termes possédant plusieurs interprétations.

La faveur accordée correspond littéralement au souhait prononcé. Khalvyrak ne remplace pas une demande par une autre et ne retire pas arbitrairement ce qu'il a promis. Une formulation imprécise lui laisse davantage de liberté, mais le résultat conserve toujours un lien identifiable avec les mots

du demandeur.

Le prix est annoncé sous une forme poétique ou volontairement incomplète. Il peut être présenté comme un échange, une condition, une habitude à maintenir ou une conséquence naturelle de la faveur. Le demandeur comprend généralement qu'un risque existe, sans pouvoir mesurer la manière dont il affectera son existence.

Le pacte est scellé par la parole. Aucune signature, offrande ou blessure rituelle n'est nécessaire. Une fois l'accord prononcé, il ne peut plus être défait. Khalvyrak respecte les clauses et attend du Mortel qu'il fasse de même.

Cette impossibilité de rompre le pacte ne condamne pas le bénéficiaire à poursuivre indéfiniment la conduite attendue. Il peut renoncer à la faveur, laisser certaines conséquences se produire ou modifier son rapport à ce qu'il a obtenu. Le contrat demeure, tandis que son emprise psychologique peut disparaître.

## **7. Le prix cruel et la porte de sortie**

Le prix choisi par Khalvyrak ne répond pas à une proportion mathématique. Un souhait modeste peut produire une épreuve considérable lorsqu'il révèle une obsession profonde. Une faveur capable de transformer un monde peut parfois reposer sur une condition simple, si cette condition suffit à atteindre la faille exacte du demandeur.

Le Maître des Souhaits cherche à provoquer le regret sans rendre le pacte immédiatement intolérable. Le bénéficiaire doit souffrir assez pour percevoir le prix, puis conserver suffisamment de raisons pour continuer à le payer. Cette mesure entretient la partie et transforme chaque nouvelle décision en renouvellement volontaire du choix initial.

La sortie existe toujours. Elle consiste généralement à accepter la perte, la limite ou la vérité que le souhait devait effacer. Le Mortel doit cesser d'utiliser la faveur comme protection contre cette réalité. Une telle acceptation peut entraîner le vieillissement, le deuil, la défaite, la solitude, la honte ou la restitution de ce qui fut obtenu.

Khalvyrak ne révèle jamais clairement cette issue. Une explication directe réduirait l'épreuve à une instruction et priverait le jeu de sa valeur. Le demandeur doit comprendre seul que la faveur entretient la souffrance qu'elle semblait résoudre.

Lorsqu'un Mortel franchit cette porte, Khalvyrak peut laisser les conséquences les plus graves s'effacer. Ce geste ne constitue pas une clause universellement garantie. Il ressemble davantage à la récompense accordée par un joueur reconnaissant la victoire de son adversaire. Certains récits lui attribuent alors une générosité surprenante, parfois supérieure à tout ce que le pacte promettait initialement.

La formule centrale associée au Maître des Souhaits conserve ainsi deux lectures. Le prix appartient d'abord au pacte et doit être subi par celui qui veut garder sa faveur. La véritable récompense revient cependant à celui qui accepte enfin de le payer jusqu'au bout, sans chercher une nouvelle manière de fuir ce qu'il signifie.

## **8. Capacités et limites supposées**

Khalvyrak est considéré comme l'une des déités sectaires les plus puissantes connues. La quantité de Mortels susceptibles de nourrir son existence, la diversité de ses pactes et l'étendue des souhaits qu'il peut accomplir rendent toute mesure précise impossible.

Aucune limite stable n'a été observée dans le plan Mortel. Khalvyrak peut modifier un corps, prolonger une existence, créer une ressource, transformer une relation, imposer une capacité ou altérer la manière dont un individu a vécu son propre passé. Les effets peuvent être directs ou reposer sur une succession de circonstances organisées autour du résultat demandé.

Les modifications du passé semblent généralement limitées à l'existence du demandeur. Khalvyrak peut lui attribuer des souvenirs, une histoire personnelle ou des conséquences différentes, tout en réduisant les altérations imposées aux autres Mortels. Le monde conserve alors l'essentiel de sa continuité, tandis que la personne concernée possède un passé distinct ou contradictoire.

Les autres Immortels constituent sa principale limite. La puissance d'une déité lui permet de résister à la volonté d'une autre, surtout lorsque son domaine, ses fidèles ou les âmes qui lui sont liées sont directement concernés. Khalvyrak doit alors négocier, contourner l'obstacle ou proposer un échange.

Cette contrainte explique pourquoi certains souhaits liés aux morts peuvent produire des résultats indirects. Khalvyrak peut imiter une présence, créer des lettres, conserver des souvenirs ou permettre une communication particulière. Le déplacement définitif d'une âme déjà accueillie par une autre déité exige cependant l'accord de l'Immortel concerné.

## **9. Manifestations et communication**

Comme les autres Immortels, Khalvyrak ne peut pas entrer physiquement dans le plan Mortel. Il projette une illusion capable de communiquer avec le demandeur et d'adapter sa présence au support disponible.

Les reflets constituent l'une de ses voies les plus connues. Un miroir peut montrer son visage à la place de celui du Mortel, prolonger une pièce au-delà de ses dimensions ou révéler une silhouette située derrière l'observateur. Khalvyrak peut également apparaître dans un rêve, parler par une voix sans origine visible ou se tenir au sein d'une vision que personne d'autre ne perçoit.

Chaque contact demeure intime. Les personnes présentes à proximité continuent souvent leurs activités sans remarquer l'apparition. Un témoin observant le demandeur peut seulement le voir répondre à un reflet ordinaire, dormir, fixer le vide ou parler seul.

Aucun signe universel n'annonce sa venue. Le Maître des Souhaits semble préférer les moments où le désir atteint son point le plus intense : une nuit de deuil, un échec définitif, une humiliation, une peur devenue impossible à supporter ou l'instant où le Mortel formule intérieurement qu'il accepterait n'importe quel prix.

Khalvyrak se présente toujours sous son nom. La plupart des demandeurs l'ignorent avant leur rencontre, puis apprennent l'identité de celui avec qui ils s'engagent. Cette révélation ne leur offre généralement aucune protection, car les informations permettant de reconnaître ses méthodes demeurent rares et dispersées.

## **10. Représentations et symboles**

L'apparence attribuée à Khalvyrak est remarquablement stable malgré l'absence de culte organisé. Les témoignages le décrivent comme une figure masculine haute et maigre, vêtue de draperies sombres et de parures évoquant à la fois le souverain, le joueur et le négociateur.

Son visage possède un nez extrêmement allongé, comparable à une pointe, un bec ou certains masques anciens. Sa bouche forme un sourire immense dont l'expression annonce immédiatement la cruauté du marché proposé. Khalvyrak ne cherche pas à inspirer une confiance paisible. Son apparence avertit le demandeur, tout en lui laissant croire que son propre souhait justifie le risque. Ses membres sont fins, ses doigts très longs et ses gestes soigneusement théâtraux. Il peut apparaître assis comme un souverain observant une partie, penché vers le demandeur comme un confident, ou debout devant une architecture impossible. Les cornes, excroissances et ornements entourant son crâne varient légèrement selon les représentations, sans modifier les traits essentiels de son visage.

Les visions artistiques le placent fréquemment parmi des escaliers suspendus, des portes sans mur, des chemins contradictoires, des échiquiers, des couronnes brisées et des constructions qui défient la logique. Ces décors expriment l'idée que l'impossible constitue pour lui un défi susceptible d'être remporté. Ils ne décrivent pas nécessairement la géographie réelle de son domaine immortel.

Les symboles les plus fréquemment associés à Khalvyrak sont :

- **le contrat ;**
- **la pièce d'échecs ;**
- **le sourire tracé sur un masque ;**
- **la clé possédant une forme impossible.**

Le contrat représente l'engagement verbal et la fidélité absolue aux termes prononcés. La pièce d'échecs rappelle que le demandeur entre dans une partie dont il ignore la stratégie. Le sourire sur le masque exprime l'avertissement visible que le désespoir choisit d'ignorer. La clé symbolise l'issue présente dans chaque pacte, reconnaissable seulement par celui qui comprend enfin la serrure.

## 11. Une déité sans culte

Aucune religion, aucun temple et aucune hiérarchie consacrée à Khalvyrak ne sont attestés. Il ne possède ni prêtre, ni liturgie, ni communauté chargée de transmettre ses paroles. Les personnes liées à lui peuvent vivre sur des mondes différents, appartenir à des races sans relation et ignorer entièrement l'existence des autres demandeurs.

Cette absence de culte ne réduit pas sa puissance. Khalvyrak dépend de la volonté mortelle davantage que d'une vénération consciente. Chaque souhait devenu obsession, chaque espoir transformé en nécessité et chaque pensée appelant une force extérieure peuvent renforcer son existence.

Les demandeurs ne se considèrent généralement pas comme des fidèles. Ils ne prient pas Khalvyrak avant sa venue et ne cherchent pas à diffuser son nom après le pacte. Beaucoup dissimulent leur expérience par honte, par peur ou pour protéger la faveur obtenue.

Quelques individus tentèrent probablement de rechercher volontairement le Maître des Souhaits après avoir découvert son existence. Aucun procédé fiable ne permet de provoquer son apparition. La répétition de son nom, les jeux rituels, les contrats préparés ou les sacrifices symboliques n'attirent son attention que si un souhait réel possède déjà l'intensité nécessaire. Khalvyrak dispose ainsi d'une multitude de croyants temporaires sans religion commune. Leur foi porte sur la possibilité d'un secours impossible avant de porter sur la déité elle-même.

## 12. Pactes célèbres

L'un des pactes les plus connus concerne **Zhaelyra Khor'Rhûn**, pure hybride zhev'kar-mornak associée à la légende de **La Belle du Château sans Noces**. Détruite psychologiquement par un époux cruel, vieillissante et abandonnée dans une région hostile d'Alkhos, elle demanda à retrouver la beauté et la force de sa jeunesse.

Khalvyrak lui accorda une jeunesse artificielle et une forme prédatrice. Pour conserver son apparence, Zhaelyra devait dévorer la chair et la vie d'un prétendant éprouvant pour elle un amour sincère. La durée obtenue dépendait de la profondeur de ce sentiment.

La sortie reposait sur l'acceptation. Zhaelyra devait croire qu'un prétendant pouvait réellement l'aimer, renoncer à le consommer et accepter l'apparence qu'elle craignait de retrouver. Selon les interprétations les plus cohérentes avec la logique de Khalvyrak, une telle décision aurait constitué sa victoire. Le Maître des Souhaits lui aurait alors laissé sa beauté et suffisamment d'existence pour partager la vie qu'elle avait enfin choisie.

Zhaelyra ne franchit jamais cette issue. Le miroir associé au pacte lui montrait une apparence vieillissante, de plus en plus cadavérique, qui entretenait sa peur et lui permettait de justifier chaque nouvelle victime.

Un second récit, connu sous le titre **Les Lettres de Celle qui n'était plus**, présente un résultat différent. Un Mortel perdit sa promesse alors qu'ils vivaient éloignés l'un de l'autre. Durant sa maladie, elle lui avait envoyé des lettres tendres et rassurantes. Après sa mort, il souhaita continuer à les recevoir afin de conserver l'impression qu'elle l'aimait encore quelque part. Khalvyrak exauça ce désir. De nouvelles lettres arrivèrent régulièrement, écrites comme si la promesse poursuivait leur correspondance. Chaque message rappelait cependant que la mort les séparait et que leurs retrouvailles restaient impossibles. Le réconfort prolongeait ainsi le deuil qu'il prétendait apaiser.

Le Mortel finit par comprendre que les lettres entretenaient son refus. Il cessa de les ouvrir, accepta la mort de sa promesse et conserva de leur union un souvenir capable d'exister sans réponse nouvelle.

Khalvyrak reconnut sa défaite. Il conduisit ultérieurement le Mortel vers une mort accidentelle, puis négocia avec l'Immortel ayant accueilli l'âme de la promesse. Les deux âmes, qui auraient dû rejoindre des domaines distincts, furent réunies et purent prolonger leur amour après la mort. Cette conclusion constitue l'un des rares exemples où le Maître des Souhaits accorde ouvertement la récompense à celui qui a payé le prix du pacte.

## 13. Statut contemporain et rapport à l'Inquisition

Khalvyrak est considéré comme actif et extrêmement puissant. La fréquence des souhaits mortels, l'absence de dépendance envers un culte organisé et l'étendue de ses capacités rendent son affaiblissement peu probable.

Son nom circule principalement dans des archives fermées, des récits de pactes et quelques légendes. La plupart des Mortels ignorent son existence jusqu'à son apparition. Certains connaissent l'expression du « pacte avec le diable » sans l'associer à une déité précise, utilisant cette formule pour décrire tout accord dont la faveur dissimule un prix cruel.

L'Inquisition Larmoyante possède plusieurs dossiers consacrés à Khalvyrak, mais ses méthodes ordinaires rencontrent ici une difficulté particulière. Aucun temple ne peut être fermé, aucun prêtre ne peut être interrogé et aucune cellule ne relie les demandeurs. Les pactes apparaissent au sein de vies privées, parfois sans symbole visible ni victime immédiatement identifiable.

Les personnes liées à Khalvyrak peuvent être surveillées lorsque leur pacte provoque des crimes, des transformations dangereuses ou l'apparition d'artefacts suspects. La simple existence d'un souhait exaucé reste difficile à démontrer. Certains bénéficiaires ignorent eux-mêmes la nature exacte de l'intervention reçue, tandis que d'autres refusent de parler afin de ne pas perdre ce qu'ils ont obtenu.

La destruction de tous ses pactes supposerait de surveiller les espoirs obsessionnels de chaque Mortel. Même l'Inquisition ne dispose d'aucun moyen pour accomplir une telle tâche.

Khalvyrak demeure donc une menace connue sans structure à purger, puissante sans armée et largement nourrie par des êtres qui ne le vénèrent pas.

## 14. Glossaire

### **Khalvyrak**

Déité sectaire particulièrement puissante associée au souhait, au pacte, au jeu et à l'espoir.

### **Le Maître des Souhaits**

Surnom principal de Khalvyrak, employé dans les archives théologiques et les récits de pactes.

### **Demandeur**

Mortel ayant formulé et accepté un pacte avec Khalvyrak. Le terme ne suppose aucune fidélité religieuse.

### **Prix cruel**

Condition ou conséquence adaptée à la psychologie du demandeur. Il entretient généralement la faiblesse qui a conduit au souhait.

### **Porte de sortie**

Possibilité présente dans chaque pacte. Elle exige que le demandeur accepte la perte, la peur ou la limite qu'il cherchait initialement à fuir.

### **Les Lettres de Celle qui n'était plus**

Récit d'un demandeur ayant interrompu volontairement la faveur de Khalvyrak, accepté son deuil et obtenu la réunion posthume avec sa promise.

### **La Belle du Château sans Noces**

Légende liée à Zhaelyra Khor'Rhûn, bénéficiaire d'un pacte de jeunesse qu'elle entretient en dévorant les prétendants qui l'aiment sincèrement.

# 15. Points contestés et zones d'ombre

## Origine exacte de Khalvyrak

L'hypothèse dominante le fait naître des souhaits obsessionnels et de l'espoir mortel placé dans une puissance extérieure. Aucun événement ne permet de dater son émergence ou sa première manifestation.

## Nombre de pactes actifs

L'absence de culte, de registre et de relation entre les demandeurs empêche toute estimation. Le nombre réel pourrait dépasser largement les affaires connues.

## Seuil d'apparition

Aucun critère précis ne permet de déterminer quand un souhait attire Khalvyrak. L'obsession, le désespoir et la conviction semblent importants, sans produire systématiquement un contact.

## Liberté du consentement

Les pactes sont conclus verbalement, mais Khalvyrak choisit souvent des demandeurs épuisés, endeuillés, humiliés ou psychologiquement fragilisés. La validité métaphysique de leur accord ne résout pas la question morale de leur capacité à mesurer le prix.

## Nature de la porte de sortie

Les sources s'accordent sur l'existence d'une issue, mais son fonctionnement reste compris après coup. On ignore si Khalvyrak définit cette sortie dès la formation du pacte ou s'il l'adapte à mesure que le demandeur évolue.

## Récompense du vainqueur

Les Lettres de Celle qui n'était plus suggèrent que Khalvyrak peut dépasser les termes initiaux afin d'honorer un Mortel ayant remporté la partie. Rien ne garantit qu'il agisse toujours ainsi.

## Étendue de ses pouvoirs

Khalvyrak semble capable de presque toute modification affectant les Mortels. Ses limites apparaissent principalement lorsqu'un autre Immortel possède l'autorité nécessaire pour résister ou protéger ce qui relève de son domaine.

## Altération du passé

Les récits évoquant un passé modifié restent difficiles à vérifier. Les changements pourraient concerner l'histoire réelle du demandeur, ses souvenirs, une réalité individuelle ou une reconstruction assez cohérente pour produire les mêmes effets.

## Sincérité de son respect pour les règles

Khalvyrak ne ment pas directement et respecte les termes prononcés. Certains théologiens considèrent que l'omission volontaire et l'exploitation d'un consentement fragile rendent cette fidélité purement formelle. D'autres estiment que la stabilité de ses règles constitue précisément ce qui permet aux Mortels de le vaincre.

## Absence de culte

Aucun groupe organisé n'est connu, mais des individus pourraient tenter de transmettre son nom, de rechercher ses pactes ou de reproduire ses méthodes. Une telle communauté resterait toutefois secondaire face à la masse des souhaits individuels qui nourrit déjà son existence.