Le Millénaire Maudit



1. Résumé

Le **Millénaire Maudit** est une appellation temporelle et secondaire de la **Grande Guerre**, ou **Dra'Voïna**, qui désigne la période comprise entre **1960 et 2720**, marquée par l'apparition des **Daekhirs**, la corruption progressive du vivant, l'émergence des **Arakarnas**, la montée des sectes du Chaos et l'intervention indirecte des puissances daekhiriennes sur le plan Mortel.
Sa dangerosité ne tient pas à un seul front. Elle résulte d'une superposition rare : famine, banditisme, prédation de masse, effondrement social, guerre civile diffuse, dérèglements psychiques, campagnes militaires planétaires et affrontements contre des entités virtuellement immortelles.
Les archives militaires, civiles et théologiques s'accordent sur un point : Dra'Voïna a transformé presque tous les espaces de vie en zones de risque. Les champs de bataille n'ont jamais été les seuls lieux de mort. Les villages, les routes, les réserves alimentaires, les garnisons, les lieux de culte et les foyers familiaux ont eux aussi été absorbés par la guerre.

> Remarque contradictoire : les récits les plus tardifs donnent parfois à Dra’Voïna une forme claire, presque ordonnée. Les sources contemporaines décrivent au contraire une guerre confuse, faite de signaux incomplets, de fausses interprétations et de menaces reconnues trop tard.

2. Sources et prudence de lecture

La Grande Guerre est abondamment documentée, mais rarement de manière uniforme. Les premières décennies reposent sur des rapports de garnisons, des archives villageoises, des chroniques religieuses et des témoignages de survivants. Les grandes synthèses militaires deviennent plus fiables à partir de la Marche des Exarques, lorsque la menace prend une forme plus directement identifiable.
Les rapports individuels, même lorsqu’ils présentent des dégradations mentales chez leur auteur, ne sont pas automatiquement écartés. Les spécialistes de Dra’Voïna considèrent que certaines folies de guerre constituent parfois un **effet direct de l’exposition daekhirienne**, et donc une donnée historique en elles-mêmes.
La prudence porte surtout sur trois points :

- **la distinction entre phénomène naturel et phénomène éthéré, souvent impossible à établir nettement ;**
- **la part exacte de l’action daekhirienne dans les violences mortelles ordinaires ;**
- **la fiabilité des récits associés aux Exarques, dont la présence altérait la perception, la mémoire et le langage.**

3. Origine daekhirienne

En **1960**, quatre Mortels tentèrent un rituel de divinisation destiné à les élever au rang de déités. Le lieu exact du rituel demeure inconnu. Les traditions savantes s’accordent cependant sur son effet majeur : le passage eut lieu, mais l’intégrité des participants se rompit. Les quatre aspirants devinrent les **Daekhirs**, divinités corrompues associées au **Renversement**, à la **Destruction**, à la **Domination** et à l’**Éternité**.
L’événement fut immédiatement visible. Pendant environ **douze heures**, le soleil du système s’assombrit jusqu’à prendre l’apparence d’une éclipse totale. Les archives emploient souvent l’expression d’**Éclipse Noire** pour désigner ce moment fondateur.
Cette obscurité n’est généralement pas comprise comme un simple phénomène astronomique. Les cosmologies les plus admises décrivent les soleils comme des seuils entre le plan Mortel et le plan Immortel. Le passage corrompu des quatre futurs Daekhirs aurait donc obscurci temporairement ce seuil, comme si la traversée elle-même avait blessé la lumière.

4. Une guerre par emballements successifs

Dra’Voïna se distingue par sa dynamique cumulative. Chaque crise en produisit une autre.
La corruption du vivant entraîna les famines. Les famines favorisèrent le banditisme. Le banditisme affaiblit les routes et les communications. Les Arakarnas forcèrent les armées à disperser leurs effectifs. Les Exarques brisèrent le moral et la cohésion. Les sectes daekhiriennes transformèrent des Mortels en ennemis intérieurs. Les guerres civiles diffuses épuisèrent les peuples avant même la grande offensive des Exarques.
Le conflit prit ainsi la forme d’un système de pression continue. Même les victoires locales ne suffisaient pas toujours : une ville sauvée pouvait mourir de faim, une garnison victorieuse pouvait sombrer dans la folie, une route reprise pouvait tomber le mois suivant aux mains de bandits ou de cultistes.

5. Repères chronologiques majeurs

1960 — L’Éclipse Noire

Naissance des Daekhirs à la suite du rituel de divinisation raté. Le soleil du système devient noir pendant environ douze heures. L’événement marque le début de Dra’Voïna.

2012 — La Dégradation du Vivant

Une pourriture organique touche les récoltes, les animaux et les écosystèmes sur l’ensemble des planètes habitées. La cause est perçue comme éthérée, sans qu’il soit possible de la séparer entièrement des cycles naturels. Les premières famines favorisent l’apparition du banditisme survivaliste.

2035 — L’Émergence des Essaims

Les premières apparitions multiples d’Arakarnas sont rapportées. Ces créatures anthropophages, souvent arachnéennes, sont d’abord prises pour des animaux mutés ou des anomalies locales. Leur multiplication révèle progressivement l’existence d’une menace distincte, organisée en nuées, essaims ou troupeaux.

2098 — La Première Manifestation Folle

Le premier Exarque est attesté par des sources jugées suffisamment fiables. L’événement est associé à des cas de folie individuelle, de cauchemars persistants, de marques corporelles à double nature éthérée et psychosomatique, ainsi qu’à des altérations du langage et de la mémoire.

2143 — L’Avènement des Sectes du Chaos

Des cultes voués aux Exarques et aux Daekhirs apparaissent. Les Exarques ne transmettent pas de doctrine par la parole ordinaire, mais les sources cultuelles indiquent une forme de révélation silencieuse. Les sectes commencent à agir contre les Mortels refusant la voie du Chaos.

2232 — Les Guerres Civiles Diffuses

La méfiance généralisée provoque une multiplication de conflits internes. Les lignes de fracture varient selon les lieux : villages, cités, garnisons, clans, provinces, convois ou groupes de survivants. Cette période affaiblit gravement les peuples mortels avant la grande offensive daekhirienne.

2336 — La Marche des Exarques

Les Exarques passent d’apparitions rares à une offensive durable. Leur découverte s’étale sur environ vingt ans, chaque nouvel Exarque identifié aggravant le sentiment d’une menace impossible à achever. De grandes villes tombent chez toutes les races. Les planètes **Thyralis** et **Zylnaar** sont conquises entièrement.

2487 — L’Étoile des Sept

Les sept planètes habitées forment une alliance de champions : sept équipes de trois, soit vingt-et-un champions au total. Cette coalition d’exception inverse le cours de la guerre et permet aux Mortels de reprendre l’initiative.

2541 — La Reconquête Mortelle

Les territoires mortels occupés sont reconquis. Les armées, les factions savantes, les autorités politiques et les champions de l’Étoile des Sept parviennent à stabiliser les fronts et à briser l’expansion daekhirienne.

2570–2666 — La Traque des Treize

Les treize Exarques sont traqués et scellés dans des tombeaux spécifiques grâce à une nouvelle maîtrise de l’Éther. Leur nature virtuellement immortelle impose des méthodes de confinement plutôt qu’une destruction ordinaire.

2720 — Le Bannissement des Daekhirs

Les Daekhirs, encore capables d'agir par malédictions, ravages et catastrophes limitées, sont finalement bannis du plan Immortel et scellés dans une dimension-prison. La plupart des traditions attribuent cet acte à **Midas et Magus**, deux sœurs jumelles réputées avoir réussi le rituel de divinisation sans corruption. Les historiens traitent ce point comme une tradition majeure, mais difficilement vérifiable depuis le plan Mortel.

6. Typologie des menaces

6.1 Les Arakarnas

Les **Arakarnas** désignent les créatures anthropophages apparues durant les premières décennies de Dra'Voïna. Elles sont souvent décrites comme arachnéennes, organiques, putréfiées ou humanoïdes, avec des variations importantes selon les régions et les périodes.
Les descriptions convergent sur plusieurs traits :

- **prédation active de chair mortelle ;**
- **déplacement en nuées, essaims ou troupeaux ;**
- **attaques de villages, convois et garnisons isolées ;**
- **violence physique disproportionnée ;**
- **morphologie instable ou difficile à classer.**

Le terme "anthropophage", fréquent dans les premières archives, relève d'un vocabulaire de terrain. Les soldats et civils ne disposaient pas encore d'une classification stable. "Arakarnas" s'est imposé plus tard pour désigner la catégorie dans son ensemble.

6.2 Les Exarques daekhiriens

Les **Exarques daekhiriens** sont treize entités majeures servant de relais aux Daekhirs sur le plan Mortel. Leur silhouette est généralement décrite comme proche de celle d'un Mortel, mais entourée d'une aura ténébreuse imperméable à la lumière.
Les sources mentionnent régulièrement :

- **une présence muette ;**
- **des murmures ou voix entendues à proximité ;**
- **une sensation de froid ou d'écrasement ;**
- **une puissance physique et éthérée suffisante pour anéantir une petite armée ;**
- **une influence psychique durable sur les survivants.**

Les Exarques ne possèdent pas de noms propres connus. Les appellations conservées sont des désignations mortelles, données par les armées, les chroniqueurs, les survivants ou les cultes afin

de distinguer les Treize.

6.3 Les sectes daekhiriennes

Les sectes daekhiriennes apparaissent après les premières manifestations des Exarques. Elles interprètent les Daekhirs comme les véritables seigneurs de l'avenir, ou comme les agents d'une fin nécessaire du monde mortel.
Leur danger vient de leur capacité à agir depuis l'intérieur des sociétés. Elles sabotent, dénoncent, infiltrent, recrutent et participent parfois à des offensives armées. Leur organisation varie fortement : certains groupes restent délirants et instables, tandis que d'autres parviennent à former de véritables petites armées.

6.4 Le banditisme survivaliste

Le banditisme de Dra'Voïna naît d'abord de la faim. Avec le temps, il devient une puissance militaire locale : bandes armées, groupes de pillage, réseaux de rançon, contrôle de routes, attaques de réserves et capture de villages.
Ce banditisme aggrave la guerre sans dépendre toujours des Daekhirs. Il reste l'un des exemples les plus étudiés de violence mortelle auto-entretenue : une menace née de la survie, puis devenue sa propre économie.

6.5 Les dérèglements du vivant

La Dégradation du Vivant montre que la guerre a touché les conditions biologiques de l'existence. Récoltes gâtées, animaux agressifs, sols appauvris, cycles naturels imprévisibles : la survie quotidienne devient instable avant même les grandes batailles.
Cette dimension explique une partie de la mortalité civile. Les populations ne mouraient pas uniquement sous les armes ou les crocs, mais aussi par rupture des équilibres qui permettaient de se nourrir, de circuler et de soigner.

7. Atteintes civiles

Les civils furent exposés à une accumulation de risques rarement séparables :

- **famine ;**
- **fuite forcée ;**
- **pillages ;**
- **prédation arakarnienne ;**
- **suspicion de contamination cultuelle ;**
- **massacres préventifs ;**

- **disparition des autorités locales ;**
- **effondrement des soins ;**
- **endoctrinement religieux ou sectaire ;**
- **pertes familiales répétées.**

Les zones rurales et les villages reculés furent particulièrement touchés. Leur éloignement les rendait difficiles à protéger, et leur moindre importance stratégique retardait souvent l'arrivée de renforts. Certaines garnisons furent affectées à la garde de ces villages, mais beaucoup disposaient d'effectifs limités, conçus pour dissuader des pillards plutôt que pour affronter des essaims d'Arakarnas ou une manifestation exarchique.
Les grandes villes ne furent pas épargnées. Durant la Marche des Exarques, plusieurs d'entre elles tombèrent chez toutes les races mortelles. Les conquêtes de Thyralis et de Zylnaar montrent que même une planète entière pouvait basculer lorsque les fronts locaux, la défense intérieure et le moral civil cédaient en même temps.

8. Atteintes militaires

Les soldats de Dra'Voïna furent confrontés à des formes de guerre contradictoires. Ils devaient combattre des pillards, protéger les civils, contenir des créatures non conventionnelles, surveiller les sectes, maintenir l'ordre intérieur et parfois affronter des entités que les armes ordinaires ne suffisaient pas à arrêter.
La dangerosité militaire venait autant de l'ennemi que du manque de lisibilité. Un même théâtre pouvait comprendre :

- **un front contre des Arakarnas ;**
- **une route tenue par des bandits ;**
- **une garnison infiltrée par des cultistes ;**
- **une population paniquée ;**
- **une anomalie éthérée ;**
- **une rumeur d'Exarque.**

Cette superposition explique l'épuisement progressif des armées. Les soldats ne savaient pas toujours s'ils menaient une opération de protection, de guerre, de police, de contre-secte ou de survie.
La création de l'Étoile des Sept marque une rupture parce qu'elle répond enfin à l'échelle réelle du problème. Les champions ne remplacent pas les armées, mais permettent de vaincre ou contenir des menaces hors de portée des formations ordinaires.

9. Troubles psychiques et marques éthérées

Les troubles mentaux de Dra'Voïna occupent une place particulière dans les archives. Les historiens évitent de les réduire à de simples traumatismes de guerre, car plusieurs cas présentent des effets physiques, éthérés et cognitifs difficiles à séparer.

Les symptômes les plus mentionnés sont :

- **cauchemars répétitifs ;**
- **sensation d'être poursuivi ;**
- **peur des reflets ou des angles morts ;**
- **altération du langage ;**
- **perte de continuité temporelle ;**
- **marques corporelles apparues après exposition ;**
- **comportements de fuite ou de fixation ;**
- **certitude d'entendre des voix proches.**

Les cicatrices liées à certains contacts exarchiques sont souvent décrites comme **éthérées et psychosomatiques**. Elles relèvent à la fois d'une empreinte extérieure et d'une réponse interne du corps traumatisé. Cette double lecture correspond bien à la nature de l'Éther : un principe qui touche la matière, l'esprit, la volonté et la forme.

10. Étude de cas : le rapport d'Arken Eÿlis

Le rapport attribué au sous-officier **Arken Eÿlis** constitue l'un des témoignages militaires les plus souvent cités pour illustrer la transition entre défense locale, prédation arakarnienne et exposition exarchique.
Le texte décrit l'envoi d'une petite garnison auprès de villages menacés, dans une période où les forces principales sont occupées ailleurs. Les premiers dangers restent compréhensibles : méfiance des civils, bandits, manque de moyens, isolement. Puis le rapport bascule vers une menace moins classable : village massacré, cadavres mutilés, silence animal, attaque nocturne, destruction rapide de la garnison.
La valeur historique du rapport tient moins au détail du massacre qu'à la succession des seuils :

1. **menace sociale ordinaire ;**
2. **menace prédatrice ;**
3. **menace exarchique ;**
4. **survie traumatique ;**
5. **dégradation mentale et corporelle du témoin.**

Le cas Eÿlis ne résume pas Dra'Voïna. Il en montre cependant une structure fréquente : les Mortels ne comprenaient souvent la nature de la guerre qu'après avoir déjà perdu l'essentiel.

11. La fin de la Grande Guerre

La fin de Dra'Voïna ne résulte pas d'une bataille unique. Elle repose sur trois mouvements successifs.

D’abord, la **Reconquête Mortelle** de 2541 reprend les territoires occupés. Ensuite, la **Traque des Treize** neutralise les Exarques un à un entre 2570 et 2666. Enfin, le **Bannissement des Daekhirs** met fin à leur capacité d’action principale en 2720.
Les derniers temps de la guerre sont marqués par des interventions daekhiriennes limitées : malédictions, ravages localisés, catastrophes naturelles et anomalies éthérées. Ces actes sont destructeurs, mais ils ressemblent davantage à des convulsions de fin de conflit qu’à une reconquête.
Selon la tradition la plus répandue, **Midas et Magus** interviennent alors depuis le plan Immortel pour bannir les Daekhirs et les sceller dans une dimension-prison. Cette tradition demeure fondamentale dans les récits postérieurs, même lorsque les écoles historiques refusent d’en faire une certitude observable.

12. Après-guerre immédiat

Après 2720, les Arakarnas disparaissent des territoires mortels connus. Les Exarques sont scellés. Les Daekhirs ne peuvent plus agir selon les modalités de Dra’Voïna.
La guerre laisse pourtant des survivances :

- **tombeaux d’Exarques ;**
- **ruines contaminées ;**
- **lignées traumatisées ;**
- **archives incomplètes ;**
- **sectes résiduelles ;**
- **interdits éthériques ;**
- **méfiance durable entre certains peuples.**

Les années suivant la guerre voient l’intervention de forces telles que la **Milice Hurlante** et l’ **Inquisition Larmoyante**, chargées de traquer les derniers foyers sectaires et les survivances associées au Chaos. Cette purge contribue à stabiliser le monde mortel, mais nourrit aussi de nouvelles tensions, notamment autour de la surveillance, de la foi, de l’usage de l’Éther et de la définition même de la déviance.

13. Glossaire

Arakarnas
Créatures anthropophages, souvent arachnéennes, apparues durant les premières décennies de Dra’Voïna. Elles constituent l’une des principales menaces prédatrices de la Grande Guerre.

Daekhirs
Quatre divinités corrompues issues du rituel de divinisation raté de 1960. Elles sont associées au Renversement, à la Destruction, à la Domination et à l’Éternité.

Dra’Voïna
Nom traditionnel de la Grande Guerre, période comprise entre 1960 et 2720.

Éclipse Noire
Assombrissement du soleil du système pendant environ douze heures en 1960, au moment de la naissance des Daekhirs.

Étoile des Sept
Alliance de vingt-et-un champions, répartis en sept équipes de trois, formée en 2487 par les sept planètes habitées.

Exarques daekhiriens
Treize entités majeures servant de relais aux Daekhirs sur le plan Mortel. Leurs noms véritables sont inconnus ; les noms conservés sont des désignations mortelles.

Sectes daekhiriennes
Cultes voués aux Daekhirs, aux Exarques ou à la destruction du monde mortel selon une lecture chaotique de la fin des temps.

14. Points contestés et zones d’ombre

Lieu du rituel de 1960
Aucune localisation ne fait consensus. Certaines traditions prétendent l’avoir identifié, mais aucune n’est considérée comme suffisamment stable.

Nature exacte des Arakarnas
Les archives divergent sur leur origine précise : créations directes des Daekhirs, mutations favorisées par la Dégradation du Vivant, ou formes intermédiaires apparues par contamination éthérée.

Transmission des révélations sectaires
Les Exarques sont décrits comme muets, mais plusieurs cultes affirment avoir reçu d’eux la connaissance des Daekhirs. Les mécanismes possibles restent discutés : vision, empreinte mentale, rêve, possession partielle ou résonance éthérée.

Nombre des Exarques
Le nombre treize est retenu par les synthèses tardives et par les traditions militaires. Les premières sources restent plus incertaines, notamment parce que les apparitions furent progressives sur environ vingt ans.

Rôle de Midas et Magus
La tradition leur attribue le bannissement final des Daekhirs en 2720. Leur existence comme premières Mortelles devenues Immortelles est centrale dans de nombreuses écoles théologiques et

historiques, mais la nature exacte de leur intervention demeure inaccessible aux méthodes d’observation mortelles.

Fin réelle des sectes daekhiriennes
Les grandes sectes du Chaos disparaissent après la guerre et les purges postérieures. Des formes tardives, résiduelles ou reconstituées sont parfois évoquées, mais leur continuité directe avec les cultes de Dra’Voïna reste débattue.

Révision #12
Créé 22 mai 2026 22:47:40 par Pipou
Mis à jour 3 septembre 2026 17:52:55 par Pipou