



# DILICopœdia

*Plûme à la Pistache*

# INDEX

<b>PRINCIPES &amp; CONCEPTS.....</b>	<b>P.3</b>
<b>ESPÈCES &amp; CLASSIFICATIONS.....</b>	<b>P.7</b>
<b>LIEUX &amp; INSTITUTIONS.....</b>	<b>P.28</b>
<b>ARTEFACTS.....</b>	<b>P.33</b>
<b>INDIVIDUS.....</b>	<b>P.37</b>

**N. B.** : cet ouvrage n'est en aucun cas **exhaustif**.

Le lecteur est d'ailleurs encouragé à compléter les définitions fournies ici par de plus amples recherches.

Les humains créateurs sont précisés, lorsqu'ils sont connus.

Ne pas hésiter à contacter le service d'édition en cas d'erreur ou d'imprécision.

# Principes et Concepts

**Aguerrissement** : terme par lequel on désigne l'état dans lequel se trouvent les individus qui sont au courant de l'existence des dérivés et des principes de fonctionnement des Univers. La plupart des âmes moyennes et inférieures sont aguerries de base. Très rares cas d'humains aguerris, extrêmement surveillés jusqu'à leur mort. Peut aussi désigner le passage de l'Inconscience à l'Aguerrissement.

**Alignement** : parfois mentionné comme polarité. Arboré, de manière plus ou moins ostentatoire, par tous les dérivés, désignant leur allégeance à un pôle plutôt qu'un autre. La majorité de la population ignore quel est le sien, que ce soit parce qu'elle ignore l'existence de l'alignement en lui-même (Inconscience partielle), ou parce qu'elle n'en a aucune utilité.

**Âme** : composée du cœur et de l'esprit. Dure éternellement. Liée au corps par et durant la vie. Quatre types fondamentaux.

Âme humaine : âme d'un être né humain.

Âme supérieure : âme d'un être né dérivé mais d'ascendance humaine.

Âme moyenne : âme d'un être né dérivé civilisé et sans ascendance humaine.

Âme inférieure : âme d'un être né dérivé non-civilisé (et sans ascendance humaine). Certaines âmes sont indéterminées.

**Ascension(s)** : pour de nombreuses espèces, évolutions au niveau supérieur de puissance. Nécessitent parfois un rituel.

**Bien** : l'un des trois alignements possibles. Opposé au Mal, lui accordant sa signification au même titre que le Mal lui accorde la sienne. À ne pas confondre avec la Justice, entre autres.

**Cœur** : en dehors de l'organe vital de certaines créatures, désigne la partie de l'âme qui renferme les émotions, la passion en opposition à la raison. Complétée par l'esprit.

**Compagnon(s)** : quatre. Créature accompagnant chaque Messager Neutre et chaque Témoin. Capacités de métamorphoses proches de celles des Complices, quoí que moins avancées, restreintes aux animaux de petite taille. Potentiellement animaux. Font partie des Quatorzes.

**Complice(s)** : six. Créature accompagnant chaque Messager Fondamental (du Bien et du Mal). Capacité de métamorphose avancée. Potentiellement animaux. Font partie des Quatorzes.

**Corps** : enveloppe matérielle, souvent biologique et/ou fragile, de l'âme durant de la vie, qui les relie d'ailleurs. Peut être rendu plus durable par certaines manœuvres particulières, souvent visant à transformer un humain en dérivé.

**Dérivé(s)** : tous les êtres vivants dont l'existence n'a pas été scientifiquement approuvée, ainsi que tous les humains morts. Terme choisi car les dérivés ou tout du moins leurs particularités dérivent du Second Univers dans le Premier et l'Entre-Deux. Sauf cas particulier, les diverses dérivations peuvent être de naissance, acquises, ou de mort.

**Entre-Deux** : espace inter-universel subdivisé en une infinité de mondes, pour la plupart habitats de dérivés ne pouvant pas être dissimulés dans le Premier Univers au sens strict. Parfois considéré comme partie intégrante du Premier Univers.

**Esprit** : partie de l'âme contenant les souvenirs, les connaissances et la raison. Complété par le cœur.

**Essence** : partie de l'âme correspondant à la nature de l'individu concerné. Peut être prélevée, à la manière du sang pour un corps humain, par exemple.

**Force** : source de pouvoir dans laquelle peuvent puiser les Jedis et les Siths, leur conférant des capacités de conviction ou encore de télékinésie. [© George Lucas]

**Genderbend** : inversion du sexe des individus concernés par le phénomène.

*Causes diverses. Ne peut fatalement fonctionner que sur des espèces sexées.*

**Inconscience** : terme par lequel on désigne l'état dans lequel se trouvent les individus qui ne sont pas au courant de l'existence des dérivés et des principes de fonctionnement des Univers. État de base de tous les humains, ainsi que de certaines espèces dérivées particulières. La plupart des âmes supérieures sont inconscientes pendant une longue période. La découverte de leurs pouvoirs n'affecte pas leur inconscience.

**Invocation** : rituel d'appel d'une âme, avec ou sans son corps. Parfois simple prise de contact. Potentiellement dangereux, pour l'invoquant comme pour l'invoqué.

**Mal** : l'un des trois alignements possibles. Opposé au Bien, lui accordant sa signification au même titre que le Bien lui accorde la sienne. À ne pas confondre avec la Cruauté, entre autres.

**Marque(s)** : traces laissées sur une âme par sa ou ses mort(s) précédente(s). Souvent sous la forme d'une cicatrice sur le nouveau corps, mais peuvent se manifester de diverses façons. Potentiellement temporairement effaçables. Certains individus ayant un tableau de chasse particulièrement conséquent laissent une marque bien spécifique sur leurs victimes.

**Messageur(s)** : seules âmes humaines à ne jamais dériver. Huit. Quatre du Bien, deux du Mal, et deux de la Neutralité. Chaque Messageur fondamental (du Bien ou du Mal) dispose d'un Complice. Les Messageurs Neutres ont un Compagnon, une Monture, et un Témoin. Les Témoins sont parfois, par abus de langage, considérés comme des Messageurs. Les Messageurs se livrent une similitude-guerre discontinue pour les divers flux de manichéisme parcourant la population humaine et influençant ses décisions, sans pour autant imposer quoi que ce soit. Une de leurs actions majeures est de recruter de futurs dérivés, voire même des dérivés à part entière.

**Monture(s)** : quatre. Deux mâles et deux femelles. Chaque Messager Neutre en possède une, et chacun de leur Témoin également. Créatures capables de prendre la forme de n'importe quel moyen de transport vivant. Nommées selon les quatre points cardinaux principaux (Méridionale, Septentrional, Orientale, Occidental). Potentiellement animales. Font partie des Quatorzes.

**Mort** : phénomène, provoqué ou non, qui consiste fondamentalement en la perte de la vie, c'est-à-dire la séparation de l'âme et du corps. Étape extrêmement rarement réversible, mais parfois jamais traversée. Désigne aussi la période durant laquelle la vie ne relie plus l'âme au corps, bien qu'elle la remplace parfois dans cette fonction.

**Neutralité** : l'un des trois alignements possibles. Représente l'équilibre entre le Bien et le Mal. À ne pas confondre avec le refus du combat, l'apathie, ou la soumission.

**Originaux** : personnages inventés par l'humanité, ou dont l'existence reste à prouver par et pour celle-ci. "Habitants" du Second Univers.

**Projet Cassandra** : programme de recherche approfondie sur l'éternité de l'existence mis en place par la Messagère Neutre.

**Possession** : se dit lorsqu'une âme prend le contrôle d'un corps, qui en contient potentiellement toujours une autre. S'applique aussi lorsque ce sont des objets inanimés qui sont concernés.

**Possible(s)** : subdivisions du Second Univers dans lesquelles est calculé ce qu'il serait de la réalité à la moindre divergence. Infinis. S'entrecoupent.

**Quatorze(s)** : Complices, Compagnons et Montures. Détiennent le secret de l'existence d'une âme chez les animaux.

**Témoïn(s)** : deux. Un pour chaque Messager Neutre. Théoriquement humains. Ont assisté à la mort de leur Messager respectif. Servent initialement à prouver que ces derniers sont morts il y a plus de 24 heures, empêchant les autres pôles de les réclamer comme leurs alors qu'ils ont déjà acquis leurs capacités liées à la Neutralité. Par la suite, gardiens des souvenirs de leur Messager associé, permettant sa stabilisation au besoin. Leur survie est la garante de la véracité de leur témoignage, et donc essentielle à l'équilibre global. Longévité distendue. Ont manifesté certains pouvoirs au fil des âges, bien qu'instables. Dans la symbolique globale, sont associés respectivement à l'inné et à l'acquis.

**Univers** : deux. Au sens strict, le Premier contient les espèces réelles ainsi que certains dérivés, et le Second contient les inventions de l'humanité, les Originaux et leurs capacités. C'est l'influence de ce dernier sur le Premier qui donne naissance aux dérivés et à l'Entre-Deux.

**Vie** : force inégalable qui maintient l'âme reliée au corps. Rarement récupérable une fois perdue. Parfois remplacée par la mort. Désigne aussi la période durant laquelle la vie maintient l'âme et le corps ensemble.

# Espèces & Classifications

N. B. : sauf mention spéciale, toutes les dérivations peuvent être détenues avant ou après la Mort. Elles ne sont pas non plus toujours mutuellement exclusives.

**4400** : *par extension, humanoïdes ayant survécu à l'injection de Promicine.*

[© The 4400 ; René Echevarría, Scott Peters]

**Alien(s)** : *extra-terrestres, de manière générale.*

*Peut aussi désigner une espèce particulière, à l'apparence à la fois reptilienne et insectoïde, au sang corrosif et à la reproduction par parasitoïdisme.*

Voir ci-contre >

[Interprétation par © Alien ; Ronald Shusett & Hans Ruedi Giger]



**Ange(s)** : *humanoïdes glorieux et puissants, généralement dotés d'ailes et d'une auréole. Descriptions et interprétations innombrables. Réglementation et capacités variables. Déchéance possible, incluant ou non la mort de l'individu concerné.*

< Représentation schématique d'un ange

**Assassin(s)** <sup>1</sup> : *humanoïdes membres de la Confrérie des Assassins. Surentreînés au combat, à mains nues comme avec arme blanche, longue ou courte, et même parfois à l'utilisation d'armes à longue portée. Uniforme originel long et blanc, doté d'une large capuche pour dissimuler les traits de son porteur, ainsi que d'une large ceinture. Possèdent une arme spécifique à la Confrérie : la lame secrète. Excellents traceurs. Possèdent la Vision d'Aigle, qui permet de distinguer ses ennemis de ses alliés, et surtout de repérer sa cible dans une foule.* [© Assassin's Creed ; Ubisoft]

*Altair Ibn La-Ahad, Maître Assassin original >*



**Assassin(s)** <sup>2</sup> : *humanoïdes réunis dans une Confrérie. Dotés d'une capacité étrange, parfois mal diagnostiquée comme des crises d'angoisse, mais en réalité leur permettant de réaliser des lancers de projectiles (voire d'eux-mêmes) à trajectoires pour le moins surréalistes.* [© Wanted ; Mark Millar]

**Avatar(s)** <sup>1</sup> : *Maître des quatre éléments au lieu d'un seul. Originellement unique à un instant donné.* [© Avatar : the Last Air Bender ; Michael Dante DiMartino & Bryan Konietzko]

**Avatar(s)** <sup>2</sup> : *Na'vis façonnés à partir de l'ADN d'humanoïdes, que ceux-ci peuvent alors contrôler par l'intermédiaire d'une machine, ou après y avoir été transférés par l'esprit d'une forêt de Pandora.* [© Avatar ; James Cameron]

**Bibliothécaire(s)** : *humanoïdes gardant la Bibliothèque. Impossible de s'y déplacer sans eux. Affectés à une section, ils en connaissent les moindres recoins ainsi que le contenu de la majorité des livres qu'elle renferme.*

**Botaniste(s) du Paradis** : *humains morts. Espèce Bonne mais utilisée pour des missions souvent qualifiées de "douteuses", comme des morts positives. Espèce directement supérieure aux Jardiniers, mais inférieure aux anges, quels qu'ils soient. Dotés d'ailes immatérielles et d'une aura colorée personnalisées.*



[© Ankama]

**Bouftou(s)** : *créatures ressemblant à un bélier disproportionné, comme une grosse boule de laine sur courtes pattes, avec des cornes plutôt semblables à celles d'un taureau. Il en existe une sous-espèce de plus petites dimensions, appelée les Bouftons.*

**Cartomancien/ne(s)** : *humanoïdes capables de lire l'avenir dans les cartes de tarot, voire même de leur conférer des pouvoirs.*

**Centaure(s)** : tout type de dérivé au buste humanoïde et au corps d'un autre mammifère est généralement appelé centaure, quoique le plus souvent le terme fasse référence à un centaure équin.



Représentation schématique d'un centaure équin >



**Cerbère(s)** : canidés à trois têtes. Souvent géants. Originellement utilisés pour garder l'entrée des Enfers.

< Représentation schématique d'un cerbère

**Chupacabra(s)** : suceurs de chèvres, en Espagnol. Diverses bêtes hémophages aux morphologies variées, mais qui s'attaquent toutes majoritairement aux caprins.

**Cupidon(s)** : sous-catégorie d'anges, entremetteurs. Parfois chérubins poupons en toge, à arc et flèches. Parfois simples humanoïdes à divers effets énamourants. Généralement, pouvoirs de dissimulation développés.



Représentation schématique d'un cupidon angelot >

**Cyclope(s)** : humanoïdes de toutes tailles, à la particularité de n'avoir qu'un seul œil. Parfois magiques.

**Dahu(s)** : sorte de bouquetins dont les pattes sont plus courtes d'un côté de leur corps que de l'autre (avant/arrière ou gauche/droite), ce qui les rend supposément plus adaptés à la vie en montagne.

**Dessinateur(s)** : humanoïdes détenant la capacité plus ou moins approfondie de faire basculer ce qu'ils imaginent dans la réalité, depuis une dimension nommée l'Imagination. Originellement originaires de Gwendalavir. [© Pierre Bottero]

**Démon(s)** : le plus souvent Mauvais. Parfois issus d'anges déchus. Apparence allant d'humanoïde à monstrueuse. Niveau de civilisation et capacités variables. Peuvent généralement être invoqués. Habitent et règnent sur les Enfers.

**Détraqueur(s)** : "dementors" dans la langue de leur auteur. Créatures flottantes à l'allure fantomatique, privant les êtres vivants environnants de toute joie et/ou raison de vivre. Impact rendu définitif par le "Baiser du Détraqueur". Peuvent être repoussés grâce à un Patronus, sortilège à la portée de certains sorciers à baguette. [© J. K. Rowling]



Représentation d'un Détraqueur >

**Dhampir(s)** : hybrides entre vampire et humain. Peuvent s'obtenir avec un vampire fertile, ou bien en contaminant une femme enceinte. Capacités variables.

**Divinité(s)** : individus de très grande puissance, aux pouvoirs et formes variés. Souvent liés à une religion, et ayant donc des adeptes, plus ou moins fervents, dont leur puissance peut être tirée.

**Djinn(s)** : peut désigner une catégorie de génies/démons mal définie. Désigne parfois des êtres spécifiques, de divers niveaux concordant avec la puissance de leurs pouvoirs, et invoqués par certains Magiciens depuis l'Autre Lieu, à l'aide de pentacles et incantations. [Interprétation par © Bartimaeus ; Jonathan Stroud]

**Dragon(s)** : nombreuses races. Pas toujours cracheurs de feu. Reptiles de toutes tailles et de toutes couleurs, parfois doués de parole, portant généralement des ailes ainsi que des cornes, avec variantes. Capacités diverses, de psychiques à mystiques ou magiques voire simplement physiques. Parfois capable de mimétisme à une autre espèce, notamment les Humains. Niveau de civilisation variable.



^ Représentation schématique d'un dragon reptilien classique

**Élémentaliste(s)** : individus capables de manipuler un ou plusieurs éléments.

**Élémentaire(s)** : créatures élémentalistes ne faisant qu'un avec l'élément qu'elles contrôlent. Plusieurs niveaux de civilisation. Parfois appelés des "élémentaux".

**Elfe(s)** : très nombreux peuples, à la fois semblables et différents. Souvent aux oreilles pointues, excellents archers et fortement liés à la forêt et à la nature. De toutes tailles, parfois ailés, parfois magiques. Caractéristiques extrêmement variables, de par le grand nombre de races.

**Être(s) de Lumière** : "White Lighters" dans la langue originale de leur œuvre d'origine. Humanoïdes capables de téléportation dans un flot d'étincelles bleutées. Dotés d'un certain pouvoir de guérison sur la plupart des humanoïdes. Généralement assignés à la protection d'un certain type de sorciers, dont ils peuvent entendre les appels aux secours où qu'ils se trouvent.

[© Charmed ; Constance M. Burge]



**Ewok(s)** : sorte de petits nounours d'apparence mignonne mais fort dégourdis, vivants dans des huttes en haut des arbres. [© George Lucas]

< Un Ewok, armé d'une lance >

**Fae(s)** : communauté de nombreuses races de dérivés, à la longévité très élevée. Répartis en deux factions : la Lumière et l'Ombre, équivalant plus ou moins au Bien et au Mal, respectivement. [© Lost Girl ; Michelle Lovretta]

**Fantôme(s)** : morts avec une affaire irrésolue dans leur précédente tranche d'existence. Parfois appelés à tort esprits, puisqu'en réalité jamais seulement l'esprit d'un individu, le cœur ne quittant l'âme qu'extrêmement rarement. Formes et capacités variables.

**Faucheur/euse(s)** : créatures à apparence plus ou moins humanoïde, capable de récolter les âmes au moment de la mort. Classiquement dotés d'une longue cape noire et d'une faux. Ne peuvent pas toujours provoquer la mort.

Représentation schématique d'un faucheur classique >



**Fée(s)** : humanoïdes de tailles variées, généralement dotées d'ailes, et magiques.

**Frontalier/ère(s)** : guerriers surentraînés, généralement à l'épée, quoiqu'habiles avec tout type d'arme. Originellement originaires de Gwendalavir, où ils gardent une frontière, d'où leur appellation. [© Pierre Bottero]

**Furien/ne(s)** : humanoïdes adaptés à la vie sur la planète Furya. Étonnant iris réflecteurs de lumière, les y rendant sensibles, mais en contrepartie nyctalopes.

[© Riddick]



**Gargouille(s)** : nombreuses créatures, d'apparence et caractéristiques variables. Parfois bâties par un ordre d'ecclésiastiques bien spécifique détenant le secret de leur création.

D'autres fois biologiques, pétrifiées le jour et se réveillant la nuit.

[Interprétation par © Gargoyles ; Greg Weisman]

^ Une gargouille parmi tant d'autres

**Garou(s)** : humanoïdes ayant la capacité, contrôlée ou induite par la pleine Lune, de prendre l'apparence d'un animal, au moins en partie. Le nom de l'animal en question peut alors être placé devant le terme garou pour préciser la condition de l'individu désigné. Ex : loup-garou. Cette condition de garou est parfois héréditaire, parfois transmissible par la morsure voire la griffure. On parle souvent d'une malédiction.

**Génie(s)** : créatures plus ou moins humanoïdes, qui ne sortent de la lampe/bouteille dans laquelle ils sont enfermés que lorsque celle-ci est frottée. Exaucent les vœux, le plus souvent avec une limite de nombre et une restriction de possibilités. Restrictions les plus courantes : pas de vœux supplémentaires, pas de résurrections, et pas d'énamourage.

**Gnome(s)** : aussi désignés par farfadets ou lutins. Êtres de petites tailles, joueurs et malicieux. Parfois magiques. Très grand nombre de races.

**Goule(s)** : morts-vivants créés par un vamp lors d'une transformation échouée. Les raisons de l'échec peuvent être variables. Certains vampires ne peuvent par exemple enrôler que des humains vierges. Généralement, l'âme de la victime ne reste pas dans son corps. Peut aussi désigner des espèces à part entière, à cause de leurs allures vampiriques.

**Golem(s)** : créatures façonnées dans un matériau (terre, pierre, fer, etc.) à taille réduite avant d'être animée et agrandies. Tous les golems n'ont pas d'âme.

**Gorgone(s)** : humanoïdes figeant quiconque les regarde dans les yeux. Chevelure de serpents. Autre appellation : Médusas.



**Gremlin(s)** : créatures issues des Mogwai; lorsqu'ils sont nourris la nuit après minuit. Se reproduisent également au contact de l'eau, et sont également sensibles à la lumière. Vorace et malfaisants. [© Joe Dante]

^ Un Gremlin dominant, reconnaissable à sa crête

**Griffon(s)** : créature à l'avant-train d'aigle et à l'arrière train de lion. Parfois queue de serpent.

Représentation schématique d'un griffon >



**Grimm(s)** : humanoïdes capables de voir les Wessens même lorsque leur manifestation est incontrôlée. Réagissent aussi différemment à leurs attaques.

[© David Greenwalt & Jim Kouf]

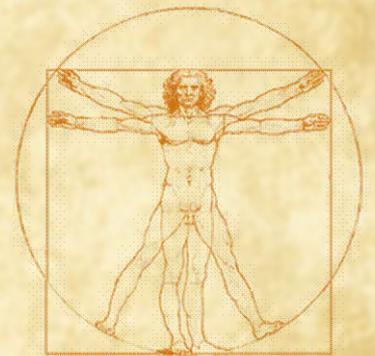
**Grinch(s)** : grands humanoïdes verts poilus. Détestent l'esprit festif et sont pleins de ressources pour le ruiner. [© Dr. Seuss]

**Harpie(s)** : humanoïdes à traits d'oiseaux plus ou moins marqués. Souvent uniquement femelles. Possèdent parfois un cri permettant d'incapaciter leurs adversaires, souvent uniquement mâles.

**Hitman/men** : individus génétiquement programmés pour tuer. Marqués d'un code barre à l'arrière du crâne, généralement rasé. [© IO Interactive]

**Hobbit(s)** : petits humanoïdes joviaux, joflous, et à la chevelure frisée. Très silencieux en forêt. Ne portent pas de chaussures mais sont naturellement dotés de plantes de pieds très résistantes. D'ailleurs très poilus du dessus des pieds. Originaires de la Comté (the Shire). [© John Ronald Reuel Tolkien]

**Humain(s)** : à l'origine du Second Univers. Seules créatures à l'alignement instable. Influencés par les courants manichéens gérés par les Messagers. Ne doivent jamais disparaître ou découvrir l'existence des dérivés de façon massive, sous peine de l'effondrement du système.



L'Homme de Vitruve, représentation connue de l'être humain par Leonardo Da Vinci ^

**Hydre(s)** : créatures mythologiques diverses. La plus souvent reptiliennes et dotées de plusieurs têtes, alors parfois avec la particularité d'en retrouver deux lorsqu'une est coupée. Les plus répandues sont soit aquatiques soit terrestres. Taille et capacités éventuelles extrêmement variables.

**Incarnation(s)** : individus ralliés à un concept, notamment la Justice ou encore la Luxure, mais aussi la Vérité. N'exercent pas toujours leur principe eux-mêmes mais le réveillent invariablement chez les humains voire même humanoïdes qu'ils croisent, plus ou moins fortement selon leur expérience. Le contact direct avec une Incarnation peut s'avérer dangereux quel que soit le concept concerné.

**inFamous** : type précis d'humanoïdes maîtrisant l'électricité, suite à leur exposition à l'explosion d'un dispositif explosif expérimental. [© inFAMOUS ; Sony & DC Comics]

**Jardinier(s) du Paradis** : humains amoureux morts simultanément sans avoir consommé leur union. Le suicide est un facteur éliminatoire. Espèce juste inférieure aux Botanistes, mais pratiquement dotée des mêmes capacités.

**Jedi(s)** : preux chevaliers intergalactiques. Dotés de midi-chloriens dans leur système, microorganismes leur conférant symbiotiquement la possibilité d'utiliser la Force. Armés d'un sabre laser. À noter que tout individu possédant des midi-chloriens n'entre pas nécessairement dans l'ordre Jedi. [© George Lucas]

**Kraken(s)** : poulpes géants détruisant les navires et dévorant leurs occupants. Certaines races peuvent être contrôlées par certains objets et/ou rituels.



**Lapin(s) Crétin(s)** : "Raving rabbids" en Anglais. Lapins très mignons mais également très stupides et prompts à perpétrer toutes sortes de péripéties idiotes sans grand résultat. Potentiellement dangereux quand en grand nombre. [© Rayman ; Ubisoft]

**Leprechaun(s)** : type de gnomes roux et souvent vêtus de vert. Peuvent apporter chance et fortune, souvent sous la forme d'un pot de pièces d'or. Associés aux trèfles à quatre feuilles et aux arcs-en-ciel.

**Liche(s)** : morts-vivants dotés de magie. Généralement déjà magiques dans leur précédente tranche d'existence.

**Licorne(s)** : équidés dotés d'une corne frontale. Magique mortes ou vives. Vertus notamment accordées à leur corne, leur viande, ou même leur sang.

Représentation classique d'une licorne >



**Magicien/ne(s)** : humanoïdes en mesure d'utiliser la magie. Prédilection naturelle pas toujours requise selon le type de magie utilisée. Autre appellation possible : "mages".

**Magnet(s)** : humains ayant atteint l'âge de vingt ans environ avec une vie parfaite, ou tout du moins dénuée d'imperfections. Plus forts, plus agiles, plus rapides que des humains normaux. Repoussent les êtres humains. Amélioration du potentiel cognitif à prouver, peut-être originelle. Attirent et sont attirés par les dérivés en détresse à proximité, qu'ils se doivent d'aider. Spécialisés. Toujours dotés d'un Tuteur. Attirent aussi le métal, même lorsque celui-ci n'est pas physiquement magnétisable. Leurs iris virent au gris mat quand ils perdent le contrôle, ce après quoi ils tendent à perdre connaissance.

**Mai(s)** : lignée d'humanoïdes aux capacités félines (agilité, force, ouïe, rapidité, nyctalopie). Toxiques pour les humains. [© The Nine Lives of Chloe King ; Liz Braswell]

**Manticore(s)** : créature au corps de lion, à la queue de scorpion et au visage humain.

**Marchombre(s)** : humanoïdes entraînés par un Maître. Apprentissage de trois ans. Excellents grimpeurs, voleurs, et combattants. Agiles et d'une discrétion impressionnante. Les plus grands sont capables de chevaucher la brume. Statut de Maître, et donc autorisation de prendre un élève, accordés par le haut conseil Marchombre. Peuvent à ce moment-là demander à passer l'épreuve de l'Ahn-Ju, qui donne le droit de tenter de grimper le Rentai, montagne sacrée conférant aux plus méritants la Greffe, capacité méconnue et surtout différant d'un Marchombre à l'autre. [© Pierre Bottero]

**Mécanique(s)** : se dit de toute créature partiellement composée de métal et/ou de circuits électroniques. À ne pas confondre avec les robots, qui le sont entièrement.

**Métamorphe(s)** : individus capables de modifier leur apparence à un degré plus ou moins avancé. Certains garous peuvent être considérés comme des métamorphes à capacités restreintes.



**Minion(s)** : petites créatures jaunes conçues pour vivre en très grande communauté. Langage spécifique. Un ou deux yeux.  
< Un Minion cyclope

**Minotaure(s)** : créature au corps humanoïde et le plus souvent à la tête de taureau, bien qu'il existe des minotaures avec la tête d'un autre animal. Présente parfois d'autres attributs de l'animal concerné, comme par exemple des sabots pour le minotaure classique. Usuellement enfermés dans des labyrinthes.

**Misfit(s)** : humanoïdes ayant obtenu des pouvoirs hors du commun suite à leur exposition à une tempête inexplicable. Pouvoir généralement lié à la dynamique globale de leur existence jusqu'à lors. [© Howard Overman]

**Mogwai(s)** : petites créatures poilues partout sauf sur leurs grandes oreilles, les mains, les pieds, et les contours de la bouche. Émettent un très joli chant se rapprochant d'un sifflement. Extrêmement sensibles à la lumière, celle du jour pouvant les tuer. Ne doivent surtout pas être en contact avec de l'eau, sans quoi ils se multiplient exponentiellement. Ne doivent pas non plus être nourris la nuit après minuit, au risque de se transformer, par l'intermédiaire d'un cocon gluant, en Gremlin. [© Joe Dante]



Gizmo, Mogwai original ^

**Momie(s)** : humanoïdes embaumés, morts ou vifs d'ailleurs. Contrairement à d'autres types de morts-vivants, les momies conservent le plus souvent leur âme. Ce sont l'un des rares cas où l'âme reste avec le corps après la mort, malgré l'absence de la vie pour les lier.

**Mutant(s)** : très grand nombre d'humanoïdes divers, possédant des capacités variées, qui ne proviendraient pas nécessairement d'une ascendance dérivée directe. Les **Alphas** [Interprétation par © Zak Penn, Michael Karnow] et les **Superhumans** [Interprétation par © Push ; David Bourla] sont, par exemple, des mutants. Certains mutants sont qualifiés de "**X-men**", en honneur de l'original Professeur Charles Xavier, surnommé Professor X. [Interprétation par © Stan Lee] Les **Tomorrow People** ont leur propre nom d'espèce, Homo Superior (bien que le terme d'espèce soit inapproprié, puisqu'ils sont interféconds avec d'autres humanoïdes), et des capacités balisées : télékinésie, télépathie, et téléportation. [Interprétation par © Roger Price]

**Na'vi(s)** : extra-terrestres semi-humanoïdes bleus, aux oreilles pointues, et mesurant trois mètres de haut en moyenne. Possèdent une ossature renforcée par des fibres de carbone. Peuvent communiquer avec les autres organismes vivants de leur planète (Pandora) par l'intermédiaire d'un appendice particulier, rappelant une simple tresse. [© Avatar ; James Cameron]



^ Neytiri, princesse Na'vi originale

**Nazgûl(s)** : dérivés des neuf humains originaux ayant succombé au pouvoir du seigneur du Mal Sauron. [© John Ronald Reuel Tolkien] Fantômes maléfiques et puissants, indestructibles de main d'homme.

**Oracle(s)** : individus capables de prédire, dans une certaine mesure, l'avenir, grâce à des visions ou des rituels. Pouvoir extrêmement régulé. Autres termes : devins, voyants.

**Orc(s)** : très grand nombre de dérivés. Généralement mauvais, peu civilisés, de grandes dimensions et d'apparence pour le moins hideuses. Caractéristiques précises variables, selon la race.

**Ogre(s)** : nombreuses races. Tantôt humanoïdes anthropophages, tantôt plus proches des orcs.

**Paladin(s)** <sup>1</sup> : humanoïdes réunis en une organisation plutôt secrète et possédant la technologie nécessaire pour chasser, neutraliser, et tuer un type de téléporteurs particulier appelé les Jumpers. Leur guerre dure depuis pratiquement toujours. Clament haut et fort que le Jump est une forme d'ubiquité qui ne devrait être possédée que par Dieu, et que les Jumpers sont invariablement des nuisibles.

[© David S. Goyer, Jim Uhls & Simon Kinberg , à partir de Steven Gould]

**Paladin(s)** <sup>2</sup> : individus réunis dans une classe de chevaliers. Majoritairement bons. Friands de quêtes. Parfois capables de magie, parfois simplement armés.

**Passe-muraille(s)** : individus capables de passer à travers les murs. Parfois arrêtés par certains matériaux de construction.

**Poney(s)** : individus à la morphologie semblable à celle de poneys tout ce qu'il y a de plus animaux, mais dotés de parole, ainsi que d'une marque sur leur croupe, des deux côtés, censée résumer leur talent particulier, leur caractère, leur vocation, etc. Quatre types de poneys existent : les **licornes** , qui ont accès à la magie, les **pégases**, qui peuvent marcher sur les nuages, les **alicornes**, la royauté, et les **poneys dits de la terre**. [© My Little Pony ; Hasbro]

**Predator(s)** : extra-terrestres dissimulant leur traits derrière un masque de métal, et organisant des parties de chasse à travers l'espace, pour toute créature qu'ils jugent inférieure. Disposent d'une vision thermique, entre autres avantages technologiques considérables.

[© Jim & John Thomas]



Un masque de Predator vu de face ^

**Rêveur(s)** : dessinateurs particuliers, appartenant à un ordre de moines et orientant leurs dons vers la guérison. [© Pierre Bottero]

**Robot(s)** : peut désigner toutes les formes de vie entièrement mécaniques, alors dotées d'un âme et d'un vie, mais aussi les machines inertes qui semblent vivantes.

*Attention, un robot est construit et non né. Aussi appelés droïdes.*

*Ex : les **MX** sont de pures machines, tandis que les **DRN** ont une âme, alors que les deux espèces sont considérées comme des robots. [© Almost Human ; Joel Howard Wyman]*



**Saiyan(s)** : extraterrestres originaires de la planète Saiya. Nom japonais, traduit (non-littéralement) par "guerriers de l'espace". Forts humanoïdes combattants, dotés d'une queue de singe et reconnaissables à leur chevelure noire et drue malgré sa relative longueur. Capables de décupler leur force, devenant alors blonds aux yeux verts, et surtout entourés d'une aura caractéristique. Plusieurs niveaux de "Super-Saiyan", la pilosité augmentant à chaque stade, jusqu'à obtenir l'apparence d'un singe noir aux yeux rouges. Se transforment aussi en gorille géant incontrôlable sous l'effet de la pleine lune.

[© Dragon Ball ; Akira Toriyama]

< Gohan, Saiyan original, au niveau super-Saiyan

**Membre(s) des Sept Familles** : humanoïdes détenant un ou plusieurs de sept pouvoirs héréditaires particuliers, qui ne s'excluent donc pas les uns les autres.

*Les **Bâtisseurs** ont accès à la Maison, et peuvent en verrouiller les portes.*

*Les **Cogistes** possèdent des capacités physiques et intellectuelles supérieures.*

*Les **Guérisseurs** guérissent très rapidement, eux-mêmes et/ou les autres.*

*Les **Guides** entrevoient les divers choix qui s'offrent à eux et aux autres, et les chemins ouverts par ces choix, ainsi que les interactions éventuelles entre ces chemins. Ils ont parfois une longévité accrue et peuvent éventuellement céder leur pouvoir à un tiers au moment de leur mort.*

*Les **Métamorphoses**, sans surprise, peuvent prendre une forme animale.*

*Les **Mnésiques** ont une connaissance absolue de toute chose qu'ils rencontrent, pour peu qu'au moins un de leurs ancêtres l'ait rencontrée auparavant.*

*Les **Scholiastes** apprennent à une vitesse ahurissante, et à la perfection.*

[© Pierre Bottero]

**Sépulcreux/se(s)** : "graveling(s)" dans la langue originale. Petites créatures assez hideuses provoquant certaines morts accidentelles. Il est supposé mais incertains qu'ils proviennent de personnes tuées "hors-programme". Beaucoup de conjectures à leur propos. [© Dead Like Me ; Bryan Fuller]



**Sirène(s)** : humanoïdes au torse humain et au bas du corps de poisson. Parfois dotés de capacités tel qu'un chant hypnotique ou bien un baiser permettant de respirer sous l'eau. Regagnent parfois leurs jambes lorsqu'au sec. Certaines races exclusivement femelles. Condition souvent héréditaire mais parfois acquise.  
< Représentation schématique d'une sirène classique

**Sith(s)** : équivalent aux Jedis mais tournés vers la haine et la colère. Conversion possible entre les deux ordres. [© George Lucas]

**Sorcier/ère(s)** : humanoïdes suivant un certain culte ou mode de vie. Ne nécessitent pas toujours d'aptitudes innées mais ont parfois besoin de certains accessoires et/ou tenues particulières. Très nombreux types (ex: les **Wicca**). Souvent versés en potions, sortilèges, malédictions et sorts, entre autres.

**Sphinx** : créatures ailées, au corps de lion et au visage humain. Connus pour leurs énigmes, et pour cela souvent gardiens d'entrées.

Représentation schématique d'un sphinx >



**Succube(s)** : humanoïdes femelles se nourrissant de l'énergie sexuelle d'autres humanoïdes. Ne participent pas toutes à l'acte en lui-même. Les incubes sont l'équivalent masculin des succubes, mais sont beaucoup plus rares. S'attachent parfois à certains types d'Incarnations, notamment de la Luxure.

**Super Geek(s)** : humains développant certaines affinités à certains domaines, notamment l'électronique et l'informatique. Apparences diverses selon les époques. Généralement doté d'une bonne mémoire ou d'une autre forme d'intelligence impressionnante quelconque, pas toujours reconnue comme il se devrait. Souvent incompris. Peu sociables en personne. Très habiles depuis derrière leur pseudonyme. Peuvent tout à fait conserver leur nature après la mort.

**TARDIS** : vaisseaux spatiaux vivants associés aux Time Lords. Capables de se déplacer dans le temps et l'espace. Dotés d'un système de camouflage avancé leur permettant de passer inaperçu à toute époque et en tout lieu. Plus grand à l'intérieur qu'à l'extérieur. [© Doctor Who ; Sydney Newman, Donald Wilson, C. E. Webber]

**Télékinésiste(s)** : individus capables de déplacer les objets par la pensée. On parle de télékinésie.

**Télépathe(s)** : individus capables de lire dans les pensées, voire de les manipuler. On parle de télépathie.

**Téléporteur(s)** : humanoïdes capables de se téléporter.

Les **Jumpers** sont une catégorie de téléporteurs particulière, notamment chassée par les Paladins<sup>1</sup>. Les Jumpers acquièrent leur capacités vers l'âge de 5 ans environ, et leur disparition et apparition provoque une onde de choc parfois mal maîtrisée et potentiellement dévastatrice. [© Steven Gould]

**Thrace, de** : animaloïdes carnivores alors que l'animal dont ils ont l'apparence est herbivore. Dérivent des chevaux de Thrace, que leur maître, Diomède, nourrissait de la chair de ses hôtes.

**Time Lord(s)** : humanoïdes à deux cœurs et à la capacité de régénération en cas de décès pas trop brusque. Originaires de la planète Gallifrey. Possèdent des vaisseaux spatiaux vivants appelés des TARDIS (Time And Relative Dimensions in Space), capables de voyager dans le temps et l'espace.

[© Doctor Who ; Sydney Newman, Donald Wilson, C. E. Webber]

**Transformer(s)** : créatures ne pouvant être qualifiées de robotiques car non construites mais nées, mais cependant entièrement mécaniques. Peuvent prendre la forme de moyens de transports ou même d'appareil électro-ménagers au besoin. Le reste du temps semblables à des humanoïdes de plus ou moins grande taille, composés d'éléments métalliques divers et variés. [© Takara Tomy & Hasbro]

**Transgénique(s)** : humanoïdes divers issus d'expérimentation génétiques, menées par un institut ou un autre.

Les X sont répartis sur plusieurs générations, toutes sauf les plus anciennes dotées d'un code barre sur la nuque. Les X7, notamment, ne communiquent que par ultrasons. [Interprétation par © Dark Angel ; James Cameron, Charles H. Eglee]

Les XY et XX n'ont pas de nombril de par leur naissance *in vitro*.

[Interprétation par © Kyle XY ; Eric Bress & J. Mackye Gruber]

**Tueuse(s)** : slayer(s) dans la langue originale. Originellement unique à un instant donné. Jeunes filles destinées à combattre les créatures maléfiques, des vampires aux démons. Dotées d'une force et d'une agilité plus élevées que la moyenne, ainsi que de meilleurs réflexes. [© Buffy ; Joss Whedon]

**Tuteur(s)** : premier dérivé capable de communiquer que rencontre un Magnet, et qui doit alors l'accompagner dans ses débuts puis sa mission, l'informant et l'entraînant de son mieux. Le lien entre un Magnet et son Tuteur est d'une puissance peu commune, et est mal expliqué.

**Vampire(s)** : humanoïdes buveurs de sang. Nécessitent parfois une transformation partielle pour chasser et se nourrir, alors généralement au niveau du visage. Peuvent parfois se changer en chauve-souris ou en loup. Souvent différents des humains au niveau des yeux, et surtout des dents. Majoritairement sensibles à la lumière du jour.



Craignent parfois les crucifix ou l'aïl. Demandent parfois une invitation pour pouvoir entrer dans un foyer. Possèdent parfois un pouvoir hypnotique. Méthodes de reproductions diverses, quoi que souvent liées à la morsure. Le sang leur est parfois une addiction et non pas une nécessité. Légendes et par conséquent races extrêmement variées.

^ Représentation parmi tant d'autres d'un vampire

**Veez** : petite créature élancée, à la longue queue préhensile, au petit museau pointu et aux grands yeux lui conférant une excellente vision nocturne. Peut grimper aux murs et au plafond. Capable de conversation rudimentaire, et de communication mentale. [© Age of the Five ; Trudi Canavan]

**Vorn(s)** : animaloïdes ressemblant fortement aux loups.

[© Age of the Five ; Trudi Canavan]

**Vouivre(s)** : créature à l'anatomie de volatile mais à la physiologie de reptile. Diffère des dragons reptiliens en ce qu'elles n'ont que quatre membres, et non six. Aussi appelées Wyvernes.

**Wessen(s)** : communauté de dérivés divers. Humanoïdes ne manifestant une différence aux humains que dans certaines conditions. Peuvent se manifester intentionnellement ou accidentellement. [© Grimm ; David Greenwalt & Jim Kouf]

**Wookiee(s)** : grands humanoïdes couverts de poils et communiquant par puissants cris indistincts. [© George Lucas]



**Wofty** : petit mammifère à la fourrure blanche, aux grands yeux et oreilles. Pêche avec sa langue. Peut se suspendre aux branches par sa queue, notamment pour dormir. [© Freedent]

**Yeti(s)** : aussi appelés Bigfoot ou encore Sasquatch. Grands humanoïdes poilus vivant dans les sommets montagneux les plus inaccessibles. Tantôt agressifs, tantôt bienveillants. Nombreuses races.

**Zombie(s)** : morts-vivants se nourrissant de chair fraîche ou de cerveaux, quoi que leur régime alimentaire change avec la cause de leur zombification, qui peut aller du virus aéroporté à la morsure en passant par la malédiction. Possèdent généralement une très mauvaise coordination de leurs mouvements. Ne conservent que rarement l'âme ayant habité leur corps auparavant. Le principe veut que leur Vie, bien qu'elle ne lie plus leur âme à leur corps, reste attachée à ce dernier, lui permettant d'être animé selon des principes purement biologiques.

# Lieux & Institutions

**N.B.** : sauf mention contraire, les lieux mentionnés sont disponibles en plusieurs versions de par l'Entre-Deux. De plus, la géographie originale n'est pas toujours strictement respectée.

**A.R.C.** : *Anomaly Research Centre. Centre de recherche sur les Anomalies, disposant du matériel nécessaire pour les traquer et les fermer, voire au besoin gérer ce qui en sort.*

[© Primeval ; Adrian Hodges & Tim Haines]

Insigne >



**Atlantide** : *îles parfois englouties, généralement riches, tant du point de vue monétaire que technologique et culturel. Par convention, on appelle Atlantéen un simple descendant d'Atlantes, qui eux y seront physiquement nés.*

**L'Autre Lieu** : *monde de l'Entre-Deux rempli de l'essence des Djinns lorsqu'ils ne sont pas invoqués. Accessibles aux Magiciens à leurs risques et périls.*

[© Bartimaeus ; Jonathan Stroud]

**La Bibliothèque** : *bibliothèque infinie, dans laquelle sont conservés tous les textes jamais écrits, même s'ils ont été détruits.*

**La Comté** : *contrée d'origine des Hobbits. Verdoyant et paisible.*

[© John Ronald Reuel Tolkien]

**Endor** : *planète d'origine des Ewoks. Lune forestière.* [© George Lucas]

**Enfer(s)** : *habitats de certains types de démons et âmes damnées, qui y sont alors punies, parfois jusqu'à leur transformation en démon elles-mêmes. Souvent brûlants, sombres, et étouffants. Rarement plaisants. Parfois composés de neuf cercles, pour chaque type d'offense dont une âme peut supposément être punie.*

**Equestria** : *contrée d'origine des Poneys. Villes principales originales : Ponyville, Canterlot, Manehattan.* [© My Little Pony ; Hasbro]

**Eureka** : ville dont tous les habitants sont dotés d'une intelligence supérieure, et bénéficiant donc des dernières avancées et innovations technologiques.

[© Andrew Cosby & Jaime Paglia]

**Furya** : planète d'origine des Furyens. Milieu sombre et difficile. [© Riddick]

**Gallifrey** : planète des Time Lords.

[© Doctor Who ; Sydney Newman, Donald Wilson, C. E. Webber]

**Gwendalavir** : contrée accessible par Grand Pas sur le Côté (capacité de transport accessible aux Dessinateurs de plus haut niveau), où les armes à feu ne fonctionnent pas. Faune très particulière. Gentilé : Alaviriens. Lieu d'origine des Dessinateurs, mais aussi des Frontaliers, Marchombres, et Rêveurs.

[© Pierre Bottero]

**L'Imagination** : dimension depuis laquelle les Dessinateurs matérialisent ce qu'ils imaginent. Ses chemins sont appelés les Spires. [© Pierre Bottero]

**Jusenkyo** : lieu connu pour ses "piscines" naturelles. L'Histoire veut que lorsque quelqu'un tombe dans l'une de ses sources, il soit condamné, au contact d'eau froide, à se changer en ce qui s'y est noyé. L'eau chaude rend son apparence normale au malchanceux ou à la malchanceuse. Dans quelques rares cas, plusieurs créatures se sont noyées simultanément, et l'eau froide transforme alors la victime en une sorte de monstre mythique hybride de toutes.

[© Ranma ½ ; Rumiko Takahashi]

**Kashyyyk** : planète d'origine des Wookiees. Quatre continents couverts de jungle.

[© George Lucas]

**Little Big Planet** : monde construit à partir de matériaux divers (tissus, carton, etc.). [© Sony]

**La Maison** : bâtisse située dans la même dimension que Gwendalavir, loin à l'Est. Accessible uniquement aux Membres des Sept Familles (et à ceux qui les accompagnent, évidemment). Les **Bâtisseurs** sont les seuls à pouvoir y apporter des modifications, notamment à en verrouiller des portes, qui donnent sur d'autres dimensions. Entourée d'une prairie dévorante (la Pratum Vorax) qui comme son nom l'indique dévore tout ce qui y tombe, l'eau étant le seul moyen connu de la neutraliser. [© Pierre Bottero]

**Manticore** : institut responsable des diverses séries de X, type de transgéniques particuliers. [© Dark Angel ; James Cameron, Charles H. Eglee]

**Mondes des Rêves** : monde mal conçu auquel une partie de la population crue humaine est pour une raison méconnue relié, y vivant la nuit sans en avoir vraiment conscience le jour.

**Pandora** : planète d'origine des Na'vis. Gravité moindre. Habitée d'animaux et de plantes pouvant communiquer entre eux par l'intermédiaire d'appendices spécifiques. [© Avatar ; James Cameron]

**Paradis** : habitats de certains anges et âmes au repos. Parfois répertoriés comme jardins d'Eden, par référence à certaines religions monothéistes. Toujours plaisants, éthérés, purs et lumineux.

**Quatre Nations** : monde d'origine des Maîtres des éléments et Avatars<sup>1</sup>. Divisé en quatre nations, chacune correspondant à un élément.  
[© Avatar : the Last Airbender ; Michael Dante DiMartino & Bryan Konietzko]

**Rentaï** : montagne sacrée pour les Marchombres, que seuls ceux d'entre eux ayant passé l'Ahn-Ju avec succès peuvent tenter d'escalader. Confère aux plus méritants la Greffe, don secret et différent d'un Maître à l'autre. [© Pierre Bottero]

**Saiya** : planète originelle des Saiyans. [© Dragon Ball ; Akira Toriyama]

**Sanctuaire(s)** : lieu de sécurité pour tout dérivé, auxquels le personnel fait

*originellement référence comme des "anormaux" (abnormals).*

[© Sanctuary ; Damian Kindler]



^ Logo

*S.H.I. E.L.D. : institutions gouvernementales visant à contenir l'exposition de la population civile aux phénomènes dangereux qui n'émanent pas tout à fait d'elle. Acronyme à signification changeante.*

[© Marvel ; Stan Lee & Jack Kirby]

*Terre : planète d'origine des humains.*

*Umbrella Corp. : corporation pharmaceutique à l'origine du virus T.*

[© Resident Evil ; Capcom]

Logo >



*Warehouse : entrepôt extensible contenant toute sorte d'artefacts de pouvoir.*

[© Warehouse 13 ; Jane Espenson & D. Brent Mote]

*Westeros : continent à la spécificité de saisons très irrégulières, dont un hiver particulièrement rude. [© George Raymond Richard Martin]*

*Wonderland : pays des Merveilles, accessibles grâce à un miroir magique ou à la galerie d'un lapin blanc. [© Lewis Carroll]*

*Zzyzx : institut responsable de la création in vitro d'un certain type de transgéniques, les XY (mâles) et les XX (femelles).*

[© Kyle XY ; Eric Bress & J. Mackye Gruber]

Logo >



### Liste de villes fictives :

**Beacon Hills** [© Teen Wolf ; Jeff Davis]

**Bon Temps** [© True Blood ; Charlaine Harris]

**Hemlock Grove** [© Brian McGreevy]

**Mystic Falls** [© The Vampire Diaries ; Lisa Jane Smith]

**Racoon City** [© Resident Evil ; Capcom]

**Santa Mondega** [© The Bourbon Kid ; Anonymous]

**Storybrooke** [© Once Upon a Time ; Edward Kitsis & Howard Horowitz]

**Sunnydale** [© Buffy the Vampire Slayer ; Joss Whedon]

...

# Artefacts

**Animus** : machine pouvant contenir une personne, et lui permettant d'accéder à sa mémoire génétique. [© Assassin's Creed ; Ubisoft]

Potentiellement amélioré dans une optique de transport vers certains mondes de l'Entre-Deux.



**Anomalie(s)** : fissures dans le temps. Se manifestent sous la forme de boules d'éclats de lumière miroitants, de plus ou moins grosse envergure. Extrêmement dangereuses, et comme tout ce qui touche au voyage dans le temps, strictement régulées.

[© Primeval ; Adrian Hodges & Tim Haines]

^ Anomalies dans une prairie

**Armure(s)** : tenue de haute technologie se synchronisant avec son porteur et lui apportant protection, force, confort, voire même soins. [© Pierre Boterro]

**Baguette(s)** : petite brindille de bois imprégnée de magie, permettant de jeter des sortilèges. Parfois utilisable par des non sorciers.

Panel de baguettes diverses >



**Le Bâton de Copper** : unique. Longue arme sculptée par de nombreux dérivés lui conférant des capacités Magnétiques particulières, notamment de n'être manipulable que par un Magnét. A aussi des qualités de lame, quoi qu'une grande maîtrise en soit nécessaire pour les découvrir.

**C24** : vingt-quatrième paire de chromosomes pouvant être ajoutée aux génomes humanoïdes. Selon les individus, entraîne soit une transformation en une sorte de monstre, soit une amélioration considérable des capacités physiques. [© Doom]

**Cerebro(s)** : grande pièce sphérique permettant à certains mutants télépathes de détecter et localiser d'autres individus. [© Stan Lee]

**HAG** : unique. RDIS (cf TARDIS) offert à Copper et Gold à l'occasion de leur union. Précieux sanctuaire pour les dérivés, particulièrement animaloïdes et mécaniques, de par les spécialités respectives de ses propriétaires. Contient une vaste bibliothèque ainsi qu'une impressionnante armurerie, en dehors des effets personnels des deux Magnets.

**Jaeger(s)** : robots géants, pilotés par deux individus voire plus. Machines de combat. [© Pacific Rim ; Travis Beacham]

**Jumpscar(s)** : fissures dans l'espace. Traces laissées par certains téléporteurs (l'appellation vient des Jumpers ) après qu'il se soient téléportés. Peuvent être exploitables, par un autre téléporteur ou d'autres humanoïdes munis d'une machine spéciale. [© Steven Gould]

**Lame(s) Secrète(s)** : lames portées au poignet par les Assassins<sup>1</sup>, dans un large bracelet de cuir. Jaillissent grâce à un mécanisme complexe, soit lorsqu'on serre le poing, soit au contraire lorsqu'on ouvre la main en grand. Le premier cas de figure implique de devoir sectionner l'annulaire pour pouvoir faire passer la lame. [© Assassin's Creed ; Ubisoft]

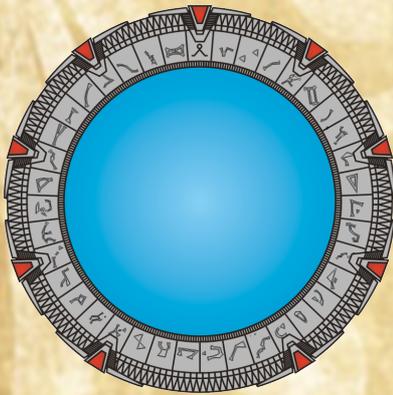
**Livre(s) de la Mort** : livres entraînant la mort des individus dont le nom est inscrit sur leurs pages. Diverses versions, avec diverses spécificités d'utilisation.

**Livre(s) des Morts** : volumes permettant la résurrection, dans certaines circonstances bien spécifiques. Souvent originaires de la mythologie égyptienne.

**Montre de Gold** : unique. Bracelet-montre en apparence tout à fait anodin, si ce n'est l'absence de boutons. En vérité contrôlée par Magnétisme. A la particularité d'être encodée en runique, précaution anti-piratage. Reliée à HAG.

**Pierre(s) des songes** : cailloux d'assez petite taille, de couleurs miroitantes et de

composition inconnue. Se trouvent dans des carrières spécifiques. Une seule permet d'entrer en contact avec un inconnu par l'intermédiaire de ses rêves. Très difficile d'utilisation. Activées par l'énergie du désespoir.



**Porte(s) des étoiles** : grand cercle de pierre vertical permettant de relier deux endroits éloignés de l'espace l'un à l'autre, en créant un trou de ver. Un clavier situé à proximité permet d'entrer les coordonnées de la destination souhaitée. Certaines portes sont dotées d'un iris, qui offre ainsi la possibilité d'empêcher toute arrivée indésirable. [© Stargate ; Roland Emmerich Dean Devlin]

^ Schéma d'une porte des étoiles

**Promicine** : substance d'un jaune fluo. Neurotransmetteur théoriquement isolé des 4400 originaux, 4400 humains enlevés au fil du temps et réapparus tous au même moment, avec des capacités hors du commun. Dans 50% des cas, la Promicine permet aux humanoïdes de développer des capacités similaires. Le reste du temps, elle entraîne la mort, par des convulsions et une hémorragie interne massive.

[© The 4400 ; René Echevarria, Scott Peters]

**Sabre(s) Laser** : lames d'énergie alimentées par des cristaux particuliers, qui leur confèrent leurs couleurs. Longueur et intensité ajustables. Les Siths ont généralement des sabres laser rouges, tandis que les Jedis arborent plutôt des couleurs comme le bleu et le vert, quoi que tout reste toujours possible. [© George Lucas]



Quelques manches et débuts de lames de sabres lasers originaux ^

**Scintilleur(s)** : machines complexes permettant de diagnostiquer les Dessinateurs. Utilisées par un corps de métier appelé les Analystes. Projettent trois cercles de couleur sur une toile : un bleu pour la créativité, un jaune pour le pouvoir, et un rouge pour la volonté. Les dimensions et les positions relatives des cercles déterminent le talent de l'individu testé. [© Pierre Bottero]



**Timer(s)** : horloge implantable sur le poignet de certains humanoïdes, permettant de compter les jours avant leur rencontre avec leur âme sœur, pourvu que celui ou celle-ci soit également doté d'un Timer. [© TIMER ; Jac Schaeffer ]

^ Un type de Timer sur un poignet humanoïde

**Virus T** : bactériophage qui tue en laissant la vie attachée au corps, qui se ranime alors après la mort avec pour seule fonction biologique restante la quête de nourriture, créant ainsi une forme de zombie. [© Resident Evil ; Capcom]

# Individus

N.B. : aucun original ou humain historique n'est présenté ici.

**Aaron (♂)**: Chef recruteur des Jardiniers du Paradis. Vraisemblablement né au début du premier siècle.

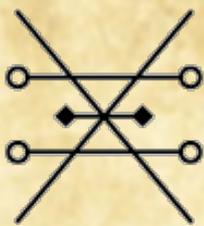
**Alliways** : vaste famille, aux dérivations extrêmement variables entre ses membres.

**Babylone (♂)** : Seul et unique Jardinier Suspendu du Paradis. Halo rouge. Trop volatile, condamné à rester à l'écart de sa compagne, surnommée grâce à lui Miss Babylone. Puni par ses souvenirs les plus forts si enfreint cette règle. Contourne partiellement le règlement à l'aide d'un masque d'argent, évitant que les autres dérivés le trouvant trop proche de sa compagne ne le rapportent aux autorités compétentes.



Illustration du masque ci-dessus ^

**Bal (♂)**: Entité électromagnétique renégate. Tuteur de Gold avant sa rencontre avec Copper. Partie d'Hannibal.



**Copper (♀)**: Magnet légendaire. Spécialisé dans la robotique. A notamment épousé Gold, un autre Magnet. Leur fils unique s'est avéré Magnet apolaire, Lil'Hu.

< Signature ci-contre, symbole alchimique du Cuivre

**Dwight Junior (♂)**: Junper éternel. Tuteur de Lil'Hu. Né clandestinement, ne possède aucun papier, et a par conséquent longtemps été activement recherché par les Paladins<sup>1</sup>, jusqu'à ce qu'un accord soit passé par Lil'Hu.

**Emmanie (♀)**: Messagère du Bien. Partenaire de Tepheï. Dans la symbolique globale, représente la diversité ethnique. Atteinte de toutes les formes de lycanthropie. Adeptes des armes blanches. Pseudonymes connus : Emma, Emmanuelle.

**Erentos** (♂): Messager du Mal. Petit demi-frère et plus ou moins partenaire de Proditane. Fils de son oncle. Passé maître dans l'art des poisons et de la torture psychologique. Pseudonymes connus : Anthony, Tony.

**Eskíndra** (♀): Messagère du Bien. Partenaire de Kelyptex. Petite sœur de Tepheí. Malgré ses allures de princesse, fanatique d'armes à feu depuis leur invention. Pseudonyme connu : Sandra.



**Gold** (♂): Magnet légendaire. Spécialisée dans l'animalité. A notamment épousé Copper, une autre Magnet. Leur fils unique s'est avéré Magnet apolaire.

^ Signature ci-dessus, l'un des symboles alchimiques de l'or

**Hanni** (♂): Ange déchu. Tuteur de Copper avant sa rencontre avec Gold. Partie d'Hannibal.

**Hannibal** (♂): D'abord ange après sa première mort, déchu et scindé en deux: Hanni et Bal. Ange mécanique lors de la réunion des deux morceaux. Tuteur de Gold et Copper, comme Hanni était le Tuteur de Copper et Bal celui de Gold. Surtout connu pour ses entrées littéralement fracassantes. Originaire d'Australie.

**Hémistash** (♂): Compagnon de LeX. Forme de prédilection inconnue.

**Ke(l)vin** (♂): Face publique d'une équipe de Super Geek, notamment spécialisée dans le recrutement.

**Kelyptex** (♂): Messager du Bien. Partenaire d'Eskíndra. Enfant sauvage. Parle peu. Atteint de tous les types de vampirismes. A toujours préféré combattre à mains nues. Pseudonymes connus : Kelly, Kellen, Kelton.

**LeX (♀):** Messagère Neutre. A appris à prendre la forme de n'importe quel félin. Ajoute parfois des ailes à son apparence. Souvent repérée comme une Panthère Ailée, d'où son appellation interuniverselle de Winged Panther. Signe des pactes sous l'appellation de Soulless Monkey, Singe Sans Âme, symbole de son dégoût pour ses origines humaines. Tend à copier la méthode de combat de ses adversaires.

**Lil'Hu (♂):** Magnet légendaire. Né de l'union de deux Magnets, Gold et Copper. Originellement apolaire. Démonstre une forte affinité au genre humain.

**Linda (♀):** Témoin de Zed. Partenaire de Tom Scott, par intermittence. Dans la symbolique globale, représente l'acquis. Détient une longue liste de diplômes. Est généralement tenue à l'écart des confrontations, et n'intervient que rarement, à l'aide d'armes à distance. Parvient parfois à figer ce qui l'entoure. A appris par Zed à se métamorphoser en chienne dalmatienne. Autre appellation : Adnihil.

**Méridionale (♀):** Monture de Zed. Souvent jument blanche aux crins noirs.

**Occidental (♂):** Monture de Tom Scott. Souvent bariolé dans sa couleur de robe.

**Orientale (♀):** Monture de Linda. Préfère les couleurs sobres et discrètes.

**Plutark (♂):** Compagnon de Tom Scott. Forme de prédilection inconnue.

**Proditane (♀):** Messagère du Mal. Grande demi-sœur et plus ou moins partenaire d'Erentos. Fille de son grand-père. Promiscue. Apprécie la torture physique et toute arme se rapprochant d'une lanterne. Pseudonyme connu : Prudence, Prodigy.

**Samothrasse (♀):** Compagnon de Zed. Forme de prédilection inconnue.

**Septentrional (♂):** Monture de LeX. Souvent sous la forme d'un étalon noir aux crins blancs.

**Sheriff Leonard (♂):** Incarnation de la Justice datant du XIXème siècle. À plusieurs reprises associé avec LeX, pour des raisons méconnues.

**Sûhn (♀):** Compagnon de Linda. Forme de prédilection inconnue.

**Tephei (♂):** Messager du Bien. Partenaire d'Emmanie. Atlante. Grand frère d'Eskindra. Puissant magicien/sorcier. Pseudonyme connu : Stefen, Stephen.

**Tom Scott (♂):** Témoin de LeX. Partenaire de Linda, par intermittence. Fils d'un trafiquant d'armes et d'une mannequin. Élevé par ses grands-parents, ex agents des forces spéciales. Représente l'inné dans la symbolique globale. Doté d'une beauté au bord de l'hypnotique. Une larme de lui peut faire s'évanouir l'entièreté de la gente sensible à ses charmes dans une assemblée. Célébrité intemporelle. Peu apte au combat, se débrouille généralement avec des objets contendants. Parvient parfois à faire usage de télékinésie. A appris par LeX à se transformer en matou chartreux.



**Vik (♀):** Botaniste du Paradis connue pour son talent. Amie d'enfance de LeX. Halo de couleur jaune. Présence officielle signalée par une recrudescence de colombes.  
< Illustration ci-contre

**Zed (♂):** Messager Neutre. Peu bavard. A appris à se métamorphoser en toute sorte de canidé, et démontre une préférence pour le loup polaire. Doué pour les pièges, le sabotage, et les menaces.