

Chapitre 2 : De la Terra Mythiqua & de son Contenu

I/ Des Constructs d'Imago & du Passage dans la Terra Mythiqua

Comme dit précédemment, il existe un mécanisme d'autorégulation du niveau d'imago dans la Mare Somnium qui fait entrer en jeu le Vortex.

Cette colonne de lumière, qui va du zénith au nadir de la Mare Somnium, attire à elle le surplus d'imago jusqu'à ce qu'il baisse à un certain niveau, que nous appellerons le niveau initial. Il se crée alors un tourbillon d'imago dont l'axe est le Vortex. Pour les masses d'imago qui y sont attirées, il y a deux possibilités, selon qu'elles soient plus ou moins denses.

Pour celles qui sont peu denses, c'est-à-dire peu conceptuellement marquées, c'est simple : elles sont vaporisées au contact du Vortex et l'imago qui les constitue remonte jusqu'aux pfo pour se mêler aux rêves de certains dormeurs et y apporter leurs concepts, comme dit au chapitre précédent. Pour ce qui est des masses d'imago denses – appelons-les des constructs –, elles passent à travers le Vortex pour se retrouver dans une dimension parallèle à la nôtre, la Terra Mythiqua.

Le passage à travers le Vortex fait passer les constructs du stade de masses informes d'imago à celui de lieux, d'objets ou d'êtres vivants. Cette transformation s'explique du fait que le construct est marqué conceptuellement (voir chapitre précédent) à la manière d'une cellule embryonnaire possédant en son sein le code génétique qui lui permettra de prendre la forme physique qui y est inscrite.

Il faut signaler aussi que, pour que les constructs d'êtres animés puissent devenir vivants dans la Terra Mythiqua, il faut qu'il y ait une âme mortelle qui la compose. Si elle est animale, on appellera la créature Bête. Si elle est humaine, la

créature sera un Renaissant (voir chapitre suivant). A noter que les âmes animales ne peuvent s'incorporer que dans un construct apparenté à leur espèce, aussi bien naturellement que mythiquement (l'âme d'un lézard pourra s'implanter dans le construct d'un lézard, d'un basilic voire même d'un dragon), au contraire des âmes humaines qui peuvent s'incorporer dans toutes sortes de constructs, à cause du fait qu'ils peuvent les appréhender parfaitement par l'imaginaire.

La Terra Mythiqua semble n'exister que dans le but de permettre à ses constructs de s'exprimer parallèlement au plan terrestre et à la Mare Somnium, tout en régulant la quantité d'imago présente dans cette dernière et cela depuis qu'il y a des créatures capables de rêver - c'est-à-dire des millions d'années – ce qui implique une histoire morphologique de la Terra Mythiqua.

II/ De la Genèse de la Terra Mythiqua

L'histoire de la Terra Mythiqua est parallèle à celle de la Mare Somnium. Lorsqu'il y a eu besoin pour la première fois du Vortex, la Terra Mythiqua s'est créée. Mais, jusqu'à l'apparition de l'homo sapiens, ce n'était qu'un capharnaüm informe de constructs attendant de révéler leur forme cachée, du fait qu'il n'y avait pas d'êtres capables d'avoir une vision globale de son environnement du point de vue conceptuel.

La situation commença à évoluer avec l'homme de Neandertal, lorsqu'il inventa la première forme de culture évoluée au monde. A cette époque, les constructs de lieux commencèrent à se placer et à se révéler dans leurs grandes lignes. Si un observateur féru d'art avait voyagé dans la

Terra Mythiqua à cette époque, il se serait déplacé dans un paysage flou, esquisse inachevée des lieux de la Terra Mythiqua, peuplé de masses à demi-formées, simples évocations fœtales de leur aspect futur, les autres constructs.

Lorsque l'expansion de l'Humanité à travers le monde fut assez importante pour qu'une vision globale s'en dégage, c'est-à-dire à la fin du paléolithique, les paysages de la Terra Mythiqua se fixèrent en une image de la Terre à cette époque et tous les autres constructs s'exprimèrent en même temps. Ce dernier point n'était pas sans engendrer un certain « chaos biologique » dans la Terra Mythiqua, puisque des dinosaures côtoyaient des espèces de la fin de la préhistoire. Le problème se régla au bout de quelques centaines d'années, du fait que les descendants de toutes ces Bêtes étaient stériles au bout de quelques générations (voir le chapitre cinq pour plus de précisions), ce qui entraîna une sélection naturelle en faveur des espèces contemporaines au détriment des espèces disparues, dont la plupart des membres s'éteignirent, du fait que de nouveaux spécimens mythiques n'étaient pas en mesure d'apparaître. Mais certains de ces « fossiles mythiques » existent encore, comme le zeuglodon du Loch Ness, le plésiosaure du Lac Champlain et bien d'autres monstres préhistoriques qui font fantasmer les cryptozoologues à chaque fois qu'ils passent momentanément de ce côté-ci de la réalité.

Et reste-t-il dans la Terra Mythiqua des Renaissants issus des premiers hominidés ? La réponse est complexe. Ainsi, il existe différentes races d'Hommes Sauvages natifs de la Terra Mythiqua (Yetis, Bigfoots et assimilés) qui seraient soit issues de Renaissants d'espèces d'Hominidés géants ou de grands singes aujourd'hui disparus, soit de Renaissants humains dont le concept serait celui de ces Hommes Sauvages. Quant aux Hommes de Neandertal, nos plus proches cousins disparus, des rumeurs courent un peu partout, aussi bien dans les coins les plus

reculés de notre bonne vieille Terre que dans ceux de la Terra Mythiqua, au sujet d'éventuels survivants mythiques de cette race qui, tout comme les Hommes Sauvages, évitent le plus souvent le contact avec d'autres espèces intelligentes.

Mais, de même que les espèces qui la peuplent, la Terra Mythiqua est multiforme. Elle a trois aspects qui la définissent, comme nous le verront dans les parties suivantes.

III/ De la Terra Prima

Le premier aspect de la Terra Mythiqua est celui que nous avons évoqué avant cet intermède paléontologique. Il est appelé Terra Prima. Cette appellation fut ensuite élargie à tous les paysages naturels découverts par l'Homme. Par rapport à ceux de notre réalité terrestre, ils sont plus grandioses : les montagnes sont plus hautes, les forêts sont plus impénétrables, les océans plus profonds et ainsi de suite. Ces paysages sont les images de ceux de la Terre, magnifiés par l'imaginaire émerveillé de leurs découvreurs.

Bien entendu, dans notre réalité, ces espaces naturels de la fin du paléolithique ont été modifiés par l'évolution de la géologie, du climat et de la civilisation humaine ; dans la Terra Mythiqua cela ne s'est pas passé de la même façon. Là, toutes les modifications non urbaines et de grande ampleur du paysage n'ont pas conduit à une élimination du paysage antérieur, mais à la mise en place du nouveau paysage à la périphérie de l'ancien, sans empiéter sur les espaces limitrophes préexistants, la Terra Mythiqua s'étirant pour laisser à cet endroit un espace capable d'accueillir le nouveau paysage et augmentant par la même occasion sa superficie totale. On peut donner pour exemple le Sahara qui était une région luxuriante, il y a de ça des milliers d'années dans notre réalité, avant d'être peu à peu remplacé par la savane puis le désert. Dans la Terra Mythiqua, la

jungle initiale n'a pas disparu, mais est ceinturée successivement d'une vaste zone de savane et d'un vaste désert, de la superficie de la zone transformée, sans que cela n'ait empiété sur les territoires qui ne faisaient pas partie de la jungle du Sahara. A noter que l'état de ces paysages peut être transformé de manière normale dans la Terra Mythiqua – par exemple, pour l'agriculture.

Dans la Terra Prima d'une certaine culture, les phénomènes naturels dépendent des divinités qui y sont associés dans les légendes : ainsi, en Grèce, les phénomènes météorologiques dépendent entièrement de Zeus. Dans les régions qui ne sont pas franchement marquées culturellement, le climat est leur climat terrestre normal.

La Terra Prima est donc la base de la Terra Mythiqua, qui a été ensuite complétée par ces deux autres aspects.

IV/ Des Domaines Mythiques

Le deuxième aspect de la Terra Mythiqua est celui formé par les domaines mythiques. Ce sont tous les lieux inventés par les Hommes et en lesquels ils ont cru assez fort pour qu'ils puissent se matérialiser dans la Terra Mythiqua. Ce nom est aussi donné aux domaines créés par certains Mythiques à partir du Flou de la Terra Prima (voir la partie VI pour plus d'explications) ; dans ce cas, ils sont dits mineurs. Ces domaines apparaissent de trois façons différentes.

Premièrement, par le principe de superposition lorsqu'un domaine mythique prend corps sur une région de la Terra Prima, la modifiant. C'est le cas, par exemple, du Mont Olympe qui était, au départ, une simple montagne de la Terra Prima et qui est devenu ensuite le séjour des dieux gréco-romains : son sommet, perpétuellement perdu dans les nuages, s'est alors recouvert de palais divins.

Deuxièmement, ces domaines peuvent voir le jour par le principe d'inclusion, où

là l'espace s'étire en un endroit pour laisser place au domaine en question, selon la même règle que pour l'évolution expansionniste des régions de la Terra Prima. Ce principe s'applique pour des domaines qui ne peuvent pas correspondre avec une réalité terrestre et qui ne gênent pas la Terra Prima alentour. C'est le cas des îles mythiques.

Et enfin, il y a le principe de parallélisme, qui entre en action lorsqu'un domaine mythique ne correspond pas à une réalité terrestre et ne peut s'inclure de façon logique à la Terra Prima. C'est le cas pour de vastes régions complètement fantaisistes et limitrophes d'une aire culturelle donnée, comme Muspellsheimr, le monde du feu censé se trouver au Sud du monde, et Niflheimr, le monde situé au Nord, selon la mythologie nordique. Dans ce cas-là, ces domaines existent en parallèle de la Terra Prima et l'on ne peut y accéder que par un Portail (voir chapitre VI), le plus souvent situé à la frontière dans la Terra Prima entre l'aire culturelle d'origine de ce domaine et une autre.

Pour ce qui est des domaines mythiques mineurs, ils apparaissent selon les deux premiers modes.

V/ Des Cités Mythiques

Le troisième et dernier aspect de la Terra Mythiqua est celui des cités mythiques. Ce sont les reflets des villes terrestres qui ont ou qui ont eu une influence historico-culturelle, au point de marquer l'imaginaire humain et d'être recrées dans la Terra Mythiqua.

Leur mode d'apparition mélange à la fois le principe de superposition et celui d'expansion de la Terra Prima : la ville mythique se superpose à son site de fondation sur la Terra prima et ensuite, à sa périphérie, la surface qui est égale à celle qui a été superposée est doublée. Ensuite, lorsque de nouveaux bâtiments importants sont construits sur Terre, la ville grandit selon le principe d'expansion de la Terra

Prima – les édifices les plus anciens étant au centre des zones en expansion à l'intérieur de la ville – de même que sa périphérie selon le principe énoncé précédemment.

La création d'une cité mythique nécessite qu'elle soit pourvue d'infrastructures urbaines qui définissent son rang et qui diffèrent selon les lieux et les époques. Toute cité mythique a pour base de départ ses limites et son centre : ce sont les premiers lieux de la cité à apparaître dans la Terra Mythiqua. Les limites sont le plus souvent marquées par une muraille, qui sépare la ville du reste de la Terra Mythiqua, tandis que le centre est le centre de fondation et/ou de pouvoir de la cité (dans les villes de fondations romaines, il s'agit du forum). Ce dernier élément est le plus important de toute la cité, car quiconque devient le dominus (voir chapitre suivant) du centre, devient le maître de l'ensemble de la cité. Ensuite, entre les limites et le centre, apparaissent les autres bâtiments importants de la cité, qui ont sur terre un fort rôle culturel, historique, politique, économique, militaire et/ou religieux, et le Flou urbain. Ce dernier aspect de la cité représente l'espace intra-muros qui n'est pas représenté de façon précise et importante dans l'imaginaire humain, au contraire des lieux importants qui sont présents dans la cité mythique. Cet espace est malgré tout très important, car c'est là que la cité va le plus marquer sa différence avec son original terrestre, permettant à l'originalité de ses habitants mythiques de s'exprimer.

Le Flou appartient à l'une des multiples lois de la Terra Mythiqua que nous allons définir ci-après.

VI/ Du Flou

Le Flou, c'est l'état de la Terra Mythiqua en formation. Cet état prend la forme d'une esquisse inachevée et immatérielle, très proche d'un mirage, qui se complète au fur et à mesure que le paysage en question

s'inscrit dans l'imaginaire humain, jusqu'à prendre corps dans la Terra Mythiqua.

Le Flou existe pour les trois formes de lieux qui composent la Terra Mythiqua, au cours de leur création et expansion, et sa durée et son potentiel varient selon celles-ci. Ainsi, la durée du Flou dans la Terra prima est égale à celle des transformations qui permettent son expansion. Pour les domaines mythiques, l'importance du Flou est fonction de la qualité de leurs descriptions et sa durée est potentiellement infinie. Pour le Flou des cités mythiques c'est un peu un mélange des deux : pour les infrastructures et bâtiments réels qui apparaissent dans la Terra Mythiqua, le mécanisme est le même que pour les paysages de la Terra Prima, tandis que pour le Flou urbain; son étendue dépend des évolutions architecturales et humaine (installation d'une nouvelle communauté culturelle) et sa durée est potentiellement illimitée.

Potentiellement seulement, car comme pour les domaines mythiques et dans une moindre mesure la Terra Prima (en fonction de la vitesse d'expansion), le Flou urbain peut être défini et fixé sous une forme précise par un Mythique, qui devient alors le dominus de son propre domaine. Pour ce faire, il faut tout d'abord que le Mythique s'harmonise avec le Flou qu'il veut posséder, dont la surface est fonction de son potentiel d'imgo. Une fois harmonisé, il peut contrôler entièrement le Flou, lui donnant la forme qu'il désire et définissant certaines règles qui s'y appliquent. Un domaine harmonisé appartient à son dominus jusqu'à sa mort, où là un autre Mythique peut tenter de s'harmoniser à son tour. A noter que plus le domaine à harmoniser est proche de la fin du Flou et plus son dominus aura du mal à s'harmoniser à lui et à le modifier.

Les autres lois de la Terra Mythiqua sont à ranger en trois catégories que nous allons voir successivement : les lois régissant les rapports entre la Terra Mythiqua et les autres dimensions, les lois affectant certains aspects de la réalité terrestre à

l'intérieur de la Terra Mythiqua et les lois légendaires.

VII/ Des Lois Régissant les Rapports entre la Terra Mythiqua & les Autres Dimensions

La première des lois régissant ces rapports dimensionnels est celle concernant les Portails. Un portail est un endroit où existe une connexion spatiale entre un lieu terrestre et un lieu de la Terra Mythiqua (voir plusieurs) ou entre plusieurs lieux de la Terra Mythiqua. Tout être possédant de l'imgo peut les franchir. D'autres êtres n'ayant pas d'imgo peuvent les accompagner, mais la difficulté augmente, en fonction du nombre de ces êtres et du potentiel en imago de leurs accompagnateurs. Lorsqu'une personne arrive dans un lieu où il y a un portail, plusieurs cas de figures peuvent se présenter : le Portail peut n'être actif qu'à certains moments de l'année (ou plus facile d'accès) et/ou il faut faire un « rituel » particulier pour qu'il s'ouvre ; mais ce sont des cas particuliers. Ensuite, lorsque le portail est actif, le voyageur ressentira une sensation étrange, la marque du territoire où il va arriver. A ce moment, deux choix s'offrent à lui : soit se laisser porter par cette sensation et pénétrer ce nouvel endroit, soit refuser cette sensation et poursuivre son périple dans le lieu où il se trouve. Certains lieux sont plus difficiles d'accès à l'aller et/ou au retour, mais tous ont des modalités d'accès de base qui diffèrent selon la catégorie de lieux mythiques à laquelle ils appartiennent. Ainsi, on ne peut accéder dans la Terra Mythiqua que si on se trouve dans le reflet sauvage et terrestre du lieu dans lequel on va arriver. Pour un domaine mythique, il n'existe de Portails avec la Terre que dans sa localisation terrestre selon les légendes, bien qu'un dominus ayant du pouvoir puisse en créer artificiellement un, et l'accès à ces domaines est contrôlé par leur dominus. Enfin, pour les cités mythiques, il

n'existe de Portails qu'entre des lieux marquants existant dans les deux dimensions. Pour donner un exemple concret de la richesse de ces connections dimensionnelles, prenons l'exemple du Portail du Parthénon : si quelqu'un avec de l'imgo franchit le Portail se trouvant au seuil de ce temple, il se retrouve à l'entrée de son reflet mythique ; ensuite, ce voyageur peut soit revenir sur ses pas et visiter l'Athènes mythique ou revenir dans notre dimension, soit s'avancer à l'intérieur du temple qui est un Portail vers le palais d'Athéna sur l'Olympe (dont l'accès est bien entendu très difficile).

La deuxième loi est celle de la Lueur Mythique. Dans le chapitre un, nous avons parlé du fait que le dernier niveau de la Mare Somnium était baigné d'une lueur multicolore. Cette lueur a pour propriété de marquer conceptuellement les particules d'imgo les moins denses. Particules qui, lors du Vortex, remontent jusqu'aux pfo pour alimenter les songes des rêveurs. Mais d'où vient cette lueur ? Et de quels concepts marque-t-elle l'imgo ? Cette lueur a pour origine la Terra Mythiqua dont elle est le reflet des événements qu'y si déroulent, à l'image de la lumière qui s'échappe d'un écran de télévision. Les concepts qui marquent, par cette lueur, l'imgo sont liés aux histoires qui se déroulent dans la Terra Mythiqua. Ceci explique la rédaction de nombreux récits mythologiques – par exemple la légende de Sigudhr – n'ayant pas eu de témoins terrestres pour la raconter. Bien entendu, ces histoires sont ensuite enjolivées et déformées par les conteurs successifs. L'histoire originelle étant la plus proche de la réalité, bien que des éléments appartenant à d'autres histoires s'étant déroulé dans la terra Mythiqua puissent s'y retrouver.

La troisième loi est celle de la Génération Spontanée. Dans la Terra Mythiqua, il n'est pas inhabituel de voir des créatures ou des objets sortir de la terre ou pleuvoir du ciel. Il s'agit du mode d'apparition des Constructs dans la Terra Mythiqua. Ce

mode d'apparition diffère selon le concept de ces Constructs. Ainsi, un cheval pourra apparaître à la suite d'une bourrasque de vent ou du déferlement des vagues sur une plage, tandis qu'un Renaissant marqué du concept de l'automne pourra apparaître à la suite d'un tourbillon de feuilles mortes qui formera son corps. De plus, ces générations spontanées surviennent dans des lieux liés aux concepts : un Construct de nature aquatique s'exprimera toujours dans ce type de milieu, par exemple. C'est ce phénomène qui explique le caractère inépuisable de ressources de la Terra Mythiqua. A noter qu'un dominus contrôle parfaitement ce phénomène dans son domaine. On remarquera, enfin, que lorsque ce phénomène survient près d'un Portail, le Construct exprimé a de grandes chances de passer dans notre réalité : c'est ce qui explique les phénomènes de pluies extraordinaires (poissons, rats, algues, etc...).

VIII/ Des Lois Affectant la Réalité Terrestre à l'Intérieur de la Terra Mythiqua

Ces lois sont au nombre de quatre, tous les êtres et objets venant de notre réalité y sont soumis.

La première de ces lois est celle sur les effets du temps. Si un être venant de notre réalité pénètre dans la Terra Mythiqua, il s'arrête de vieillir. Cependant, lorsqu'il revient dans notre monde, il retrouve son âge véritable à une vitesse qui est fonction du temps passé dans la Terra Mythiqua. C'est l'origine des légendes féeriques parlant de voyageurs mortels qui passent un certain temps dans l'Autre Monde et qui s'aperçoivent en revenant sur Terre que de nombreuses années – voire des siècles – se sont écoulées, ce qui a pour effet de les faire vieillir à une grande vitesse ou de les réduire en poussière. Ce contre-choc temporel dépend aussi du potentiel en imago du mortel : plus il en a, plus la vitesse du contre-choc sera ralentie. Un des

effets secondaires de ce phénomène est que les mortels se retrouvant dans la Terra Mythiqua perçoivent l'écoulement du temps de façon très ralentie ; ce qui fit dire à certains voyageurs qu'il n'y avait que quelques années qu'ils étaient partis alors que cela faisait des siècles.

La deuxième loi est une extension de la précédente, c'est la loi sur les Maladies. Tout mortel malade qui entre dans la Terra Mythiqua voit son mal se maintenir dans une position stationnaire – il n'évolue plus dans un sens comme dans l'autre – jusqu'à ce qu'il revienne dans notre monde. De plus, dans la Terra Mythiqua, le caractère infectieux des maladies disparaît au bout de quelques jours, selon la virulence de la maladie. A noter qu'il n'y avait pas à l'origine de maladies dans la Terra Mythiqua ; elles sont introduites par les mortels ou bien sont le fait de Mythiques particulièrement malsains – que ce soit volontairement ou involontairement.

La troisième loi est celle sur la technologie. Tous les objets technologiques (à partir de la 1^{ère} Révolution Industrielle) peuvent ne pas fonctionner dans la Terra Mythiqua, selon le lieu où l'on se trouve. Dans la Terra Prima, toutes les formes de technologie fonctionnent, tandis que pour ce qui est des domaines et des cités mythiques, cela dépend des domini.

La quatrième loi est celle sur l'enchantement. On appelle enchanté, dans la Terra Mythiqua, tout objet originaire de la Terre qui y a été perdu et qui, sous l'effet de son environnement, a été altéré progressivement dans sa forme ou ses qualités. Ainsi, par exemple, une pile usagée abandonnée dans la Terra Mythiqua se rechargera progressivement, puis ne pourra plus se décharger et enfin fondra pour devenir une espèce d'œuf métallique contenant la foudre.

IX/ Des Lois Légendaires

Ces lois sont celles que l'on trouve dans les mythes et légendes, qui trouvent une réalité dans la Terra Mythiqua. Certaines peuvent s'appliquer dans tous ses lieux, comme par exemple la loi des malédictions : tout être ayant de l'imago peut prononcer une fois sur une personne une malédiction, si cette personne lui a fait un tort grave ; l'effectivité de cette malédiction dépend de plusieurs facteurs comme le potentiel d'imago du lanceur, le tort causé, le lieu où il se trouve, etc... De même pour la loi des enjeux : si un enjeu quelconque est gagné lors d'une compétition de n'importe quel ordre (sport, jeux, combat, etc...), le gagnant aura toujours son dû, le destin l'y aidant.

D'autres ne s'appliquent que dans des circonstances précises, à l'instar de la loi des hôtes : si dans un domaine un être a consommé de la nourriture de ce lieu et si le dominus le sait, celui-ci peut empêcher à cet être de sortir de son domaine. Un exemple mythologique de cette loi est le mythe de Perséphone et d'Hadès.

Il y a des lois légendaires qui s'appliquent à des choses ayant une grande portée symbolique et qui diffèrent selon les aires culturelles. Ainsi, dans la zone culturelle celtique, un trèfle à quatre feuilles protège des sortilèges des Natifs et des Renaissants.

Il existe un grand nombre de lois légendaires, complexifiant énormément la vie dans la Terra Mythiqua. La société de la Terra Mythiqua est à l'image de celle-ci : multiple et complexe, tout en différant selon les régions ; bien qu'elle réponde à des traits généraux comme nous allons le voir.

X/ De l'Organisation de la Terra Mythiqua

Les traits généraux de l'organisation des peuples qui constituent la population de la Terra Mythiqua répondent principalement à des impératifs géo-culturels : chaque région est comprise dans une ou plusieurs

aire(s) culturelle(s) (gréco-romaine, celtique, Judéo-chrétienne, etc...), d'où il se dégage une influence dominante, même si c'est à un niveau local – à noter que plus il y a d'influences concurrentes dans une région et plus l'influence dominante est de faible amplitude.

Ensuite, il faut voir que chaque type de lieu mythique a son propre système d'organisation. Dans la Terra Prima, les communautés se rassemblent par race, dont les dirigeants peuvent être sous l'influence d'un roi, d'un prince ou d'un seigneur quelconque qui contrôle la région. Pour les domaines mythiques, c'est simple : ils sont aux mains de leurs domini qui peuvent se fédérer ou entretenir des liens vassaliques. Enfin, les cités mythiques peuvent être dirigées par une aristocratie composée des domini de la ville ou par l'archidominus de la ville – celui qui dirige le centre (voir la partie V). Bien entendu, il existe des domaines et des cités mythiques à l'intérieur de telle ou telle région de la Terra Prima. Dans ce cas-là, ils peuvent être libres ou vassaux du seigneur de la région.

Au-dessus de figures comme les rois et les archidominus, il y a les panthéons qui sont au cœur des différentes cultures et qui dirigent suprêmement certaines régions, comme l'Italie, la Grèce et le littoral turc, pour le panthéon gréco-romain. Néanmoins, il y a des régions de grands mélanges culturels (comme la France), où l'influence des panthéons est plus symbolique que réelle, permettant à une foule de royaumes, de principautés et de villes franches de s'épanouir. Pour donner un exemple de cette organisation, on peut citer la cité mythique d'Athènes : la ville est dirigée par un conseil d'archontes, chapeauté par la déesse Athéna qui est elle-même soumise à son divin père Zeus, le roi du panthéon gréco-romain.

Pour ce qui est du commerce, il n'y a pas de monnaies dans la Terra Mythiqua : tout se paie en biens ou en services selon le système du troc – ce qui entraîne d'après marchandages.

En ce qui concerne les lois, les coutumes et autres traditions, elles diffèrent selon les communautés, les royaumes, les domaines, les villes et les régions. Cette affirmation étant la seule règle générale dans ce domaine.

Pour ce qui est des langues parlées dans la terra Mythiqua, c'est un joyeux mélange des différents langages parlés sur Terre depuis les débuts de l'histoire : chaque communauté, domaine ou cité a son propre langage : les Sidhes parle le gaélique, les Satyres le grec, les Parisiens le français, etc..., bien qu'à l'intérieur de ces lieux il existe des variantes historiques. Ainsi, à Paris, selon les quartiers, on parle plutôt le français (vieux, moyen ou contemporain), le roman, le Latin voire même le gaulois.

Ainsi, la Terra Mythique est complexe aussi bien dans sa géographie que dans ses lois ou son organisation. Mais elle l'est aussi dans la constitution de sa population, comme nous le verrons au chapitre suivant.