

Chapitre 4 : Des Dieux & de l'Histoire Mythique

I/ De la Nature des Dieux

Les êtres que nous appelons dieux sont de natures diverses. Pour bien appréhender ce qu'est un dieu, pour nous simple mortel, une petite définition s'impose. Une divinité est un être ayant des pouvoirs extraordinaires sur un aspect de l'univers (parfois il incarne et personnifie cet aspect) et qui est vénéré pour cette raison par les Hommes.

Dans Deus, tous les dieux appartiennent à l'un des genres suivants : Primi, Evhémériens, Renaissants et Natifs. Pour ce qui est des deux premiers genres, ils seront traités plus loin en détails. Penchons-nous plutôt sur les Renaissants et les Natifs qui ont réussi à avoir le statut de divinité.

Les Renaissants figurant dans les différents panthéons sont de trois types. Les premiers sont ceux que les différentes civilisations ont rangés dans leurs panthéons, du fait de leurs fréquentations divines, de leurs apparitions dans les mythes et de leur statut de puissance surnaturelle, tout en n'étant pas vénérés. Ces êtres ne diffèrent des Renaissants lambda que par leur puissance généralement élevée, tout en n'étant pas d'ordre divin. On peut citer comme exemple de ces « faux dieux », Silène, le Renaissant grec, ami de Pan et de Dionysos. La deuxième catégorie de Renaissant divin recouvre ceux qui sont apparus à cause d'un concept divin qui n'a pu prendre forme par lui-même (pour devenir un Primus, voir la partie suivante) et qui, par l'apport d'une âme humaine (voir le chapitre trois sur la création des Renaissants), est devenu le concept d'un Renaissant. Néanmoins, ils ne sont pas vénérés en eux-mêmes de façon suffisante (ce qui explique qu'ils n'aient pu prendre forme par eux-mêmes) et donc leurs pouvoirs ne sont pas d'ordre divin, mais dépassent largement ceux des Renaissants normaux. Deux parfaits exemples de ce type de dieux sont

Iacchos, la personnification du cri rituel qui conduit mystiquement les Mystères d'Eleusis – somme toute un concept divin mineur ne pouvant s'incarner par lui-même sous forme de Primus – et Hræsvelgr, l'aigle géant des mythes scandinaves, dont les battements d'ailes provoquent les vents, mais qui n'a pas pour autant un statut divin et une place prépondérante dans les mythes. Enfin, la troisième catégorie de Renaissants comprend ceux qui appartenaient au départ à la catégorie précédente, mais qui sont arrivés à avoir une influence divine mineure (tout en étant supérieure à celle d'un Renaissant) sur un concept auquel ils étaient liés. Un parfait exemple de ce type d'évolution divine est le dieu Hyménaeos, à l'origine simple personnification du chant nuptial (même importance de départ que Iacchos), qui devint par la suite le dieu du cortège nuptial, donc de la célébration du mariage, dont il est le nom savant, l'hyménée.

Les Natifs qui sont rangés parmi les dieux sont tous les enfants de Primus ou d'Evhémériens. Ils sont de deux types, ceux qui ont une influence divine mineure, naturellement, du fait de leur ascendance et ceux dont l'influence divine a pris de l'importance (de même que leur place dans le panthéon) par la suite, sans pour autant égaler l'influence des Primus et des Evhémériens liés au même concept. L'exemple le plus parlant par rapport à ces deux types de Natifs divins est celui des enfants de Pallas, le Titan, un Primus qui avait une influence sur le concept de la guerre, de la force et du courage. Il avait pour enfants natifs Zélos (le Zéle), Nikè (la Victoire), Cratos (le Pouvoir) et Bia (la Force). Pallas était une divinité frustrée et violente. Il était concurrencé de plus en plus en Attique par Athéna. Un jour, il voulut la rencontrer pour en finir avec elle et demanda à Nikè de l'en informer. Celle-ci conseilla à Athéna de se méfier de son père, qu'elle

détestait. Lors de cette rencontre Pallas tenta de violer Athéna, avant de la tuer ensuite. Entre le vieux dieu sur le déclin et la jeune déesse en pleine ascension, la lutte était dure et Pallas l'aurait vaincu si Nikè n'avait pas soutenu la victoire d'Athéna. Pour la remercier, Athéna l'associa à son culte et son influence divine augmenta, tandis que ses frères et sœurs n'évoluèrent pas.

Mais les « vrais » dieux, ceux qui ont une place centrale dans les mythes, ne sont ni des Renaissants, ni des Natifs, ce sont des Primi.

II/ Des Primi

Les Primi (singulier Primus) sont les entités divines les plus puissantes du monde de Deus. Elles portent ce nom, car ce sont les premières divinités à avoir été reconnues. Le plus souvent, ce sont les divinités les plus anciennes, connues et/ou qui ne sont issues d'aucun couple divin (limite génération spontanée) et qui manifestent des concepts divins fondamentaux ou particulièrement complexes. Ce sont par exemple, dans le Panthéon Gréco-Romain, des divinités tels que Zeus, Héra, Apollon, etc...

Tous les Primi naissent de la même manière que les Renaissants et les Bêtes, à partir de masses d'imgo marqué par les concepts des différents dieux rêvés par les humains ; à une différence près. Cette différence est le fait qu'ils n'ont pas besoin du support d'une âme humaine ou animale pour pouvoir s'incarner dans la Terra Mythiqua. Cette petite entorse à la métaphysique onirique s'explique par le fait que l'imgo qui les constitue est spécial, car non seulement les Hommes rêvent des dieux, mais ils *croient* aussi en eux du fait de l'importance qu'ils revêtent dans leur vie spirituelle et dans leurs mythes, créant ainsi une forme d'imgo surpuissante se suffisant à elle-même pour incarner ces êtres dans la Terra Mythiqua.

Une fois dans la Terra Mythiqua, ils se rassemblent naturellement par affinités

culturelles, sachant que leur mémoire et leur personnalité sont forgées par les mythes dont ils sont issus. De plus, chaque fois que l'on invente de nouveaux mythes les concernant, ils en « rêvent » ou, plus exactement, l'imgo de ces mythes rêvés par les mortels leur parvient et il laisse des traces dans leur esprit durant leur sommeil. Une fois réveillés, ils pensent qu'ils les ont vécus. C'est ce que l'on appelle l'illusion mythique. A noter que sur Terre, les Primi ne rêvent pas, car ils sont coupés (spirituellement parlant) de la Terra Mythiqua.

Comme suggéré précédemment, lorsque le Primus s'incarne dans la Terra Mythiqua, tout l'imgo marqué de son concept vient directement à lui sans passer par la Mare Somnium, développant sa puissance divine. A noter que les Renaissants et les Natifs ayant une influence divine sur des concepts récupèrent de la même façon l'imgo, à la différence près qu'il n'alimente que leurs pouvoirs divins ; alors que chez les Primi, il alimente tous les pouvoirs (voir la cinquième partie pour plus de détails).

A noter qu'il n'existe pas un Primus pour chaque identité divine en ayant la carrure (comme, par exemple, un Primus pour Mars et un autre pour Arès), si l'imgo se référant à une autre culture et à une divinité équivalente est proche (voir l'exemple donné), il n'y a pas de nouvelle création de Primus et c'est le premier qui assume le rôle de cette divinité et qui récupère l'imgo qui y est lié.

A l'inverse, il existe des concepts divins déjà assumés qui peuvent se modifier au fil du temps jusqu'à se différencier de l'original. Dans ce cas-là, le nouveau concept se détache de l'original et donne un nouveau Primus, c'est ce que l'on appelle une hypostase, car ce second principe divin se distingue du premier. Ainsi, Krishna, qui était au départ un aspect de Vishnou, s'en distingua pour devenir une divinité complètement indépendante, à la suite de la vénération qu'il suscitait auprès de certaines sectes hindouistes.

Dans le cas d'une hypostase et de son « géniteur » ou lorsque deux Primus ayant des concepts divins proche (style Hermès chez les Grecs et Thot chez les Egyptiens) se rencontrent, ils se « sentent » ; ils détectent leur présence mutuelle et reconnaissent la nature semblable de l'autre. C'est ce phénomène qui rythme, avec l'illusion mythique, les relations intra et inter-panthéons.

A noter aussi le cas des lieux qui sont révévés en eux-mêmes – les fleuves, les bois, etc... Le simple fait de les révéver ne donne qu'un apport supplémentaire d'imago à son reflet dans la Terra Mythiqua. Néanmoins, si on en vient à les personnifier au travers d'une représentation divine, un Primus se forme et il est lié spirituellement au reflet mythique de ce lieu. On peut citer comme exemple, les innombrables dieux-fleuves du Panthéon Gréco-Romain.

Bien que la plupart de leurs « enfants » ne soient pas issus d'eux (mais ils le croient à cause de l'illusion mythique), les Primus peuvent avoir des enfants entre eux (les Enfants des Dieux ayant une double ascendance divine). C'est simplement beaucoup plus rare qu'avec des Mythiques ou des mortels (les unions entre Primus sont cent fois moins fécondes en moyenne).

III/ Des Evhémériens

Ils tiennent leur nom d'Evhémère de Kos, un auteur grec qui vécut entre la fin du IVème et le début du IIIème siècle avant J-C. Celui-ci émit l'hypothèse selon laquelle les dieux auraient été à l'origine des mortels divinisés post mortem en vertu de leurs hauts faits.

Cette théorie est à la fois fausse et vraie. Fausse, car, comme nous l'avons vu précédemment, de nombreuses divinités sont des Primus, des natifs ou des Renaissants et vraie, car des hommes ont pu recevoir un culte après leur mort et ainsi pouvoir atteindre un statut divin. Ces êtres sont les Evhémériens.

Ils apparaissent dans la Terra Mythiqua de la façon suivante : ils résident, à la base, dans leur séjour post-mortem dédié, lorsqu'un culte leur est voué, en reçoivent l'imago et commencent ainsi leur transformation divine qui comprend plusieurs étapes.

Premièrement, si leur culte est mineur et local, il ne leur apporte qu'une simple transformation en Renaissants (à la différence qu'ils ne sont pas limités par un concept, mais par leur identité de départ), ils n'ont qu'une influence divine mineure et ne peuvent quitter leur domaine de résidence. Ensuite, lorsque leur culte prend de l'ampleur, ils peuvent acquérir l'immortalité divine (voir partie suivante) et augmenter leur influence divine, mais ils ne peuvent toujours pas se rendre sur Terre. Enfin, lorsque leur culte est répandu dans toute leur aire culturelle (ce qui arrive de façon exceptionnelle), leur influence divine est respectable et peut même égaler celle d'un Primus et ils peuvent se rendre sur le plan terrestre. Un parfait exemple d'Evhémérien accompli est celui d'Asclépios qui devint le dieu de la médecine du Panthéon Gréco-Romain.

Ils rêvent de deux façons différentes : comme les Primi dans la Terra Mythiqua et comme les autres créatures sur Terre. Ce phénomène permet aux plus puissants d'entre eux d'être moins affectés par l'illusion mythique (voir la partie six).

Ils sont sujets au même syndrome de reconnaissance mutuelle selon le concept que les Primi. Ils peuvent aussi assumer différents noms divins, pour peu que ces derniers soient issus d'eux au départ (comme Asclépios qui est devenu Esculape chez les Romains), sinon des hypostases se créent. Pour ce qui est de la reproduction, ils répondent aux mêmes règles que les Primi, à part qu'ils sont cent fois plus féconds qu'eux. Des Renaissants, ils n'ont que l'évolution ralentie.

IV/ Des Capacités Divines

Les Primus, ainsi que les Renaissants, les Natifs et les Evhémériens qui ont une véritable carrure divine ont les facultés suivantes.

Tout d'abord, ils possèdent une immortalité divine, dont les avantages sont les mêmes que ceux d'une immortalité normale, si ce n'est qu'ils sont dix fois plus puissants (au niveau des bonus aux jets permettant d'éviter la mort). Dans certains panthéons, ce pouvoir nécessite l'absorption d'une nourriture ou d'une boisson d'immortalité ; si cette condition n'est pas remplie, les dieux ont une immortalité normale. C'est le cas par exemple du Panthéon Gréco-Romain, dont les membres doivent absorber du nectar et de l'ambrosie pour pouvoir bénéficier de l'immortalité divine.

Ensuite, la plupart du temps, ils disposent du don de Féerie (voir le chapitre cinq pour plus de détails) qui leur permet de créer des illusions, de se métamorphoser et de transformer autrui. Un exemple célèbre de Primus ne possédant pas ce pouvoir est le dieu germano-scandinave Thor.

Mais le plus important des pouvoirs que les dieux possèdent est celui lié à leur concept divin : l'influence divine. Il s'agit de leur propension à influencer les éléments appartenant au concept auquel ils sont attachés. Plus le niveau est important, plus l'emprise sur cet aspect de la réalité l'est, ainsi que les possibilités qui s'offrent à la divinité. Ainsi Asclépios, qui possède une influence divine sur le concept de la médecine plus importante qu'Apollon, peut, en plus de guérir toutes les maladies et infirmités possibles, se faire passer pour le médecin d'un hôpital, par exemple.

Néanmoins les dieux ne sont pas tout puissants sur Terre, comme nous allons le voir avec la dégénérescence divine.

V/ De la Dégénérescence Divine

Comme tous les autres Mythiques, les dieux sont sujets à la dégénérescence mythique. Elle survient peu après que les Hommes ont commencé à les oublier. Elle se signale par l'arrêt de l'illusion mythique et de ses rêves et se caractérise de différentes façons selon le type de divinité.

Pour les Renaissants et les Natifs divins, les effets sont les mêmes que la dégénérescence mythique, à ceci près que les premiers pouvoirs à s'affaiblir et à disparaître sont ceux de nature divine. De même, comme l'imago et les pouvoirs normaux, ils ont tendance à baisser lentement, mais ils sont aussi très longs à retrouver.

Pour les Primi et les Evhémériens, c'est légèrement plus compliqué. Commençons tout d'abord par ces derniers. Comme les trois séquences de leur évolution (voir la troisième partie), ils ont aussi une dégénérescence en trois temps : tout d'abord, ils perdent leur immortalité divine et leur influence divine baisse de moitié ; ensuite, ils perdent l'accès à la Terre et le reste de leur influence divine ; enfin, arrivés au dernier stade, ils retrouvent le lieu de résidence post-mortem qu'ils avaient alors qu'ils n'étaient que de simples Résidents, tout en étant des Renaissants de forte puissance. Si cette dégénérescence se produit sur Terre, lorsqu'ils arrivent au niveau deux, ils sont renvoyés automatiquement dans la Terra Mythiqua.

Pour les Primi, c'est complètement différent : n'ayant pas le « squelette spirituel » d'une âme humaine en eux, ils ne maintiennent leur cohésion que par l'apport continu d'imago. Quand ils sont dans la Terra Mythiqua, cela n'a pas d'importance, ils sont environnés par l'imago, ils n'ont qu'à se baisser pour se nourrir. D'un point de vue général, la puissance des Primi dans la Terra Mythiqua n'est pas quantifiable, dans les limites de leur sphère d'influence (note pour les grosbills : n'essayez même pas de vaincre un Primi sur son terrain, c'est du suicide). Quand ils viennent sur

Terre, le choc est très grand : ils perdent de l'Imago à grande vitesse et leurs pouvoirs s'affaiblissent en proportion. La vitesse de perte dépend de l'endroit où ils se trouvent : s'ils sont dans un de leur sanctuaire dans leur terre natale, leur puissance est celle indiquée sur leur fiche ; tandis que, s'ils sont loin de leur lieu d'origine et dans un bastion du Monothéisme (ex. : une cathédrale), leur niveau d'Imago est en chute libre.

Pour éviter la dégénérescence divine, les Renaissants et Natifs divins doivent faire la même chose que leurs équivalents mythiques : incarner leur rôle légendaire au mieux de leurs possibilités. Pour les Primi et les Evhémériens, il y a deux solutions, qui ne peut se faire que sur Terre, car c'est le lieu d'où vient tout Imago : soit ils incarnent leur concept au mieux de leurs possibilités, soit ils s'entourent de symboles (au sens large : objets, personnes, lieux, animaux, etc...) en rapport avec leur concept divin. Dans ces deux cas, l'apport d'Imago ne fait que ralentir les pertes, en sachant que, suivant le lieu où ils se trouvent, l'apport doit être plus ou moins (voire très important) important. A noter que les divinités ne peuvent récupérer de l'Imago par leurs pouvoirs, ce qui handicape beaucoup celles incarnant des phénomènes naturels sur le plan terrestre et qui explique (en plus de la nécessité de leur présence dans la Terra Mythiqua, en tant qu'ordonnateurs des phénomènes naturels), par la même occasion, que, à moins d'avoir un concept divin pouvant s'appliquer aussi à une activité humaine, on les voit rarement en dehors de leurs terres natales. Dans le même ordre d'idée, le fait que les Evhémériens perdent aussi de la puissance dans la Terra Mythiqua, alors que les Primi non, explique qu'ils sont parmi les divinités que l'on rencontre le plus souvent sur Terre (lorsqu'ils ont encore l'occasion de pouvoir s'y promener).

Si les Primi arrivent à un niveau d'Imago insignifiant sur Terre, ils se transforment en humains normaux, déchus à tout jamais

de leur statut de divinité et du monde de l'Imago – ils ne peuvent devenir des Destinés. Pour les Evhémériens qui arriveraient à zéro en Imago dans la Terra Mythiqua, ils redeviennent de simples Résidents dénués de pouvoirs.

A part la dégénérescence divine en elle-même, les dieux sont aussi sujet à l'Oubli, mais cet Oubli est moins grave que celui des Mythiques, car ils ont marqué l'imaginaire humain de façon plus profonde : les dieux d'apparence humaine ou purement animale n'ont qu'un Oubli de niveau un, tandis que ceux ayant une apparence anormale voient leur niveau d'Oubli augmenter en proportion. A noter que ceux ayant une apparence monstrueuse peuvent avoir un Oubli de un s'ils arrivent à prendre une forme humaine par métamorphose.

Parfois, il arrive que les Primi ou les Evhémériens qui se trouvent sur Terre amassent une telle quantité d'Imago par rapport aux pertes qu'ils subissent qu'ils inversent le phénomène : leur niveau d'Imago augmente au lieu de baisser ou de stagner. Ils peuvent remonter ainsi jusqu'à leur niveau optimal terrestre (caractéristiques de leur fiche), mais ils ne peuvent le dépasser pour acquérir sur Terre la même puissance qu'ils ont dans la Terra Mythiqua. Si, malgré tout, ils arrivent à produire de l'Imago en surplus, celui-ci est dispersé aux alentours dans un périmètre et selon une durée qui dépend de la vitesse de production de l'Imago. Une fois dispersé, celui-ci crée des phénomènes de type paranormaux dans le périmètre de dispersion, selon le concept de la divinité émettrice (par exemple, une divinité du feu sera à l'origine de cas de combustions spontanées). De telles « zones de miracles » sont aussi à l'origine de nombreux cas de Destinés (voir chapitres trois et cinq pour plus de détails). Néanmoins, lorsque surgit ce phénomène, le niveau d'Oubli de la divinité responsable augmente avec le débit d'Imago, jusqu'à atteindre le niveau six – qui est propre à ce type de manifestations – où la divinité est renvoyée immédiatement dans la Terra

Mythiqua par la réalité qui ne peut plus la tolérer.

Cette décadence divine et la grandeur qui l'a précédée est le destin de tous les panthéons depuis les débuts de l'Histoire Mythique.

VI/ Quelques Généralités sur l'Histoire Mythique

L'Histoire Mythique débuta avec la formation de la Terra Mythiqua à la veille du Néolithique – voir la deuxième partie du chapitre deux pour plus de détails. A cette époque, elle n'était peuplée que de Bêtes, des tous premiers Renaissants (très peu nombreux) et de la première divinité, la Terre-Mère.

Celle-ci représente la terre primordiale aussi bien dans son aspect géologique que dans celui de source de vie. Cette figure divine, dont les premières représentations furent les Vénus préhistoriques, est présente dans toutes les cultures humaines, sous des noms aussi divers que Gaia, Dana, etc... Ce fait explique qu'elle ne fut pas affectée par l'illusion mythique, car appartenant à l'ensemble des cultures humaines, de même que la seconde divinité à voir le jour.

Lorsque le Néolithique commença, une autre divinité naquit de l'esprit des Hommes, le Père-Ciel, lui aussi présent dans toutes les cultures humaines sous des noms aussi divers que Ouranos, An, etc... En effet, les préoccupations des Hommes à cette époque se tournèrent vers le ciel, aussi bien pour des motifs théologiques qu'économiques (le climat étant très important dans les sociétés agricoles). Très vite, les deux Primi se rencontrèrent dans la Terra Mythiqua et s'unirent, donnant naissance aux premiers Natifs divins. Très vite, le Père-Ciel révéla son caractère despotique vis à vis de sa progéniture et de sa divine épouse. A la même époque, l'Humanité, entrée de plain-pied dans le Néolithique, se diversifia culturellement de plus en plus, donnant des panthéons bien différenciés dont les membres se ratta-

chaient familialement, du fait de l'illusion mythique, aux deux premières divinités.

Ces jeunes Primi subirent à leur tour le despotisme de leur « père », mais voyant que le nombre de « ses enfants » grandissait rapidement et que la plupart supportaient mal cet état de fait, leur mère les aida à fomenter une rébellion qui les libèreraient tous. Cet épisode est relaté dans les mythes se rattachant aux Primi qui participèrent à cette révolte. Ainsi, c'est Cronos, qui allait devenir le chef des dieux égéens - les Titans – après ce coup de force, qui trancha, à l'aide d'une serpe, le membre viril du Père-ciel (acte hautement symbolique) qui s'enfuit aussitôt. Puis, il se débarrassa de ces attributs divins en les lançant loin à l'Est. Ceux-ci, contrairement à la légende, n'atterrirent pas dans la Méditerranée mythique, mais dans le domaine des dieux Hourrites, où Kumarbi, le dieu rival du Père-Ciel, avala le sexe de son adversaire pour marquer sa puissance.

Ce fut alors le début d'un véritable âge d'or pour les différents panthéons qui purent se développer librement. Certaines cultures oublièrent même le Père-Ciel, le remplaçant par des hypostases – comme les cultures celte ou germano-scandinave – tandis que d'autres, du fait de sa mutilation, le voyait désormais comme une divinité androgyne, limite hermaphrodite – ce fut le cas des civilisations méso-américaines. C'était alors l'époque bénie où les dieux apparaissaient aux Hommes, marquant les esprits et forgeant les mythes. Pendant ce temps, le nombre de Renaissants et de Natifs ne cessait de croître, tandis que les domaines mythiques et divins se superposaient dans la Terra Mythiqua à la Terra Prima, de même que les premières véritables villes, formant ainsi ce qui allait devenir les cités mythiques. Puis, petit à petit, les dieux se montrèrent de moins en moins à l'Humanité. Rassasiés qu'ils étaient d'imagos, leurs préoccupations se recentraient sur la Terra Mythiqua où ils gouvernaient les Mythiques, comme les rois terrestres le faisaient pour leurs adorateurs. Ils n'apparaissaient plus sur Terre

que pour des actions ponctuelles. Doutant de leur puissance, certains Hommes commencèrent à formuler de nouveaux paradigmes, non pas basés sur la religion mais sur la science, s'efforçant ainsi de trouver une explication rationnelle et non mythique au monde.

Mais il y avait une divinité qui, elle, ne se reposait pas sur ses lauriers. Il s'agissait du Père-Ciel, qui n'ayant pas apprécié sa castration sauvage et son éviction de certains panthéons, ruminait sa vengeance. Il prit sous son aile un peuple, les Hébreux, dont il devint le dieu exclusif, mettant en place par là-même les bases de son futur plan. Ensuite, il formula une alliance avec l'Esprit du Mal, connu en Perse – où il était né – sous le nom d'Ahriman, tandis que lui y était connu sous celui d'Ahura Mazda. Il en profita pour se redéfinir en même temps comme le dieu du Bien. Il lui proposa de faire de lui son adversaire principal, justifiant ainsi son action protectrice qui ferait se tourner vers lui les mortels, le rattachant ainsi au futur Panthéon Monothéiste, tout en gênant discrètement l'action des autres panthéons. De cette façon, Ahriman voyait son arrivage d'images s'élargir, ainsi que son champ d'action. Père-Ciel – qui maintenant se faisait appeler Yahvé – recruta aussi au sein des autres Panthéons, complétant ainsi ses troupes de nouveaux Anges. Ahriman – devenu entre temps Satan – faisait de même, en particulier avec les Renaissants et les Natifs.

Lorsqu'il se sentit prêt, peu avant le début de notre ère, Père-Ciel, qui ne pouvait pas se reproduire normalement avec une mortelle, vu son petit problème de tuyauterie, envoya sur une jeune juive enceinte son souffle divin pour qu'il fasse de l'enfant à naître un Destiné de grande puissance, son fils spirituel et prophète, le futur Jésus Christ. Il envoya ensuite Gabriel annoncer la bonne parole à Marie et ensuite le reste, ce n'est plus que de l'histoire religieuse, Yahvé et Satan ordonnant le destin de leur protégé selon son comportement et les circonstances. Puis, Jésus fut crucifié, Père-Ciel le ressuscita marquant l'esprit de ses

fidèles et créant les prémices de la Religion Chrétienne.

Pour accélérer le mouvement, Yahvé – appelé maintenant Dieu – attisa le sentiment de révolte des Juifs face à l'occupant romain, débouchant ainsi sur les grandes révoltes juives du 1^{er} siècle, ce qui provoqua la diaspora des Juifs autour du bassin méditerranéen, éparpillant par là même la jeune Eglise Chrétienne – qui n'était alors qu'une secte juive – dans un milieu fertile, où les autres divinités étaient en perte de vitesse.

Sa haine envers celles-ci ne s'était pas amoindrie, bien au contraire. Voyant son petit panthéon personnel prospérer, il voulut dès lors éradiquer les divinités qui n'en faisaient pas partie. Gabriel, qui ne voulait pas de ce génocide, transmit le plan divin sous la forme de visions cryptées à St Jean, visions qui allaient devenir son *Apocalypse*. Mais à peine Gabriel avait-il averti les autres Panthéons qu'apparaissait la folie de Dieu.

Cette folie survint lors de la divinisation du Christ, devenant ainsi un Evhémérien. En accord avec les croyances chrétiennes, celui-ci fusionna en partie avec le Père-Ciel, constituant ainsi la Ste Trinité, avec le St Esprit, résultat de cette fusion partielle et lien entre les deux entités. Le principal résultat de cet événement fut que l'illusion mythique s'abattit sur le Père-Ciel, oubliant ainsi son plan.

Face à cette situation, les trois archanges principaux, Gabriel, Mikaël et Raphaël se réunirent peu avant le Concile de Nicée en 327. Gabriel était partisan du non-expansionnisme de la religion chrétienne et de la cohabitation pacifique avec les autres panthéons, tandis que Mikaël était partisan d'une expansion sauvage avec pour aboutissement l'apocalypse. Un compromis fut finalement établi par Raphaël qui préconisa de suivre les volontés de Dieu, même si celles-ci étaient parfois contradictoires, jugeant que peut-être, avec le temps, la situation s'améliorerait. Malheureusement, après la phase schizophrène de la Trinité, survint celle des personnalités multiples

avec l'apparition de l'Islam, prêché par Gabriel auprès de Mahomet sur une demande de Dieu de convertir les païens du sud.

Pendant ce temps-là, les divinités des autres panthéons du bassin méditerranéen perdirent la foi de leurs fidèles qui les oublièrent, entraînant par là-même la fin de l'illusion mythique qui les affectaient. L'Oubli les affecta alors, de même que les Mythiques qui leur étaient associés, mais pour ces derniers de façon moins importante qu'actuellement. Ne voulant pas disparaître sans lutter et désirant occuper une place au cœur de la culture humaine, les divinités oubliées infiltrèrent la société mortelle, y recrutant des serviteurs, créant des sociétés secrètes et autres conspirations, aux buts divers selon leurs agendas.

Durant deux mille ans, le monothéisme s'étendit à toute la planète, tandis que les panthéons oubliés se libéraient de l'illusion mythique, libres mais marginaux. Pendant ce temps, l'Humanité se développa de plus en plus, accroissant en même temps la Terra Mythica, mais celle-ci devint de moins en moins accessible avec le développement de la pensée scientifique.

En effet, celle-ci ne cessa de se développer, expliquant de façon logique la réalité du Monde, tout en dévalorisant les religions et le merveilleux, donc réduisant le nombre de personnes capables d'interagir avec le monde mythique et menaçant l'existence de ses habitants dans le monde réel.

Cet état de fait atteint son paroxysme durant le XVIème siècle, qui marqua le début du Temps de l'Oubli, où tous les Mythiques virent leur niveau d'Oubli augmenter jusqu'à atteindre celui qu'ils ont actuellement.

De nos jours, tous les panthéons sont libérés de l'illusion mythique. L'ère des Grandes Découvertes ayant provoqué de nombreux chocs culturels et la rencontre de certains membres des panthéons oubliés avec ceux de panthéons encore en activité – comme les Panthéons Hindous, Japonais ou Chinois. Tous les panthéons sont donc

libérés ? Pas tout à fait, le Dieu Unique, toujours aussi instable psychologiquement, y est toujours plongé, par contre ses anges ne le sont pas... De plus, les panthéons ont créé un véritable réseau d'agents et de conspirations à travers le monde qui se croisent et s'entrechoquent, pour le meilleur et pour le pire. Néanmoins, la règle maîtresse, qui gouverne les relations entre ces différents acteurs et plans, est que l'Humanité à toujours eu le dernier mot sur son destin, du fait des influences contraires des différentes forces divines ou mythiques qui s'annulent presque toujours mutuellement. Cette règle s'applique toujours aujourd'hui et pour encore longtemps.