

Esoteric Net

(glossaire)

- **La Boîte Noire** : boîte de nuit de luxe située à Paris qui sert de repère à de nombreux sorciers. Une partie d'entre eux travaillent également pour le patron, Côme Bourgeois, qui ne possède pas de pouvoirs ; son associé est Alpha, un clairvoyant.

- **Clairvoyant, clairvoyante** : personne très particulière qui possède de nombreux pouvoirs surnaturels. Les clairvoyants sont plus puissants que les simples sorciers, et « gagnent » leurs dons au fil des années. Alpha est le deuxième clairvoyant le plus puissant de France : il est médium, empathé, voyant, entre autres.

- **La Constellation** : assemblée discrète de sorciers élus pour représenter les différents types de magie. Ils agissent dans l'ombre pour protéger les gens sans pouvoirs en premier lieu, éviter les catastrophes et les accidents, réguler ceux qui possèdent des dons puissants. Les marcheurs de rêves n'en font pas partie (mais ils traitent parfois avec eux).

- **Empathe** : personne possédant la capacité de ressentir les émotions des gens qui se tiennent à proximité.

- **Èrèbe** : monde accessible en rêve, et uniquement pour les gardiens. Èrèbe est en réalité un espace onirique et modelable dont on ignore la véritable utilité ; les personnes qui l'ont étudié pensent qu'il permet à notre réalité d'exister (un peu comme la matière noire).

- **Esoteric Net** : forum privé dédié à l'activité des sorciers. Ces derniers l'utilisent pour communiquer, partager leurs découvertes ou échanger des petites annonces pour des missions et des boulots. Le forum est administré par Selim.

- **Gardien, Gardienne d'Èrèbe** : marcheur de rêves qui possède la capacité d'entrer à Èrèbe. Il s'agit de personnes exclusivement issues des familles St. John et Valentine : un gardien par famille et par génération (il n'est pas possible d'avoir deux gardiens en même temps chez les St. John, par exemple). Une fois à Èrèbe, les gardiens sont capables de modeler l'espace onirique selon leur volonté. Auparavant, les gardiens ne possédaient pas d'autres dons des rêves ; il s'agit d'une nouveauté survenue avec Lisbeth et Elliot. Exemple de gardiens : Lisbeth, Elliot, Christopher, Erin, Saul.

- **Guérisseur, Guérisseuse** : marcheur de rêves possédant la capacité d'arpenter le rêve, c'est-à-dire d'entrer dans les rêves des autres personnes (qu'elles soient elles-mêmes marcheuses de rêves ou non). Auparavant, on les appelait les Arpenteurs, mais comme certains d'entre eux utilisaient leur don pour voler des secrets ou faire du mal aux rêveurs, la dénomination a changé. Les Arpenteurs s'appellent désormais les Guérisseurs, et se consacrent à aider les gens au lieu de leur nuire ; ceux qui poursuivent leurs méfaits sont mis au ban et appelés les pilleurs de rêves. Exemples de Guérisseurs : Theodora, Dorian, Lili.

- **Marcheur de rêves, marcheuse de rêves** : personne possédant la magie des rêves. Cette magie est différente de la magie des sorciers : elle répond à une autre logique et est issue d'une autre « source » (le rêve). Elle est particulièrement liée au subconscient des personnes qui la possèdent. Les marcheurs de rêves restent à l'écart des sorciers, qui eux ignorent leur existence pour la plupart. Il existe plusieurs sortes de dons des rêves : oniromancie, observation, arpentage, voyage, et d'autres très rares dont on n'est pas sûr de l'existence.

- **Médium** : personne capable de voir les esprits des morts, et, la plupart du temps, de leur parler. Il existe quelques rares variantes : les dévoreurs d'âmes (qui ont un lien très particulier avec les esprits) et ceux qui voient les traces que les morts ou presque morts laissent derrière eux (comme Selim).

- **Palais mental** : espace onirique que les marcheurs de rêves peuvent créer à l'intérieur de leur propre esprit. La plupart du temps, cet espace prend la forme d'un lieu particulier (une maison, un appartement, réel ou imaginaire) et sert de refuge. On peut y réfléchir, étudier, et même se réunir avec d'autres marcheurs de rêves (seuls les Guérisseurs peuvent entrer dans le palais mental d'une autre personne). La Cité de Minuit de Samuel pourrait être un palais mental, mais cela n'a jamais été prouvé.

- **Observateur, Observatrice** : marcheur de rêves possédant la capacité de voir le passé dans ses rêves. Quand un Observateur observe son propre passé, il s'agit bien du passé et non pas de ses souvenirs : ainsi, il peut arriver que la réalité du passé et les souvenirs de la personne diffèrent. Exemples d'Observateurs : Benjamin, Lili, Erin, Lisbeth.

- **Oniromancien, Oniromancienne** : marcheur de rêves possédant la capacité de voir le futur dans ses rêves. Le futur peut être lié à eux ou à d'autres personnes. Certains Oniromanciens sont capables de voir tous les futurs possibles, ainsi que la probabilité qu'ils surviennent ; la plupart d'entre eux voient le futur tel qu'il est, avec plus ou moins de détails et de netteté. Exemples d'Oniromanciens : Charlie, Saul, Phil, Lili, Elliot, Erin.

- **Sorcier, sorcière** : personne possédant un pouvoir surnaturel, parfois plusieurs. Quelques sorciers de *Marcheurs de rêves* : Rive (empathe), Olga (médium et symboliste), Selim (médium).

- **Symboliste** : une sorte de voyant, qui voit des événements à venir sous la forme de symboles qui se répètent dans leur vie quotidienne. Les symbolistes ont souvent du mal à décrypter leurs visions, et ignorent même parfois qu'ils possèdent un don. Dans *Marcheurs de rêves*, Olga est symboliste et voit beaucoup de choses en rapport avec la neige.

- **Voyageur, Voyageuse** : marcheur de rêves possédant la capacité de voir d'autres mondes dans ses rêves. Ces autres mondes existent sur un autre plan de réalité lié au rêve, mais les marcheurs de rêves qui ont étudié le sujet sont quasiment certains que ces autres mondes n'existent plus. En ce sens, les Voyageurs n'existent plus non plus à l'époque de *Marcheurs de rêves*. Seule Lili posséderait cette capacité, mais elle-même n'en est pas certaine. Le roman *D'Hiver et d'ombres* raconte l'histoire d'un groupe de Voyageurs.

- **Voyant, voyante** : personne possédant le don de voir à l'avance des événements mineurs ou moyennement graves. En général, cela se manifeste par des visions éveillées, des intuitions, plus rarement par des rêves (à ne pas confondre avec les marcheurs de rêves oniromanciens).