

N°6

Vision

Ka

Dossier

Lune Noire

6€

Édito

*« C'est le moment d'avoir du discernement:
Celui qui a de l'intelligence, qu'il interprète le chiffre de la bête,
car c'est un chiffre d'homme:
et son chiffre est 666 ».
(Apocalypse 13.18)*



ou

*« Noir c'est noir
Il n'y a plus d'espoir ».
Paroles de Georges Aber*

Finis les Ka-éléments multicolores, vous entrez maintenant dans un monde en dégradés de gris ! Ce numéro est consacré à la Lune Noire et à ses enfants, les Selenim. Que vous jouiez ou fassiez jouer un éthéré, un incarné ou un naturel, il y a quelque chose pour vous entre ces pages.

Elles commencent par une histoire détaillée des Sciences obscures Selenim. Tous les secrets sur leurs Sciences occultes sont révélés, de l'aube des temps jusqu'à nos jours. De nouvelles Voies maudites sont également défrichées par les Héritiers, telles qu'une alternative à la création d'un Royaume ou l'utilisation originale de l'Ouïe-Ka.

Pour composer vos propres aventures, nous vous proposons la description d'un Royaume Selenim basé au Japon, ainsi qu'une Anti-Terre inspirée des films d'horreur qui hantent encore nos souvenirs d'enfance. Plus indicibles encore, les Semeurs de Givre constituent une faction occulte Selenim crainte par le Culte de Lilith ; elle fera frissonner vos Selenim les plus aguerris.

Ce numéro se clôt par une mini-campagne qui place la Lune Noire au cœur de l'intrigue. Quel que soit le type d'Immortel assis autour de votre table, ils auront intérêt à parcourir la Chine au plus vite pour retrouver les Fruits de Jade avant leurs adversaires.

Puisse ce numéro 6 éclairer vos nuits ludiques d'une lumière noire ! En attendant, tournez la page et découvrez ce que vous réserve l'équipe de Frédéric Weil avec son nouveau jeu : Nephilim Secret.

La Rédaction

VISION-KA

<http://www.heritiersbabel.org>

Fondateur : Patrick Abitbol. **Rédac'chefs :** Florent Cautela & Claude Guéant. **Le comité de rédaction :** Camille Brouzes, Anne-Elizabeth Denney, Jérôme Dias, Grégoire Laakmann, Manu Pradel. **Textes :** Michaël Carré, Florent Cautela, Claude Guéant, Vincent Kaufmann, Manu Pradel, Frédéric Ralière, Nicolas Signes. **Illustrateurs :** Grégory Guilhaumont, Matthias Haddad, Grégory Lecourt, Sébastien Lhotel, Agathe Pitié, Goulven Quentel. **Couverture :** Sébastien Lhotel. **Maquette :** Christine Choquet, Élise Cartereau, Sébastien Lhotel. **Correcteurs :** Karine Criner, Grégoire Laakmann, Céline Millérioux, Alexandre Mirzabekiantz.

Nephilim est un jeu de rôle créé par Frédéric Weil et Fabrice Lamidey. Tout le contenu de ce fanzine est totalement indépendant de la gamme officielle.

VISION KA est un espace où les auteurs n'ont pas à se soucier du background officiel.

Sommaire

P. 3/6 Interview de Frédéric Weil *News*

DOSSIER : LA LUNE NOIRE

P. 7/16 L'histoire des sciences obscures *Aide de jeu*

P. 18/20 La Pavane des Eléments *Aide de jeu*

P. 22/29 L'Allomorphose *Aide de jeu*

P. 30/37 Royaume Selenim à Gunkanjima . . . *Aide de jeu*

P. 38/44 Les Semeurs de Givre *Concours*

P. 45/63 Le fruit de Jade *Aide de jeu*

P. 64/66 Concours Plan subtil : Horror Show . . . *Scenario*

NOMENCLATURE

Pour une meilleure appréciation des textes et des articles de *Vision Ka*, nous avons établi une signalétique destinée à mieux vous orienter. Ainsi, les sujets développés seront notés selon le degré de familiarité du lecteur avec *Nephilim : Révélation* grâce au niveau d'Initiation.

[ Profane  Apprenti  Compagnon  Maître]

PJ & MJ Texte lisible par tous,
joueurs et maîtres de jeu

MJ ONLY Texte réservé aux
maîtres de jeu

Interview de

PJ & MJ

Frédéric Weil

Frédéric Weil, le co-créateur de *Nephilim*, s'occupe toujours de notre jeu préféré, mais cette fois pour le compte des éditions UbiK. Nous avons voulu en savoir plus sur le futur de la gamme Révélation, et sur ce nouveau jeu qu'on nous annonce pour bientôt, *Nephilim Secret*.



À PROPOS DE NEPHILIM SECRET

Vision-Ka : *Nephilim* a connu jusqu'à présent trois éditions. Qu'est-ce qui a motivé la création d'une nouvelle gamme ?

Frédéric Weil : Le plaisir de créer un jeu de rôle ! Et la volonté de proposer aux joueurs d'explorer des versants méconnus du Moyen Âge ainsi que les visions personnelles de ce Moyen Âge.

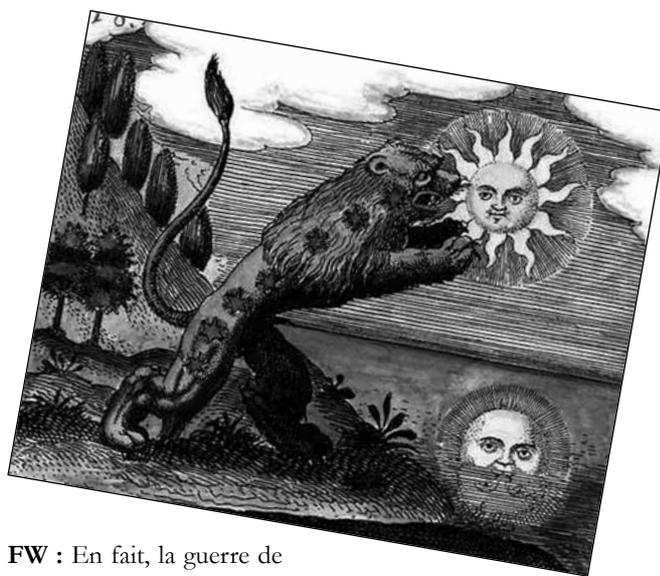
VK : Il paraît que l'équipe originale de *Nephilim 1^{re} édition* reprend du service ? Était-ce difficile de faire sortir les « pépés-Ka » de Stase ?

FW : Pas si difficile ! Et surtout, pour des pépés-Ka, quelle vivacité d'esprit et de fraîcheur ! Fabrice Lamidey, le co-auteur de *Nephilim*, se concentre sur le scénario et Stéphane Adamiak, auteur du *Souffle du Dragon*, campagne aujourd'hui mythique (vous savez, celle qui fut publiée dans une enveloppe Raja imprimée), exerce son savoir-faire de scénariste sur le background.

VK : Dans quel contexte se situe l'action du jeu ?

FW : Le jeu se situe dans un Moyen Âge « mythique », plutôt dans l'esprit, l'âme du Moyen Âge que dans une chronologie historique bien déterminée. Le jeu est la description de la guerre totale que se livrèrent plusieurs camps du monde ésotérique durant cette période. Mais le jeu est aussi une manière de vivre la fin de la pensée magique et le début de la pensée de la Raison telle que la Renaissance la propagera.

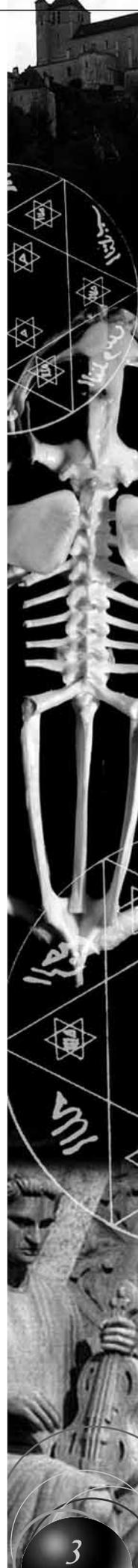
VK : Parle-nous un peu de cette « guerre de 1000 ans » dans laquelle s'affrontent un Satan et un anti-Satan. Quel en est l'enjeu ? Et de qui diable s'agit-il ?



FW : En fait, la guerre de 1000 ans, appelée l'AAB, est une véritable guerre civile qui fracture les acteurs du monde occulte. Toute créature humaine comme magique s'y trouvera liée qu'elle le souhaite ou non. Chacun sera un soldat, un chevalier, un prêtre de cette guerre et des alliances contre-nature auront lieu. L'enjeu en est simple : la domination démiurgique par Satan du monde occulte et du monde physique ! Et pour cela, chaque camp doit chercher et trouver le Secret du Monde, celui qui fait de vous le Roi invisible.

VK : Est-ce que le principe directeur de *Nephilim Secret* sera le même que la gamme Dark Ages pour le World of Darkness ? À savoir une gamme indépendante de l'édition contemporaine et donc susceptible de la contredire (et vice versa) ?

FW : *Nephilim Secret* est un NOUVEAU JEU DE RÔLE. Il n'est pas nécessaire d'avoir joué à *Nephilim Révélation* pour jouer à *NS*. Bien sûr, connaître les thèmes de *Nephilim* augmentera le plaisir de jouer. En fait, du fait des événements et du background, il n'y a pas de contradictions possibles



entre *Nephilim Secret* et *Nephilim : Révélation* !

VK : La période historique couverte dans *NS* correspond aux Guerres Secrètes. Alors pourquoi pas *Nephilim : les Guerres Secrètes* ? Ça faisait trop comics d'il y a 15 ans ?

FW : Exactement !

VK : Quels sont les personnages que nous pourrions jouer ? Je veux jouer le Lion Vert ! Ou le Docteur Parangon à la limite.

FW : On jouera tous les combattants engagés dans la lutte contre la suprématie de Satan, des humains bien sûr, mais aussi des êtres immortels se réincarnant d'époque en époque appelés des Nephilim, d'autres créatures sombres errant dans le même corps et se nourrissant des émotions des autres appelées des Selenim, ainsi que d'étranges êtres-symboles, allégories vivantes, appelés des Incarnations et, pour finir, des réprouvés, maudits depuis plusieurs siècles : les Lycanthropes.

Il sera possible par la création de personnage de choisir le niveau de son personnage. Ainsi, vous pourrez incarner un grand général occulte de la guerre de 1000 ans comme le Lion Vert ou bien un combattant débutant comme le moine cistercien, Hubert de Fondfroide.

VK : Est-ce qu'on peut faire jouer nos personnages contemporains à *Nephilim Secret* par le biais des effets Mnémos ? En d'autres termes, quel est le degré de compatibilité de *NS* par rapport à *NR* en termes de background ?

FW : La compatibilité est totale. En tant que joueur de *Nephilim Révélation*, vous pourrez rejoindre sans problème *Nephilim Secret* et partir à la quête du Secret du Monde par un effet Mnémos ou même en rejouant une époque d'incarnation passée, que vous l'avez vécue ou non ! De plus, le système de règles est fondamentalement le même.

VK : Quand sortira le jeu ? Doit-on s'attendre à un découpage Livre des joueurs / Livre du meneur ?

FW : On se prépare pour Noël. Il est possible qu'on soit obligé de décaler la sortie. Nous venons de commencer un travail d'équipe passionnant et Ubik est d'accord pour nous laisser le temps de travailler dessus afin d'en faire le super jeu sur le Moyen Âge que beaucoup attendent. (Ouf ! La pression est là !)

VK : Dans le reportage de *Casus Belli n°25*, il est question des ancêtres des Ar-Kaïm. Est-ce le chaînon manquant pour décrire des êtres tels que Gwenever (cf. *Les Arthurianes*) ?

FW : Oui, il sera possible de considérer certains humains éveillés comme des Ar-Kaïm primitifs, ou bien certaines Incarnations comme des rêves d'Ar-Kaïm.

VK : Quel suivi est prévu ? Doit-on attendre des scénarios qui fassent avancer l'intrigue de cette guerre de 1000 ans ?

FW : Un suivi si important qu'on en est effrayé ! Les sujets

ne manquent pas. En revanche, pour les campagnes et pour les scénarios, nous n'avons pas opté pour une scénarisation sur le long terme comme certaines séries TV dites à feuilleton. C'est à la mode et j'aime beaucoup, mais je ne pense pas que le jeu de rôle soit le meilleur lieu pour ce type de narration.

En fait, plus les joueurs avancent dans « la grande histoire » plus, ils leur importent d'avoir joué ce qui précède. Cela enferme petit à petit le jeu de rôle dans un esprit « d'expert » déjà souvent à l'œuvre.

Comme d'autres série TV non « feuilletonnantes », je préfère considérer *Nephilim Secret* comme un univers ouvert, modulaire ; libre à chacun d'y vivre des aventures.

“ *Toute créature humaine comme magique s'y trouvera liée qu'elle le souhaite ou non.* ”

VK : Parlons maintenant un peu système de jeu. Vous repartez sur la base de *NR* donc.

FW : Oui.

VK : Un peu sec !

FW : Bon, plus précisément, on a repris l'esprit des règles de *NR*, mais on se l'est joué à la médiévale. Les combats seront plus violents, faits pour les armes blanches, les armures joueront un rôle capital, ainsi que le maniement des armes. Enfin, les « règles » de magie devraient en étonner plus d'un.

VK : J'imagine qu'il ne sera plus possible d'improviser ses Sorts de Magie ?

FW : Tout faux ! C'est même le contraire. Le joueur (j'écris bien le joueur) fera la magie de son personnage.

VK : Au début du jeu, l'Alchimie n'existe pas. Comment faire vivre cette découverte majeure de l'univers Nephilim à des joueurs qui ne la connaissent que trop bien ?

Une série de courts-métrages dans l'univers de NEPHILIM



Les Déchus II

Association septième étage

Le DVD des Déchus 2 sera bientôt disponible en boutique ou par correspondance (<http://lesdechus.free.fr>)

FW : Et bien, je crois que cela va être un des plaisirs du jeu (en tout cas pour ceux qui connaissent Nephilim). Comme pour la Kabbale, le personnage pour l'Alchimie sera lancé tout au long de ses aventures à la recherche « physique » des éléments de l'Alchimie. À la limite, plus il connaîtra l'Alchimie mieux cela vaudra pour les autres joueurs. Il pourra plus analyser les indices et les personnages liés à cette magnifique Science occulte.

VK : L'Alchimie a été quelque peu boudée par les joueurs de la troisième édition, car elle manque de « punch » face aux deux autres Sciences occultes reines. Va-t-on retrouver l'intérêt de l'Alchimie ?

FW : Je le crois bien ! Car, on pourra avoir comme animal familier des golems verts ! Ou bien véritablement sculpter de l'ambre alchimique !

VK : Est-ce que le système de création de personnage reprend le principe des Chutes à niveau, ou revient-il à un système de génération incarnation par incarnation ?

FW : Hum, surprise, surprise ! Vous verrez bien !

À PROPOS DE NEPHILIM : RÉVÉLATION

VK : Ok, dans ce cas parlons un peu de la gamme Révélation ?

FW : UbiK poursuit la parution de suppléments pour la gamme. Deux suppléments sont en préparation : Une campagne courte pour Noël. Et la publication des *Arcanes Majeurs* (gros morceau !) dans un format similaire à celui des *Arcanes mineurs*. Ensuite, plusieurs suppléments sont en " brainstorm " comme un supplément sur le Monde occulte contemporain, un supplément sur les Ka-éléments et surtout un gros supplément sur les US. Ça fait longtemps que je prends des notes sur un Nephilim " déglingué " made in US.

VK : Les Nephilim sont censés vivre en ce moment d'autres guerres, celles de l'Apocalypse. Verra-t-on un supplément pour les mettre en scène ?

FW : Pourquoi pas ?

“ Ça fait longtemps que je prends des notes sur un Nephilim " déglingué " made in US. ”

VK : Je suppose que tu connais www.drivethrurpg.com, un site qui vend du jeu de rôle au format électronique. On y trouve notamment des suppléments en pdf pour la version

Chaosium de Nephilim. Alors, à quand des suppléments français épuisés scannés ? J'ai toujours voulu lire la campagne parue dans *Selenim 1^{re} édition* !

FW : Très bonne idée !

AUTOUR DE L'UNIVERS NEPHILIM

VK : À la sortie de *Nephilim : Révélation*, il a été question d'un film. Qu'est-il devenu ?

FW : Pour le moment, c'est au point mort.

VK : Avez-vous vu les deux premiers épisodes de « *Les Déchus - le film* » ? Est-ce que c'est ce que vous attendiez d'un film tiré de l'univers Nephilim ?

FW : L'approche des Déchus est une approche « amateur éclairé » et je trouve que le travail fait est vraiment super et c'est là la vision des auteurs des films issue, je crois, en grande partie de leur pratique du jeu.

En fait, je ne vois pas pour le moment comment rendre cette ambiance particulière de Nephilim au cinéma (je ne suis pas cinéaste !). J'ai bien des envies mais elles sont plutôt celles d'un spectateur assidu.

Pour vous en livrer quelques-unes, certains épisodes de la

série *Alias* (en particulier ceux qui traitent des objets de Rambaldi) me paraissent être en plein dans le mille ! D'autres films comme *La Neuvième porte* (même si, à titre personnel, je n'adhère pas du tout au film) ont des scènes que je trouve très Nephilim.



© 2004 - Éditions Delcourt / Miroslav Dragan - Toni Fejzula.
Un aperçu de la première BD Nephilim à paraître chez Delcourt.
Pour en voir d'avantage visitez :
<http://www.editions-delcourt.fr/internal/previews/C07.htm>

Bref, je pense que le film *Nephilim* reste encore à faire. Peut-être n'est-il pas faisable...

VK : Le projet BD *Nephilim* est visiblement sur les rails, comme on peut le constater sur le site et le forum de l'éditeur Delcourt. Veux-tu dire un mot à ce sujet ?

FW : Je suis très content que Delcourt poursuive le projet et qu'il ait proposé le sujet à un dessinateur d'un réel talent sans oublier le scénario très *Nephilim*, habilement tissé par Michel Dufranne.

VK : D'autres projets qui sortent du cadre du JDR ? J'ai entendu parler d'un jeu de plateau.

FW : Frédéric Ralière ainsi que ses amis s'est attaqué à un projet de jeu de plateau que je n'ai pas eu la possibilité de tester. En tout cas, à première vue, ça a l'air plutôt très fun et vraiment bien dans l'esprit !

ET QUELQUES QUESTIONS « PEOPLE » POUR FINIR

VK : Dans le développement de *Nephilim*, quelle est ta plus grande fierté et ton plus grand regret ?

FW : Pas aisé pour moi de répondre à ce type de question : je n'ai pas beaucoup de regrets (en général et en particulier)... Toujours fier chaque fois qu'un nouvel auteur a envie de développer cet univers et un joueur envie d'y jouer (et donc de le développer aussi). Mais si je devais retenir un truc, c'est quand Greg Stafford nous a demandé de traduire *Nephilim* chez Chaosium.

VK : De quel supplément aurais-tu aimé être l'auteur ?

FW : Tous ou aucun !

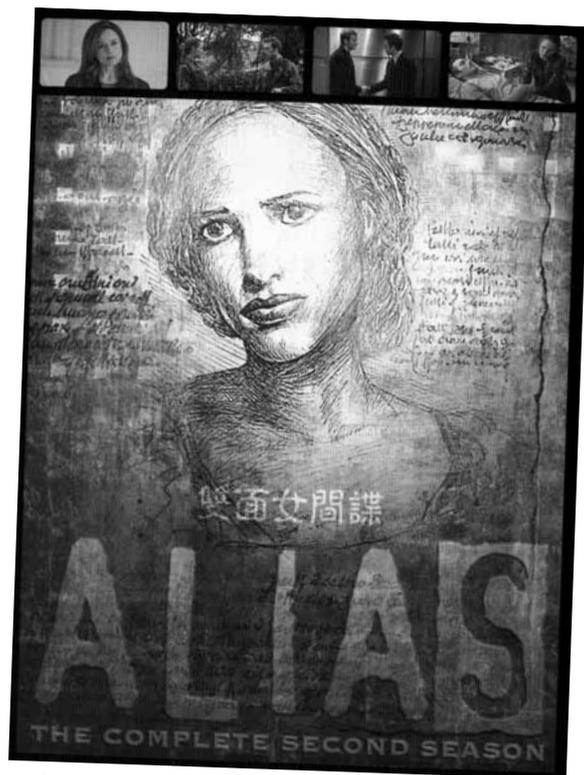
En fait, *Nephilim* est devenu un univers « ouvert » dès sa gestation. Donc soit on choisissait d'être les uniques auteurs (Fabrice Lamidey et moi), soit on acceptait d'en confier le développement à d'autres.

Dans ce cas, il faut accepter aussi qu'autrui fasse du meilleur travail que soi.

VK : Y a-t-il des choses que tu n'as jamais voulu voir intégrées au Monde occulte contemporain ?

FW : Pas beaucoup de barrières :

- que la Shoah n'ait pas d'autres explications que le régime nazi (et toutes les autres explications que les historiens peuvent y trouver) ;



Alchimiste prophète, focus, artefacts : les espions d'Alias pourraient tout aussi bien évoluer dans le monde occulte contemporain de Nephilim.

- que *Nephilim* ne serve pas les intérêts de groupuscules d'extrême droite branchés par le trip ésotérique / vieille France / néo-templiers. On a été plusieurs fois approchés et ils se sont bien fait recevoir !

- que *Nephilim* ne propage pas de propos racistes, haineux, etc.

VK : Y a-t-il des choses que tu aurais aimé voir intégrer au Monde occulte contemporain sans avoir pu le concrétiser ?

FW : Il y a encore beaucoup de choses à développer dans *Nephilim* ! Est-ce qu'un jour on en aura fait le tour (avant que les joueurs ne se lassent) ? Je ne sais pas ; sûrement, mais je n'ai pas le sentiment qu'on y soit encore arrivé.

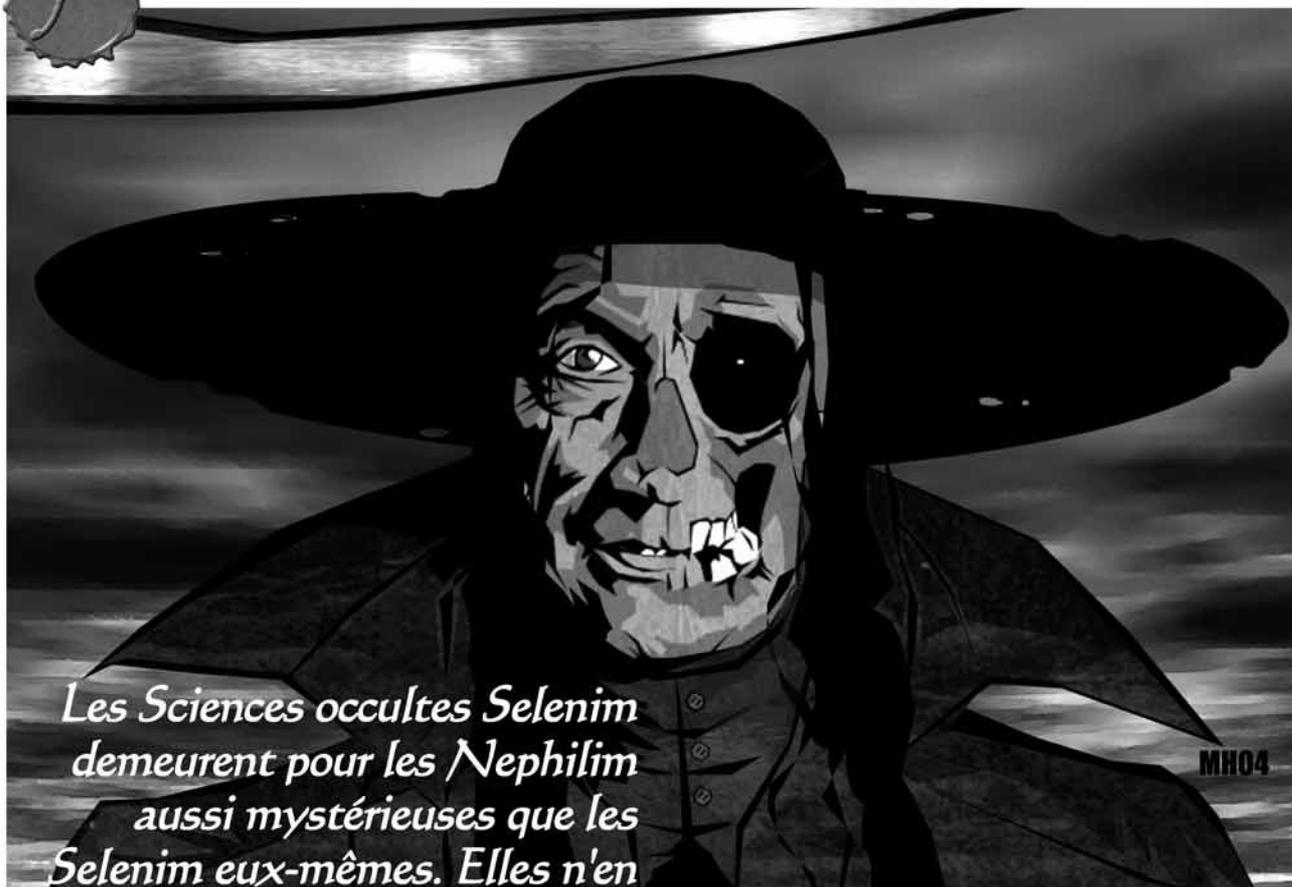
VK : Quel est ton meilleur souvenir en tant que meneur et joueur à *Nephilim* ?

FW : Que des bons souvenirs !

*Propos recueillis par Claude Guéant
et la rédaction de Vision Ka*

Histoire des Sciences Obscures

PJ & MJ



Les Sciences occultes Selenim demeurent pour les Nephilim aussi mystérieuses que les Selenim eux-mêmes. Elles n'en ont pas moins connu une lente maturation, une évolution qui, petit à petit, a forgé les pratiques actuelles des Selenim. Leur histoire a pu être partiellement reconstituée grâce au généreux travail de deux Argyrope, à partir de quelques pages retrouvées du cinquième carnet perdu de Martigny.

LA CONJURATION

LES TEMPS IMMÉMORIAUX

La première Évocation fut un accident. Peu importe qui en fut l'auteur, il suffit de savoir qu'il était l'un des premiers éthérés, un Kaïm blessé, puis transformé, lors de la destruction de la Lune Noire. Errant à la surface d'un monde qu'il ne reconnaissait plus, cet Immortel s'intéressa à la musique de la Pavane. Elle était encore peu élaborée – les chœurs des morts humains en étaient absents –, mais elle suffisait à intriguer le Selenim. Il chercha sa source, mais ne



la trouva pas. La musique était partout. Plus ou moins forte, vive et mélodieuse.

Au bout d'un temps, il découvrit que ses mouvements produisaient eux aussi une musique. Il inventa une mélodie pour accompagner la Pavane et celle-ci se modifia en conséquence. L'éthéré créa un autre mouvement et encore une fois, le chant de la Lune Noire changea. Le Selenim crut que l'âme même des Champs magiques communiquait avec lui et il poursuivit ses compositions avec plus d'entrain.

Un jour, alors qu'il s'essayait à une mélodie des plus audacieuses, un brin agressive et particulièrement lancinante, une créature de Lune Noire se forma sous ses yeux ébahis. Elle semblait particulièrement faible, mais vivante. Sans le savoir, il avait appelé la première Entité. Le Selenim essaya de communiquer, mais rien n'y fit. Elle semblait attendre quelque chose, mais il ignorait quoi. Il s'efforça de la comprendre et la choya, mais elle dépérit rapidement et fut dissoute dans le Champ maudit. Le Selenim la pleura ou plutôt « l'aurait pleurée s'il avait eu des glandes lacrymales ». Il reproduisit la mélodie. Une fois, deux fois, dix fois. À chaque tentative, le résultat fut identique. La musique engendrait une créature qui ne vivait que le temps d'un souffle avant d'être emportée par

LES ÉVÉNEMENTS CLEFS DE L'HISTOIRE DE LA CONJURATION

- **La chute d'Éden** Moyen-Orient / environ -6500.
- **Les guerres Selenim** Monde / environ -6400 à environ -6000.
- **Le trône de Lilith** Moyen-Orient / environ -1800 à environ -1000.
- **Carthage, ville maudite** Méditerranée / environ -800 à -146.
- **La chute de Carthage** Afrique / -146.
- **La guerre maudite** Europe / 1204 à 1422.
- **La Toile des Parques** Méditerranée et Moyen-Orient / 1996.

ceux qui avaient découvert les subtilités de la Pavane, encore plus. La « naissance » de plusieurs milliers de Selenim pour combattre les Glaives prométhéens changea la donne. Dès lors, la Lune Noire avait un nouveau peuple... et de nouvelles Sciences occultes.

Durant les guerres Selenim, deux groupes distincts formaient l'armée de Lilith : les éthérés et les incarnés. Ces derniers s'attachèrent essentiellement à développer la Nécromancie et l'Anamorphose, notamment grâce à l'Innommé. Les éthérés, quant à eux, développèrent la Conjuraton ou plutôt la *Composition*.

Les Parques ressentirent la transformation massive de Nephilim en Selenim et se rendirent dans le Croissant fertile pour comprendre ce qui s'était produit. Si elles ne se dévoilèrent pas, elles soufflèrent à la Lilith les bases de la Conjuraton. Ainsi, les éthérés comprirent que la musique pouvait appeler des créatures et que des mélodies similaires en appelaient des « fonctionnellement » proches. En réalité, ils ne parvinrent pas à savoir si les créatures étaient réellement appelées ou créées. Dans l'urgence des combats, ils ne palabrerent pas des années, le principal était que cela fonctionnait. Comme le temps était à la guerre et à la vengeance, les musiques composées étaient agressives et seuls les Appels du Soldat, du Fou et du Tortionnaire

furent pleinement exploités. Parmi les défricheurs

de la Conjuraton se trouvaient Lilith bien sûr, mais aussi Maghloc, aujourd'hui connu sous le nom de Tezcatlipoca ; Saëlin qui deviendrait Sîn le dieu lune de Babylone et Panzalanhé. Ce dernier inspira bien plus tard des œuvres majeures telles que le Requiem de Mozart ou certains concertos pour piano de Chopin. À l'heure de la Révélation, il poursuit toujours sa quête de nouvelles mélodies et a été l'un des instigateurs des courants expérimentaux sous l'identité de John Cage.

Durant les Guerres élémentaires, les incarnés pratiquèrent peu la Conjuraton. Ils étaient convaincus que chaque peuple avait ses propres dons et, prisonniers de leurs simulacres, ils étaient incapables de reproduire les mélodies des éthérés. L'idée d'utiliser des instruments ou simplement les cordes vocales leur vint à l'esprit, mais elle nécessitait d'adapter les mélodies et le projet fut rapidement abandonné. Il y avait une guerre à mener.

L'INNOMMÉ ET LILITH

L'Innommé est celui qui a poussé Lilith à devenir un Selenim (voir *L'Anamorphose*). Il avait découvert que la Lune Noire résistait à l'Orichalque et il refusait de voir les Nephilim écrasés par les humains. Il savait que le véritable avenir des Immortels était lié à la Lune Noire et voulait le prouver aux anciens Atlantes.

une décomposition galopante... l'Entropie.

Le Selenim finit par comprendre ce phénomène. Lui-même en souffrait, son être était déliquescant et il lui fallait se nourrir. Il finit par rencontrer d'autres éthérés qui avaient trouvé une source pour se sustenter. La suite est connue, ces Selenim s'assouissaient sur le cocon de Ka-Noun qui finit par éclater, provoquant la fusion des éthérés en une entité « à trois têtes », les Parques (cf. *Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 240). Avant la Chute, les Parques appelèrent de nombreuses Entités et développèrent les premiers Appels.

LES GUERRES ÉLÉMENTAIRES

Durant les premiers siècles qui suivirent la Chute, la Conjuraton resta confidentielle. Les Selenim étaient rares et

INVOCATION, KABBALE NOIRE ET CONJURATION

Le premier nom de la Conjuraton fut Invocation. Les Selenim considéraient à cette époque qu'ils appelaient des créatures terrées dans le Champ maudit. Avec la découverte de la Kabbale et les travaux de certains éthérés à Carthage, les enfants de la Lune Noire la rebaptisèrent Kabbale noire. Le nom fut conservé jusqu'au XV^e siècle où elle devint *Conjuraton* – en vérité, Conjuraton, un mot anglais (voir *Les Guerres secrètes*).

LES COMPACT SECRETS

Durant cette période, Babylone et tout le Croissant fertile devinrent le noyau occulte du peuple Selenim. Lilith régnait sous de nombreux traits : Ishtar, Astarté ou encore Aphrodite suivant les régions. Les échanges de Sapience étaient alors florissants.

► De la Composition à l'Invocation

Après les guerres Selenim, la majorité des éthérés traversa l'océan pour s'installer dans l'actuelle Amérique centrale. Les autres s'incarnèrent et perdirent leur capacité innée de Composition. Il fallut réapprendre la Conjuraton. Heureusement, les profanes avaient déjà inventé des instruments de musique et posé certaines bases de l'harmonie. Il suffit de quelques éthérés motivés – Sîn, Belial, Estrie, Alu, Anamelech et Lilu furent ceux qui restèrent dans l'histoire profane – pour retranscrire la plupart des mélodies créées durant les guerres Selenim.

Les incarnés commencèrent à pratiquer la Conjuraton, qu'ils baptisèrent Invocation, et s'ils ne cernèrent pas les Appels, un classement des créatures fut établi en fonction de la vivacité, du ton et des notes prédominantes dans les mélodies d'appel.

► Sîn

Lorsque Melkisedek vint à Babylone parler de l'Unique, un Immortel fut touché par son discours : Sîn, le bras droit de Lilith. Il n'entendit pas les propos du Nephilim, mais on les lui rapporta et il vit tout de suite une analogie avec la Conjuraton. Curieux de

s'entretenir avec Melkisedek, il quitta Babylone et mit plusieurs années avant de le rencontrer. Les deux Immortels se plurent. Leurs visions étaient différentes, mais ils se rejoignaient sur l'idée de rédemption et ils cherchèrent à fusionner leurs théories, sans jamais y parvenir parfaitement. Après le départ de Melkisedek, Sîn, mis à l'écart par les Nephilim gardiens de la Rota, retourna à Babylone.

L'HERMÉTISME

Lorsque Baal, premier sombre souverain de l'Arcane XIII, vint à Carthage, l'un de ses premiers actes fut d'ordonner la construction d'une herméthèque rassemblant toutes les connaissances sur la Lune Noire. Ces travaux permirent aux Selenim de développer et d'échanger leurs connaissances. Carthage fut le lieu de la plus grande alliance entre Selenim et Nephilim. L'Arcane XIII connut son âge d'or entre ses murs et la Conjuraton se para d'un nouveau visage.

► La Kabbale noire

Vers -450, Sîn retrouva les successeurs des gardiens de la Rota, les Esséniens. Ces derniers avaient inventé les concepts de l'Arbre de Vie et de Daath, un abîme situé à la cime symbolisant la fracture entre le parfait et l'imparfait, la Chute. Sîn, n'ayant pas subi la morsure de l'Orichalque, se souvenait des temps antédiluviens. Il se souvenait du génocide saurien et de la destruction de la Lune Noire. Pour lui, Daath n'était pas seulement la blessure causée par Orichalka à l'Unique, mais aussi celle causée par la destruction de l'astre de Mu. Daath était-elle l'envers de l'Arbre de Vie et la clef de la Conjuraton ? C'est avec cette question que Sîn arriva à Carthage vers -400.

Rapidement, l'éthéré forma une fraternité, essentiellement avec des Selenim, mais quelques Nephilim la rejoignirent, comme l'Onirim Ashaylar ou l'Elfe Felandiel. Ensemble, ils

SÎN DANS L'HISTOIRE INVISIBLE

L'Histoire invisible est contradictoire au sujet de Sîn. De nombreux érudits pensent qu'après avoir été évincé du pouvoir à Babylone, il se vengea de Lilith en lui volant la treizième Lame et s'installa à Carthage sous l'identité de Baal. D'autres racontent que Sîn fut l'instrument de la vengeance de Lilith et qu'il pactisa avec Rome pour faire tomber la cité punique. Tout cela est faux. Sîn et Baal sont deux Selenim différents et ce dernier n'a jamais volé l'Arcane XIII, Lilith la lui a remise en main propre. Quant à Sîn, il s'est rendu à Carthage après avoir perdu le contrôle de son culte noyauté par des disciples de Morphée dont certains futurs Fils de la Lune bleue (cf. *Le Livre du Meneur de Jeu*, pp. 236-237). Lilith lui avait demandé d'épauler Baal dans son alliance avec les Nephilim. Sîn fit plus que cela : il créa le culte de Tanit pour rendre hommage à sa sombre maîtresse, Lilith, mais surtout il fut celui qui apporta la Kabbale noire.





établirent que les Entités venaient des mondes inférieurs situés sous les racines de l'Arbre de Vie – théorie que l'on retrouve chez les Selenim scandinaves avec Yggdrasill et Nidhogg. Daath devint la coupure située entre l'Agartha et le monde profane et menant aux mondes inférieurs. Grâce au classement des créatures effectuées à Babylone, la Kabbale Noire naquit.

► La faille

La disparition de la Nef d'Apophis dans les Champs lunaires marqua la fin de l'alliance entre les déçus et les maudits. Mais il permit aussi la découverte de nombreuses Entités. Le naufrage de la nef provoqua un véritable raz-de-marée dans le Champ maudit. Plusieurs dizaines de créatures venues du fond des Anti-Terres parvinrent à remonter dans le monde profane et émergèrent dans la région de Carthage et en Sicile. L'événement passa inaperçu aux yeux de beaucoup, mais quelques Selenim profitèrent de l'occasion pour découvrir de nouvelles Entités et les moyens de les appeler. Ils compilèrent ces musiques dans un ouvrage baptisé le *Livre noir* qui, bien des siècles plus tard, intégrerait le célèbre *Livre interdit* de l'Arcane XIII.

LES GUERRES SECRÈTES

Avec les révélations de Jésus, le concept de Kabbale noire devint plus évident aux Selenim. Les Mondes de Kabbale émettaient une vibration dans les Champs magiques ? Bien, la Kabbale noire avait la Pavane. Les rituels étaient différents ? Rien de plus normal, puisque la Kabbale noire était l'envers du décor, les racines ou l'écorce de l'Arbre de Vie, selon les théories. De plus, le nombre d'éthérés dans l'Arcane XIII s'amenuisant, les Selenim oublièrent l'existence de la Composition ce qui renforça l'idée qu'ils avaient affaire à une véritable Kabbale noire. Enfin, la découverte des Sephiroth par les Kabbalistes permit la théorie des Qliphoth. Beaucoup de Selenim se jetèrent dans la Kabbale noire. Au contraire des Nephilim, leurs rapports avec les Entités furent autoritaires, mais respectueux. Rapidement pourtant, la

guerre maudite favorisa le pragmatisme sur le mysticisme.

► Les Qliphoth

La théorie des Qliphoth naquit en l'an 612, à Byzance, au sein d'une cellule de l'Arcane XIII consacrée à l'étude des Sciences occultes et rassemblée autour d'un certain Noam. Ce dernier disparut durant la guerre maudite. Dans la tradition profane, les Qliphoth sont l'écorce de l'Arbre de Vie, ses zones d'ombres où se terre le mal. Elles ne sont associées qu'aux sept premières Sephiroth car les trois dernières sont « pures ». Dans la tradition Selenim, les Qliphoth ne sont pas le mal, mais s'opposent aux Sephiroth, comme la Lune Noire s'oppose aux Ka-éléments. Elles sont un danger

permanent qui rappelle leurs fautes aux anciens Kaïm. Les six premières Qliphoth furent associées aux six Appels que l'on connaît aujourd'hui et qui avaient été plus ou moins définis à Carthage. La dernière fut associée à l'inconnaissable, parfois à l'Agartha ou à Daath.

► La guerre maudite

Durant la guerre qui opposa l'Arcane XIII au culte de Lilith, de nombreuses Entités furent utilisées. Les Selenim devinrent moins prévenants envers les créatures, les appelant et les utilisant jusqu'à ce que l'Entropie les emporte. Malgré leur récente apparition, les principes de la Kabbale perdirent rapidement de leur vigueur...

En 1400, l'Arcane XIII déplaça son siège à Londres, espérant ainsi échapper au culte de Lilith. La cité avait depuis peu obtenu un statut d'indépendance au sein de la société profane. De façon occulte, Londres était protégée par l'Empereur et un puissant Selenim : Sin.

Les Conjurateurs de l'Arcane XIII ne se sentaient plus Kabbalistes, les combats qu'ils avaient dû mener pour survivre les avaient fait relativiser. Les Entités étaient instinctives et pugnaces, elles n'écoutaient leurs invocateurs que parce qu'elles espéraient vivre plus longtemps. Elles étaient plus proches des Effets Dragon que des créatures de Kabbale. Sin lui aussi avait changé. Dans l'horreur de la guerre maudite, il avait perdu sa foi dans l'Unique. Pour lui, ce dernier était un leurre inventé par les Immortels au lendemain de la Chute afin de justifier leur déchéance. Il n'y avait pas de dieu, les Immortels étaient maîtres de leur destin. Le groupe convainquit le Sombre Souverain d'abandonner les termes de Kabbale noire au profit de l'ancien nom Invocation, mais comme ils se trouvaient à Londres, le terme anglais *Conjuration* fut retenu et consigné. Il fallut toutefois attendre la Révélation pour que cette « consigne » soit pleinement appliquée.

LES NOUVEAUX MONDES ET LA RÉVÉLATION

À la toute fin du XX^e siècle, le culte de Lilith fut balayé et

l'Arcane XIII retrouva sa superbe. Grâce au Livre interdit, les quatre Baals redécouvrirent l'existence de la Composition et assimilèrent les différentes théories autour de la Conjurat[i]on : Kabbale noire, Qliphoth, Invocation... Ils choisirent de conserver les appellations définies sous le règne de Baal-Schubub : *Conjurat[i]on* – en anglais –, Appels et Entités. Pour eux, l'existence ancienne de la Composition contredisait l'idée de Kabbale noire et jusqu'à preuve du contraire il n'existait aucun Monde de Kabbale associé à la Lune Noire !

LA NÉCROMANCIE

LES TEMPS IMMÉMORIAUX

La destruction de la Lune Noire par les Kaïm à l'aube des temps a entraîné, sous l'impulsion des premiers Selenim, la naissance des Champs maudits. En effet, l'Assouvissement des Maudits sur les humains nourrit ces Champs de sentiments ou d'émotions. Au coeur même de cette écologie de l'astre maudit se cache la Pavane, facette féminine de la Lune Noire. La Pavane – ou Chants des morts – s'exprime par l'intermédiaire des Champs maudits, présents dans tous les lieux chargés par des sentiments proches de la folie ou de la terreur.

LES GUERRES ÉLÉMENTAIRES

Après la Chute, les Glaives prométhéens se levèrent contre les Nephilim. L'armée prométhéenne se mit en marche et se dirigea vers les différents havres de paix constitués en dehors de l'Atlantide, dont l'Éden. C'est au cours de cette guerre que les premiers Rites de Nécromancie firent leur apparition. Cette découverte peut être attribuée à Dispater, un Kaïm ayant vécu en Éden aux côtés des autres Custodiens de Ka-Ïa. Avant cette guerre, il s'était déjà intéressé à l'avenir du Ka-Soleil après la mort de l'humain. Toutes ses questions restaient sans réponses. Après sa transformation en Selenim, Dispater découvrit que ce Ka se divisait en deux parcelles, l'une restant accrochée au cadavre, l'autre s'évaporant. Sa connaissance de la mort humaine et son Noyau de Lune Noire lui permirent d'utiliser le fantôme de l'humain.

Ainsi, en pleine bataille contre les Glaives prométhéens, Dispater apparut comme un démon sorti des abysses. Se battant avec une immense fourche, il terrassait ses adversaires. La légende de la faucheuse, symbole de la mort, est née à cette époque. Après les avoir tués, Dispater entendait les cris de leurs âmes défuntes et se lançait dans une transe mortuaire. Après cet exercice, il réussit à manipuler leurs fantômes et à les convaincre de s'attaquer à leurs anciens alliés. Il est de

coutume de raconter aux jeunes Fossoyeurs que ce Selenim fut le premier Nécromant. Cette découverte fut un atout considérable pour les Selenim qui utilisèrent cette science pour combattre leurs ennemis.

Toujours au cours de cette guerre, d'autres Selenim, comme l'Innommé, développèrent la Nécromancie dans son aspect le plus sombre. Dispater n'utilisait que le fantôme, l'Innommé et ses frères Selenim exploitèrent directement le cadavre humain, le réveillant grâce à des rituels mortuaires proches de l'Assouvissement. Des armées de Sans-repos furent levées et terrassèrent nombre de Glaives prométhéens. Ces premiers Rites d'Animation firent apparaître que les éthérés, enfants de Lilith, étaient beaucoup moins doués que les Selenim incarnés pour pratiquer cette Science occulte.

LES COMPACTS SECRETS

En -2700, au début du Compromis d'Égypte, certains Selenim cherchèrent une solution pour lutter contre la décomposition du corps, situation empêchant toute pratique nécromantique sur le défunt. Elle vint de l'intervention des Mystères du Midi qui modifièrent le Compact égyptien. Les Pharaons devaient être embaumés au lieu d'être remis en Stase. En préservant le corps par l'embaumement, les Mystes permirent à l'âme du défunt de commencer une seconde vie bien plus longue. Ces techniques bénéficièrent aux Selenim égyptiens qui virent ces rites funéraires comme une aubaine. Ce savoir fut compilé par les Mystes dans un ensemble de feuillets de papyrus, qui prit bien plus tard le nom de *Livre des Morts*.

Ce recueil intéressa Anubis, Selenim ayant longtemps vécu en Sumer. Il étudia dans ses moindres détails les formules funéraires présentées dans le Livre. Ses recherches à Bubastis l'amènèrent à pratiquer l'embaumement, comme une discipline nécessaire à certains Rites. En effet, certains passages du *Livre des Morts* révélaient les secrets de

LES ÉVÉNEMENTS CLEFS DE L'HISTOIRE DE LA NÉCROMANCIE

- **Les Guerres Selenim** Monde / environ -6400 à environ -6000.
- **La Place de la Vérité** Afrique / -3200 à -1350.
- **La Chute de Carthage** Afrique / -146.
- **La Guerre maudite** Europe / 1204 à 1422.
- **Vlad Dracul** Transylvanie / 1456 à 1472.
- **Naissance du Vaudou** Haïti / environ 1500 à nos jours.
- **Bouillonnement ésotérique** Europe / environ 1850 à 1899.
- **Souffle du Dragon** Bretagne / 1994.

l'embaumement des Nephilim. Cette révélation lui permit d'ouvrir les portes du troisième Cercle de la Nécromancie, la Thanatologie. Il lui était possible de pratiquer la Nécromancie sur des Nephilim en recueillant les Terres rares nées du contact entre ses Ka-éléments et l'Orichalque utilisé par les Mystes lors des rites d'embaumement. C'est à cette époque qu'il rencontra Bast, future Princesse de l'Arcane de



la Lune. Une fulgurance amoureuse se noua entre ces deux êtres si différents. Cet amour les fit participer ensemble au rituel de l'Abra-Melin pour lutter contre Tubalcaan. Lors de l'invocation, Bast se sacrifia pour l'affaiblir et s'incarna dans un Lupus, le Chien de Sirius. De son côté, Anubis vit son Imago arraché par l'avatar de Mu, ainsi représenté sous la forme d'un Chacal. Les spectateurs de cette scène ont donc cru qu'ils venaient d'invoquer Anubis, le Chacal. Cette tradition erronée fut transmise jusqu'à la Révélation.

À la différence de Bast, Anubis survécut à ce tragique événement. Traumatisé par la mort de sa compagne, le Selenim quitta l'Égypte et s'installa à Carthage. Il découvrit lors de son voyage qu'il avait atteint l'immortalité. Sa maîtrise parfaite de la Thanatologie lui avait ouvert les portes de l'immortalité. Anubis oublia son nom ; il devint Bisclavret. En souvenir de Bast, il devint l'un des premiers Adoptés de la Lune.

L'HERMÉTISME

Pendant cette période, la Nécromancie va être étudiée, disséquée par des Selenim désireux de codifier cette Science occulte.

Les premiers Hébreux connaissaient l'idée d'une vie *post mortem* dans un au-delà qu'ils nommaient le Shéol, lieu souterrain où les morts, les *rephaïm*, menaient une vie d'errance et de léthargie. Poussés par des Selenim, les rabbins de l'époque se mirent à étudier et classifier les morts en élaborant une typologie mortuaire. Ces études permirent aux jeunes Selenim de mieux appréhender cette Science occulte, en distinguant ainsi plusieurs types de fantômes ; *les mazzikin*, les nuisibles ; *les rephaïm*, les faibles ; *les schédim*, ceux qui hantent les lieux isolés ; *les rouachoth*, les mauvais et impurs. C'est également à cette époque que la notion de « Tourment » apparut. Certains Selenim virent en cette notion le coeur de la Nécromancie. L'étude des fantômes et de leurs comportements permit de développer une théorie sur le Tourment et ses liens avec le caractère du fantôme. Les jeunes Nécromants pouvaient ainsi éviter des désagréments lors de leurs premiers Rites de Spiritisme.

À la même époque, à Carthage, Baal, nouveau Prince de l'Arcane-sans-Nom, donna un nouveau souffle aux Sciences occultes Selenim. En effet, elles connurent un grand essor et la première bibliothèque ésotérique dédiée à la Lune Noire fut constituée. Les Selenim qui s'installèrent à Carthage participèrent à cet essor en divulguant les Rites qu'ils avaient découverts lors de leurs quêtes. Des recueils nécromantiques furent compilés et diffusés au sein de l'Arcane-sans-Nom. Les travaux de l'Arcane XIII aboutirent à la consécration des deux premiers Cercles de la Nécromancie, Phantasmalogie et Desmologie. Les six Compétences occultes furent codifiées. Le troisième Cercle, quant à lui, était gardé secret par quelques puissants Selenim. De plus, le grade de Charon – donné à ceux qui pratiquent et étudient la Nécromancie – fut créé à cette époque au sein de l'Arcane-sans-Nom (cf. *Le Codex des Selenim*, p. 58).

Ce savoir fut dispersé lors de la chute de Carthage en -146. Les Selenim fuirent cette région du monde et emportèrent avec eux des bribes de Rites.



LES GUERRES SECRÈTES

À partir de la chute de Carthage, la Nécromancie entama une phase de recul. Pendant quelques siècles, les Rites se pervertirent et le savoir se perdit entre les mains de quelques Selenim solitaires.

Toutefois, la guerre entre le culte de Lilith et l'Arcane-sans-Nom, qui débuta au début du XIII^e siècle, relança les expériences nécromantiques. Les Nécromants des deux camps levèrent des armées de Sans-repos. La Science occulte fit un bond spectaculaire. De nombreux Selenim se rappellent encore les épidémies de peste constituant un stock infini de cadavres. La guerre maudite prit fin en 1422, le culte de Lilith annexant l'Arcane. C'est vers cette époque que se situe l'apothéose du culte de Lilith. Une fois annexé, l'Arcane servit au Culte comme un organe de désinformation vis-à-vis des Nephilim. Les Selenim furent encouragés à communiquer des informations déformées aux autres Arcanes en exagérant les côtés terrifiants de la condition de Selenim. La Nécromancie fut au coeur de cette propagande, servant bien les intérêts du culte.

À la fin de la guerre entre les deux autorités Selenim, il restait encore un Royaume exotérique, celui de Haine, en Transylvanie. En 1456, pour lutter contre les Turcs, Haine, incarné dans Vlad Dracul, s'allia avec le culte de Lilith. Cette alliance dura six années pendant lesquelles le Selenim vola de victoire en victoire. Lors de ces batailles, le Selenim et ses marionnettes mortes-vivantes pratiquèrent de terribles Rites sur leurs adversaires, se forgeant ainsi une réputation de vampires des âmes. Pendant cette période, les Selenim purent se repaître des souffrances des milliers de condamnés à mort

empalés sur les champs de bataille. À cette occasion, ils purent également se livrer en paix à des expériences nécromantiques à grande échelle sans aucun risque. De ces expériences naquirent les premiers cultes de sang. Certains Maudits laissèrent quelques humains pénétrer trop loin certains mystères de la Nécromancie, engendrant ainsi des groupuscules « sataniques » s'annonçant descendant de grands personnages tels que Vlad Dracul ou Gilles de Rais en France.

Mais finalement, toutes ces expériences en firent oublier la force des armées turques, et Haine ne put les empêcher de vaincre.

LES NOUVEAUX MONDES

Cette période fut l'apothéose pour la Nécromancie. Attirés par la charge émotionnelle libérée par les esclaves noirs, des Selenim vinrent s'installer, tout au long du XVI^e siècle, sur l'île d'Haïti, lieu contrôlé par les Loa, les esprits du Vaudou. Ces Selenim, sous l'égide du Baron Samedi, s'attribuèrent les fonctions liées à la mort, et devinrent les Loa Guédé, Selenim vivant dans un immense Royaume de Lune Noire, Raven. Ce Royaume fut édifié par quatre Selenim – Baron Samedi, Baron-Cimetière, Baron-La-Croix et Grande Brigitte –, grâce à l'Assouvissement réalisé sur les esclaves noirs.

Ainsi, au fur et à mesure des années, la mort devint sacrée pour les habitants de l'île. Les rituels mortuaires effectués par les Haïtiens permirent aux Loa Guédé d'étudier le Ka-Soleil dans ses moindres détails. Ainsi, la culture haïtienne distingue le ti-bon-ange, Ka-Soleil résiduel qui reste accroché au cadavre et utilisé par les Nécromants, et le gros-bon-ange, partie du Ka-Soleil qui retourne dans le Cosmos.

Outre leur subtile compréhension du Ka-Soleil, les Loa Guédé ont rendu célèbres les Rites nécromants les plus sombres, les Makandal (cf. *Le Codex des Selenim*, p. 45). Ces cadavres animés sont connus à Haïti sous le nom de Zombis. Contaminés par la Lune Noire, les Zombis furent utilisés à maintes reprises par les Loa ou par leurs prêtres, les houngan ou mambo. En effet, les Loa confièrent à leurs prêtres des artefacts permettant de créer des Zombis. Baron-La-Croix s'est spécialisé dans la Nécromancie, et s'est créé une véritable armée de Zombis.

Au milieu du XIX^e siècle, un mouvement lancé par un certain Alan Kardec explosa : le Spiritisme. En 1842,

Alan Kardec fut introduit dans une société secrète londonienne qui constituait le cheptel d'un Selenim, Elzévre. Lors d'une réunion, il se transforma en Mort-vivant suite à un Assouvissement trop intense du Selenim. Cette métamorphose développa chez l'humain des capacités extra-sensorielles lui permettant de voir et de communiquer avec les fantômes. En secret, il développa des techniques de communication – guéridon, oui-ja, etc. – qui permirent d'ouvrir les portes de l'au-delà à d'autres humains. Les fantômes pouvaient enfin se confier à des êtres proches d'eux. Rapidement, Elzévre perdit le contrôle de ce mouvement qui s'ouvrit au monde profane. Sa popularité fut telle que de grands noms, comme Victor Hugo ou Rodin, s'y essayèrent, voire se prirent de passion pour ce phénomène. Des Selenim, inquiets par ce mouvement, l'infiltrèrent à plusieurs reprises pour éviter que des secrets ne soient découverts par de simples profanes. Ce fut un échec, Alan Kardec et ses successeurs décrivirent de manière précise le phénomène de la mort, le comportement des esprits et les moyens de communication avec l'au-delà. Par l'intermédiaire d'outils et de rituels complexes, les humains arrivèrent ainsi à développer une véritable connaissance du Spiritisme et de la Clairvoyance.

LA RÉVÉLATION

La Nécromancie, populaire au siècle précédent, regagna la clandestinité et se retrouva à nouveau étudiée par des Selenim solitaires. L'Ankou, connu à l'origine sous le nom de Dispater (voir *Les Guerres élémentaires*), fut l'un d'eux. Ce Selenim possède un Royaume qui s'étend sur toute la Bretagne Ouest. La tradition bretonne raconte qu'il est possible de l'apercevoir sur le Menez, son lieu de prédilection, lieu chaotique où les défunts font pénitence. C'est au détour de sentes mystérieuses que le passant risque de rencontrer la charrette de l'Ankou, le Karrick, chargée de morts, que tirent deux chevaux, l'un maigre, l'autre gras. L'Ankou, armé d'une faux, dresse sa silhouette inquiétante enveloppée d'un grand linceul et coiffée d'un chapeau noir à larges bords.

À partir du moment où il créa son Royaume, il y a de cela des siècles, ce Selenim se spécialisa dans la Nécromancie, développant de nouveaux Rites. Sa science nécromantique l'amena à étudier le destin du Ka-Soleil après sa mort. Son Royaume devint une sorte d'au-delà accueillant les âmes des morts, les " Anaons ", esprits des morts bretons. L'Ankou les aide à accomplir leurs dernières volontés, les libérant ainsi de leur Tourment. En fait, l'Ankou a créé une sorte de purgatoire où les Anaons, grâce à son aide, se purifient pour effacer la fêlure de leur Épine solaire. Certaines rumeurs racontent même que l'Ankou aurait réussi à renvoyer des



Anaons sur Terre pour s'incarner dans un nouveau-né. Ce ne sont que rumeurs...

Une légende urbaine circule dans les milieux intéressés sur l'existence d'une faction regroupant des Selenim spécialisés dans la chasse aux fantômes. En effet, derrière une association sur le Spiritisme, des Selenim ont développé une dracomachie pour lutter contre des fantômes dangereux ou nuisibles pour les humains, voire pour des Selenim. Certaines techniques leur permettent de capturer des fantômes à l'intérieur de bijoux. Ces bijoux leur servent à pratiquer certains Rites de Nécromancie.

L'ANAMORPHOSE

L'Anamorphose est la Science occulte Selenim la plus intuitive. Tout Selenim un brin astucieux est capable de découvrir sa capacité à sculpter un double idéal de Lune Noire. De ce fait, l'Anamorphose n'a jamais engendré de théories complexes et contradictoires, de révolution, ni même d'ouvrages particuliers. Le seul élément de cette Science occulte qui prêta, et prète encore à controverse, est la question du Royaume maudit. Il a longtemps été considéré comme l'unique voie agarthienne pour les Selenim. Ce n'est plus le cas aujourd'hui...

LES GUERRES ÉLÉMENTAIRES

L'Anamorphose fut entièrement découverte durant les Guerres élémentaires : de la manifestation primitive d'un troisième bras à la construction d'un Royaume maudit. Mais ceux qui découvrirent ce dernier point étaient isolés, si bien que peu de Selenim en entendirent parler autrement qu'au travers de rumeurs et de légendes.

► Le 666

L'histoire de l'Anamorphose commença au lendemain de la Chute. Les cinq Kaïm qui allaient devenir le 666 (cf. *le Livre du Meneur de Jeu*, p.48) ne furent jamais blessés directement par l'Orichalque. Cependant, et dès que la météorite s'écrasa, ils subirent une terrible entropie de chacun de leurs Ka les obligeant à s'incarner. Puis, pour retrouver Mu et faire renaître la Lune Noire, ils se séparèrent. Seul le destin du chef du groupe, celui qui se fit appeler l'Innommé, Pazuzu ou le Dévoreur suivant les époques, nous importe ici. Ce que devinrent les quatre autres est une autre histoire.

L'Innommé avait la chance de ne plus avoir de métamorphe. Il passait donc inaperçu aux yeux des humains initiés, mais parfois, sous le coup d'une émotion forte, son corps se modifiait : des griffes ou des crocs apparaissaient durant quelques minutes ou quelques heures. Inconsciemment, il faisait ses premiers pas dans

l'Anamorphose. Alors qu'il se dirigeait vers la Mésopotamie, son chemin croisa celui des Glaives prométhéens. Ces derniers crurent reconnaître un Nephilim derrière ses bizarreries physiques et ils l'attaquèrent. Ce fut une erreur. Le premier parvint à le toucher, sa lance creusa un sillon dans le bras de l'Innommé, mêlant l'Orichalque de sa pointe au sang de l'Immortel. L'Innommé connaissait les effets du métal honni et il crut sa dernière heure arrivée. Il sentit la douleur de son simulacre, mais ce fut tout. La Lune Noire dans son Pentacle l'avait rendu insensible à l'Orichalque. Par réflexe, il tendit son bras vers son adversaire et les griffes qui venaient d'apparaître à l'extrémité de ses doigts tranchèrent la gorge du malheureux. Sous l'effet de la peur, le visage de l'Innommé était devenu celui d'un chacal. Les autres humains voulurent s'enfuir. Ils n'en eurent pas le temps.

L'Innommé avait appris quelque chose qui allait bouleverser le Graal Primordial : la Lune Noire l'avait immunisé contre l'Orichalque. Fort de cette révélation, il reprit sa route et rallia l'Éden peu de temps avant sa destruction.

► Les guerres Selenim

Lorsque Lilith décida qu'il fallait arrêter les Glaives prométhéens, l'Innommé lui confia sa découverte et elle devint un éthéré. D'autres Kaïm et de nombreux Nephilim se transformèrent. Aucun n'était semblable à l'Innommé, mais les incarnés lui ressemblaient. Ils n'eurent pas à découvrir l'Anamorphose, l'Innommé la leur montra et ils apprirent... Durant les batailles, les Selenim incarnés rivalisèrent d'ingéniosité, de vice et de monstruosité dans la manipulation de cette Science occulte. Ils permirent le développement des deux premiers Cercles de l'Anamorphose.

► Les premiers Royaumes

Les premiers Royaumes maudits furent bâtis peu de temps après les guerres Selenim. Écœurés par le rejet qu'ils subissaient de la part des Nephilim, de nombreux incarnés cherchèrent des lieux reculés où ne vivaient que des humains. Ils s'éloignèrent du Bassin méditerranéen et se rendirent en Afrique, en Scandinavie et au nord-est de l'Europe. À l'image des Nephilim et de la Sorcellerie, ils utilisèrent l'Anamorphose pour s'imposer, se faire craindre et vénérer des humains. Bien souvent, ils laissèrent des

LES ÉVÉNEMENTS CLEFS DE L'HISTOIRE DE L'ANAMORPHOSE

- La chute d'Éden Moyen-Orient / environ -6500.
- Les guerres Selenim Monde / environ -6400 à environ -6000.
- Le trône de Lilith Moyen-Orient / environ -1800 à environ -1000.
- Carthage, ville maudite Méditerranée / environ -800 à -146.
- La chute de Carthage Afrique / -146.

traces dans les légendes humaines (voir l'encart *Quelques Anamorphes célèbres*). Ceux qui bâtirent un Royaume le firent par instinct, la chose s'imposa à eux, tout simplement.



L'HERMÉTISME

À l'image des autres Sciences occultes Selenim, lorsque Lilith et ses fidèles perdirent le contrôle de Babylone au profit des Nephilim, Carthage devint le centre de la révélation de l'Anamorphose. Les Selenim qui ignoraient encore la possibilité de créer un Royaume maudit l'apprirent durant cette période. Celui de Baal recouvrait toute la cité punique. Le sombre souverain y plaça la bibliothèque de l'Arcane XIII et laissa plusieurs portes avec le monde profane constamment ouvertes.

LES GUERRES SECRÈTES ET LES NOUVEAUX MONDES

Après la troisième guerre punique, l'Anamorphose n'évolua presque plus. La mort de Baal et la destruction de son Royaume par l'armée romaine firent prendre conscience aux Selenim les moins paranoïaques de la nécessité de vivre reclus pour être en sécurité. Depuis, peu de Maudits ont osé créer des ouvertures permanentes entre le monde profane et leur Royaume. Il convient toutefois de citer au moins une exception : l'Ankou maintient une porte permanente dans les marais du Yeun Ellez. Des randonneurs s'y égarent parfois et si le Selenim les laisse souvent repartir, il n'hésite pas à

se divertir avec eux quelques heures...

Si l'Anamorphose n'évolua pas, les Selenim l'utilisèrent au moins autant qu'à l'âge d'or de Babylone et ce, malgré la mort des légendes et la puissance grandissante du christianisme. Au contraire même, alors que les Nephilim durent apprendre à se cacher, les Selenim eux se montrèrent plus volontiers. L'Église avait décrété que la magie était hérétique ? Bien, les infidèles sauraient vers quel visage se tourner. Celui du démon, forgé grâce aux anamorphes. Il devint facile de se constituer des cheptels d'humains et de se sustenter de leur

LES COMPACTS SECRETS

Avec le nombre de Selenim vivant dans le Croissant fertile, les échanges furent nombreux durant les Compacts secrets et ceux qui bâtirent un Royaume dans la région ne purent le faire discrètement. Parmi ceux qui firent grand bruit, il y eut bien sûr celui de Lilith à Babylone, mais aussi celui de Nabaat à Petra détruit par des Mystères

d'Orient. L'Éternel, un ancien Custodien de Ka-Ïa blessé lors de la destruction de l'Éden, bâtit le sien au-dessus du Yémen (il est toujours présent et l'Éternel est d'ailleurs un des puissants dirigeants du culte de Lilith).

Dès lors, il fut considéré que l'élaboration d'un Royaume revenait à atteindre l'Agartha. Le souverain était un dieu sur ses terres et cela se rapprochait de l'Agartha des Nephilim pratiquant la Sorcellerie – le premier nom de la Magie.

QUELQUES ANAMORPHES CÉLÈBRES

Parmi les Selenim babyloniens qui usèrent de leur Imago pour s'imposer, on peut citer : Kingu, un Immortel particulièrement violent qui fut tué par Mir-Ka-El sous les traits du dieu Marduk alors qu'il venait juste de bâtir son Royaume ; l'Innommé qui se cacha derrière les traits de Pazuzu, le démon babylonien ailé et griffu, roi des mauvais esprits de l'air ; Samael, assimilé à l'ange de la mort avec son crâne humain en guise de tête et ses ailes de chauve-souris ; Ardat-Lilli un incarné qui avait une fulgurance pour Lilith et qui représentait la volupté, il bâtit son Royaume dès que Lilith devint inaccessible... Moloch, l'homme à tête de taureau, qui fut essentiellement connu pour son goût prononcé pour les massacres et les sacrifices, d'abord en Phénicie, puis à Carthage où il devint le maître des basses œuvres de Baal. En Scandinavie, Valenn et Sadyya – un éthéré et un incarné frappés par la fulgurance – engendrèrent les mythes des Nornes et des Rousalka avant de bâtir un Royaume commun près du lac Mäläten, non loin de Stockholm.





Ka-Soleil lors des cérémonies rituelles. L'apparition du satanisme est très certainement le fait des seuls profanes, mais il profita essentiellement aux Selenim et aux Adoptés du Diable.

LA RÉVÉLATION

Le renouveau de l'Arcane XIII en 1996 permit de formaliser l'Anamorphose. Les Baals en personne établirent le vocabulaire et firent la distinction entre la construction d'un Royaume et l'Apothéose, grâce au Livre interdit. En effet, cet ouvrage contient des entretiens avec différents souverains de Royaumes maudits et leur propos démontre clairement les deux étapes qui constituent le troisième Cercle de l'Anamorphose. Depuis, bien peu de Selenim considèrent l'élaboration d'un Royaume comme une fin en soi et ils sont encore moins nombreux à faire une différence entre l'Apothéose et l'Agartha.

*Texte : Florent Cautela (Nécromancie)
et Vincent Kaufmann (Conjuration et Anamorphose)
Illustrations : Matthias Haddad, Sébastien Lhotel*



La Toile des Rêves



- Espace jeux • Jeux de rôles •
- Jeux de cartes • Jeux de figurines •



**13 rue Saint-Jacques
75005 Paris**

Tel : 01 43 25 30 04

Metro : Saint Michel ou Cluny

Ouvert du Lundi au Samedi de 11h à 20h

La Pavane des Éléments

PJ & MJ



L'Ouïe-Ka est le sens partagé par tous les Maudits qui sous-tend la majorité de leurs pratiques occultes. Mais sait-on décrire ce qu'ils entendent aussi bien que ce qu'on voit en Vision-Ka ? Voici quelques idées pour faire intervenir davantage ce Sens-Ka négligé.

LA PAVANE

La Pavane est une musique grandiose et discordante perçue par les Selenim dans les Champs de Lune Noire, sur laquelle se greffe le Chant des morts qui s'y s'est réfugié. Cependant, il est assez difficile de constituer une réelle musique avec un seul instrument.

Contrairement à ce que croient les Nephilim, la Lune Noire est présente dans tous les Éléments, bien qu'elle s'insinue majoritairement dans les Champs de Lune. Ils sont tous souillés depuis la destruction de la Lune Noire. En conséquence, l'Ouïe-Ka devrait donner une idée des manifestations élémentaires qui entourent un Selenim, pour celui qui sait écouter. Voici un moyen de décrire la Pavane afin qu'elle reflète toutes les informations ambiantes.

LES INSTRUMENTS

La Pavane est une musique jouée par un ensemble d'instruments. Chaque Éléments est représenté par un ou plusieurs d'entre eux. En percevant ces instruments, le Selenim sait qu'une énergie magique de ce type est présente à portée d'ouïe. Le plus souvent, un Maudit n'entendra que les Champs magiques, le Ka-Soleil, l'Orichalque et toutes les créatures ou manifestations de Lune Noire. Cependant,

si une créature de Ka-éléments est au moins Peu Maudite, elle sera également perceptible par Ouïe-Ka.

- Le **Ka-Soleil** est représenté par un chant. Chez les vivants, il s'agit de vocalises claires, chantées par des voix féminines ou infantiles – imaginez des cantatrices en train de s'entraîner. Les morts, eux, sont représentés par le Chant des morts, un chœur sombre et répétitif. Imaginez les Chœurs de l'armée rouge désynchronisés chantant les mêmes paroles sans cesse.
- La **Lune Noire** est représentée par cinq orgues. Chaque orgue correspond au KLN parasitant un Champ magique et joue exactement la même mélodie que les instruments de l'élément correspondant, en y introduisant des bizarreries : le tempo change, ralentissant puis accélérant pour rattraper la mélodie, des fausses notes sont fréquentes, etc. Les bizarreries sont synchrones sur les cinq orgues : par exemple, les cinq orgues changeront leur tempo simultanément avec une amplitude identique. L'orgue lié à la Lune joue plus fort que les quatre autres, sauf dans le cas très rare où le Champ lunaire est pur.
- La **Lune** s'exprime par des instruments métalliques ou étranges : xylophone, cymbales, triangle, tambourin, guimbarde...
- L'**Eau** s'exprime plutôt par des ocarinas ou des sons cristallins, comme des verres que l'on frapperait délicatement.
- L'**Air** s'exprime exclusivement par des flûtes, qu'elles soient simples, traversières, de pan, voire même des clarinettes.

- La **Terre** s'exprime par les instruments à cordes joués avec un archet : les violons, violoncelles et basses sont les plus courants.
 - Le **Feu** s'exprime exclusivement par des percussions (tambours, clappement de mains).
- Le volume permet d'identifier la puissance des différents Champs.

LA MÉLODIE

La configuration élémentaire du lieu où se trouve le Selenim dicte la forme que prendra la Pavane. Elle adopte diverses formes de musique pour représenter cette information :

- une symphonie dans les Nexus,
- une suite dans les Plexus,
- une fugue dans les lignes-ley,
- un chœur dans les zones où le KLN est puissant,
- un concerto sur les Terres draconiques,
- une rhapsodie sur une Porte de Plan Subtils et l'accès vers un Royaume,
- une mélodie propre pour les Royaumes, conçue par leur maître,
- une sonate le reste du temps.

La mélodie principale est jouée par l'instrument dominant le lieu. L'accompagnement est joué par tous les autres Éléments.

D'AUTRES MÉLODIES ?

Il existe d'autres mélodies, très rares. Par exemple, la mélodie de la zone où s'est écrasée la Lune Noire en Amérique Centrale est une marche funèbre à fendre le cœur – un Selenim qui l'écouterait serait envahi par une telle sensation de perte qu'il pourrait perdre la raison (jet de KLN « ... » Difficile pour sortir de l'Ouïe-Ka, un nouvel essai peut être effectué une demi-heure après).

L'INTERPRÉTATION

La façon dont sont jouées les notes est également porteuse de sens.

Si un instrument joue des notes liées, on peut en déduire qu'un Sort de cet élément est en train d'être lancé à portée d'ouïe. Si les notes des instruments associés aux Ka-éléments sont piquées, cela signale que le lieu où se trouve le Selenim est dans l'aire d'effet d'un morceau d'Orichalque – phénomène rare, puisqu'il est assez rare qu'on se trouve si proche d'un fragment du métal honni sans l'avoir recherché (ou sans qu'un Initié soit en train d'essayer de vous l'enfoncer dans le corps).

Le volume de la voix pour les vivants et pour les morts ne dépend que du niveau de Ka Soleil. Dans le cas du Chant des morts, les voix qui composent le chœur peuvent chuchoter ou hurler : ceci est fixé par le Tourment du mort correspondant. Certains Selenim rapportent avoir entendu la Pavane s'emballer – pendant quelques

secondes, certains instruments peuvent se ralentir progressivement jusqu'à l'arrêt, avant de rattraper brusquement leur retard, en une suite de notes fulgurantes trop rapides pour être perçues. Les Selenim ignorent que cette manifestation est provoquée par l'emploi des Talents par un Ar-Kaïm possédant de la Lune Noire – le ralentissement est provoqué par la concentration du Révélé qui tente de contrôler son Cœur, l'emballement par la libération de son essence lorsqu'il libère l'effet magique.

LA RÉVÉLATION DES NATURELS

Un Selenim n'est pas nécessairement capable de percevoir la Pavane avec un tel degré de finesse. En fait, nombre d'Incarnés ou d'Éthérés n'imaginent pas que l'Ouïe-Ka qu'ils reçoivent lors de leur Basculement puisse égaler ou surpasser la Vision-Ka de leur âge d'or. Si ce secret fut découvert par le passé, l'Histoire invisible n'en a conservé aucune trace.

Ce n'est qu'avec l'arrivée des Selenim naturels, utilisateurs instinctifs de l'Ouïe-Ka, que la profondeur de ce sens commença à être soupçonnée par les incarnés. Les Conjurateurs furent les premiers à s'y intéresser, et, à présent, tant le Culte de Lilith que la Renaissance a appris de ses recrues naturelles à interpréter la Pavane et l'enseigne à leurs fidèles, sans atteindre le degré de maîtrise instinctif que manifeste dès la naissance le moindre Selenim naturel.

EN TERME DE RÈGLES...

Une nouvelle Compétence, Pavane, représente la capacité d'un Selenim à analyser ce qu'il entend par l'Ouïe-Ka. Il doit spécifier ce qu'il écoute spécifiquement (par exemple, il écoute les percussions pour estimer la puissance du Champ de Feu), puis effectuer un test de Ka Lune Noire modifié par Pavane Assez Difficile. En cas de Réussite, il peut obtenir l'information désirée. En cas d'Échec, il n'entend rien. Une Maladresse entraîne un résultat faussé, et un Coup d'éclat permet de reposer une autre question sur la forme de la Pavane sans devoir faire un autre jet.

Un Selenim naturel accède naturellement à la Pavane de cette façon. Il est créé avec la Tradition Pavane à Maître.

UN ÉPHÉMÉRIDE SELENIM

La table ci-dessous n'a pas de réel rapport avec l'Ouïe-Ka. Il s'agit d'une proposition d'« éphéméride géographique », à l'instar de celui de N2, et du volume général de la Pavane qui lui correspondrait.

Champ	Lieu	Sciences Occultes	Entropie	Pavane
Absent	Rare	Aucune SO n'est possible	Triplée	Pianissimo
Creux	Répandu (en campagne)	Un niveau de difficulté en plus	Doublee	Piano
Descendant	Fréquent (en ville)	–	Normale	Mezzo forte
Ascendant	A l'ombre des Royaumes	Un niveau de difficulté en moins	Normale	Forte
Plein	Dans les mondes de Lune noire	Les coûts en puces de KLN sont divisés par deux.	Moitié	Fortissimo

La Conjuración et l'Ouïe-Ka affinée



Un Selenim incarné ou éthéré parvenant à percevoir à nouveau les Champs magiques, même de façon fruste, franchit un pas immense vers l'atteinte de l'Agartha. De nouvelles voies deviennent imaginables, dangereuses, mais qui, s'il ose les suivre, peuvent réduire quelque peu sa malédiction.

LES SYMPHONIES ÉLÉMENTAIRES

Lorsqu'un Selenim atteint le 3ème Cercle de Conjuración et maîtrise suffisamment l'Ouïe-Ka pour distinguer les instruments de la Pavane, une nouvelle dimension s'ouvre à lui : s'accorder et prendre le contrôle de l'un des cinq orgues qui représentent la Lune Noire parasitant l'un des cinq Champs magiques pour, indirectement, contrôler l'Élément lui-même.



Le Démon prend alors conscience des utilisations qu'il peut faire de son savoir, s'il l'applique aux Champs magiques – la création d'effets-*Dragon* par le biais des Appels, et la possibilité de pratiquer la Magie par le pouvoir de la Composition.

Les rares Démon ayant réalisé l'existence de ces possibilités les désignent sous le nom de Symphonies élémentaires.

LES ORCHESTRES MAUDITS

Cependant, alors que le Démon entame ses premiers pas dans l'écriture et la réalisation de Symphonies élémentaires, il réalise rapidement que, même s'il parvient à prendre le contrôle de l'un des orgues de la Pavane, son jeu influence invariablement les quatre autres. Dans de rares cas, ce « bruit » ne provoque que quelques effets secondaires sans gravité et ne perturbe pas la Symphonie élémentaire. Le plus souvent, cependant, ils annulent également l'effet magique recherché. Dans le pire des cas, le Démon peut être gravement menacé par les forces qu'il libère.

Les Démon survivant à ces premières expériences apprennent rapidement que les Symphonies de Lune sont les plus sûres à employer – le Champ lunaire étant d'avantage parasité que ses pairs, il n'est pas nécessaire d'employer autant d'énergie pour le manier, ce qui limite d'autant la force du « bruit » engendré. De plus, dans le cas de Symphonies non lunaires, le « bruit » créé par l'orgue lunaire est généralement le plus dangereux.

Cependant, même pour le plus prudent des Démon, les Symphonies lunaires sont risquées à utiliser et le danger encouru limite fortement leur puissance. Les Selenim recherchent alors une autre solution.

Cette solution fut trouvée par la faction des Musiciens des Âmes de l'Arcane-Sans-Nom. Étant la première fraternité à réunir de façon régulière plusieurs Démon, ils purent expérimenter une nouvelle voie : la constitution d'Orchestres maudits.

Un Orchestre maudit est composé de deux à cinq Démon pratiquant la Composition, et d'un dernier Démon, qui assumera le rôle de chef d'Orchestre. Le principe derrière le jeu d'un Orchestre est de permettre à l'un de ses musiciens de réaliser une Symphonie élémentaire, alors que ses compagnons atténuent le « bruit » pour contrôler l'effet magique généré. Le chef d'orchestre assure l'harmonie du groupe, empêchant que le contrôle du « bruit » n'altère lui-même la Symphonie.

Cette voie remporte, jusqu'à présent, un franc succès et les Musiciens des Âmes, tout d'abord prudents et ne tentant une Symphonie élémentaire que les jours favorables à l'Élément de la Symphonie lors des cycles lunaires renforçant le Champ fuligineux, prennent progressivement plus de risques...

L'APPEL ÉLÉMENTAIRE

L'Appel élémentaire est, le plus souvent, la première idée qu'a un Démon lorsqu'il compose une Symphonie élémentaire. Cependant, les plus sages d'entre eux s'abstiennent de le pratiquer : les Entités créées par Conjuración doivent être dominées pour ne pas se retourner contre leur créateur – quelle influence pourrait exercer un Selenim sur une créature élémentaire ? Quelques réponses existent à cette question – la composition d'une seconde Symphonie pour contrôler la créature est la plus courante.

Il est cependant nécessaire de garder en mémoire que l'Appel élémentaire est extrêmement dangereux – les Entités qu'elles créent sont imprévisibles, vicieuses... et presque invisibles pour un Maudit.

*Texte : Nicolas Signes
Dessins : Agathe Pitié*

Après la **Révélation**

Avant le **Secret**

NEPHILIM : INITIATION

Noël 2004

UBIK

les initiés de
BABEL

L'Allomorphose

PJ & MJ



L'Allomorphose est une Voie occulte réservée aux Selenim. Elle constitue une alternative aux Anamorphes qui atteignent le troisième Cercle. Ceux qui renoncent à s'installer – certains disent s'enfermer – dans un Royaume découvrent que leur Imago peut parcourir un sentier caché dans les Champs magiques. Une nouvelle forme de liberté s'offre à eux.



NAISSANCE D'UNE VOIE

L'Allomorphose – étymologiquement l'autre Anamorphose – est née lors des premiers pas de l'Imago du Selenim nommé Orkuz sur un mystérieux chemin, lové dans les Champs magiques. Suite à une Maladresse pendant la manifestation d'un Aspect, l'Imago avait quitté son maître. À ce niveau de puissance, rares sont ceux qui s'aventurent très loin. Pourtant, l'Imago s'absenta longtemps, sans s'inquiéter de l'éloignement d'Orkuz. À son retour, il raconta avoir découvert un sentier reliant deux Champs pleins de Lune Noire. À aucun moment il ne s'était senti isolé du contact empathique qu'il partage avec l'Anamorphe, comme si, sur la route, les distances ne signifiaient plus rien.

Intrigué, Orkuz poussa son Imago à retenter l'expérience. Bientôt, l'Imago ne songea plus qu'à arpenter ce qu'il nomma lui-même le Sentier Obscur. Il ne fut plus question qu'il se métamorphose en Royaume. À la place, c'est un troisième Cercle alternatif d'Anamorphose qu'il leur incombait à tous deux de défricher.

PRÉSENTATION

L'Allomorphose est une Voie occulte basée sur l'exploration du Sentier Obscur par l'Imago d'un Anamorphe. En parcourant ce chemin, l'Imago évolue. Il devient curieux, son attention se porte au-delà de l'horizon. Davantage indépendant de l'Anamorphe habituel, les liens qu'il tisse avec lui n'en sont paradoxalement que plus forts. L'Imago devient son ambassadeur sur une route immatérielle que lui seul peut visiter.

Les pratiques magiques apprises le long des Chemins se nomment des Arpents. Ils permettent de manipuler les Aspects de l'Imago, voire l'Imago dans son ensemble. Après avoir suivi un Chemin, l'Imago est transformé à jamais. Il ne peut revenir sur ses pas et devenir Royaume.

Les Focus d'Allomorphose sont extrêmement rares. Seuls les Obscurs suivants en ont rédigé et les confient à leurs apprentis. Ce sont des manières de cartes, qui fournissent les indices à chercher, les repères à dénicher pour exploiter une nouvelle portion de la route ténébreuse.

UN VOYAGE SANS REPOS ?

L'Allomorphose libère à la fois l'Imago et le Selenim. L'Allomorphe n'a pas d'attache, pas de palais qui le limite. Il voyage, s'adapte, rencontre. Libre de tout visiter, il se sent partout chez lui. Toute la Terre est son royaume. Dans ces conditions, seul compte alors le voyage, car il n'y a pas de destination.

L'Allomorphose est sublimation par l'errance.

QUI EST ORKUZ ?

MJ ONLY

Après une expérience alchimique malheureuse, Orkuz - un Onirim - devint incapable de quitter son simulacre. Pour ne pas disparaître à la mort de son hôte, il n'eut d'autre recours que de se transformer en Selenim. Peu après, la Pierre Angulaire, qui surveillait ses travaux aux côtés de Rebis, l'illumina. Depuis, Orkuz dirige le Degré des Manipulateurs de l'Obscur, une organisation synarque composée uniquement de Selenim.

Au sein de ce Degré, un trio de Maudits suit un enseignement parallèle, dispensé directement par l'Illuminé. Ensemble, ils forment les Obscurs suivants d'Orkuz. Ce dernier les initie à la Sapience du Sentier Obscur. Les PJ qui souhaitent suivre la voie de l'Allomorphose doivent l'étudier auprès de ces trois suivants. À moins qu'avec l'accord du Meneur de jeu, un PJ ne la découvre de la même façon qu'Orkuz.

Pour en savoir plus sur Orkuz, vous pouvez consulter *Le Livre Noir* p. 100, *Les Figures* p. 62, *Testament* p. 140, *Le Codex des Selenim* p. 104 et *Les Arcanes mineurs* p.135.

UNE VOIE LIMITÉE ?

Pour l'instant, il n'est pas possible de suivre plus d'un Chemin à la fois, et donc de progresser dans plus d'une Compétence. L'Allomorphe n'a, de plus, accès qu'à un petit nombre d'Arpents. Certes, cela handicape fortement le Selenim suivant cette Voie. Mais cela se justifie par sa nouveauté. Les premiers Alchimistes n'avaient pas non plus de Formules à foison à leur disposition. La découverte d'allées de traverse, permettant de passer d'un Chemin à un autre, est le sujet d'une quête qui permettra de donner à ce Cercle tout son potentiel. Par ailleurs, il existerait un quatrième chemin, que l'Imago d'Orkuz aurait fermé lors de ses premiers voyages. Par beaucoup d'aspects, l'Allomorphose est une Voie occulte incomplète, en plein défrichage.

souffrance dans chacune de ses blessures. La substance qui coule de sa silhouette tremblante est bientôt sacrifiée volontairement, en hommage à lui-même. Par la déification de sa propre personne, il régénère et transforme son corps, sa chair se nourrissant de sa propre chair.

► *Le chemin du détachement*

Le chemin du détachement s'ouvre en face de l'Imago. Il conduit à un désert de sel où la route s'efface, interdisant tout espoir de retour. Des concrétions minérales s'élèvent çà et là, tels de hauts cactus de gypse. Dans ce paysage sans vie, l'Imago apprend à animer les éléments qui l'entourent, pour leur donner un simulacre d'âme et ne pas mourir d'ennui dans la succession des dunes minérales, toutes semblables les unes aux autres.

► *Le chemin souterrain*

Le chemin souterrain s'ouvre à la droite de l'Imago. Il aboutit à un dédale de cavernes. L'obscurité y est complète, étouffant la moindre chance de retrouver la surface une fois qu'on s'y est enfoncé. Les capacités permettant de voir dans le noir ne fonctionnent pas. L'Imago n'en a d'ailleurs aucune envie. Il accepte les ténèbres et progresse à tâtons dans les boyaux, imaginant le chemin parcouru à défaut de le voir. Ses angoisses de mort l'assaillent sous la forme d'hallucinations grotesques, le menant à la frontière du pays des cauchemars.

GÉOGRAPHIE DES TÉNÈBRES

Lorsqu'il plonge dans le Sentier Obscur pour la première fois, l'Imago surgit au milieu d'un carrefour d'où partent trois chemins. Une fois ses premiers pas effectués sur un des chemins, le carrefour disparaît. L'Imago ne pourra jamais retrouver le carrefour, et par-là même s'engager sur les autres voies. Chaque route a sa spécificité.

► *Le chemin de la mutilation*

Le chemin de la mutilation s'ouvre à la gauche de l'Imago. Il mène à une forêt pétrifiée, dont l'Imago ne peut pas sortir. Les pistes sont extrêmement étroites, délimitées par des buissons de ronces épineuses qui égratignent douloureusement sa chair. Il apprend vite à rechercher volontairement la

LES COMPÉTENCES OCCULTES DE TROISIÈME CERCLE

L'Allomorphose se présente – à l'instar des autres Voies occultes – sous la forme d'un Cercle unique. Cependant, à la différence des autres, ce Cercle se place après les deux premiers Cercles d'Anamorphose. On ne peut développer de Compétence occulte d'Allomorphose si on n'a pas terminé (au moins 8 niveaux de Compétence) ces deux Cercles.

Les Compétences occultes de l'Allomorphose s'appellent des Chemins. Elles reflètent l'avancée de l'Imago sur le Sentier Obscur, sa connaissance de sa géographie et sa capacité à s'y orienter. Les trois Chemins sont :

- le **Chemin de la mutilation** : il mène dans des lieux de souffrance où l'Imago pourra se renouveler ;
- le **Chemin du détachement** : il guide dans des lieux inertes où l'Imago deviendra très autonome ;
- le **Chemin souterrain** : il conduit au bord des Anti-Terres où l'Imago évoluera tel un cauchemar vivant.

MENER UN ARPENT

Lancer un Sort d'Allomorphose se dit « mener un Arpent ». Quand l'Allomorpe souhaite lancer un Sort, il se concentre un instant et son Imago le quitte. Ce dernier se projette sur le Sentier Obscur et atteint très rapidement un lieu typique du Chemin, qui lui permettra d'accomplir l'action qui provoquera un effet magique.

En Vision-Ka de Lune Noire, on observe qu'un Imago est relié à son Anamorphe par des filaments de Lune Noire qui partent de chaque Aspect et rejoignent le Noyau. Ces attaches s'épaississent et se raccourcissent, au fur et à mesure que le nombre d'Aspects grandit. L'Allomorpe parvient, au contraire, à allonger ces filaments indéfiniment et laisser son Imago vagabonder. Ce dernier les suit pour trouver le chemin du retour une fois sa balade terminée.

Chaque Arpent impose à l'Imago de voyager sur le Sentier Obscur pendant une certaine durée. Durant cette période, l'Allomorpe ne peut manifester aucun nouvel Aspect. Cependant, les Aspects déjà manifestés demeurent présents. En général, les effets de l'Arpent se manifestent au retour de l'Imago. Pendant ce temps, le Selenim est libre de faire ce qu'il veut. Les voyages sur ce chemin immatériel sont en général très courts.

► *Systeme*

Mener un Arpent demande une action exclusive. Sa réussite est conditionnée par un jet d'Initié, modifié par le Chemin adéquat. La Difficulté dépend de l'Arpent. Il ne peut pas lancer de nouvel Arpent tant que l'Imago n'est pas revenu.

► *Conditions*

Pour qu'un Arpent puisse être mené, certaines conditions doivent être remplies.

La transe allomorpe : elle est identique à la transe anamorphe (cf. *LdJ* p 229).

Le Champ de Lune Noire : si le Champ de Lune Noire est absent du lieu de départ de l'Imago, le voyage est impossible.

Définitions

Arpents : nom donné aux Sorts d'Allomorphose. Ce sont des lieux situés sur le Sentier Obscur, aux propriétés magiques.

Chemins : les Compétences occultes de l'Allomorpe. L'Imago et l'Allomorpe partagent intuitivement leur connaissance des chemins.

Sentier Obscur : métaphore attachée à une structure de Lune Noire cachée dans les Champs magiques, dont la nature reste mystérieuse, tout comme ses connections avec l'Athanor Céleste.

LE TROISIÈME CERCLE D'ALLOMORPHOSE

Il n'y a pas de premier ni de second Cercle d'Allomorphose, ils se confondent avec ceux d'Anamorphose.

Maladresses

D20	Maladresses
1-4	Imago perdu
5-8	Départ précipité
9-12	Accident
13-16	Oubli du chemin
17-20	Le chemin interdit

Imago perdu : les filaments entre l'Imago et le Selenim se déchirent, et l'Imago se perd sur le Sentier. Il ne retrouvera son chemin qu'au bout d'une journée.

Départ précipité : l'Imago part précipitamment et tous les Aspects manifestés par l'Anamorphe disparaissent.

Accident : l'Imago a eu un accident. Au lieu de l'Arpent recherché, c'est un autre Arpent du même Chemin qui est lancé.

Oubli du chemin : l'Entropie a fait son œuvre dans les souvenirs de l'Imago. Il ne retrouve plus les lieux correspondant à l'Arpent. L'Arpent est inutilisable pendant trois jours, le temps que l'Imago en retrouve la route.

Disparition du chemin : suite à une perturbation, le Sentier Obscur disparaît. L'Imago se retrouve seul, loin de son maître. Il est pris d'une crise d'angoisse. Un de ses Aspects perd cinq puces. Il faudra le reconstruire en partie avant de pouvoir le manifester de nouveau.

Le chemin interdit : l'Imago « glisse » et se retrouve par erreur sur un autre Chemin. Comme Orkuz découvrant le Sentier Obscur par erreur, l'Imago du PJ vient d'emprunter un chemin de traverse. Rien ne dit qu'il sera capable de le retrouver. L'Imago est extrêmement troublé pendant trois jours. Sa déconcentration rend tous les Arpents plus Difficiles d'un niveau pendant ce temps.

► *Les Arpents du Chemin de la mutilation*

Les chênes des scarifications

Difficulté : Assez Difficile.

Durée du voyage : un tour.

Dans la forêt pétrifiée, l'Imago se jette sur les branches pointues d'un chêne. Il s'empale et perd un de ses Aspects. Il peut alors le consacrer à lui-même, en le brûlant lors d'une libation ou tout simplement en le dévorant. L'Anamorphe ajoute alors à sa Réserve l'intégralité des puces de Ka-Lune Noire qu'il avait dépensées pour la

construction de cet Aspect, moins son coût d'activation. Son simulacre se met à saigner de façon inexplicable, à l'endroit où se manifeste usuellement l'Aspect. Cette perte de sang n'entraîne pas pour autant de pertes de cases sur sa ligne de vie.

Les buissons des pleurs

Difficulté : Difficile.

Durée du voyage : une heure.

S'enfonçant dans un taillis de buissons épineux particulièrement dense, l'Imago fait l'expérience d'une douleur insupportable, qui l'amène à découvrir l'amertume des larmes. Noires et épaisses, elles coulent sur son corps meurtri. En se lamentant sur un Aspect dont il aurait aimé être doté, il donne une fonction à ses larmes. Elles matérialisent alors son regret. Les pleurs coulent aussi sur le portrait de l'Imago, dans le monde profane, modifiant son dessin de façon à faire apparaître l'Aspect désiré. Le coût de construction de l'Aspect est le même qu'usuellement, mais son temps de croissance est considérablement raccourci (elle prend le temps de l'Arpent, soit une heure). Un Champ plein n'est pas nécessaire, pas plus qu'un rituel impliquant une Compétence d'Art.

Les hêtres des crucifixions

Difficulté : Assez Difficile.

Durée du voyage : spécial.

L'Imago prend un hêtre épineux à bras-le-corps et l'embrasse de toutes ses forces. Les échardes minérales pénètrent sa chair sans effort, acceptant goulûment l'étreinte. Un sang épais à l'odeur saumâtre se met à couler sur le tronc. Au cours de l'hémorragie, l'Allomorphe perd des puces de son niveau d'Initié en Lune Noire, à raison d'une par minute. L'Imago met fin à cette horreur dès que l'Allomorphe le rappelle (ce qui prend à nouveau une action exclusive au Selenim, mais aucun test n'est nécessaire). À son retour, pour chaque puce perdue, la Réserve maximale du Selenim a augmenté du même nombre de puces, multiplié par trois. Cette extension de sa Réserve n'est pas satellisée autour de son Noyau, mais reste au cœur de l'arbre où l'Imago a subi son supplice. Elle n'en est pas moins disponible à tout moment.

► Les Arpents du Chemin du détachement

Les champs aux amarantes vagabondes

Difficulté : Difficile.

Durée du voyage : une nuit.

Lors du voyage, l'Imago observe les mouvements d'un buisson d'amarante, pour apprendre à un de ses Aspects à devenir autonome. L'Anamorphe doit payer à nouveau le coût de construction de l'Aspect. Un Aspect autonome est

capable de se manifester et d'agir par lui-même. La manifestation automatique se fait en cas de danger immédiat, sans qu'il en coûte de puce de Lune Noire à l'Allomorphe.

Par exemple, lors d'une chute, si le Selenim est inconscient et qu'il a rendu ses Ailes autonomes, elles apparaissent, battent l'air et mènent leur maître dans un endroit sûr. Dans un autre registre, ses tentacules le défendent, même si le Selenim est inconscient ou attaqué par derrière.

Les puits des souhaits

Difficulté : Difficile.

Durée du voyage : une nuit.

Au terme de son cheminement, l'Imago trouve un puits asséché. Il y jette une pierre noire qu'il avait conservée dans sa bouche (ou ce qui en tient lieu) pendant le trajet. Le coût de construction de l'Aspect choisi doit être payé à nouveau. Une fois fait, l'Imago accepte de conférer cet Aspect à une autre personne que l'Allomorphe. L'aspect est alors dit exomorphe. Le Selenim doit payer le coût d'activation à chaque fois, comme s'il manifestait l'Aspect lui-même.

Un Aspect peut être à la fois autonome et exomorphe, dans ce cas il défend toujours l'Allomorphe en priorité, au risque de mettre son hôte en danger.

Les puits de chair

Difficulté : Difficile.

Durée du voyage : une nuit pour trouver le puits, plus le temps qu'il passe incarné.

Au terme d'une randonnée dans les dunes, l'Imago trouve un puits asséché dans lequel il se jette. Il se retrouve dans le monde profane, incarné dans l'humain que lui a désigné l'Anamorphe (qu'il voyait, ou dont il connaissait le vrai nom). Il peut manifester n'importe quel Aspect sur cet humain, comme si celui-ci était l'Allomorphe, en puisant dans la Réserve du Selenim. L'Allomorphe continue à manifester les Aspects déjà appelés, mais ne peut en invoquer de nouveaux que s'il entre en contact physique avec le « simulacre » de l'Imago. Le PJ peut jouer son Imago incarnant l'humain, car ils sont en parfaite symbiose.

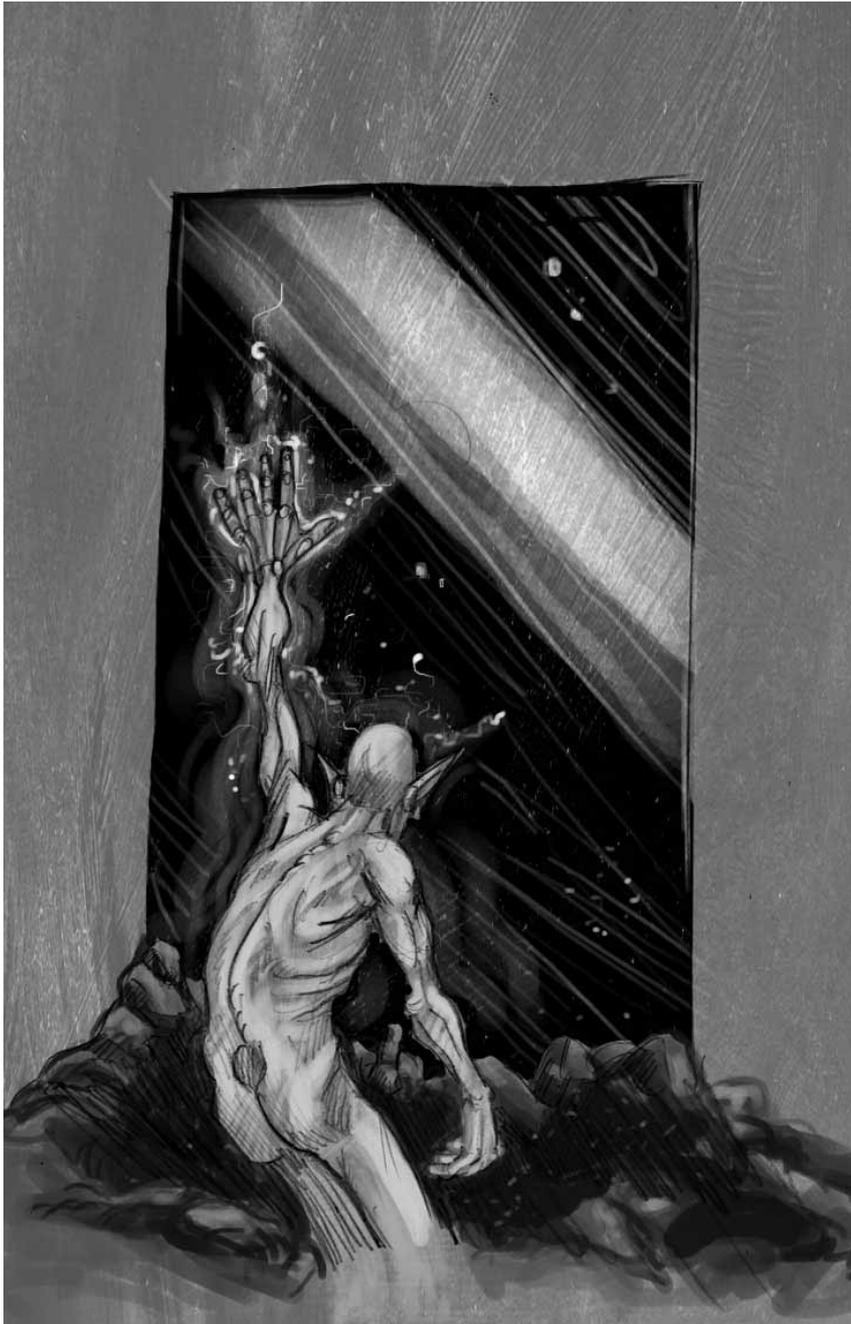
► Les Arpents du Chemin souterrain

Les lacs ensevelis

Difficulté : Assez Difficile.

Durée du voyage : une nuit pour trouver le lac, plus le temps passé dans l'Anti-Terre.

Alors qu'il plonge dans un lac souterrain pour en éprouver la fraîcheur, l'Imago traverse subitement la Mer Fuligineuse et se retrouve dans l'Anti-Terre que lui a désignée l'Anamorphe. Il peut s'agir d'une Ombre ou d'une Ténèbre que le Selenim a déjà visitée ou dont il est proche d'une Porte. Les humains endormis sont considérés dans ce cas comme des Portes vers leurs propres cauchemars. L'Anamorphe observe le voyage



astral de son alter ego de Lune Noire en examinant les changements de son environnement sur son portrait. Il lui donne des ordres en peignant ce qu'il souhaite qu'il fasse sur la toile.

Dans les Plans subtils, l'Imago a des Caractéristiques égales au niveau d'Initié de son Allomorphe. Toutes ses Compétences physiques sont à Compagnon. S'il subit des dégâts (physiques ou magiques), ils se répercutent uniquement sur la Réserve du Selenim. Si celle-ci tombe à zéro, l'Imago se dissipe, mais il réapparaîtra dès que l'Allomorphe se sera assouvi avec succès.

Les abîmes insondables

Difficulté : Difficile.

Durée du voyage : une heure.

Tous les Royaumes sont des étapes sur le Chemin souterrain. L'Imago est capable de pénétrer dans ces Royaumes sans

déclencher les systèmes de Défense de leur propriétaire.

Les cavernes de lumière

Difficulté : Assez Difficile.

Durée du voyage : spécial.

Les parois de ces cavernes sont couvertes de cristaux qui absorbent la lumière. L'Imago peut en prendre un, puis plonger dans un lac souterrain, pour visiter un rêveur en plein cauchemar. Le cristal absorbera son Ka-Soleil, comme si l'Anamorphe s'assouvissait sur lui. C'est une source Très Satisfaisante. Chaque cauchemar se visite en une heure. Le Selenim récupère donc cinq puces pour chaque heure que son Imago passe dans ces cavernes.

TROUVER DE NOUVEAUX ARPENTS

Pour apprendre de nouveaux Sorts, deux solutions se présentent aux Allo-morphes : les Focus ou l'exploration. On l'a vu, les Focus sont rares. La seule solution viable est l'exploration, mais elle est longue et dangereuse. Pour ce faire, l'Imago erre sur son chemin, sort des sentiers battus pour découvrir des types d'endroits qu'il n'a encore jamais vus. Il pourra trouver par exemple des champs, des vergers où poussent des fruits qu'il goûtera, des rivières, des ponts, des geysers, etc. qui sont autant de possibilités d'Arpents.

Sur le Sentier obscur, aucun endroit n'est unique, il se répète ça et là, suivant un motif qu'il incombe à l'Imago de trouver. En rassemblant des indices de la présence de l'endroit qu'il recherche, il saura le retrouver rapidement en temps voulu. Les dangers de cette méthode sont nombreux. Appliquez les conséquences d'une Maladresse lors du lancement d'un nouvel Arpent si le Selenim rate un test Assez Difficile dans la Compétence occulte concernée. Lorsque vous estimez qu'il a passé suffisamment de temps (et formalisé correctement le nouvel Arpent), le Sort est appris.

AU BOUT DE LA ROUTE

Quand il arrive au bout d'un Chemin, c'est-à-dire quand l'Allomorphe devient Maître dans la Compétence occulte correspondante, l'Imago est sublimé par son parcours.

– Au bout du Chemin de la mutilation, l'Imago devient insensible à la douleur, et essentiellement indestructible.

– Au bout du Chemin du détachement, l'Imago devient une entité autonome. Il ne disparaît pas à la mort de son maître.
 – Au bout du Chemin souterrain, l'Imago se manifeste aux côtés de l'Allomorphe dans tous les Plans subtils qu'il visite. Le coût de manifestation des Morphes n'est plus doublé dans

les Akasha. Les Aspects se comportent normalement dans les Anti-Terres. S'il plante son Compas dans un de ses Aspects manifestés, il est considéré comme ayant un niveau d'Orienté en plus pour la direction considérée.

Les **M**ystères des chemins de traverses



Ce troisième Cercle est loin d'être complet. Pour le développer davantage, il faut que d'autres Selenim explorent ces sombres voies, à la recherche de nouveaux lieux, de nouveaux Arpents. C'est aux PJ Allomorphes d'être les moteurs de cette exploration. De plus, l'Allomorphose restera inachevée tant que ses disciples n'auront pas découvert un moyen reproductible de parcourir plus d'un Chemin. Il leur faudra pour cela trouver des chemins de traverse, des raccourcis permettant de passer d'un Chemin à un autre.

Pour l'instant, ces chemins n'existent pas. Le défrichage du troisième Cercle ne demande pas seulement d'explorer un

lieu existant, il réclame aussi qu'on en sculpte la géographie. Le Sentier Obscur serpente entre les champs de Lune Noire. Seule une organisation particulière des Champs pleins et des Champs vides permettra à ces raccourcis de voir le jour. Il s'agit ni plus ni moins que de bâtir un réseau de lignes-Ley de Lune Noire. C'est un projet à la hauteur d'un Degré du Denier. Une fois ce réseau mis en place, la Pierre Angulaire pourra intégrer ce Ka délétère à son Equation, au même titre que les Ka élémentaires.

Bâtir ce réseau demande au préalable de connaître l'état actuel des Champs maudits. Il existe une carte, aux mains des Baals de la Renaissance. Pour changer la configuration

magique du territoire, il faut déplacer ou créer des sources de Lune Noire. Les sources les plus facilement exploitables sont les météorites issues de l'astre Saurien, et les Royaumes Selenim. Les météorites sont extrêmement difficiles à trouver. Mais convaincre un Anamorphe sur le point de construire un Royaume de le bâtir en un des endroits clés du réseau peut être encore plus difficile.

Notez bien que le Sentier Obscur a une existence magique, ce n'est pas qu'une métaphore subjective ni une hallucination de l'Imago. Pour autant, il n'est pas nécessaire que le joueur le sache. À lui de le découvrir en mettant en place des expériences. Il est possible que deux Imagos se rencontrent sur le Sentier Obscur, bien que cela ne soit pas encore arrivé. Une telle expérience permettrait de mettre à jour la réalité objective du Sentier.

Si vous le souhaitez, vous pouvez assimiler le Sentier Obscur à une émanation de Daath, la Sefirah interdite, ou aux ruines d'un Monde de Kabbale composé de Lune Noire. À l'image de l'Entropie qui frappe le Noyau des Selenim, ces mondes n'existent que partiellement, sous la forme de chemins. Leur existence n'est alors entretenue que par le passage des voyageurs. Dans cette perspective, appuyez-vous sur la nature des Mondes de Kabbale pour créer un parallèle avec le Sentier Obscur. Comme eux, il pourra exister sous la forme d'une vibration particulière des Champs, que seuls la discipline et les symboles kabbalistiques permettent de révéler.

En définitive, le Sentier Obscur est avant tout un mystère. Il n'est pas nécessaire que vous apportiez toutes les réponses aux PJ. Laissez-les imaginer ce qui se cache derrière ce nouvel artifice des Champs de Lune Noire et inspirez-vous de leurs fantasmes les plus appropriés pour cet élément. Plus cela sera grotesque, désespéré ou dangereux et mieux cela sera.

LE CHEMIN DES SOMBRES REFLETS

Orkuz s'est réservé ce quatrième Chemin. Un de ses Avatars monte la garde en permanence, empêchant l'accès à tout autre Imago. Le Chemin des sombres reflets mène à l'ambition la plus haute pour les êtres de Lune Noire.

► Géographie

Le chemin s'ouvre derrière l'Imago, mais il ne peut pas se retourner pour le contempler et y cheminer. Il mène à une montagne de basalte. La piste est extrêmement raide, rendant l'ascension très pénible. Tentacules, membres supplémentaires, griffes, tout est bon pour maintenir sa prise sur les pentes à pic. Un orage permanent rend impossible l'utilisation d'ailes.

► Les Arpents

On ne peut pas apprendre un Arpent avant de connaître ceux qui le précèdent.

Les miroirs de basalte

Difficulté : Difficile.

Durée du voyage : une nuit.

Au début de son ascension, l'Imago croise des rochers de basalte extrêmement lisses et plats, sans la moindre imperfection. Il y voit son reflet, déformé par les intempéries qui cinglent sans cesse. L'Imago peut plonger la main dans la surface réfléchissante et en extraire un double de lui-même. A son retour, son Allomorphe répartit les Aspects de l'Imago originel entre les deux Imagos. Il peut manifester en une fois tous les Aspects d'un de ses Imagos, en dépensant l'intégralité de sa Réserve divisée par le nombre d'Imagos qu'il maintient. Rien n'empêche un reflet d'Imago d'aller chercher à son tour son reflet dans le basalte. Il n'y a pas de limite au nombre d'Imagos qu'on peut ramener ainsi. Une fois qu'on dispose de plusieurs Imago, on peut lancer plusieurs Arpents simultanément.

La pierre de sacrifice

Difficulté : Très Difficile.

Durée du voyage : deux nuits et une journée.

Avant de partir sur le Sentier Obscur, l'Imago se jette sur une Entité, ou un autre Imago, et l'enlève. Il l'emmène avec lui et le force à escalader la montagne. Bien au-dessus des miroirs de basalte, se dresse une pierre du sacrifice. Des chaînes permettent de soumettre la victime de l'Allomorphe. Elle est alors dévorée par l'Imago, qui acquiert des pouvoirs supplémentaires.

Si la victime est une Entité, l'Imago acquiert un Aspect qui reproduit ses pouvoirs particuliers, à la discrétion du Meneur de jeu.

Si la victime est un Imago, un des Aspects de l'Imago est absorbé. Certains peuvent être complètement assimilés, et la Réserve de l'Allomorphe s'enrichit d'autant de « puces » que le coût de construction de l'Aspect. D'autres deviennent des Aspects propres de l'Imago, qui pourront être manifestés par l'Allomorphe.

Le pic du tonnerre

Difficulté : Très Difficile.

Durée du voyage : trois nuits et deux journées.

Des éclairs noirs frappent avec la régularité d'une horloge le sommet de la montagne. Si deux Selenim s'y rendent en se tenant la main, un éclair les frappera et fusionnera leurs corps, leurs Noyaux et leurs Imagos. C'est de cette façon que peuvent être créés des « DraKaon » de Lune Noire. Orkuz l'a bien compris, c'est la raison pour laquelle il a interdit l'ascension de la montagne à tout autre. De cette façon,

Définitions (complément M1)

Avatar : c'est ainsi qu'on appelle les multiples Imagos de ceux qui se sont avancés sur le Chemin des sombres reflets.

personne n'engendrera cette monstruosité. Reste à savoir si lui-même ne sera pas tenté...

Pour savoir comment un Selenim pourrait atteindre le Sentier Obscur, voir « Le Chemin de l'errance » plus loin.

► *Au bout de la route*

Au bout du Chemin des sombres reflets, l'Imago fusionne avec le Selenim. Il ne le quitte que pour arpenter le Sentier Obscur. Tous les Aspects sont manifestés, en permanence, sans qu'il soit possible de les faire disparaître.

LA QUÊTE DE L'ERRANCE ÉTERNELLE

Cette quête d'Agartha est réservée aux Selenim. Elle est le pendant pour l'Allomorphose de l'Apothéose des Anamorphes. Elle est l'expression de l'avancement de l'Allomorphe dans son errance entre les Chemins. Son niveau dépend du nombre de chemins parfaitement connus par l'Imago (Compétence occulte de Chemin correspondant à Maître).

► *Apprenti*

CONDITION : L'Apprenti maîtrise un Chemin. Il a été au-delà de l'inertie de son Imago grandissant.

GAIN : L'Imago devient invocable par Conjuración. Celui-ci prend l'habitude de fredonner un air macabre pendant ses randonnées sur le Sentier. C'est cet air qu'il faut écouter, par l'intermédiaire de son propre Imago ou de son Allomorphe, et transmettre à un Conjurateur pour qu'il puisse le conjurer. À moins qu'il n'ait engendré un double le long du Chemin des sombres reflets, l'Imago ne peut répondre qu'à une invocation à la fois. Le Meneur de jeu détaillera ses caractéristiques et ses pouvoirs en tant qu'Entité, à sa discrétion.

Orkuz a ainsi engendré la créature que les Conjurateurs connaissent sous le nom de Celui qui arpente le Sentier Obscur. Ses trois apprentis ont à leur tour formalisé l'Appel de leur Imago. Au Meneur de jeu de les introduire, en tant qu'indice de l'existence de cette Voie, au cours de ses parties. Ces créatures se nomment Celui qui arpente le Chemin de la mutilation, Celui qui arpente le Chemin du détachement, et Celui qui arpente le Chemin souterrain. Leurs pouvoirs ne sont pas proposés ici, mieux vaut laisser chaque Meneur de jeu les définir pour les intégrer au mieux aux besoins de sa table ou les adapter à la personnalité des membres du trio tel qu'il les interprétera.

Chaque Apprenti propose donc une créature que la Pavane n'aura pas à créer pour répondre aux mélodies des Conjurateurs.

► *Compagnon*

CONDITION : Le Compagnon maîtrise deux Chemins.

GAIN : Le Selenim peut projeter son Noyau sur le Sentier Obscur, en plus de son Imago. Le simulacre tombe alors dans le coma. Le Selenim peut être invoqué de la même façon que son Imago, à condition qu'on lui propose un simulacre à l'arrivée. Il l'incarne, comme il s'incarnerait dans un rêveur au sein d'une Anti-Terre.

► *Maître*

CONDITION : Le Maître maîtrise trois Chemins.

GAIN : Le Selenim se projette tout entier dans le Sentier Obscur, son simulacre inclus. Il disparaît du monde profane. Il peut atteindre n'importe quel endroit depuis lequel il a déjà mené un Arpent, en un temps standard d'une heure.

L'Allomorphe s'aperçoit que ce Chemin n'a pas de fin car il boucle sur lui-même et évolue perpétuellement. L'errance peut durer indéfiniment.

► *Agarthien*

CONDITION : Le Maître maîtrise quatre Chemins et n'a pas succombé à la tentation de devenir « DraKaon ».

Quand il maîtrise les quatre chemins, l'Anamorphe atteint l'Apothéose. Il se fond avec le Sentier Obscur. Il est littéralement partout. S'il le souhaite, il peut répondre aux appels des Conjurateurs et construire à partir de sa propre substance les créatures qu'ils invoquent. Ce faisant, il remplace en quelque sorte la Pavane. Il s'interpose entre elle et les Conjurateurs qui la violent. La multiplication d'Agarthiens de cette Voie, aussi improbable soit-elle, est une piste pour guérir la Pavane de sa peine. Alors, les Allomorphes verront-ils sans doute apparaître de loin en loin une silhouette féminine gracile et hésitante, prémice peut-être de la première rencontre entre la mère et ses lointains enfants.

*Texte : Claude Guéant
Dessins : Goulven Quentel*

UN DRAKAON DE LUNE NOIRE ?

Le terme est impropre car il devrait désigner des Kaïm de Lune Noire ayant fusionné en une entité unique, et non pas de « simples » Selenim. Néanmoins, il frappe les imaginations et c'est sous ce nom qu'Orkuz désigne la créature qui résulterait de la fusion de plusieurs Noyaux de Lune Noire. Doté d'une Réserve proprement monstrueuse, un tel être aurait aussi une capacité d'assouvissement décuplée, concurrençant les Sauriens.

Tsuki No Michi,

un Royaume Moribond

MJ ONLY



HISTOIRE

CHU-U

Chez les Shen, équivalents orientaux des Nephilim (*cf. Exils* pp. 70-104), la transformation naturelle en Shashen, équivalents des Selenim (*cf. Exils* pp. 80, 81 et 100), n'existe pas. De plus, les poches de Ka Lune Noire sont extrêmement rares. La transformation forcée a donc été très répandue, notamment durant le règne, en Chine, de la dynastie mandchoue (1644-1912). Dans le cœur de la Chine, le moyen le plus employé était celui des Couteaux d'Ombres.

Au Japon par contre, sous l'influence des religions locales, notamment shintoïstes et bouddhiques, un autre procédé fut créé par un Shashen ancien et puissant, Izanagi. Ce rituel, le Chu-u, consiste à placer durant 49 jours, le futur maudit dans un état qui n'est ni la vie ni la mort, où le Shen se fait peu à peu contaminer par le Ka Lune Noire, sous la surveillance et la manipulation quasi-invisible d'Izanagi.

TSUKI NO MICHU

Lorsqu'il atteint son Illumination, en 1894, celui-ci décida de garder ses fonctions de « Passeur » et de créer son Royaume dans ce seul but. Il s'installa donc sur l'île de Gukanjima, où venait de se créer une immense usine de traitement de l'acier. Il considérait, à raison, que l'influence conjuguée de l'industrie et de la guerre économique qui faisait rage alors entre la Russie, le Japon et la Corée, créerait un cadre déshumanisant parfait pour la contamination par le Shaqi. Il nomma son Royaume Tsuki No Michi, le Passage Lunaire. Il y développa un processus de transformation en Shashen, incluant les nouvelles possibilités de son Royaume.

PLUS RIEN NE SERA JAMAIS COMME AVANT

Le Royaume n'en était qu'à ses premières années et commençait tout juste à remplir correctement son office, quand un événement vint changer de manière irréversible l'apparence du Monde Occulte. En 1900, Aleister Crowley effectua le rituel de l'Abra-Melin et l'Ere de la Révélation

commença. Cela eu pour effet de faire basculer le Japon sous les règles du Monde Occulte Occidental, repoussant les Shen sur le continent. Les Shashen, plus proches de leurs homologues Selenim, furent moins touchés et conservèrent un certain ascendant sur le Pays du Soleil Levant, malgré l'influence grandissante des R+C, qui ne tarderait pas à en faire leur principale place forte (*cf. Exils* p. 87).

À Gukanjima même, l'influence du Rituel eut un effet étrange et éveilla partiellement la conscience du Royaume à l'image des Selenim naturels qui commençait à apparaître un peu partout sur le globe. Cet éveil se fit à l'insu même d'Izanagi. Le Royaume, déstabilisé par sa naissance nouvelle et la dureté des sentiments des ouvriers formant le Cheptel du lieu, bascula rapidement dans la folie et son hostilité envers le Souverain ne tarda pas à grandir. Il était toutefois conscient qu'il ne pouvait pour l'instant survivre sans lui. Il plongea donc dans un demi-sommeil, observant patiemment et attendant son heure.

UNE CHUTE ET UNE ASSOMPTION

Celle-ci vint rapidement, en 1908, sous la forme d'un aérolithe s'écrasant en Sibérie, non loin de la rivière Toungouska, et s'étendant sur l'Asie Orientale sous la forme d'un nuage de poussière réunissant sur son passage tous les Shashen au sein d'un esprit-ruche (*cf. Exils* p. 80-81). Izanagi, redoutant de voir sa puissance et son individualité dispersée au sein de cette communauté, voulut se réfugier au plus profond de son Royaume, qui lui refusa l'entrée. Coupé de la source de sa puissance, il ne pu résister à l'influence du nuage et se retrouva, son propre noyau étant pratiquement vide, dispersé dans la conscience collective de Toungouska, comme une ombre à la recherche d'elle-même chuchotant d'étranges conseils à l'oreille de tous les membres de l'esprit-ruche. Étonnamment, l'arrivée de cette nouvelle voix fut très bien accueillie par les Shashen. Sous le nom de Bardo Mopa, ce nouveau mystère devint familier pour tous, prenant quasiment valeur divine, certains y voyant l'expression de l'aérolithe lui-même.

Livré à lui-même et à sa folie, devenu plus ou moins son propre Souverain, Tsuki No Michi continua à faire la chose pour laquelle il avait été créé et, de toute façon, la seule chose qu'il sache faire : la corruption. Toutefois, le but ancien, la transformation en Shashen, fut oublié, et les manifestations se firent de plus en plus chaotiques. Le lieu acquit rapidement la réputation d'être hanté et extraordinairement dangereux. L'île fut peu à peu désertée, et le Royaume commença à s'autodétruire sous l'influence de l'Entropie.

DE NOS JOURS

Les derniers habitants humains de l'île sont maintenant partis depuis des années. Le Royaume est à l'agonie. Sa folie est désormais à son comble, il est totalement à la dérive, livré à l'Entropie, près à se dissoudre.

Fou de solitude, il a séparé sa propre personnalité en différents concepts, tous inspirés des échos que le Royaume a eu du monde extérieur, luttant chacun pour la domination de la Citadelle dans laquelle s'est terrée Nozomi, représentation de l'Espoir qu'il nourrit d'être un jour soigné. Chacun de ces concepts est lié à un des aspects du monde sur lesquels il agissait lors de la Transformation.. Il s'agit de Houshasei, la Radioactivité, Keizai, le Productivisme, Mi, le Corps, et Hakkyu, la Folie

GUKANJIMA DANS LE MONDE PHYSIQUE

LE VOYAGE VERS GUKANJIMA

La ville la plus proche est Nagasaki dans l'île de Kyushu, à une centaine de kilomètres. La ville a été rebâtie depuis la chute de la bombe atomique, le 9 août 1945. Elle tente de compenser l'horreur de son histoire par une architecture colorée, de bois, emplies de petits jardins et de charmants bosquets de chrysanthèmes et de cerisiers. Tout y est propre, rangé et tout le monde fait des efforts pour y paraître heureux. Seul, au centre de la ville, un pilier de pierre noire, soigneusement évité par les habitants, a été placé à l'épicentre de l'explosion.

Au port, il est impossible de trouver quelqu'un acceptant de conduire qui que ce soit en direction de Gukanjima. La meilleure solution reste de se procurer un bateau et de s'y rendre sans l'aide d'un marin.

Le voyage se déroule sans problèmes, le vent même semblant éviter le couloir maritime. A l'issue du voyage, L'île se fait voir, prenant les aspects d'un bâtiment de guerre, ce qui lui a valu son nom (Gukanjima signifie « L'île du cuirassé »). La mer autour du bateau prend des couleurs livides, laiteuses. Des traînées de plancton phosphorescent apparaissent au passage du bateau, de même que sur les rivages. Des méduses légèrement lumineuses et hautement venimeuses se concentrent autour du bateau, se collant à la coque, qui se met, sous leur pression, à émettre des plaintes étrangement humaines qui viennent se mêler aux accents de la Pavane, pour ne plus disparaître pendant toute la visite de l'île.

LA FRONTIÈRE

La totalité de l'île est occupée par l'aciérie à l'abandon. L'odeur de rouille et de brûlé, omniprésente, s'exhale d'immenses flaques de liquides bruns.

Le seul endroit pour accoster, qui ne soit pas occupé par les immenses murailles de l'usine ou les falaises escarpées de la partie nord, est un quai occupant la côte est de l'île, cerné par les silhouettes des murs des entrepôts de chargement, des grues, et des palettes abandonnées portant encore leur chargement d'acier gris. Un phare immense domine de sa



hauteur les visiteurs. Un escalier d'acier, protégé par une porte blindée ayant été épargnée par la rouille, serpente autour de la tour, menant à la cabine du gardien, qui se trouve être l'accès au domaine de Houshasai. Sur la porte de la cabine, une plaque commémorative rappelle les dégâts matériels et humains dus à la chute de la Bombe sur Nagasaki.

La moitié nord est occupée par une immense mine de charbon à ciel ouvert où certaines grues se sont effondrées, à l'image de cadavres disloqués.

Non loin, la mine couverte d'où était extrait le fer semble sur le point de s'abattre sur la personne assez folle pour y pénétrer. Le grondement sourd audible dans la Pavane semble en parvenir. Il s'agit d'un accès direct vers le Domaine de Keizai.

Immédiatement au sud de la mine de charbon se trouve l'unité sidérurgique, véritable dédale de bâtiments informes, de wagonnets que la rouille a fini par coller totalement aux rails, de cuves ressemblants à des panses débordantes de graisse, dévorées par une lèpre métallique, de hauts fourneaux effondrés et commençant à se désagréger, libérant dans l'air empuanti des nuages de poussière rougeâtre, et à former des flaques de pétrole s'incrustant dans le béton du sol. Des fours effondrés exhibent leurs intérieurs puants comme autant de bouches édentées. Au milieu de cet enfer baroque de béton et de fonte, un bâtiment fait sensation. Il s'agit d'une petite baraque de verre à peine ébréché, soutenue par une armature quasi-invisible, de métal brillant, qu'une étude approfondie pourrait reconnaître comme un alliage de plomb et d'argent. Sur la plaque servant de porte, un haïku a été inscrit en lignes fines :

*« Pleine lune d'automne
Des vapeurs rampent
A la surface de l'eau »*

Hattori Ransetsu (1654 -1707)

À l'intérieur, on ne trouve qu'un bureau de fer forgé, dont l'unique tiroir peine à ouvrir. Lorsque c'est fait, des cliquetis mécaniques mêlés à des sons de vapeur parfaitement réguliers indiquent qu'un passage est en train de s'ouvrir... Puis, dans un crissement strident, le tiroir se referme, écorchant la main de celui qui le tenait et absorbant les quelques gouttes de sang nées de la coupure. Il s'agissait du passage aujourd'hui bloqué en direction de la Citadelle du Royaume, Demeure de Nozomi, l'Espoir.

Dans le prolongement est de l'unité sidérurgique se trouvent les quartiers de loisirs et d'habitation des ouvriers. Originellement, la plupart de ces bâtiments étaient de bois, ce qui fait que la majorité de ces maisons sont aujourd'hui effondrées, ne laissant en place que les structures de métal, comme autant de squelettes affaîsés. Dans les rares murs de pierre restant ont été creusés des passages aux formes inhabituelles. Le vent venu du large souffle ici continuellement, faisant vibrer les barres d'acier afin de créer ces sons semblables à des cris d'oiseaux audibles à travers toute l'île.

Une seule bâtisse, de quatre étages, est encore à peu près debout. Il s'agit d'un complexe de salles de loisirs et de sports. A l'intérieur, comme autant d'habitants immobiles, un capharnaüm d'objets divers mais toujours voués aux loisirs ou à la culture physique a été disposé semble-t-il selon des impératifs esthétiques. Tous ces objets semblent doués d'une vie propre et dégagent une aura hostile envers tout visiteur.

Devant une fenêtre où la crasse transforme la lumière en un halo brumeux, trois bouteilles de verre réunissent ces lueurs en leur sein pour former des formes éphémères étrangement désespérantes. Une ancienne cage à oiseaux à la porte désormais grande ouverte a vu son locataire remplacé par une sculpture faite de pages de magazines pornographiques et de colle depuis longtemps séchée, réunies pour ressembler à deux corps aux sexes indéterminés faisant l'amour. Une salle vide est peuplée de chaises et de tentures tombantes afin de ressembler à une scène de théâtre qui aurait commencé à s'étendre aux sièges des spectateurs.

Finalement, dans la salle la plus reculée du quatrième étage, une salle de sport encore emplies d'accessoires de musculation, et aux murs couverts d'images d'athlètes olympiques, est dominée par un tas de plus de deux mètres de haut d'objets divers. Dès cet instant, cette montagne s'anime, semblant s'effondrer sur elle-même. Tous les objets dans l'immeuble s'animent et convergent vers cette salle et ses visiteurs. Le passage dans le Domaine de Mi, entamé dès que les visiteurs avaient posé le pied dans le bâtiment, est alors achevé.

Enfin, le dernier lieu notable est d'apparence bien plus apaisante que le reste de l'île, bien que fortement mélancolique. Il se trouve sur une pointe à l'extrême est de l'île, dans la direction du Japon. Il s'agit d'une petite chapelle bouddhiste zen, mais dont la porte d'entrée est gardée par deux Douso-Jin, statues de pierre des cultes shintoïstes aux morts. Le site est cerné par les seuls arbres de l'île, des saules visiblement centenaires ajoutant à la solennité et la tristesse du lieu. Cet endroit, d'une manière générale, semble plus ancien que le reste de l'île.

À l'intérieur de la chapelle, posé devant une partition musicale, un squelette féminin enveloppé dans un kimono de soie blanche, souillé par la décomposition, aujourd'hui achevée, des chairs de la morte. Le cadavre est tourné vers l'est, ses orbites vides continuant à fouiller l'horizon. Le fait de contempler cette scène suffit à faire basculer, délicatement, dans le domaine d'Hakkyu.

LE PASSAGE LUNAIRE

La conscience du Royaume étant dispersée, les domaines des différents aspects de la personnalité ne communiquent que peu entre elle, bien que cela soit possible en théorie pour chacun, à l'exception de celui qui s'est terré dans le cœur de la Citadelle, Nozomi, l'Espérance. Nozomi est également la

TSUKI NO MICHİ

Densité : Pas Dense.

Fréquentation : Pas Fréquenté.

Intensité émotionnelle : Très Intense.

Aspects : Extraction A, Réserve A, Fascination A, Emprise C, Résistance à l'Entropie A, Résistance au Syndrome des Profondeurs A, Défense A.

Surface : il s'étend sur la totalité de l'île de Gukanjima, entre les côtes du Japon (non loin de Nagasaki) et de la Corée du Sud. L'île appartient officiellement au Japon.

Pavane : elle est formée des craquements et des grincements métalliques, comme on peut en entendre dans des vieux bâtiments ou navires à l'abandon. Bruits lointains et inquiétants tant que les visiteurs sont dans le monde réel, ils deviennent omniprésents, assourdissants et insupportables à l'arrivée dans le royaume. Rapidement, ces sons prennent des allures de cris d'oiseaux marins inconnus et malveillants. Ces sons proviennent simultanément de plusieurs sources, comme si un dialogue incompréhensible, dont les visiteurs seraient le principal enjeu, s'était engagé. Par moment, un sourd grondement provenant du sol commence à se faire entendre, comme si les entrailles de la terre étaient en train de s'effondrer sur elles-mêmes. Parfois, ce pandémonium disparaît pour laisser la place à un silence lourd, comme si toute l'attention de l'île était dirigée vers les visiteurs. Au loin, un cri féminin ininterrompu semble pénétrer au plus profond.

représenter les mouvements des grandes armées, il utilisait des outils et des vis qu'il allait voler la nuit, habillé en samouraï de l'armée régulière japonaise. Ses difformités mal dissimulées, et ayant été plusieurs fois aperçu par les rares ouvriers qui n'avaient pas encore quitté l'île, il contribua à nourrir les inquiétudes du Cheptel du Royaume. Un mythe semblable à celui de Quasimodo ne tarda pas à naître.

La guerre qu'il imaginait à l'abri de sa cabine tourna à l'avantage des japonais et vit la victoire de ces derniers le jour une bombe atomique vint frapper la ville américaine de Philadelphie, deux autres s'étant abattues quelques jours avant sur Detroit et Seattle. Les cris de bonheur et de douleur qu'il poussa à cet instant résonnèrent si fortement dans la nuit de Gukanjima, que les ouvriers furent terrifiés, à l'idée des crimes impies qui venaient, selon eux, d'être commis, qu'ils montèrent et réduisirent le monstre en

seule qui n'ait pas d'accès direct vers le monde physique, et celui que tous essaye de conquérir pour devenir le maître unique du Royaume, ce qui ne pourra jamais arriver tant que les aspects seront séparés.

Ces créatures, ces concepts, ne sont que des Entités de 3^e Cercle, douées d'une certaine intelligence, mais dans un registre limité, créées pour meubler la solitude du Royaume. Toutefois, ce n'est pas un processus conscient de sa part. En fait, il n'a même pas conscience de lui-même. Mais il existe néanmoins une personnalité Tsuki No Michi, quasiment inactive désormais, à l'agonie et éclatée au sein des différents Maîtres des Domaines. Ceux-ci sont réunis par leur fascination envers Nozomi. Si jamais la Citadelle est prise et l'Espérance détruite, peu importe par qui, cette fascination ne sera plus et le Royaume, ayant perdu le semblant de cohésion qui lui restait, succombera rapidement à l'Entropie.

LE DOMAINE DE HOUSHASEI, LA RADIOACTIVITÉ

► Histoire

Le 9 août 1945, à 11h02, une bombe atomique s'abattit sur Nagasaki, tuant 73 884 personnes, et irradiant 76 796 autres, ainsi que le rappellent différentes plaques commémoratives dans divers lieux de la région sinistrée, comme par exemple sur la porte de fer de la cabine de ce phare.

Cette plaque fut apportée ici par une des victimes de ce fléau, qui, son corps ayant été déformé, désirait passer les derniers jours de sa vie loin de toute vision humaine. Il sombra dans une folie douce, créé par l'ambiance malsaine du lieu et ses propres douleurs mentales et physiques. Il se mit à graver dans le sol une carte du monde avec les nations telles qu'elles étaient au début de la seconde guerre mondiale. Pour

bouillie, mêlant le sang et les organes du stratège à ses plans tant aimés.

Ce personnage impressionna fortement Tsuki No Michi, alors formé du seul couple de l'Espoir et de la Folie, qu'à cet instant, un nouvel avatar apparut. La carte gravée se mêla au corps nouvellement reconstitué de Houshasei, et une nouvelle région du Royaume fut créée.

► Le passage

En pénétrant dans la cabine du phare, les visiteurs sont aveuglés par une lumière intense, légèrement rougeâtre, éclatant depuis le centre de la pièce. Celle-ci est produite par un être fait de pure clarté radioactive aux formes tronquées, mais encore vaguement humanoïdes. Lorsque tout le monde s'est accoutumé à la vision de cet être, ils peuvent voir que les déformations ont dessiné dans la chair de cette créature une carte du monde constamment en mouvement. Selon cette carte, le Japon se partage le monde avec l'Allemagne. L'Amérique, retournée à l'état sauvage, a été à moitié engloutie par les flots, tandis que l'ancienne URSS, est aujourd'hui une sorte de décharge nucléaire à l'usage du Japon.

Sur les murs courent des centaines de câbles d'acier partant par la fenêtre vont plonger dans le sol au pied du phare, pour rejoindre la Citadelle du Royaume, visible au loin. Accrochés sur les câbles, on trouve un uniforme de l'armée japonaise datant de 1942 et un daïcho complet (c'est à dire les armes rituelles du samouraï, un katana et un wakizachi).

Par la fenêtre, en direction de la mer, on aperçoit à l'horizon une constellation de lumières semblables à celle de la pièce en moins vives, se rapprochant lentement.



► *Les plans de conquête de Houshasei*

Les lumières que l'on aperçoit au loin sont les âmes des victimes des 2 bombes atomiques, dont la douleur et la haine ont été suffisantes pour les précipiter dans les Anti-Terres à leur mort. Houshasei est en train de les réunir pour que leurs colères radioactives brisent les barrières qui le sépare de la Citadelle.

Son plan est voué à l'échec. Lorsqu'il aura réussi à les réunir, la colère qu'il déchaînera contre la Nozomi ne servira qu'à nourrir le Royaume, le sauvant peut-être de l'Entropie, pour quelques années encore.

LE DOMAINE DE KEIZAI, LE PRODUCTIVISME

► *Histoire*

En 1997 et 1998, la Corée du Sud subit de plein fouet la crise économique qui frappa l'Asie du Sud-Est. En réponse à un appel à l'aide au « grand frère japonais », et en échange de quelques accords commerciaux, le Japon autorisa des ouvriers coréens à venir sur Gukanjima pour y exploiter les minerais qui s'y trouvaient en grand nombre alors que l'usine avait été mystérieusement dépeuplée. La situation était tellement critique pour l'entreprise qui débarqua sur l'île que le travail débuta à une allure ne permettant pas une sécurité optimale. Et quelques semaines après le début des extractions, la mine s'effondra, tuant une dizaine d'ouvriers et en enfermant dans les ténèbres glaciales, une dizaine d'autres. L'éboulement était de trop grande ampleur et tous les mineurs enfermés furent laissés pour morts par leurs camarades. L'année suivante, ce chantier fut abandonné à nouveau.

Les survivants commencèrent par attendre et à désespérer, puis par être apathiques et affamés, avant d'être pris d'une frénésie de vie qui les poussa à creuser plus avant dans l'espoir de tomber sur un autre couloir des anciennes mines. Ces espoirs furent nourris peu de temps après par des sons de machineries que certains perçurent. Il s'agissait des échos de la Citadelle du Royaume, entendus par des êtres coincés entre le rêve et l'éveil. Ils creusèrent d'abord avec les quelques outils qu'ils leur restaient après l'effondrement. Lorsqu'ils furent brisés, ils en prirent les morceaux et creusèrent avec. Lorsque ceux-ci furent inutilisables, ils creusèrent directement avec leurs mains, se blessant terriblement à chaque geste. Et, à ce jour, ils continuent de creuser...

En effet, lorsque le dernier mourut, la personnalité de Tsuki No Michi s'empara de lui, en faisant le maître d'une nouvelle portion du Royaume, sans que celui-ci se rende compte d'un changement, sa volonté étant toujours dirigée vers le même point, ces sons mécaniques désormais beaucoup plus présents à son esprit. La faim, la soif et la fatigue, avait déjà disparus avant sa mort, tout accaparé qu'il était par sa folie.

Cela fait maintenant quelques semaines que Keizai est tombé sur un des câbles d'acier reliant la Citadelle à chacune des portions du Royaume. Il s'est donc mis à suivre cette tige comme un fil d'Ariane. Le temps n'a plus de prise sur lui.

► *Le passage*

En pénétrant dans la mine, les visiteurs s'engagent dans un dédale de couloirs mal étayés, mal ou pas éclairés, assez régulièrement effondrés, aux murs suintants des liquides étranges faisant ressembler les galeries à des plaies à vif. A plusieurs reprises ils auront l'impression de voir les murs palpiter. Le grondement audible dans la Pavane prend ici des allures titanesques, donnant un avant-goût de fin du monde.

Après quelques heures d'errances, les cris de rage de Keizai commencent à se faire entendre, faisant vibrer le sol. En les suivant, on arrive à sa galerie. Il ne prête aucune attention aux nouveaux arrivants. Il est nu, son corps est encore globalement humain à l'exception de ses mains immenses, recouvertes quasi-totalement de corne, qu'il plonge inlassablement dans la pierre, comme s'il s'agissait du ventre d'un ennemi. Ses ongles ne sont plus que des plaies depuis longtemps cicatrisées. Son visage est totalement déformé par la fureur et l'effort, le faisant ressembler à un démon, à un masque d'oni dans le théâtre traditionnel japonais.



Parfois, par un geste un peu plus rageur que d'habitude, un bout de chair se détache et se transforme en charbon. A ce moment, il s'en empare et le dévore, permettant à son corps de reformer ce qu'il avait perdu.

Le câble d'acier est visible dans le sol, dégagé maintenant sur une centaine de mètres.

► *Les plans de conquête de Keizai*

Son action est celle qui a le plus de chances de réussir si aucun élément extérieur n'en vient perturber la marche. Cela prendra des années, voir des siècles, mais, à l'heure actuelle, rien ne semble pouvoir l'empêcher et le temps n'existe plus pour lui. Toutefois, enfin libéré de son tunnel, c'est à dire de la seule chose qui l'éloigne de sa mort, il surgira à l'intérieur de la Citadelle, plongera son regard dans celui de Nozomi et pourra enfin mourir, heureux. Son énergie viendra nourrir celle du Royaume, l'éloignant pour quelques années de l'Entropie.

LE DOMAINE DE MI, LE CORPS

► *Histoire*

En 1988, à Tokyo, eurent lieu les Jeux Olympiques d'Été. Cet événement correspond à l'explosion, à travers le monde, de l'entraînement sportif de manière quasi-industrielle, de la réussite à tout prix, du dopage, et, comme résultat, un véritable culte du corps et l'apparition de cauchemars cybernétiques.

Tsuki No Michi, ayant perçu cet imaginaire par les rêves des quelques subjugués par le lieu, fut fasciné par les aspects les plus malsains de cette nouvelle religion : la dépersonnalisation et le corps traité comme une machine aux rouages modifiables à volonté. N'ayant pas de corps sur lequel il aurait une emprise suffisante pour tester cela, il décida d'en créer un à partir des objets sur lesquels il avait encore un certain pouvoir.

► *Le passage*

Ce lieu est sans conteste le plus dangereux du Royaume. En effet, Mi, ravi d'avoir enfin des corps véritablement organiques sur lesquels faire ses expérimentations, va tout faire pour les retenir. Dans un premier temps, il va se former à partir d'éléments du grand tas d'objets de la salle de sport, donnant l'impression de surgir d'en dessous. Il prendra à cette occasion l'apparence d'un jeune homme musculeux et sympathique habillé de vêtements italiens parfaitement coupés, et leur proposera de boire un verre, préalablement drogué, en sa compagnie, comme s'il était normal pour un golden boy fortuné de surgir d'un tas d'objets hétéroclites au fond d'une salle de sport abandonnée dans une île sinistre. Si jamais ça peut l'aider à les convaincre, il leur proposera tout ce que le confort moderne peut proposer : manucure, jacuzzi, soins du corps, alcool, repas de qualité, prostitués

homme ou femme, argent dans toutes les devises...

Si cette première stratégie ne fonctionne pas, il tentera quelque chose de plus direct, sa chair se modifiera pour laisser apparaître diverses améliorations technologiques, déchirant sa peau : un enchevêtrement de tubes et de pompes à la place du cœur, des ressorts à la place des tendons, des tissages plastiques en guise de muscles... Surgissant du sol, les câbles d'acier de la Citadelle recouvrent les murs. Des tuyaux apparaissent sur les murs et viennent se planter dans le corps de Mi, lui injectant des produits chimiques sans discontinuer. Les différents objets de l'immeuble tentent de bloquer les visiteurs. Des chaînes ornées de crochets s'animent à leur passage pour tenter de les retenir.

► *Les plans de conquête de Mi*

Ils sont pour le moins frustrés. Il compte s'entraîner et former son corps le mieux possible jusqu'au moment où il se sentira capable de détruire les autres Maîtres pour récupérer leur puissance et pouvoir ensuite monter à l'assaut de la Citadelle et finir par tuer Nozomi. Si son plan se déroule ainsi qu'il l'envisage, et il aura bientôt la puissance nécessaire pour le mener à bien, il pénétrera le Domaine de Nozomi et la tuera, celle-ci se laissant faire. Il se retrouverait désormais seul, à contempler le Royaume qu'il aura lui-même dévasté, incapable de comprendre l'intérêt de ces années de lutttes et il finirait par se disloquer en même temps que le Royaume.

LE DOMAINE DE HAKKYU, LA FOLIE AUTO DESTRUCTRICE

► *Histoire*

À l'origine, lorsque, en 1900, Tsuki No Michi vit sa conscience éveillée par les conséquences de l'Abra-Melin, sa personnalité était séparée uniquement entre Hakkyu, la Paranoïa, la Rébellion contre son Créateur, et Nozomi, l'Espérance, la Volonté de Guérir. Les deux aspects, opposés, permettaient de conserver un équilibre.

En 1908, l'apparition de Toungouska perturba fortement Nozomi. Hakkyu put en profiter pour refermer les portes du Royaume devant Izanagi, précipitant sa dispersion dans l'esprit-ruche. Ce fut à ce moment que tout bascula pour Tsuki No Michi. Hakkyu se retrouvant sans maître à détester, elle décida de haïr désormais la situation qu'elle avait elle-même créée, et quitta la citadelle pour rejoindre la chapelle qu'elle occupe désormais.

Dans les environs de 1912, elle explora les rêves d'une jeune chanteuse d'opéra travaillant à l'usine car n'arrivant pas à vivre de son art. La dernière pièce à laquelle elle avait participé, dans un rôle mineur, nommé " Madame Butterfly " de Puccini, se passant notamment à Nagasaki, racontait l'histoire d'une jeune japonaise délaissée par son amant, et finissant par se réfugier dans la mort. Elle vit dans cette œuvre une bonne représentation de son propre état, délaissée qu'elle était par Izanagi, et décida de transformer cette jeune



actrice en Sans-Repos pour qu'elle interprète dans le monde physique son propre rôle, qui n'était autre que celui de Madame Butterfly. Cette triple correspondance la mit en grande joie. Elle accrocha donc dans la chapelle à la place du Kakemono (rouleau rituel comportant une maxime zen) une affiche représentant Madame Butterfly attendant son amant en regardant à la fenêtre, puis s'agenouilla dans la même position dans le Royaume, et disposa l'actrice dans le monde réel également dans la même position

À peu près 40 ans plus tard, alors que la jeune femme était depuis longtemps devenu un cadavre dans un kimono souillé, voyant que son amant ne revenait pas, elle décida de l'appeler afin qu'il presse le pas, et se mit à hurler de toute la puissance de sa folie. Ce fut à partir de ce moment que la vie dans l'île devint hautement déstabilisante et que l'exode débuta. Hakkyu n'a toujours pas cessé de hurler et ne semble pas s'en lasser pour l'instant.

► *Le passage*

Le lieu est presque identique à son équivalent physique. Les seules différences notables sont l'affiche de Madame Butterfly à la place du Kakemono, les tatamis ayant été remplacés par un tressage harmonieux de câbles d'acier plongeant encore une fois dans le sol en direction de la citadelle, une feuille blanche à la place de la partition musicale et une jeune femme en kimono blanc immaculé, en train de hurler, à la place du squelette tourné vers la mer. Le cri est proprement insupportable, oppressant, donnant l'impression d'une chape de terreur s'abattant sur les visiteurs.

► *Les plans de conquête d'Hakkyu*

Ils sont inexistants. Pour l'instant, elle est totalement accaparée par son attente. Si un jour Izanagi revient, elle sera plongée dans son amour pendant quelques minutes, puis mettra autant d'application à le haïr ensuite. Il faut juste espérer que le Souverain du Royaume aura eu le temps de rejoindre la Citadelle avec elle, auquel cas les influences d'Hakkyu et Nozomi pourront à nouveau se compenser, laissant le champ libre à Izanagi (cf. Idées de scénarios).

LA CITADELLE, DOMAINE DE NOZOMI, L'ESPÉRANCE

► *Comment y accéder*

Il y a trois moyens :

- La première, la plus simple, consiste à entrer subrepticement par le portail dans l'unité sidérurgique, en battant avec son Ka Dominant, quel qu'il soit, la Défense du Royaume. Dans ce cas, cela ne devrait pas poser trop de problèmes. Si les Maîtres de Domaines ne sont pas passés de cette manière, c'est qu'ils ont été créés pour meubler Tsuki No Michi et qu'ils ne savent pas le quitter.
- La seconde consiste à accompagner un Maître dans sa Quête.

- La seconde consiste à accompagner Izanagi (cf. Idées de scénarii).

► *La citadelle*

Elle a la forme d'un homme corpulent de métal aux allures de Bouddha, qui serait assis en tailleur, mais dont les jambes auraient été remplacées par un dôme afin de ressembler à un bâtiment dans lequel seraient percées d'immenses portails sphériques révélant des rouages titanesques ne laissant que peu de place pour le passage des visiteurs. Elle est bâtie en un métal sombre et mat qui pourraient rappeler les reflets de l'Orichalque mais qui n'en est pas. Des jets de vapeurs noirâtres jaillissent du sommet venant nourrir une gangue nuageuse de noir opaque, ne révélant que très occasionnellement un ciel d'un blanc laiteux, apaisant mais également inquiétant, comme si le spectacle déposé sous leurs yeux était la dernière chose existante. Tout autour de la bâtisse s'étend une plaine de terre craquelée et légèrement vitrifiée, caractéristique des lieux de catastrophes nucléaires, couverte d'une herbe rare et desséchée. La Pavane est ici plus forte que jamais, mais à ses accents se mêlent les sons de cliquetis des jets de vapeur exhalés par la Citadelle.

L'intérieur est étrangement plus calme et plus les visiteurs avancent, plus un silence apaisé s'affirme. La lumière et les couleurs commencent elles aussi à revenir. L'intérieur de cette machine est peuplé de rouages tournant au ralenti, ayant de plus en plus de mal à s'actionner, pour finalement stopper lorsque les visiteurs pénètrent le cœur du bâtiment, dans un silence désormais parfait.

Celui-ci est éclairé par un immense puit de lumière révélant la Lune. Elle vient se déposer sur une immense étendue d'une eau limpide sur laquelle flottent quelques volutes de brume argentée. Ce lac artificiel est surplombé de rampes faites du même alliage de plomb et d'agent dont était faite la structure de la baraque vue dans l'unité sidérurgique. Au croisement de deux passerelles, tournant lentement son visage en direction des visiteurs se trouve Nozomi.

► *Nozomi*

Il s'agit d'une créature de près de 2m de haut ressemblant à une marionnette japonaise mais dont l'aisance dans les mouvements semble indiquer un personnage plus organique. Son corps, longiligne, est extrêmement simple, taillé dans ce qui semble être du bois sombre. Ses gestes sont lents, porteurs d'une attente sereine. Son visage, d'un ovale parfait, ne comporte que ses deux yeux qui semblent capter toute la lumière, et donnant l'impression de laver quiconque les regarde de toute la douleur et tous les doutes qu'ils ont pu contempler jusqu'ici, de les transformer en une confiance en l'avenir. En observant un peu mieux, on peut se rendre compte que ses yeux sont très semblables à ceux qu'Hakkyu pourrait avoir si elle connaissait la paix, pendant un instant.

IDÉES DE SCÉNARI

1. Si jamais un Maître de Domaine vient à mourir, d'une manière ou d'une autre, son énergie est redistribuée entre les autres. Si tous sont détruits à part Nozomi, le Royaume est sauvé, et celle-ci deviendra une des rares à tenter de rejoindre le Lœss de la Pavane (cf. *Livre du Maître* p. 148). Si jamais les deux aspects originels, Hakkyu et Nozomi, se retrouvent seuls, à l'intérieur de la Citadelle, leur vieille opposition équilibrée pourra reprendre, ce qui devrait suffire pour sauver le Royaume. La manière forte peut donc fonctionner dans ces cas de figures. D'un autre côté, une confrontation directe avec n'importe lequel de ces Maîtres dans son Domaine (qu'ils ne quittent jamais) est quelque chose d'extraordinairement dangereux. Ce risque est de plus augmenté de manière exponentielle, dès qu'un ou plusieurs d'entre eux a été détruit.
2. Tous ces domaines sont basés sur une douleur ou un manque quelconque, cela peut être une bonne quête que de combler ces manques, pour apaiser les Maîtres, et obtenir le même résultat que précédemment, sans passer par la manière dure.
3. Le Japon étant ouvert aux intérêts occultes occidentaux, malgré la mainmise de la R+C sur l'archipel, il est logique que l'Arcane de la Renaissance recense les activités Selenim dans cette région, et notamment les Royaumes, afin de les compiler dans Le Livre Interdit.
4. Eventuellement après l'exploration précédente, si le Margrave de Rostock avait vent de l'existence d'un tel Royaume, il pourrait avoir envie de deviser avec certains occupants, à cause de points de vue semblables.
5. De la même manière, certains R+C de la Branche du Corps seraient sûrement très intéressés ou dégoûtés par les expériences de Mi.
6. Le pèlerinage des victimes d'Hiroshima et Nagasaki ne doit pas non plus passer inaperçu des 3 Selenim Pérégrins d'EntreMonde, voir même de certains adoptés de l'Arcane X s'intéressant aux Anti-Terres.
7. Lors de ses divagations, il n'est pas impossible que Bardo Mopa ait lâché quelques informations sur son ancien royaume, qui aurait pu intéresser certains de ses adorateurs, croyant à une quête pouvant les rapprocher de Toungouska.
8. Et Toungouska lui-même, pour autant qu'il existe autrement que comme la somme des consciences Shashen, pourrait être insatisfait de l'état de Bardo Mopa, et demander à certains d'enquêter en commençant par l'endroit où il a eu pour la première fois contact avec cet esprit, à savoir à Nagasaki.
9. Si la quête précédente est effectuée, la suite logique est de rendre son esprit à Izanagi / Bardo Mopa, afin qu'éventuellement, il restaure son Royaume. Cela pourrait se faire par une recherche des souvenirs perdus à travers les consciences de Toungouska, ce qui se révélerait une aventure riche en informations sur les Shashen. Maintenant, il reste à savoir si les Selenim en question accepteraient de bonne grâce de voir leurs esprits sondés de la sorte.
10. Enfin, cette opération achevée, il ne reste plus qu'à Izanagi, en possession de ses moyens, de replonger dans les méandres de son Royaume pour récupérer les bribes de l'esprit de Tsuki No Michi pour les réunir et lui redonner conscience de lui-même, faisant disparaître les Entités dans le Processus.

*Texte : Manu Pradel
Illustrations : Matthias Haddad
d'après les photos de Saiga Yuji*

Cet article est né d'une idée de Sébastien Lhotel et est librement inspiré par les textes et les photos que vous pourrez trouver sur le web à l'adresse : www.ne.jp/asabi/saiga/yuji/gallery/menu-e.html



MJ ONLY

Les Semeurs de Givre



Guidée par un Conjurateur ayant successivement quitté les rangs des Orichalquiens et du Culte de Lilith, la Faction des « Eben El aen Ka » – les Semeurs de Givre en Énochéen – a pour but de retrouver les Sauriens enfermés sur le Graal primordial et de les libérer.

TAHA VECKNA, LE FONDATEUR

Son Imago est un mélange d'aspects de plusieurs divinités égyptiennes. L'importance de ce dernier fait songer Taha à commencer la construction de son Royaume très prochainement.

ASPECT

Taha Veckna possède le même simulacre depuis sa transformation d'Onirim en Selenim. Il s'agit d'un homme d'une cinquantaine d'années en apparence, de type égyptien. Il a le crâne partiellement dégarni et arbore une barbe à collier. Il aime les tenues vestimentaires amples et sobres.

TAHA VECKNA

Noyau : Initié.

Sciences occultes : Compagnon Démiurge (3ème Cercle de Conjurateur), Maître Embaumeur, Maître en Imago.

Traditions à Maître : Anti-Terres, Conjurateur, Histoire invisible (Compacts secrets, Hermétisme), Ésotérisme, Langue (Sumérien) M, Langue (Akkadien) C, Langue (Hiéroglyphes) M.

CARACTÈRE

«L'ordre des Semeurs de Givre a sombré corps et biens. Je suis le dernier d'une lignée de vainqueurs, un de ceux qui ne se sont pas laissés entraîner par les chimères de ces êtres au parler si délicat et qui vous gouvernent. Vouloir nous parquer comme des animaux en cage dans leurs Arcanes ! Et pourquoi pas nous nourrir de leur sagesse erronée et stupide ? Il n'existe qu'une seule sagesse : celle qui résulte des fruits de nos expériences personnelles. Je ne me suis pas laissé guider par le mensonge et la tromperie et je t'invite à faire de même. Tu verras ce que l'on te cache depuis tant de siècles, ce que l'on ne t'a jamais dit car tu n'étais jamais suffisamment digne. Tu auras la lumière, ma lumière ! Et nous concevrons ensemble des ténèbres qui accueilleront tous nos frères. Nous percerons le voile pour que la Lune Noire soit à sa vraie place et qu'elle demeure éternelle. Enfin révélée, plus jamais cachée... »

HISTOIRE

Suite à la Chute, Taha Veckna est guidé et fasciné par la Lune Noire mais il n'a ni l'opportunité ni les moyens de devenir un Selenim avant de longs siècles. Durant les Guerres Élémentaires, après un affrontement contre un groupe de Glaives Prométhéens, il est sauvé in extremis de la dissolution par des Selenim Orichalquiens. Ces derniers l'invitent à rejoindre les rangs de Vul-Caïn. Taha perd ainsi son statut d'Onirim et embrasse la Lune Noire.

Pendant plusieurs siècles, Taha parfait sa Voie occulte en contribuant aux recherches des suivants de Vul-Caïn. Mais l'ambition s'empare de lui. Il brûle les étapes initiatiques et s'engage dans de périlleuses expériences liées intimement aux sombres Disciples de Mu. Pendant plus de quatre siècles, ses recherches passent inaperçues. Taha accumule un savoir inconnu et surtout interdit par Vul-Caïn. Tout bascule au cours d'une expérience qui tourne mal. Lors d'un puissant rituel, Taha Veckna évoque une Entité aux pouvoirs colossaux qui manque de détruire complètement la succursale des Orichalquiens dans laquelle il se trouve. Cette créature étant le fruit de recherches impies, il n'en faut pas plus aux Orichalquiens pour se rendre compte que Taha est dangereux pour l'ordre. Ses recherches personnelles sont mises à jour : il cherche à œuvrer pour les Sauriens. Vul-Caïn ordonne sa capture immédiate pour le juger. Mais Taha, qui a plus d'un tour dans son sac, est déjà hors de portée. Il est sauf mais sans ses précieuses recherches.

Pendant quatre siècles, il fuit les sbires de Vul-Caïn. Nous sommes alors en -325, date à laquelle Taha rejoint le Culte de Lilith. Il gravit au cours des siècles les différents échelons lui accordant de plus en plus de responsabilités et de pouvoir. Il peut ainsi poursuivre ses recherches personnelles en toute quiétude et sans risquer de se faire découvrir. Son attitude est prudente. Taha accède au rang de Maître du Culte en 1773, date à partir de laquelle il accède à nombre d'informations capitales et secrètes. Il récolte une somme importante de documents sur les Sauriens lui faisant prendre conscience que ce n'est que dans l'isolement qu'il pourra vraiment accomplir sa voie et ses desseins. Le Culte ne lui est alors plus d'aucune utilité.

Plus important que tout, il n'est pas disposé à partager ses ambitions avec qui que ce soit... Avant son départ, il s'attache toutefois à rallier à sa cause une petite quantité de Selenim dont deux Maîtres du Culte. En position de force, prêt à défier l'autorité de ses véritables maîtres en toute sécurité, il fait sécession au Culte en 1820.

La Faction des « Eben El aen Kun » – les Semeurs de Givre en Énochéen – est fondée en 1824. Son but avoué est de retrouver les Sauriens enfermés sur le Graal primordial et de les libérer.

Depuis cette date, quelques tentatives ont mené Taha Veckna au bord de la réussite mais toutes ont échoué. C'est en 1993 que la Faction connaît son échec le plus cuisant. Un des lieutenants de Taha, le Seigneur Lordne, ancien Maître du Culte de Lilith, est envoyé au Mexique pour exhumer un Saurien enfermé sous le royaume de Tezcatlipoca. Un plan si rondement mené qu'il manque de s'accomplir. L'action conjuguée de plusieurs Yohual-Techcutlin et d'une Fraternité de quatre Immortels – respectivement Adoptés de la Force, de l'Ermite, de la Papesse et de la Maison-Dieu – réussit à contrer de peu le retour du Saurien. Le seigneur Lordne ainsi que ses suivants sont détruits dans l'opération.

Les Semeurs de Givre sont à présent peu nombreux, six membres tout au plus. Taha Veckna sait qu'il ne lui reste plus une très grande marge de manoeuvre pour réussir le but ultime qu'il s'est fixé. Un nouvel échec pourrait conduire à la dissolution de sa Faction. À lui de choisir entre une approche prudente et ordonnée ou bien tenter le tout pour le tout...

LA CONJURATION

«La Conjuraton est la musique sombre du monde. L'univers est harmonie et nous donnons un sens à tout ce qui échappe à cet ordre parfait et audible. Nous formalisons le chaos pour lui donner beauté à travers nos compositions, nos mélodies funèbres. Nous sommes la mémoire de la Lune Noire du temps des Sauriens, quand elle était toute puissante ! Nous reconstruisons la partition oubliée de notre grandeur d'antan et dont nous sommes tous les enfants... éveillés. »

INTRIGUES

Taha Veckna est animé par de sombres desseins. Peu d'Immortels se risquent à ses côtés pour l'aider dans ses projets. Son but majeur est le réveil des Sauriens voués à la Lune Noire. Bien que n'ayant pas connu l'époque où les Kaïm luttèrent contre les disciples de Mu, Taha recherche activement les sites sur le Graal primordial où ils attendent qu'on les libère.

Il a acquis la certitude que là où on trouve un des suivants de Lilith, on trouve un Saurien enfermé. Taha se base sur nombre de légendes qui attestent que, pendant les Guerres Élémentaires, les plus puissants des disciples de Mu étaient prêts à revenir pour asseoir leur domination sur la terre. Pour contrer cette menace grandissante, certains suivants de Lilith auraient fait don de leur être. Ces derniers

L'ÉPREUVE DU TEMPS

Les sites enfermant un Saurien sont tous à l'origine de civilisations grandioses où la religion avait une grande place – inca, maya, aztèque, égyptienne, babylonienne, etc. Les processions et les cultes rendus en ces lieux promettaient au Selenim un assouvissement sans pareil, ce qui le préservait de l'Entropie et l'aidait dans son combat pour contenir le Saurien. Certains auraient même construit des Royaumes pour asseoir définitivement leur puissance. Mais à présent ce flux de Ka-Soleil n'est plus. Les religions ont changé et certains sites ont été délaissés par les hommes. Depuis plusieurs siècles, la plupart des gardiens vivent sur leurs réserves, leurs Royaumes se décomposent et ne sont plus que le reflet de leur grandeur d'antan. Ces Selenim ne tarderont pas à tomber en Entropie tôt ou tard, ce qui aurait pour conséquence immédiate de leur faire perdre leur combat millénaire contre ceux qu'ils retiennent.

attendraient et leur sommeil resterait le seul garant de l'emprisonnement des Sauriens. Réveiller un des suivants de Lilith signifierait donc libérer le Saurien dont il a la garde...

Après l'échec du Seigneur Lordne au Mexique, Taha Veckna a recentré le peu de forces qui lui restait de sa Faction pour structurer une action d'importance dont il est à présent le maître d'œuvre. Des recherches les ont conduits, lui et les siens, aux portes de Bagdad, qui en ces temps troublés – guerre en Irak oblige – représente un self-service grandiose. Le pillage du Musée archéologique ne lui est pas vraiment étranger et nombre de pièces importantes de l'Histoire mésopotamienne sont entre ses mains. Toutes les pièces remontant à l'aube de l'humanité prouvent la présence d'un des suivants de Lilith quelque part dans l'un des nombreux sites archéologiques de l'Irak. Taha Veckna pense tirer la substantifique moelle de tous ces trésors qui, d'ici un à deux ans, livreront leurs secrets – et donc la localisation exacte de l'un des Sauriens.

Taha Veckna se veut l'instigateur du retour des disciples de Mu. Il est prêt à tout pour cela : sacrifier ses compagnons Selenim et pourquoi pas se sacrifier lui-même...

plus grand nombre à sa cause.

L'Ennemi : prêter serment de fidélité à Taha Veckna est une chose sur laquelle on ne revient pas. Tous ceux qui ont embrassé sa cause lui doivent fidélité jusqu'à la réussite ou jusqu'à leur dissolution. Taha s'assure toujours de posséder la Stase des anciens Nephilim pour avoir une plus grande prise sur eux. De plus, il est détenteur d'un certain nombre d'Appels qu'il n'enseigne à aucun de ses sbires pour s'assurer la suprématie en ses rangs. Les Hyènes de Ténèbres ont un nom suffisamment évocateur pour tuer dans l'œuf toute envie de rébellion passagère. Quant aux autres Immortels, ceux qui appartiennent à la masse des Orphelins et des Adoptés, ils sont tout simplement considérés par Taha Veckna comme des obstacles à manipuler, à contourner, voire à détruire lorsqu'ils nuisent de manière trop significative aux buts et objectifs de sa faction.

LES RÔLES

Le Mentor : Taha Veckna aime bien s'entourer de nouvelles têtes. Il voit dans de tout jeunes Selenim de futurs potentiels à qui il se fera un plaisir d'apprendre la Conjuración et la Voie des Orichalquiens. Tous ceux qui sont plus ou moins dans le doute, dans l'attente de réponses existentielles, forment un vivier fertile dans lequel Taha essaye de rallier le



MH04

LES MEMBRES

DOSKNA

Incarné depuis 200 ans dans un simulacre d'origine russe, ce Selenim est devenu le bras droit de Taha depuis la disparition du seigneur Lordne. Avisé et méticuleux, il recherche de manière concrète toutes les pistes menant aux Sauriens. Froid et implacable, il est responsable des opérations lorsque son maître ne peut se déplacer en personne. Il est recherché par l'Arcane de la Justice pour le vol et la destruction d'incunables.

YORGEN

Fidèle d'entre les fidèles, Yorgen est une Méduse qui a tourné ses espoirs et ses convictions les plus profondes vers Taha Veckna. Opérant la plupart du temps en compagnie de Doskna, c'est une adversaire redoutable pour tout ce qui touche de près ou de loin à l'infiltration et l'espionnage. L'Arcane de la Justice la tient pour responsable de l'assassinat de deux Nephilim Adoptés de la Papesse.

IVALIM

Selenim de son état, Irvin a été « enrôlé » par Taha Veckna lorsque ce dernier a quitté le Culte de Lilith. Fidèle aux fondements des Semeurs de Givre, Ivalim a été l'un des premiers Selenim, avec le seigneur Lordne, à se lancer sur la piste des Sauriens. Souvent en retrait dans son repaire, il ne sort de ses livres et ses expériences que sur ordre de son maître pour vérifier l'étendue de ses découvertes sur le terrain.

KALLEON

Ce Nephilim marqué par la malédiction du 666 est le plus solitaire des Semeurs de Givre. Il arpente l'Europe sous les traits d'un baroudeur. Charmeur et ouvert à tout ce qui est nouveau pour lui, il se garde bien de montrer sa véritable personnalité. Il devient implacable et meurtrier lorsqu'il découvre des informations intéressantes pour les Semeurs de Givre. Récemment infiltré dans un des groupes affiliés au 666, Kalleon essaye par tous les moyens de trouver des informations liées aux Sauriens.

LUKORA

Incarnée dans un simulacre qui ferait pâlir les plus enviées des top models, Lukia est une Selenim qui n'a aucun scrupule pour user et abuser de la crédulité des autres. Ancienne

membre du Culte de Lilith, ancienne Adoptée de l'Arcane-sans-Nom, elle est également l'instigatrice de nombreux complots, assassinats et vols au sein de plusieurs Demeures Philosophales. Les Arcanes de la Maison-Dieu, de la Justice et du Soleil ont beaucoup de comptes à lui demander.

VARNA

Dernière arrivée en date au sein des Semeurs de Givre, Varna était il y a peu une Naïade tourmentée par un Khaïba développé. Elle succombe à l'appel du Champ maudit pour éviter de sombrer dans la démence. Taha se joue d'elle et lui ment sur les véritables motivations qui poussent les Semeurs de Givre à retrouver les Sauriens, ceci afin de la convertir le plus rapidement possible. Si Varna se rend compte qu'elle a été trompée délibérément, elle cherchera à fuir au plus loin les Semeurs de Givre — avec l'aide de vos PJ ?

LES ENJEUX

Deux artefacts sont au cœur des projets des Semeurs de Givre.

LE COFFRET AUX PIERRES D'OBSIDIENNE

Description

Il s'agit d'un coffret de 20 cm de long sur 10 de haut et 15 de profondeur. Il est sculpté en ébène et gravé de symboles étranges et de figures grotesques. Il fut conçu à Babylone en -612 par Ganatoaka, un Selenim Adopté de la Renaissance. L'intérieur du coffret est occupé par un support gravé de trois emplacements ovoïdes de petite taille. Ces derniers permettent à trois pierres d'obsidienne spécialement taillées pour l'occasion de s'y loger avec une grande précision.

Histoire invisible

Le coffret fut créé dans un but unique : la protection face aux Entités envoyées par le Culte de Lilith. Il était très apprécié lors des réunions formelles comme informelles de la Renaissance car il apportait une assurance face à la menace d'une attaque suicidaire.

Il fut dérobé en -553 lors d'une embuscade fomentée par le Culte de Lilith. Il n'est pas raisonnable de dire que cette attaque visait exclusivement le coffret car son créateur ainsi que quelques autres de ses compagnons et frères furent détruits par la même occasion. Le coffret se perd donc entre

LE COFFRET AUX PIERRES D'OBSDIENNE

Les trois pierres d'obsidienne se comportent individuellement comme une réserve de Lune Noire – 10 puces chacune. Mais une fois placées ensemble ou séparément dans le coffret, leur puissance s'en trouve décuplée. Le total de la réserve est égal au nombre de pierres présentes multiplié par 20. Ainsi les trois pierres procurent une réserve maximale de 60 puces de Lune Noire lorsqu'elles sont toutes les trois dans le coffret.

Mais ce n'est pas tout : le coffret a la capacité de dissoudre, un nombre de fois par jour égal au nombre de pierres dans le coffret, une Entité de Lune Noire. Pour ce faire l'Immortel doit ouvrir le coffret en direction de la créature ciblée. Cette dernière doit réussir un Test de Ka de Lune Noire à la difficulté variable – fonction du nombre de pierres dans le coffret – pour ne pas se faire happer et disparaître. Cette opération coûte un certain nombre de puces aux pierres d'obsidienne, fonction du Cercle auquel appartient l'Entité ciblée. Au terme de la dissolution, les pierres gagnent autant de puces de Lune Noire que le niveau de Ka de Lune Noire de l'Entité « avalée ».

CARACTÉRISTIQUES

DU COFFRET AUX PIERRES D'OBSDIENNE

Nombre	Activation	Coût	Entité de	Difficulté de résistance
Une pierre	1 fois / jour	3 puces	1er Cercle	Peu
Deux pierres	2 fois / jour	6 puces	2ème Cercle	Assez
Trois pierres	3 fois / jour	12 puces	3ème Cercle	« ... »

les mains des sbires du Culte pour 1500 ans environ, avant de réapparaître entre les mains de Taha Veckna.

Le coffret était considéré avec respect et crainte par les Maîtres du Culte. Celui qui le possédait et qui avait suffisamment de puissance en lui pouvait repousser tous les assassinats, toutes les attaques et toutes les embuscades menées contre lui. En tenant en respect ses anciens maîtres et en imposant sa volonté de quitter le Culte sans répercussions, Taha Veckna assura sa propre sécurité. Il ne fut pas vraiment ennuyé par la suite.

Intrigues

Taha Veckna ne se trouve en possession que du coffret et d'une seule pierre. Inutile de dire qu'il recherche activement les deux autres pour réaliser ses desseins. Qui plus est, son ambition l'a conduit à procéder à toutes sortes d'expériences sur le coffret. Il compte concevoir trois pierres d'Orichalque qui auront pour vocation de remplacer les pierres d'obsidienne. Pour ce faire, il doit impérativement capturer trois Orichalquiens – donc se mesurer aux compagnons de Vul-Caïn – et leur dérober la pierre de métal maudit contenue dans leur noyau. Il ne lui restera plus qu'à les tailler pour qu'elles prennent place dans le coffret.

Grâce à cette manipulation, Taha espère à terme être capable d'absorber les Daïmons pour accroître sa réserve d'Orichalque et donc sa protection personnelle.

LA FLÛTE DES SAURIENS

Description

Il s'agit d'une flûte traversière d'obsidienne. Elle porte de nombreuses inscriptions mystérieuses et indéchiffrables sur son pourtour qui en disent long sur son ancienneté. Elle fut en effet conçue par l'un des fidèles de Lilith durant les âges sombres qui suivirent la Chute. Elle permet à son utilisateur d'accomplir deux prodiges :

- Invoquer des créatures de Lune Noire. Ce pouvoir est générique, c'est-à-dire que si le personnage qui utilise la flûte ne précise pas l'utilisation qu'il compte en faire, c'est cette fonction qui se déclenche.
- Modeler puis interroger les Champs de Lune Noire. Ce pouvoir est caché. Il n'apparaît qu'aux individus qui font une démarche personnelle pour connaître l'histoire de la flûte.

Quelques pistes permettent de trouver des informations auprès notamment des « Frères de la Sombre Géométrie » et de « l'Arcadian Society of Myth ».

Le personnage qui connaît les deux fonctions de la flûte décide de celle qu'il désire utiliser à chaque fois. L'utilisation de la flûte des Sauriens est réservée aux Selenim. Tout autre Immortel peut l'utiliser mais gagne trois puces de Lune Noire à chaque utilisation.

Histoire invisible

C'est pendant la période du Silence Fuligineux que la flûte des Sauriens fut fabriquée par Orbani, un des suivants de Lilith. Durant les premiers âges où il était encore un Kaïm, il lutta aux côtés de ses frères contre les disciples de Mu. Cette expérience lui apporta plus tard la conviction que toutes les créatures et les Entités liées à la Lune Noire résonnaient au son de la Pavane, au son d'une musique unique pour chacune d'entre elles. Cette dernière, si elle était reproduite d'une manière ou d'une autre, pourrait peut-être permettre d'évoquer les créatures qui y étaient liées?

Les luttes entre humains Initiés et Nephilim faisaient rage et Orbani cherchait un moyen puissant de pouvoir convoquer toute une flopée de créatures aussi dangereuses qu'ignobles. Il se rappela son combat contre la cour de Kal-Azoth et la musique si singulière qui émanait de ces lieux maudits. Par tâtonnements, il recomposa cette dernière au terme de longs mois de travail. Puis il sculpta dans un morceau d'obsidienne une flûte destinée à reproduire l'ensemble des sons inaudibles et dissonants de la Pavane. La flûte fut accordée et investie de Lune Noire. L'instrument était prêt.

« EBEN EL AEN KA » : LES SEMEURS DE GIVRE

Faction

Apprentie

Ressources

Troupes : 2 Maîtres, 4 Compagnons et une Apprentie.

Équipement occulte : le coffret aux pierres d'obsidienne.

Caractéristiques

Savante, Peu Fortunée, Pas Sociable.

Contact : aucun.

Mission :

compiler les sources d'informations sur les Sauriens

Prérequis : Savant.

Coût : 2 puces de Fortuné.

Difficulté : De Pas à Très Difficile en fonction du type d'information recherchée et du lieu où elle est stockée.

Durée : 3 mois.

Compétence : Recherche d'informations.

Bénéfice : la Faction obtient des infos sur les Sauriens dont le niveau de pertinence est égal au niveau de Difficulté du Test de Mission.

Elle sert de nombreuses fois contre les porteurs d'Orichalque, déversant ses hordes de créatures empoisonnantes et empoisonnées sur des hommes désarmés. Puis, elle fut oubliée comme l'on oublie les morts.

Orbani disparut mystérieusement mais l'Histoire invisible garde les traces de la présence de la flûte des Sauriens. Elle

la croient en possession de l'un des deux rescapés...

Intrigues

Depuis janvier 2003, Soho – quartier populaire de Londres – est agité de soubresauts. Nombre de disparitions et de meurtres sans liens apparents s'y déroulent chaque semaine. Il ne s'agit pour l'instant que de personnes appartenant aux

fut identifiée à Carthage en possession d'un Selenim du nom de Akanu, où elle fut utilisée pour défendre en vain le phare cosmique de Carthage. Elle réapparaît à Londres à la fin du 19ème siècle dans les mains de Herbert von Wenger, Selenim de son état et dirigeant du groupe spirite des « Frères de la sombre géométrie ». L'utilisation de la flûte des Sauriens par ce dernier à des fins d'étude permit à ses suivants, Nephilim comme Selenim, d'appréhender la particularité qui sépare les Champs de Lune des Champs de Lune Noire. Mais ce bénéfice, si glorifiant soit-il, fut de courte durée. Au cours d'une réunion hebdomadaire, l'ensemble de la confrérie fut démantelé par l'Arcadian Society of Myth – un Collège R+C de la Branche de l'Espace. Les survivants, au nombre de deux, parvinrent à s'échapper en emportant la flûte avec eux.

Personne ne sait à ce jour qui la possède. Certains pensent qu'elle attend quelque part à Londres dans l'une des caves de réunion des Frères de la sombre géométrie, d'autres encore



LA FLÛTE DES SAURIENS

La flûte des Sauriens permet de modeler les Champs de Lune Noire présents dans l'environnement immédiat du personnage. À partir de ces derniers, il appelle à lui deux des quatre créatures suivantes. Un Test de Ka de Lune Noire – ou de Ka dominant – Assez Difficile est nécessaire pour générer la créature escomptée.

- Une Horreur qui vient de l'ombre – cf. Le Livre des joueurs, p. 226.
- Un Être de noirceur qui engendre la terreur – cf. Le Livre des joueurs, p. 225.
- Un Maléfique Suzerain de l'apathie – cf. Le Livre des joueurs, p. 225.
- Un Prince de la douce décomposition – cf. Le Livre des joueurs, p. 226.

Ces créatures obéissent au doigt et à l'œil à celui qui joue de la flûte, tant qu'il en joue ! Si, pour une raison ou pour une autre, la musique vient à s'arrêter, les créatures deviennent hors de contrôle et s'en prennent à qui bon leur semble, évocateur y compris.

La flûte possède une réserve de 30 puces de Lune Noire. L'apparition de chaque créature coûte deux puces.

La flûte des Sauriens permet aussi à tout Selenim qui l'utilise d'appeler à lui quelques bribes des Champs de Lune Noire qui se trouvent dans l'entourage immédiat de Kal-Azoth. Un test de Ka de Lune Noire – ou de Ka dominant – Difficile génère l'apparition du Champ maudit dans une mélodie sinistre. Il n'est pas nécessaire de connaître les notes à jouer. En effet, la flûte les compose d'elle-même, ces dernières étant mémorisées. L'Immortel peut ainsi sonder les Champs de Lune noire et avoir une idée précise de l'état de la prison du Saurien : son intégrité, son seuil de résistance, les derniers événements marquants qui l'ont affecté. Par analogie, plus l'utilisation de la Flûte est proche du lieu où se trouve le Saurien, plus la résonance avec les Champs de Lune Noire est importante, les informations précises, etc.

Un nouvel utilisateur de la flûte des Sauriens peut ne pas comprendre au premier abord les informations qu'il perçoit. C'est au Meneur de jeu de distiller les infos et de faire en sorte qu'au bout d'un certain temps, et d'un certain nombre d'utilisations, le Selenim puisse vraiment saisir le message des Champs de Lune Noire.

petites classes ouvrières. Les journaux profanes y voient là bien entendu matière à discuter et à tergiverser en tous sens. Certains évoquent la piste d'un groupe sectaire lié aux milieux satanistes. En effet, tous les meurtres jusqu'à présent ont été signés d'un seul chiffre : le 666. Toutefois, la faction du même nom n'est pas aussi stupide pour signer ses actes de cette manière, qui plus est des crimes sur des profanes.

C'est en tout cas la conviction profonde de l'Arcane de la Maison-Dieu, qui fait état d'une recrudescence anormale des Champs de Lune Noire dans certains quartiers de Londres. Il est clair pour l'Arcane qu'un puissant Selenim a érigé un royaume au cœur du Soho. Peut-être est-il le mystérieux détenteur de la flûte des Sauriens ?

De plus, Taha Veckna a eu vent de ces événements particuliers par l'intermédiaire de Kalleon, présent en Angleterre au moment des faits. Lukia compte se rendre sur place afin de lui prêter main forte.

*Texte : Frédéric Ralière
Dessins : Matthias Haddad*



Le Fruit de Jade

MJ ONLY



Ce scénario met en scène une quête ésotérique qui donnera aux joueurs l'occasion de porter un coup fatal aux Selenim ou, au contraire, de les aider à redevenir des Nephilim. La lecture des suppléments Exils (Nephilim 2^e édition) et le Codex des Selenim est vivement conseillée, tout comme celle du royaume Selenim de Tsuki No Michi dans ce numéro.

LA TOILE DE FOND

SYNOPSIS

Les Immortels des joueurs vont se rendre en Chine pour participer à une assemblée privée où ils découvriront le Fruit de Jade, un objet magique aux capacités étranges. Ils partiront ensuite à la recherche de l'arbre dont le fruit est issu, puis se retrouveront impliqués dans des intrigues mêlant Nephilim, Shen et Selenim.

LA LÉGENDE DE HUANGDI

Bien avant la chute d'Orichalka, la région qui deviendrait plus tard la Chine accueillait une multitude d'hommes et de femmes vivant de chasse et de cueillette. Puis Huangdi, l'Empereur jaune, s'installa dans les montagnes et offrit à ces humains les moyens d'améliorer leur vie quotidienne. Ainsi, il leur apprit la médecine, la poterie, la fabrication des roues et des bateaux, la désignation des années...

L'Empereur jaune vivait dans une cité où s'élevaient de somptueux palais et de splendides jardins suspendus. Au milieu de cet éden magique trônait un arbre dont les fruits étaient de jade. Une créature à trois têtes, le général Li Zhu, en était le gardien.

On attribue à Huangdi la création du peuple chinois tel que nous le connaissons. Son nom fut emprunté par le premier empereur de Chine, Qin Shi Huangdi, fondateur de l'empire chinois et bâtisseur de la grande muraille.

LA VÉRITÉ DERRIÈRE LA LÉGENDE

Alors que le Sentier d'Or exaltait les Kaïm d'Atlantys, Prométhée, lors d'un voyage, s'arrêta dans une vallée encaissée, à l'abri d'imposantes montagnes situées au sud de la Chine. Il y établit un refuge magique puis s'intéressa aux hommes primitifs qui vivaient aux abords du fleuve jaune. Sous le nom de Huangdi, les hommes le vénèrent comme un dieu.

Quelques siècles plus tard, Orichalka dévasta la Terre et ses Champs magiques. Prométhée, fuyant la fureur des Guerres élémentaires et la vindicte de ses frères Nephilim, fit une halte dans son sanctuaire chinois. Le refuge qu'il avait jadis créé offrait à ce moment un visage bien différent, car la chute du DraKaon Kunlun avait en effet altéré irrémédiablement les Champs magiques de la région. Ce bouleversement se propagea dans la faune et la flore du sanctuaire, qui se dota d'un gigantesque arbre dont les fruits étaient de jade.

Prométhée resta quelque temps dans ce havre de tranquillité, méditant sur la nature de l'arbre aux fruits de jade. Durant cette période de méditation, Atalante, attirée par le jardin de son amant, rendit visite au Nephilim. À son arrivée, le chaos élémentaire qui accompagne le Sillage de la Fugitive provoqua des remous dans les Champs magiques du Fei Sheng, qui ne comptaient plus ni Air ni Lune. Le mélange

d'Éléments et de Xin (Feu, Eau, Terre, Bois et Métal) déclencha une explosion élémentaire qui obligea Atalante à reprendre sa course et transforma l'arbre de jade en Plexus permanent de Lune. Les fruits de jade s'imprégnèrent de cette énergie magique et acquirent des lisérés gris pâle et lumineux. Plus tard, Prométhée fut capturé par les Ailes de la Foudre, et l'existence de son sanctuaire tomba dans l'oubli.

DE NOS JOURS

Afin d'obtenir un soutien dans une affaire concernant MicroWave Utopia, la Triade a offert au Mai Pen Rai un joyau de jade en forme de fruit. Selphyd, un Elfe Orphelin, déroba le fruit avant la transaction, puis se retira à Macao pour l'étudier. Il découvrit rapidement la nature magique du joyau, ainsi qu'une capacité des plus troublantes : le Fruit de Jade a en effet la faculté d'absorber le Ka-lune Noire. Afin de faire profiter la communauté immortelle de sa découverte, Selphyd proposa à diverses Figures du monde occulte de prendre part à une assemblée qui doit se tenir dans un temple reculé de la Chine.

ACTE I : LE FRUIT DE JADE

INTRODUCTION

Impliquer les Immortels des joueurs n'est pas difficile. Selphyd peut avoir fait appel à l'Arcane d'un des Adoptés (s'il appartient à l'Arcane I, X, XIII, XIV ou XVIII, avec lesquels l'Elfe entretient de bons rapports) afin qu'il envoie un émissaire en Chine. Si le groupe comprend un Selenim, Selphyd le contacte directement. La notoriété de vos Immortels peut servir de raison valable pour que le Faërim fasse appel à eux.

INTRIGUES CHINOISES

Depuis plusieurs mois, Franck Lo, maître de la Triade à Macao, soupçonne une infiltration au sein de son organisation. Il a porté récemment son attention sur MicroWave Utopia, une petite firme fabricant des composants électroniques révolutionnaires pour les industries de la télécommunication. La société est en réalité l'écran d'un laboratoire spécialisé dans les recherches sur les matériaux arkhémiques et les Lignes Ley. La façade occulte de l'entreprise est menée par Sam Wu, un synarque du Degré @, et maître de la Loge Hong de la Triade.

La production de matériaux arkhémiques nécessite beaucoup de matières premières, sous forme, entre autres, de métaux et de pierres précieuses, avant d'être envoyées sur Arkhémia pour transformation. Le maître de la Triade trouve étrange qu'une grande quantité de matières précieuses soient utilisées dans la conception de composants électroniques. C'est pourquoi Franck Lo a fait appel au Mai Pen Rai, une organisation spécialisée dans le trafic de pierres précieuses, afin de surveiller les commandes de MicroWave Utopia et d'infiltrer la société. Si le Mai Pen Rai parvient à s'infiltrer, il découvrira le double jeu de Sam Wu et probablement l'existence des matériaux arkhémiques.

Selphyd reste très évasif quant au but de l'assemblée. Il révèle simplement l'existence d'un artefact qui pourrait avoir des effets bénéfiques ou désastreux selon la manière dont on l'utilise et il souhaite débattre avec d'autres Immortels de l'identité du futur possesseur. Ses propres convictions ne lui permettent pas de garder pour lui cet objet et il désire le confier aux plus éclairés. L'affaire doit néanmoins revêtir un caractère secret afin de ne pas voir s'inviter des hôtes indésirables.

Le lieu de rendez-vous a été décidé par Shaojun, l'hôte de l'assemblée. Ce Shen, émissaire de Yu-Huang, l'Auguste de Jade, a choisi un monastère retiré de la civilisation afin d'assurer la tranquillité de



LE FEI SHENG ET LES IMMORTELS OCCIDENTAUX

Toute la Chine, jusqu'aux limites de la grande muraille, baigne dans le Fei Sheng, une région dans laquelle les Champs élémentaires de Lune et d'Air ont été remplacés par ceux de Métal et de Bois, et où la Lune Noire n'a aucune emprise. À cause de cette construction magique, les Immortels occidentaux voient leurs capacités modifiées.

La Magie : elle fonctionne normalement sauf pour les Sorts liés à l'Air ou la Lune, qui occasionnent une Maladresse automatique.

La Kabbale : elle est soumise aux mêmes restrictions que la Magie, bien que l'on puisse quand même invoquer une créature d'Air ou de Lune, qui se retourne immédiatement contre le kabbaliste qui l'a invoquée.

L'Alchimie : les Vapeurs et les Poudres sont inefficaces.

L'Anamorphose : elle fonctionne sans restriction.

La Conjuración et la Nécromancie : inutilisables dans le Fei Sheng, puisque le Champ maudit y est absent.

L'Assouvissement : il se fait de la même manière que partout dans le monde.

Les Talents : ils ne sont sujets à aucune limitation.

La Charge spontanée : elle est impossible car le Fei Sheng, proche de la Terre, n'a aucun lien avec les étoiles et les constellations qui ont fait naître les Ar-Kaïm.

La Charge analogique : elle fonctionne normalement.

Les conjonctions : les conjonctions astrologiques sont remplacées par les conjonctions telluriques. La proximité d'une Ligne Ley, d'un Plexus, d'un Nexus ou d'un Omphalos détermine le bonus à appliquer au lancement du Sort (un à trois niveaux). La proximité de l'Hadès réduit de la même manière le bonus.

la réunion. Pour y parvenir, les Immortels des joueurs doivent prendre l'avion pour Pékin, puis se rendre en train à deux cents kilomètres à l'ouest, dans la ville de Datong, pour enfin prendre un autobus assurant la liaison avec un temple suspendu, à 75 kilomètres au sud. Attention aux joueurs bardés d'armes ! La sécurité, tant dans les aéroports que dans les gares, est très stricte et la possession d'armes sévèrement réprimandée.

► Le temple

Le monastère suspendu de Xuankong Si, vieux de plus de 1400 ans, a été construit sur les flancs d'une falaise bordant les gorges du Jinlong. Des pavillons de bois, soutenus par de longues perches plantées profondément dans la roche, sont reliés par un réseau de grottes et de passerelles.

Les pavillons, colorés et décorés de nombreuses sculptures, sont les lieux de prières de la vingtaine de moines qui habite le monastère. Ces moines, pour la plupart vêtus d'une tunique rouge et orange, passent leur journée à prier devant

des autels aux effigies des fondateurs des religions bouddhiste, confucianiste et taoïste.

Les grottes aménagées au cœur de la falaise, éclairées par quelques lampions de papier coloré, servent de quartiers résidentiels et de salles de réunions. Des passages étroits et dissimulés, interdits au public, permettent d'accéder à des salles secrètes, dont celle qui cache une statue de jade, point focal d'un Omphalos.

Les moines, qui ne parlent aucune autre langue que le dialecte chinois de la région, sont tous adeptes du Tai Shi Shuan. Bien que non-violents, cet art leur permet néanmoins de se défendre s'ils sont attaqués. Ils ne l'utiliseront que pour déstabiliser ou immobiliser leur adversaire, jamais pour le blesser ou le tuer. Shaojun pratique également cet art, principalement pour le lancement de ses Sortilèges.

► L'arrivée

Les Immortels des joueurs sont accueillis par un jeune moine vêtu d'une tunique rouge. Le mortel les mène à travers un dédale de passerelles et de passages taillés dans la roche, jusqu'à un large pavillon de bois aux portes dorées. Assis en tailleur sur un coussin de soie rouge, Shaojun, un Shen au métamorphe de Guixian (Tortue), vêtu d'une tunique de soie jaune et or, semble méditer. Il accueille respectueusement les nouveaux arrivants dans

un anglais approximatif, puis leur fait visiter le monastère, fermé au public pour la durée de l'assemblée afin que celle-ci se déroule dans la plus grande sérénité. Le monastère recèle, dit-il, des passages interdits aux non-initiés, car cachés profondément dans la falaise, derrière le pavillon des trois religions (taoïsme, confucianisme, bouddhisme), par-delà les statues de Laozi, Confucius et Bouddha, se trouve une grotte qui abrite un puissant Omphalos de Di (Terre).

Pendant la visite, Shaojun montre leurs quartiers aux Immortels, puis les invite à discuter sur une passerelle, à plusieurs dizaines de mètres au-dessus du sol. Profitez de cette occasion pour faire découvrir aux joueurs les particularités des Shen, de la Chine et du Fei Sheng. Shaojun quant à lui tente d'en apprendre plus sur les Nephilim occidentaux et surtout sur les Ar-Kaïm s'il y en a dans le groupe.

Les Immortels sont rejoints à la tombée de la nuit par Selphyd, qui, arrivé depuis deux jours, est parti en excursion dans les gorges du Jinlong. L'Elfe se montre courtois, mais reste évasif sur le but exact de la réunion, prétextant qu'il ne

peut en dire plus avant que tous les invités ne soient arrivés.

► *Les invités*

Dans la matinée du jour suivant, les premiers arrivants sont Lady Jane et Pandora. La Faërim semble apprécier la proximité de l'Omphalos, tandis que la fillette paraît nerveuse, sans doute à cause de l'absence de la Pavane. Dans l'après-midi, Dynas de Dinan, Éaque de l'Arcane XIII, fait son entrée au monastère, suivi de Fensidiel en début de soirée. Shaojun et Selphyd accueillent les nouveaux venus puis les installent dans leurs appartements.

► *L'assemblée*

Le soir même, après un dîner très sobre, les invités se dirigent, à travers des tunnels austères, dans une grotte aménagée aux parois tapissées de fresques colorées mettant en scène des animaux fabuleux dans des décors fantastiques. Là, les convives prennent place sur des coussins autour d'une table basse de larges dimensions et au bois vieux de centaines d'années.

Selphyd prend la parole et fait les présentations : Lady Jane, devenue Selenim malgré elle ; Pandora, Adoptée de la Tempérance ; Fensidiel, Nephilim dont la Lune a laissé place au Ka maudit, membre des Relégats (cf. *Codex des Selenim* p. 70) ; Dynas de Dinan, Éaque de la Renaissance, porte-parole de l'Arcane XIII ; Shaojun, émissaire de l'Auguste de Jade et hôte de l'assemblée ; les Immortels des joueurs, médiateurs et conseillers ; et Selphyd, Orphelin désirant partager des informations peut-être vitales pour la communauté immortelle. Utilisez les Traditions des Immortels des joueurs pour distribuer quelques informations sur ces acteurs occultes.

Alors que Selphyd commence à expliquer les raisons qui l'ont poussé à inviter une poignée d'Immortels, les porteurs de Lune Noire (Selenim, Ar-Kaïm, Rejetons...) sont pris d'une malaise, alors qu'entre dans la salle un moine, portant entre ses mains une lourde boîte métallique. Celui-ci la pose au centre de la table puis l'ouvre, au moment où Selphyd annonce à l'assistance qu'il a découvert un artefact très étrange.

La boîte contient un fruit de bonne taille, totalement vert et dont la matière ressemble au jade. Devant les visages défaits de quelques-uns de ses invités porteurs de Lune Noire, Selphyd prie le moine de retirer la boîte métallique et son contenu, puis explique sa propriété particulière ainsi que la manière dont il se l'est procuré.

Une fois le Fruit de Jade retiré, les invités commencent à exposer leurs points de vue.

► *Lady Jane*

La Selenim cherche depuis longtemps à retrouver la forme qui était autrefois la sienne, celle d'un Onirim. Elle voit dans le fruit un moyen de se débarrasser de la Lune Noire, et devant la joie que lui procure cette découverte, n'entrevoit même pas les risques qu'elle pourrait encourir.

► *Pandora*

L'Adoptée de la Tempérance se bat depuis longtemps pour trouver un remède à la Lune Noire qui ronge les Pentacles. Elle voit dans le fruit une opportunité de vaccin qui permettrait aux Selenim, et surtout à Donimo (cf. *Codex des Selenim*, pp. 99 et 105), de retrouver leur condition de Nephilim. Elle pense que la découverte doit être gardée secrète, afin que l'étude du fruit se fasse dans le calme et pour

ne pas donner de faux espoirs aux Immortels contaminés par la Lune Noire. En secret, elle préférerait garder le fruit pour elle afin de soigner Donimo.

► *Fensidiel*

Ce Faërim de l'Arcane XIV est membre – et peut-être fondateur – des Relégats, une faction accueillant les Immortels nécessitant des soins psychologiques à la suite d'une altération ou d'une mutilation due à la Lune Noire ou au Khaïba. Fensidiel, lui-même contaminé par l'astre maudit, pense pouvoir utiliser le fruit à des fins thérapeutiques. Il croit, contrairement à Pandora, que la découverte doit être largement diffusée afin qu'un grand nombre d'Immortels puisse étudier le fruit dans l'espoir que, peut-être, quelqu'un trouvera une solution à la contamination.

LE FRUIT DE JADE

Le fruit, d'environ 500 grammes, un mélange de pomme et de poire, est de la couleur du jade (le jade dans sa composition brillante, ou fei-t'sui, à ne pas confondre avec le yu, un jade plus sombre). On peut apercevoir de fines veines argentées sur son pourtour. Tous les porteurs de Ka-lune Noire se trouvant à moins d'un mètre doivent faire un test de Ka dominant Assez Difficile. Un échec signifie qu'une puce de Lune Noire leur a été arrachée par le fruit, tandis qu'une Maladresse en supprime deux. Les Immortels ayant des puces de Maudit perdent également une ou deux puces de Lune Noire, mais sur une Réussite ou un Coup d'éclat. Le test doit être renouvelé à chaque heure d'exposition.

Le nombre de puces que le fruit peut absorber dépend de sa taille, déterminée par l'adjectif Charnu (10 puces pour un fruit Pas Charnu, 50 puces pour un fruit Très Charnu). Il détruit une puce de Lune Noire absorbée par jour, à moins qu'une puce de plus que son niveau maximum soit absorbée. Dans ce cas, la Lune du fruit est remplacée par la Lune Noire.

Note : le fruit dérobé par Selphyd est Charnu.

► *Dynas de Dinan*

Le Selenim est abasourdi par la puissance du fruit, conscient du pouvoir destructeur qu'il peut avoir sur les Maudits. Il pense que l'artefact doit être détruit, voire caché dans un lieu secret, afin que personne ne s'en serve contre tous les Selenim.

► *Selphyd*



L'Orphelin croit que l'existence du fruit doit rester secrète, en attendant d'en avoir percé les secrets. Diffuser l'information reviendrait à se mettre à dos la Maison-Dieu, qui n'hésiterait pas à s'emparer de l'objet afin qu'il ne tombe pas entre des mains d'initiés humains. Il a également

peur que des factions anti-Selenim, comme les fils de la Lune Bleue, ne se l'approprient afin de détruire les Selenim.

► *Shaojun*

Le Shen écoute tranquillement les délibérations, sans véritablement donner son propre avis. En secret, il songe à la provenance du fruit, et à la possibilité d'existence d'un arbre aux fruits de jade, comme décrit dans la légende de Huangdi. Le Guixian craint les Selenim plus qu'il ne les déteste et cette aversion pourrait le conduire à vouloir utiliser des fruits de jade contre les Maudits. Grâce au mobile de Ha-Ma de Macao, il aurait peut-être une solution radicale contre le problème Selenim. Enfin, Shaojun s'interroge sur le Ka-lune qui habite le fruit, alors que cette énergie élémentaire a pourtant été bannie par le Fei Sheng. Comment une telle aberration pourrait-elle exister au cœur de la Chine ?

► *Les Immortels des joueurs*

Ils sont là pour apporter leur avis dans les délibérations et pour étayer le débat. Selon leur Arcane d'appartenance, des Nephilim pourraient vouloir s'approprier le fruit afin de le remettre à la Maison-Dieu ou à la Papesse. Certains pourraient craindre la Justice si elle venait à savoir qu'une assemblée a eu lieu en secret à propos d'un sujet aussi important. Des Selenim pourraient voir dans le fruit une arme dévastatrice pour leur Noyau, tandis que des Ar-Kaïm y verraient deux utilisations, l'une bénéfique (l'obtention du Ka-lune dans leur Cœur) et l'autre néfaste (la perte du Ka-lune Noire).

De courtes pauses permettent de s'entretenir en privé ou de s'abreuver. Les délibérations durent jusqu'au matin. À la fin, Shaojun prend la parole et propose aux convives de se reposer et de reprendre les discussions dans l'après-midi. Les invités, très fatigués, rejoignent leurs quartiers dans les grottes aménagées.

► *Le visiteur nocturne*

Toungouska a eu vent de la réunion importante à laquelle doit assister Shaojun. L'Entité sibérienne s'est renseignée, via son réseau d'informateurs Shashen, sur les protagonistes de cette assemblée. L'identité des invités l'a incitée à s'y mêler de manière discrète, c'est pourquoi elle a envoyé le Shashen Gordias, alias Gordiëi Nikitich.

Gordias possède un Imago adapté aux missions nécessitant de la discrétion. Sa peau de caméléon, ses ventouses et ses yeux tentaculaires lui permettent de voir sans être vu. Grâce à ses oreilles de chauve-souris et au lien télépathique qui l'unit à Toungouska, l'Entité sibérienne a pu découvrir l'existence du Fruit de Jade. Un tel objet magique ne peut selon elle rester entre des mains autres que les siennes. Ainsi, Gordias profite de la réunion pour dérober la boîte métallique qui contient le Fruit de Jade et pour disperser quelques indices accusant des convives.

La disparition de l'artefact, découverte moins d'une heure après la fin de la réunion, est source de conflits entre les invités, qui se rejettent mutuellement la faute, se servant des arguments évoqués la veille. Shaojun propose alors qu'une enquête soit engagée afin de connaître l'identité du malfaiteur. Les Immortels des joueurs sont désignés par défaut, puisque chacun des autres invités a des raisons évidentes de vouloir s'approprier l'objet magique.

Note : si vos joueurs désirent surveiller le fruit après la fin de l'assemblée, demandez-leur un test Difficile d'Endurant. Ceux qui échouent ressentent durement les effets de la fatigue due à la durée de l'assemblée et au décalage horaire, et doivent aller se reposer. Ceux qui obtiennent une Réussite découvrent le vol du fruit de jade.

L'ENQUÊTE

La boîte métallique et son contenu se trouvaient dans un petit pavillon gardé par un moine, enfermés dans un lourd coffre de bois verrouillé par un solide cadenas, dont Shaojun possède la seule clé.

Le moine qui gardait le pavillon raconte, en chinois, avoir entendu un bruit dans un couloir, puis s'approchant, a reçu un coup sur le crâne, après quoi il s'est effondré sur le sol. Le coffre de bois, quant à lui, ne porte pas de marque d'effraction, le cadenas est simplement ouvert.

Une fouille du pavillon peut s'avérer utile. Un test Difficile d'Intelligent modifié par Vigilance permet de découvrir sur un tapis une barrette appartenant à Lady Jane. Après vérification, il lui en manque effectivement une.

Une fouille des chambres des invités, sur un test Assez Difficile d'Intelligent modifié par Vigilance, permet de découvrir la boîte métallique, vide, dans les quartiers de Pandora.



Évidemment, les accusés clament leur innocence et laisseront les joueurs utiliser des moyens magiques permettant de distinguer la vérité du mensonge.

Les joueurs peuvent pousser leurs investigations plus loin. Ainsi, s'ils interrogent les touristes venus observer le monastère (qu'ils peuvent admirer depuis le sol, ses portes ayant été fermées provisoirement par les moines sous prétexte d'une cérémonie de plusieurs jours), sur un test Peu Difficile de Séduisant modifié par Recherche d'info., ils apprennent qu'un homme pâle et ayant peine à marcher a payé le chauffeur de l'autobus pour qu'il l'amène à Datong, laissant les touristes sur place. Le chauffeur ne sait rien de l'homme à la peau blafarde, si ce n'est qu'il semblait malade.

Interroger les habitants de Datong, sur un test Difficile de Séduisant modifié par Recherche d'info., permet d'apprendre que l'homme s'est rendu à la gare. Au guichet, une employée tente tant bien que mal de faire son travail face à une cohue désorganisée d'hommes et de femmes tendant leur argent et criant plus fort que le voisin afin d'obtenir des billets. La guichetière, contre rémunération, se souvient avoir vendu un billet pour Pékin à un étranger à la peau très blanche. À Pékin, impossible de retrouver le fuyard.

► *La proposition de Shaojun*

Le Shen, devant l'impuissance des joueurs à retrouver le voleur, leur soumet son hypothèse de l'existence d'un arbre aux fruits de jade. Pour étayer sa théorie, il raconte, dans les grandes lignes, la légende de Huangdi, l'Empereur jaune qui vivait dans les monts Kunlun et dont la cité abritait un arbre aux fruits de jade. Si le Fruit de Jade ne peut être retrouvé, alors il doit être possible d'en trouver un autre.

► *Le plan de Toungouska*

Une fois le fruit récupéré, Toungouska apprend la puissance qui en émane lorsqu'elle se rend compte de la déchéance dans laquelle il plonge le Noyau de Gordias. Le Selenim voit en effet l'Entropie s'accélérer à proximité de l'artefact. Une discussion télépathique réunissant les enfants de Toungouska a lieu afin de déterminer la voie à suivre en fonction de cette nouvelle donnée. Au milieu des nombreuses voix, celle de Bardo Mopa (cf. *Tsuki No Michi*) s'impose à la conscience de l'Entité. L'esprit d'Izanagi propose à Toungouska d'emmener Gordias et le fruit dans son ancien Royaume, sur l'île de Gukanjima. Il pense que Gordias pourra dans cet endroit effectuer une parodie du rituel de transformation de Shen en Shashen, afin d'insuffler au Fruit de Jade une grande quantité de Lune Noire. Selon lui, corrompre le fruit pourrait inverser le processus d'absorption. Le fruit ne s'attaquerait plus qu'à la Lune et non à la Lune Noire.



ACTE II : L'ARBRE AUX FRUITS DE JADE

Les joueurs vont devoir entamer une enquête ésotérique complexe dans un pays qu'ils ne connaissent quasiment pas, au milieu de Champs magiques qu'ils ne maîtrisent que partiellement. Deux pistes principales permettent d'arriver jusqu'à l'arbre de la légende. Les joueurs peuvent soit entamer une enquête dans les milieux occultes chinois en analysant les légendes locales, soit remonter la piste du Fruit de Jade jusqu'au précédent possesseur, la Triade.

Pendant les recherches, Dynas de Dinan retourne à Paris où il s'entretient avec son Baal, qui lui conseille de retourner sur place et d'attendre le résultat des recherches de vos Immortels. Le Baal sait que Neraz-Ra a eu vent de l'entretien et en connaît la nature. Il espère que le Minois prendra part à l'intrigue qui se met doucement en place, afin de démasquer la duplicité de Neraz-Ra.

Neraz-Ra, comme prévu par le Baal, se rend en Chine où, grâce à son réseau d'informateurs, il contacte la Triade afin qu'elle stoppe les agissements de vos Immortels.

PISTE 1 : L'ENQUÊTE ÉSOTÉRIQUE

Les bibliothèques et les musées sont rares en Chine depuis la révolution culturelle de Mao Zedong. La difficulté de la recherche, rendue laborieuse par le faible nombre de documents, varie selon le sujet et la langue. Les textes en langues européennes ne sont pas légion et n'offrent que des informations superficielles. Par contre, les manuscrits en chinois sont bien fournis, mais des heures de traduction sont nécessaires si vos Immortels ne parlent pas le mandarin ou des dialectes chinois.

En conséquence, faire des recherches dans une langue européenne, principalement l'anglais car il est plus fréquent, n'apporte que des informations sommaires, tandis que faire

des recherches parmi des documents chinois s'avère plus difficile, mais plus gratifiant.

Les joueurs peuvent faire un test de recherche ésotérique par jour, ou un tous les deux jours s'ils prennent le temps de traduire les textes. Débrouillez-vous pour les séparer, en les envoyant par exemple effectuer des recherches dans plusieurs villes chinoises, des temples isolés, des villages perdus...

Ci-dessous, vous trouverez les informations que les joueurs peuvent glaner, ainsi que la Difficulté du test de Recherche ésotérique.

Informations profanes, disponibles dans des langues européennes :

- La légende de Huangdi (voir plus haut) (Peu Difficile)
- Huangdi, ou l'Empereur jaune, est une divinité bienfaitrice chinoise, et le nom du premier empereur de la dynastie Qin (Pas Difficile)
- les fruits de jade sont censés apporter l'immortalité (Pas Difficile)
- la cité de Huangdi se trouve dans les monts Kunlun (Pas Difficile)
- Huangdi est associé au Prométhée des légendes occidentales (Assez Difficile)
- d'après un roman français du XX^e siècle écrit par J. Flèches, les fruits de jade sont vendus par un ermite du mont Taishan, au sud-est de Pékin (il s'agit d'une fausse piste) (Assez Difficile)
- Laozi et Zhuangzi auraient séjourné dans la cité de Huangdi (faux pour Laozi, vrai pour Zhuangzi) (Difficile)
- le mont Kunlun, ou montagne du milieu du monde, est dans la mythologie chinoise la demeure des immortels (Peu Difficile)
- Zhuangzi fait référence au mont Kunlun dans le chapitre XII de son livre, qui porte d'ailleurs son nom (Difficile)
- Kunlun est le nom d'une pagode à 9 étages, qui symbolisent les 9 degrés de l'ascension céleste (Peu Difficile)
- Kunlun est le nom d'une chaîne de montagnes située à l'ouest de la Chine, et le nom de sa principale montagne (Pas Difficile)

Informations profanes, disponibles en chinois uniquement :

- Zhuangzi, que l'on connaît très peu, aurait atteint l'immortalité après avoir médité 1000 jours au sommet du

mont Kunlun (Difficile)

- des fruits de jade ont été vendus à des tailleurs de pierre, puis transformés en bijoux pour l'épouse de Zhu Yunwen, deuxième empereur de la dynastie Ming ; on ignore d'où provenaient les fruits, ni ce que sont devenus les bijoux de l'impératrice (Assez Difficile)

- les immortels qui vivent sur le mont Kunlun sont les divinités gardiennes du paradis terrestre ; atteindre l'immortalité, ce n'est pas exister à l'infini, mais entrer au paradis (Difficile)

Informations ésotériques, disponibles en chinois uniquement, auprès de Shen ou dans des documents ésotériques rares :

- Huangdi est un Immortel venu de l'ouest, probablement un Kaïm, avant les Guerres élémentaires (Très Difficile)
- selon une légende, il existe dans les monts Kunlun une présence élémentaire étrangère au Fei Sheng (Difficile)
- le Kunlun symbolise l'ascension, une image de l'Agartha, un état de méditation tel que l'on ne fait plus qu'un avec l'univers (Très Difficile)

Après plusieurs jours de recherches, les joueurs devraient avoir compris qu'ils doivent se rendre sur le mont Kunlun afin d'y trouver l'entrée du sanctuaire de Huangdi, où se trouve probablement l'arbre aux fruits de jade. Au sommet de la montagne, ils devront effectuer un rituel afin que s'ouvrent les portes du repaire.

S'informer sur Zhuangzi permet d'obtenir l'indice (voir plus bas) qui indique la localisation de la cité de Huangdi.

► Les agents de la Triade

Alertée par Neraz-Ra, et déterminée à retrouver le Fruit de Jade qu'on lui a dérobé, la Triade va s'employer à mener la vie dure à vos Immortels durant leurs recherches. Pendant les premiers jours, les agents de la Triade vont se montrer discrets, et n'effectueront que des actions d'importance minimale : les bagages semblent avoir disparu ; un passeport n'est plus valide ; des bibliothèques n'acceptent plus les Immortels pour des raisons obscures ; la douche de la chambre d'hôtel n'a que de l'eau froide ; un taxi manque d'écraser l'un des Immortels ; la nourriture d'un restaurant rend les simulacres malades... Quand les joueurs seront à bout, faites intervenir les gros bras de la Triade. Ces hommes sont chargés d'intimider vos Immortels, pas de les tuer (ils peuvent néanmoins casser quelques nez ou tordre quelques bras). Organisez une poursuite dans les ruelles bondées d'une petite ville, sur des quais le long d'un fleuve remplis de barques, dans un restaurant, etc. Les hommes de main de la Triade (2 à 3 par joueur) doivent simplement faire comprendre aux Immortels qu'ils doivent retourner chez eux s'ils ne veulent pas finir en pâtée pour chat (au sens propre).

Si les joueurs continuent dans leurs

LA BARRIÈRE DE LA LANGUE

Les Immortels qui ne possèdent pas des notions de mandarin (langue officielle, parlée par 68% de la population) ou de dialectes locaux (cantonais, variantes de mandarin, langues régionales, etc.) risquent d'avoir beaucoup de mal à comprendre leurs interlocuteurs chinois. Les grandes villes sont les seuls endroits à proposer des enseignements de langues étrangères, depuis le troisième tiers du XX^e siècle. Il est donc rare de trouver un chinois parlant l'anglais, même s'il s'agit d'une langue très répandue, dans l'arrière pays chinois. La Magie pourrait s'avérer utile, grâce à l'Habitus *Compréhension infuse* (cf. *Livre du Joueur* p. 169), mais tout Sort lié à l'Air échoue automatiquement et provoque une Maladresse. Les joueurs n'auront d'autre choix que de louer les services d'un interprète, ou de lancer un Sort au effets similaires à *Compréhension infuse* dans une zone contenant les Champs magiques adaptés, comme Macao.



recherches, la Triade enverra des agents qui cette fois-ci n'hésiteront pas à utiliser des armes automatiques en pleine rue afin de liquider les Immortels trop curieux.

Si la Triade subit trop de pertes (5 hommes au moins), elle envoie Fong, Kime et Zaiwang (des triplés spécialisés dans le kidnapping). Ceux-ci utilisent des armes paralysantes (choc électrique, gaz, seringue, poison...) puis emmènent les Immortels capturés, yeux bandés, pieds et poings liés, dans un entrepôt afin d'y être interrogés. C'est Chang Minh en personne (voir plus bas) qui pose les questions : qui sont-ils, que font-ils en Chine, où est le Fruit de Jade, qui les emploie, qu'ont-ils appris... Pour obtenir des réponses, Chang Minh n'hésite pas à utiliser la torture. Elle ignore néanmoins la nature des Immortels, ses seules connaissances dans le domaine ne lui permettant que de les identifier comme des humains possédés par des démons.

PISTE 2 : LA TRIADE

Avant de dérober le Fruit de Jade, Selphyd a pris quelques renseignements sur la Triade. L'organisation possède plusieurs patrons qui gèrent chacun une branche de l'organisation (tourisme, banques, casinos, médias, mais aussi vol, kidnapping, drogue, vente d'armes, trafic d'objets d'art, salons de massage...). L'Elfe s'est intéressé plus particulièrement au Hei Long (ou Dragon noir), un organe spécialisé dans l'espionnage, l'enlèvement et le chantage. Cette organisation de quelques milliers de membres est dirigée par Chang Wuyi, un riche industriel. Il est le principal interlocuteur des triades chinoises, alors que sa fille, Minh, une jeune femme froide et retorse, gère les activités de l'organisation. C'est d'ailleurs elle qui possédait le Fruit de Jade avant que Selphyd le lui subtilise. Cet événement désastreux pour le Hei Long a coûté à la jeune femme la perte d'un orteil, tranché par Chang Wuyi lui-même. Depuis, Minh entretient une haine tenace à l'encontre du Faërim.

► *Chang Minh*

La jeune femme, vêtue la plupart du temps d'un pantalon noir moulant et d'une chemise de soie rouge, est toujours accompagnée de 4 gardes du corps en costume noir. Un test Très Difficile d'Intelligent modifié par Recherche d'info. ou un test Difficile de Séduisant modifié par Usages (pègre) permet d'apprendre que la jeune femme possède une villa dans la banlieue de Guangdong, un appartement au cœur de Shanghai et une maison dans le centre de Pékin. Une Maladresse lors d'un test attire l'attention d'un agent du Dragon noir, qui contacte immédiatement Chang Minh pour la prévenir qu'un groupe d'individus louches se renseigne sur elle. La jeune femme chargera alors les triplés (voir plus haut) de capturer les Immortels afin de les interroger.



La fouille de l'appartement et de la maison de Minh ne révèle aucun indice. Vous pouvez néanmoins laisser quelques gardes qui pourraient surprendre les Immortels en train de fouiller. La villa quant à elle dissimule des secrets bien plus intéressants, qui ne seront accessibles qu'après avoir passé les gardes, les chiens et les sécurités (alarmes, détecteurs de mouvements et grilles électrifiées). Si une alarme est déclenchée, la police (soudoyée par le Hei Long) intervient rapidement.

Sur un test Difficile d'Intelligent modifié par Vigilance, les Immortels peuvent découvrir, dans le jardin traditionnel somptueux attenant à la maison, un passage secret qui s'enfonce à plusieurs mètres sous terre. La porte du passage s'ouvre grâce à une clé (que Chang Minh a en permanence sur elle), mais aussi par Magie ou en réussissant un test Difficile d'Agile modifié par Sciences (électronique) – et avec l'aide d'un minimum d'équipement, bien sûr.

Un escalier de bois descend pendant une dizaine de mètres, puis débouche dans un couloir menant à quatre salles carrées. Chaque salle contient des pièces d'art uniques (statues, peintures, gravures, textes sacrés, objets rarissimes) dérobées dans des musées, des collections privées ou sur des sites de fouilles. Une fouille approfondie prend environ deux heures par salle. Dans l'une d'elles, les Immortels peuvent trouver un vieux carnet écrit en portugais.

► *Le carnet de voyage*

Le petit calepin, après traduction, semble être le journal intime d'un jésuite parvenu à Macao avec des colons portugais au début du XVII^e siècle. Dans ces pages, on apprend que le prêtre découvrit, en étudiant la langue et la culture chinoise, l'existence, selon une légende, de la cité de Huangdi et d'un arbre donnant des fruits qui rendent immortel. Intrigué, le jeune homme mena des recherches durant plusieurs années et, alors qu'il allait renoncer à sa quête, découvrit dans le livre de Zhuangzi un passage du chapitre 12, qui d'après lui indique le moyen de localiser la cité. Les dernières pages du carnet ne donnent pas cette information, mais révèlent néanmoins que le jésuite est revenu à Macao avec un Fruit de Jade. Il mentionne également que l'arbre aux fruits de jade est gardé par une créature satanique difforme.

Les joueurs n'ont plus qu'à se renseigner sur Zhuangzi et son chapitre 12 afin de découvrir l'emplacement de la cité de Huangdi.

ACTE III : LES AVENTURIERS DU SANCTUAIRE PERDU

Une fois les informations récoltées, les Immortels des joueurs vont pouvoir se lancer à la recherche du sanctuaire de Huangdi/Prométhée au sommet du mont Kunlun. Durant

leur périple, ils vont devoir affronter des adversaires mortels et magiques, et surtout la fureur du Fei Sheng.

PRÉPARATIFS

Se lancer dans une telle aventure ne peut sûrement pas se faire sans préparation, à moins d'être inconscient ou complètement fou. Quelques jours et des centaines d'euros sont nécessaires pour organiser le voyage, trouver un guide (c'est une option conseillée), acheter du matériel (sac à dos, équipement d'escalade, oxygène, nourriture...) et obtenir les autorisations nécessaires (obligatoirement refusées par la Chine, mais ça n'arrêtera certainement pas les joueurs).

La chaîne des monts Kunlun se situe entre le Tibet et la province de Sinkiang. Les joueurs peuvent choisir plusieurs trajets, en partant de Chine, du Tibet, du Népal ou du Bhoutan, chaque trajet offrant plus ou moins de risques.

Le voyage peut se faire en voiture (pour une petite partie seulement), à dos de cheval ou de lama, et surtout à pied. Sur le parcours, les Immortels peuvent croiser quelques villageois, suivre une procession de moines drapés de tuniques bariolées, traverser de petits villages, etc.

LES ENNEMIS

Neraz-Ra s'est offert les services d'une bande de mercenaires dont la tâche est simple : suivre les Immortels jusqu'à la cité de Huangdi, les tuer et détruire le sanctuaire.

La douzaine de mortels reste toujours hors de portée des Immortels, à quelques heures de marche derrière eux. Ces montagnards sont experts en alpinisme et ont déjà eu quelques missions dans le domaine de l'assassinat. L'argent proposé par Neraz-Ra les poussera aux pires exactions.

Dès que les Immortels auront découvert le sanctuaire, ils passeront à l'action en disposant de la dynamite devant l'entrée de la cité, puis en tirant sur leurs proies à l'aide de carabines une fois celles-ci ressorties. S'ils subissent des pertes, ils s'enfuient, après avoir allumé la mèche des bâtons de dynamite.

LE COURROUX DU FEI SHENG

Durant l'expédition, un phénomène magique va bouleverser les Pentacles et les Cœurs pendant quelques minutes. Dans cette région battue par les vents, il arrive parfois que se forme un Plexus d'Air, qui doit tout de suite se battre contre le Fei Sheng afin d'imposer sa volonté. Dans tous les cas, c'est le Fei Sheng qui l'emporte.

LE CHAPITRE 12 DU ZHUANGZI

Le texte du chapitre 12 n'est pas difficile à se procurer, que ce soit en chinois ou dans n'importe quelle autre langue. Malheureusement, les traductions sont nombreuses et le sens diffère souvent légèrement. Voici l'une de ces traductions.

« Le Souverain Jaune se promenait au nord de la rivière couleur de feu. Il gravit le mont Kunlun, et comme il se préparait à revenir vers le sud, il constata qu'il avait perdu "Perle Sombre". Il la fit chercher par Intelligence qui ne la trouva pas ; puis par Perspicacité qui ne la trouva pas ; enfin par Analyse qui ne la trouva pas davantage. Ce fut finalement Sans Image qui la trouva. Le Souverain Jaune se dit : n'est-il pas étrange que ce soit Sans Image qui ait pu la trouver ? »

« Sans Image » peut être traduit par « Sans Rien », ou littéralement par « Oubli des phénomènes ».

Alors que les Immortels se trouvent dans une gorge étroite, un vent se lève soudain, accroissant sa puissance de seconde en seconde. Arrivé à son paroxysme, alors que les Immortels sont déjà soulevés du sol, un Plexus Intense d'Air se crée à quelques dizaines de mètres. En quelques instants, le Fei Sheng réagit. En Vision-Ka, le Bois semble former une barrière tout autour de l'Air, puis se referme sur le Plexus comme s'il voulait l'étouffer. La pression est tellement forte qu'à la fin, l'Air disparaît dans une explosion d'Air et de Bois.

Les Nephilim possédant une branche d'Air et les Ar-Kaïm ayant de l'Air dans leur Cœur doivent faire un test Difficile de Ka-air. Pour les Révélés, l'explosion magique occasionne la perte de 3 puces de Ka-air, 6 si le résultat du test est une Maladresse. Les Déchus quant à eux perdent 1 puce de Ka dominant, 2 sur une Maladresse. Enfin, les Éolim qui ont raté ce test doivent le tenter une fois de plus. S'il s'agit encore d'un Échec, leur Ka-air semble vouloir se transformer sous l'impulsion du Qi-bois. Le Pentacle se déforme alors quelques instants, octroyant 5 puces de Khaïba, 10 si le résultat du test est de nouveau un Échec.

LES PÉRILS NATURELS

Si vous voulez allonger la durée de l'expédition, vos Immortels peuvent rencontrer des animaux sauvages, faire face à une avalanche ou un glissement de terrain, devoir marchander de la nourriture dans un village parce que la leur est avariée, subir l'attaque d'une nuée d'oiseaux peu amicaux détruisant tous les objets colorés (tentes, sacs à dos, etc.), traverser une rivière gelée dont la glace se brise à leur passage...

LE SOMMET DU MONT KUNLUN

Une fois arrivés au sommet, les Immortels ont une large vue panoramique de la chaîne de montagnes. Là, cachée sous l'herbe, gît une dalle de pierre carrée d'environ un mètre de côté. La dalle est gravée de symboles rappelant des mandalas. En Vision-Ka, elle irradie le Ka-terre.



Il s'agit en réalité d'un Artefact conçu par Prométhée, une boussole permettant aux initiés qui seront parvenus au sommet d'accéder à son sanctuaire. C'est là qu'intervient la révélation du chapitre 12 du Zhuangzi. La découverte de la cité de Huangdi ne peut se faire par aucun moyen utilisant les sens ou l'esprit, mais en se concentrant (le « Sans image », l'« Oubli des phénomènes ») afin de faire le vide (la « Perle sombre »). L'initié doit s'asseoir au centre de la dalle, en direction du sud, puis réussir un test Difficile de Ka dominant modifié par Rituels (les Ar-Kaïm et Bohémiens utilisent leur Ka-Soleil pour ce test).

Si le test est une Réussite, il voit en pensée une vue aérienne de l'entrée de la cité. Celle-ci peut être observée depuis le sommet du Kunlun, dans la direction du sud.

► *Le sanctuaire*

Une ouverture d'une dizaine de mètres de haut s'ouvre dans la paroi d'un piton rocheux, au sommet d'une esplanade difficile d'accès. Les murs de pierre sont recouverts de végétation, si bien qu'il est très difficile de se frayer un chemin à travers la montagne. Au prix de quelques dizaines de minutes d'efforts, un passage est ouvert et, après une centaine de mètres de marche, les Immortels se retrouvent dans une faille profonde, bordée de hautes falaises brillant d'un vert étincelant. La nature recouvre totalement de très anciennes constructions en ruines. Nul palais, nulle cité ne semble avoir pu voir le jour dans cet endroit trop exigü. Seules persistent des terrasses sur les parois de la montagne, qui devaient abriter autrefois de superbes jardins.

Une lumière argentée semble émaner du centre du sanctuaire, provenant d'un arbre gigantesque et millénaire. À ses branches pendent une dizaine de fruits verts, identiques au Fruit de Jade subtilisé par Selphyd. En Vision-Ka, les Immortels peuvent voir se dresser un splendide Plexus de Lune tout autour de l'arbre. Une étrange énergie semble irradier des murs couverts de jade, et former une barrière qui paraît protéger le Plexus de la colère du Fei Sheng.

► *Li Zhu, le général tricéphale*

La légende de Huangdi mentionnait un gardien de l'arbre aux fruits de jade, le général Li Zhu. À défaut d'être général, le gardien existe bel et bien. Il s'agit d'un Effet-Dragon de Lune, une créature au corps imposant de lama, au torse d'homme et doté de trois têtes barbues équipées de petites cornes.

L'Effet-Dragon vit depuis des millénaires, sans jamais avoir pu quitter le sanctuaire et son Plexus de Lune par peur de se voir détruire par le Fei Sheng. Ces éons de solitude ont condamné son esprit à une folie incurable. Chaque tête possède ainsi sa propre personnalité, celle de gauche est bonne et généreuse, celle du centre neutre et indifférente, et celle de droite mauvaise et destructrice.

Dès que les Immortels s'approchent de l'arbre, Li Zhu fait

son apparition. La personnalité dominante de l'Effet-Dragon à ce moment est celle de la tête de droite. Les yeux argentés de Li Zhu dardent les visiteurs d'un regard haineux. Sa voix tonitruante, demandant la raison de l'intrusion, résonne dans tout le sanctuaire. Li Zhu tente d'impressionner les Immortels en montrant les crocs et en bombant le torse. La tête de gauche, toute souriante, observe les visiteurs et leur souhaite la bienvenue, tandis que celle du centre se contente de les observer.

Li Zhu peut être amadoué, si les Immortels se contentent de discuter calmement. Chaque personnalité répond à leurs questions, parfois chacune à son tour, souvent toutes en même temps, si bien que l'on ne comprend pas toujours ce que dit la créature. La discussion peut permettre d'apprendre que Li Zhu s'ennuie de sa condition et souhaiterait dormir enfin, mais il sait qu'il ne peut se reposer puisqu'il est le seul gardien du sanctuaire. Si les joueurs trouvent un compromis, Li Zhu acceptera de dormir, mais encore faut-il qu'on lui apprenne comment faire (un Sort fera l'affaire).

Une approche moins courtoise est possible et si un combat éclate, Li Zhu dévoilera tout son potentiel afin de terrasser ses adversaires.

Les Immortels des joueurs peuvent enfin cueillir les fruits de jade. À chaque fruit retiré, le Plexus de Lune semble faiblir en intensité. Lorsque le dernier fruit est retiré, l'arbre se met à pourrir rapidement, puis le Plexus s'évapore définitivement.

► *Retour à Xuankong Si*

Après de nombreuses péripéties, les Immortels peuvent ramener leur butin au monastère suspendu. Là, Shaojun les accueille et demande à entendre le récit de leur voyage dans les moindres détails. Plus tard, le Shen tente, de manière discrète, de dérober au moins un fruit en utilisant le Cinabre : il se donne une forme fantomatique intangible afin d'accroître sa discrétion et de passer dans n'importe quel interstice (test Difficile d'Endurant ou Intelligent modifié par Vigilance pour le repérer). Si les fruits sont gardés, il crée un gaz soporifique (effets identiques au chloroforme, cf. *Livre du Joueur* p. 148) et invoque des Effets-Dragon afin de créer la panique et la confusion dans le temple.

Une fois que les fruits ont été dérobés, le calme revient au sein du temple – à moins que personne ne se soit aperçu du vol. Shaojun, avant son départ, a laissé un simple message en chinois afin de s'excuser de son attitude : « Mes frères Immortels, je vous implore de pardonner mon geste peu honorable, mais l'importance de ma tâche m'impose le recours à des méthodes extrêmes. Par ce geste, je vais peut-être laver notre monde de la malédiction qui l'accable depuis tant de millénaires. Vous autres, Nephilim, comprendrez mieux que quiconque cet acte qui déshonore mon Wuxin, mais me fait espérer en un lendemain meilleur. Le Métal doit régner sur la Terre afin que la folie et la corruption n'avilissent plus jamais les Wuxin et les Pentacles. » Celui-ci est suffisamment clair pour comprendre que la Lune Noire et les

Selenim courent un réel danger, car si Shaojun parvient à ses fins, les Maudits risquent de disparaître à tout jamais.

Lady Jane entrevoit une libération dans le plan de Shaojun, tandis que Dynas de Dinan maudit le Shen pour son manque de tolérance envers les Selenim. Pandora quant à elle pense que c'est peut-être le seul moyen de transformer les Selenim en Nephilim. Selphyd ne dit mot, troublé par la trahison de Shaojun. Enfin, Fensidiel rejoint l'Éaue de la Renaissance, mais espère comme Pandora que le projet de Shaojun ne sonnera pas le glas de la Lune Noire.

Laissez les joueurs essayer de rechercher Shaojun. Quand ils comprendront qu'on ne peut le retrouver, glissez-leur les articles « Le fantôme de Gukanjima » et « Ferveur religieuse inexplicable à Pékin ».

Lady Jane, Pandora, Dynas de Dinan, Fensidiel et Selphyd n'ont pas les capacités requises – tant physiques que mentales – à toute forme d'action de terrain. Ils resteront en retrait, laissant à vos Immortels la tâche de mettre un terme aux agissements de Shaojun. En cas de besoin, ils pourront au maximum fournir des Entités, des créatures de Kabbale ou des morts-vivants. Selenim et Nephilim se rendent à Macao, seul lieu de Chine où ils ne sentiront pas le poids oppressant du Fei Sheng. Pendant ce temps, les joueurs peuvent se mettre à la recherche de Shaojun ou de Gordias.

Dans cette partie, les intervenants vont former des alliances et tenter de convaincre vos Immortels de les rejoindre.

ACTE IV : INTRIGUES OCCULTES

LES PLANS DES ENNEMIS

► *Le plan de Shaojun*

Shaojun désire s'approprier les fruits de jade afin de mener à bien son projet, la transformation des Champs de Lune en Champs de Métal. Pour ce faire, il a mis au point un rituel utilisant les techniques du Feng Shui pour transformer le Ka-lune contenu dans les fruits en Qi-métal.

Le Shen s'est allié depuis peu à Kahmsîn, un Nephilim au métamorphe de Sirène et Adopté de la Roue de Fortune. Le Draconide, envoyé par Entée d'Orion afin d'aider Shaojun dans son projet, opère sous la couverture d'un Mandyliion. Sa tâche officielle est d'étudier au sein du Collège de Macao les différences qui existent entre le Ka-lune et le Qi-métal.

Shaojun et Kahmsîn se sont rendus dans le Temple du Ciel de Pékin, afin d'y effectuer un rituel près d'un Omphalos de Jin (Métal). Après plusieurs jours d'efforts de la part du Shen, le Qi-métal a remplacé le Ka-lune d'un fruit. Le phénomène a accru le sentiment religieux des Chinois aux abords du temple, pendant une vingtaine de minutes.

Kahmsîn quant à lui est retourné à Macao pour préparer le mobile de Ha-Ma afin qu'il reçoive le nouveau Fruit de Jade.

Le fantôme de Gukanjima

C'est durant la nuit de lundi à mardi qu'un petit navire de pêcheurs japonais, croisant au large de la triste île de Gukanjima, s'immobilisa pendant plus de deux heures sans aucune raison apparente. Les marins, unanimes, sont persuadés qu'un esprit maléfique sévit sur l'île. Ils

ont en effet aperçu à plusieurs reprises une intense lumière argentée, teintée de vert, provenant de derrière les murailles de Gukanjima, accompagnée de sons métalliques et mécaniques. Les marins sont actuellement en observation au Shiritsu Shimin Hospital de Nagasaki.

► *Le plan de Toungouska*

Depuis qu'il est arrivé sur l'île de Gukanjima, Gordias a marchandé une alliance avec Mi : l'Entité doit le protéger pendant qu'il opère le rituel de corruption du Fruit de Jade, après quoi le Shashen deviendra son cobaye dans sa recherche du corps parfait.

Gordias a effectué son rituel durant plusieurs jours dans le bâtiment des salles de sport, situé dans le quartier des habitations, au milieu d'un tas d'objets hétéroclites et de machines de musculation. La fin du rituel a vu la lueur argentée du fruit disparaître dans une intense lumière d'argent et de jade, sous les lieux interloqués d'un groupe de marins-pêcheurs qui croisaient non loin de l'île. Dès lors, Mi s'est activé à la modification du corps de Gordias afin qu'il accepte de nombreuses mutations mécaniques. Le corps du Shashen est aujourd'hui un mélange de chair et de métal, ses Morphes sont devenus permanents, des tuyaux courent le long de sa colonne vertébrale et de ses bras, diffusant dans son corps un liquide visqueux aux odeurs putrides.

La mission dont doit maintenant se charger Gordias est



l'introduction du Fruit de Jade maudit au sein du mobile de Ha-Ma.

► *Le plan de Neraz-Ra*

Le Selenim a eu vent de l'incident de l'île de Gukanjima et pense avoir percé le mystère qui l'entoure. Sur place, il espère contacter Gordias afin de lui proposer son aide. Une fois qu'il aura appris les desseins du Shashen, il fera son possible pour l'aider à accomplir son plan.

LES LIEUX

► *Île de Gukanjima, Japon (cf. l'article Tsuki No Michi)*

Pour y accéder, vos Immortels doivent louer ou acheter un bateau dans un port japonais. L'île offre un paysage désolé fait de pierre et de rouille, ses falaises et ses hauts murs de béton présentent une palissade infranchissable au regard qui tenterait de percevoir la présence d'une vie quelconque au sein du rocher dévasté.

Organisez quelques rencontres avec les Entités de l'île lorsque les Immortels se rendent dans l'un des territoires du Royaume. Lorsqu'ils se retrouvent sur le territoire de Mi, celui-ci tente de les amadouer ou de les soudoyer. En dernier recours, l'Entité utilise toutes les armes à sa disposition pour les retenir : les meubles s'animent pour bloquer leur passage ; des chaînes dotées de crochets tentent de les enserrer ; des golems faits de cafetières, d'haltères et de machines de musculation tentent de les intimider... Gordias quant à lui vient d'achever sa transformation en « cyborg » Shashen et s'enfuit vers la Chine avec le Fruit de Jade corrompu, direction Macao. En chemin, il rencontre Neraz-Ra, dont il accepte l'alliance.

Dans le bâtiment, les Immortels peuvent trouver un couteau d'ombre déchargé de sa Lune Noire, ainsi qu'un dessin sommaire représentant un mobile. En son centre, un rond noir a été dessiné. Le dessin porte également la trace de nombreux gribouillis, qu'on pourrait attribuer à un enfant ou à un esprit dérangé.

► *Le Temple du Ciel, Pékin*

Cet ouvrage religieux, construit sous la dynastie Ming durant le XV^e siècle, est l'un des plus magnifiques édifices spirituels de Chine. Entourée d'une enceinte carrée au sud et ronde au nord, une large tour dotée de trois toits circulaires abrite un Omphalos de Jin (Métal). Cette particularité élémentaire a d'ailleurs conduit le temple à subir à maintes reprises les dommages de la foudre. On peut rencontrer dans les jardins de nombreux adeptes, des calligraphes ou des amateurs de cerf-volant.

Les joueurs peuvent décider de se rendre à Pékin, après avoir

lu l'article « Ferveur religieuse inexplicée à Pékin ». Sur place, quelques journalistes et des scientifiques tentent d'élucider le mystère qui a plongé tant de Chinois dans une intense méditation religieuse. L'extérieur du temple n'offre aucun indice aux joueurs. À l'intérieur du temple, la salle des prières soutient un haut plafond grâce à vingt-huit colonnes, dont vingt-quatre sont disposées en cercle et quatre autres se trouvent au centre. Dans la salle, une énorme gravure sur plaque de métal représente un dragon tenant dans une main une petite sphère. L'Omphalos de Jin est lié à cette plaque.

Un Compagnon en Ésotérisme peut comprendre que les quatre colonnes centrales symbolisent les saisons, tandis que les vingt-quatre autres symbolisent les mois de l'année. Le dragon quant à lui représente la supériorité du Métal sur la Lune (la petite sphère).

Interroger les prêtres et les visiteurs permet d'apprendre, sur un test Peu Difficile de Séduisant modifié par Recherche d'info., qu'un homme vêtu d'une tunique jaune est venu dans le temple et y a prié durant plusieurs jours, généralement de la tombée de la nuit jusqu'au petit matin. Personne ne sait exactement ce qu'il y faisait, les témoins semblent ne plus se rappeler avec exactitude des événements liés à cet homme (le Cinabre de Shaojun y est pour quelque chose).

L'un des prêtres du temple est un jeune Shen au métamorphe de Lung (Dragon), gardien de l'Omphalos de Jin. Shaojun l'a chargé de ne dévoiler à personne sa présence au temple, car dans le cas contraire, il ne pourra jamais pénétrer les mystères du Hsien King. Le jeune Shen doute de l'honnêteté de Shaojun et pense qu'il agit à l'encontre de l'esprit du Dao. Ainsi, s'il est interrogé, il dévoilera sans difficulté les agissements de Shaojun.

D'après ses dires, le vénérable Shen a passé plusieurs jours sur un rituel mêlant Feng Shui et Yi Jing afin de transformer un objet qu'il n'a pu apercevoir. Il l'a vu néanmoins tracer trois hexagrammes sur du papier qu'il a disposés en triangle autour de l'objet. Ces hexagrammes, que le jeune Shen peut dessiner de mémoire, représentent, pour un Maître en Ésotérisme, trois principes du Yi Jing. Leur valeur occulte change très peu de leur valeur profane : ils symbolisent la désagrégation, la transformation et l'harmonie.

Le jeune Shen se souvient enfin que Shaojun a reçu la visite d'un Nephilim (il s'agit de Kahmsîn). Celui-ci aurait dit au vénérable Shen que le mobile était presque prêt.

► *Le Mobile de Ha-Ma, Macao*

Vaste construction ésotérique conçue par la Roue de Fortune, le mobile permet à tous les Champs magiques de cohabiter aux alentours de Macao. Sa localisation exacte est tenue secrète, afin qu'aucun acteur occulte ne l'utilise à des fins personnelles, et seuls quelques initiés en connaissent l'emplacement exact. On peut néanmoins contacter les Adoptés de l'Arcane X via le temple de la déesse A-Ma.

Ce vieux temple, créé sous la dynastie Ming, est dédié à la

BRÈVES

Ferveur religieuse inexplicable à Pékin

Un nombre incroyable de Chinois s'est retrouvé lundi matin aux abords du Temple du Ciel de Pékin, chargés d'offrandes ou priant avec passion sur les marches du bâtiment religieux. Plusieurs centaines de personnes se sont arrêtées subitement de travailler ou de conduire, pour se mettre instinctivement à prier. Le phénomène aurait selon des témoins – qui n'ont semble-t'il pas été affectés – démarré lorsque qu'une légère lueur argentée émanait du Temple du Ciel. Les fidèles ont cessé leurs prières après une vingtaine de minutes, tout aussi subitement qu'ils avaient commencé.

déesse de la mer.

De nombreux pêcheurs viennent encore y déposer des offrandes afin d'obtenir les faveurs de la déesse A-Ma. C'est d'ailleurs cette déesse qui a donné son nom à la ville de Macao (*A-Ma* Gao signifie en effet Baie d'A-Ma). À l'intérieur, de nombreux visiteurs se pressent autour de l'autel de la déesse, tandis que des prêtres psalmodient des prières en tenant des bâtonnets d'encens. L'un des prêtres, capable de reconnaître des métamorphoses, est chargé du contact avec la Roue de Fortune. Une fois dévoilée la raison de la venue des visiteurs, il contacte un Adopté, qui le rejoint environ une heure après. Celui-ci s'enquiert de l'identité des visiteurs, puis décide ou non de leur accorder une faveur. Les demandes sont généralement d'ordre technique : prédiction de Plexus, analyse des Lignes Ley, informations sur le Fei Sheng, etc.

Le mobile de Ha-Ma se trouve au dernier étage d'un vieil immeuble de bureaux en comptant une vingtaine. L'étage inférieur compte quelques bureaux appartenant à la société *MeteoTech*, une firme servant d'écran à la Roue de Fortune. Quelques rares employés y travaillent, mais sont généralement envoyés sur le terrain. L'activité officielle de la société est la recherche météorologique. Dans ces bureaux, les Adoptés de l'Arcane X travaillent à l'étude des Champs magiques ainsi qu'à l'élaboration de mobiles portables permettant aux Nephilim d'utiliser leurs Sciences occultes au milieu du Fei Sheng.

L'accès au dernier étage se fait grâce à un ascenseur privé, dont la porte ne s'ouvre que sur l'entrée d'un code à 8 chiffres. Des créatures de Kabbale, les *Ashim*, portes d'adamante aux pieds de métal ont reçu l'ordre de bloquer la porte à moins que ne retentisse le son caractéristique de l'autorisation d'entrer délivrée par le code à 8 chiffres. L'ascenseur s'ouvre alors sur une vaste salle dont les murs sont couverts de baies vitrées teintées. De nombreux appareillages électroniques et

d'ordinateurs gravitent autour d'un ensemble impressionnant de sphères de diverses tailles flottant dans les airs comme repoussées par la pesanteur. Chaque sphère, fondue dans un métal particulier et associé à un élément, est gravée de symboles ésotériques et contient une infime quantité de Ka-élément. Ainsi ce sont 7 sphères (Air, Terre, Lune, Eau, Feu, Bois et Métal) qui cohabitent harmonieusement. En Vision-Ka, on peut apercevoir de fins filaments élémentaires circuler entre les sphères. Parfois, un filament émet une intense radiation et repousse une sphère, qui compense son mouvement en distribuant de l'énergie élémentaire vers d'autres sphères via ses filaments. L'ensemble du mobile semble pouvoir garder sa cohésion grâce à un appareil central, un dôme d'or et d'argent, d'où émanent des filaments dorés le reliant à chaque sphère. À l'intérieur, une sphère composée de plomb et d'une infime quantité d'Orichalque tourne sur elle-même à une vitesse vertigineuse, permettant l'harmonie au sein du mobile.

Le mobile est relié à de nombreux appareils de mesure qui captent en temps réel l'intensité des Champs magiques aux alentours. Un ordinateur est quant à lui branché directement sur le dôme central, et permet l'activation ou la désactivation, par mot de passe, du mobile. Si la course effrénée de la sphère est stoppée, la force du mobile diminue lentement, jusqu'à ce que le Fei Sheng reprenne le dessus sur les Ka-éléments, au bout de 24 heures environ.

LES INTRIGUES

Vos Immortels, s'ils sont allés au Temple du Ciel ou sur l'île de Gukanjima (ou aux deux) savent maintenant quels sont les plans de Shaojun et de Gordias. Leur seul espoir reste de trouver le mobile de Ha-Ma, dont ils ignorent la localisation, et, selon leurs choix, de le protéger ou d'aider l'un des deux intervenants à accomplir ses plans. Selphyd connaît peut-être le moyen de le trouver.

L'Elfe a pris une chambre dans un hôtel de Macao, tout comme Pandora, Lady Jane, Dynas de Dinan et Fensidiel. Nephilim et Selenim ont hâte de voir la fin de l'affaire "Fruit de Jade" et ne cachent pas leur lassitude. Selphyd convie vos Immortels à exposer leurs découvertes devant toute l'assemblée, qui craint pour la survie du monde occulte en apprenant le plan de Gordias et de Shaojun (ou des deux). Sur la réussite d'un test *Assez Difficile* d'Intelligent modifié par *Rituels*, les Immortels peuvent apprendre que le moment le plus opportun pour introduire un Fruit de Jade doté de Lune Noire ou de Métal serait un samedi, moment où les Champs magiques sont les plus faibles (faites en sorte qu'il reste deux ou trois jours aux joueurs pour préparer un plan).

Selphyd connaît le moyen de contacter la Roue de Fortune. Dynas de Dinan pense que l'Arcane devrait être averti au dernier moment, afin de conserver l'effet de surprise (l'Éaque espère que Neraz-Ra se manifestera à ce moment).

Durant les quelques jours précédant le samedi, les invités de Selphyd vont tenter de rallier vos Immortels à leur cause.



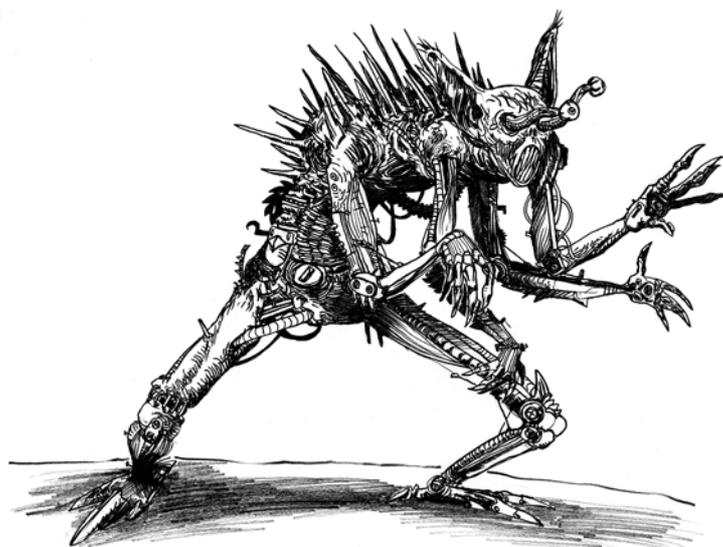
Lady Jane et Pandora pensent que la transformation du Ka-lune en Qi-métal permettrait avec certitude de se protéger du fléau de la Lune Noire et pourrait sauver les Selenim qui désirent redevenir des Nephilim. Pandora se rend compte qu'une consultation de tous les Arcanes est nécessaire, mais le temps manque cruellement et les joueurs doivent prendre une décision rapidement.

Fensidiel estime que les choses doivent rester telles qu'elles sont. Il désire combattre les méfaits de la Lune Noire sans toutefois s'opposer aux Selenim. Il pense que les plans de Shaojun et Gordias signeront le début d'une guerre entre Nephilim, Shen, Shashen et Selenim. De plus, on ignore les effets de la transformation du Ka-lune en Qi-métal, peut-être l'opération permettrait-elle au Khaïba de s'insinuer plus rapidement dans les Pentacles.

Dynas de Dinan est partagé entre l'idée de laisser faire Gordias, et celle de l'empêcher de nuire. La solution du Shashen permettrait un développement important de la Lune Noire dans la région, mais le Selenim craint que ses étranges cousins de Sibérie ne profitent trop de cet avantage. Parallèlement, il est conscient du trouble qui s'abattra sur le monde occulte si la Lune Noire venait à s'étendre fortement et redoute que les sentiments anti-Selenim s'accroissent et conduisent à des meurtres perpétrés par les Nephilim. Enfin, il sait que la transformation des Champs de Lune en Champs de Métal sonnera la fin des Selenim. En s'adressant aux Immortels des joueurs, il avoue ses doutes et leur conseille d'empêcher Shaojun et Gordias d'accomplir leurs desseins.

Selphyd croit que la présence du mobile de Ha-Ma est un frein au développement des bonnes relations entre Shen et Nephilim. Selon lui, le mobile doit être détruit pour que le Fei Sheng, qui sait combattre efficacement la Lune Noire, soit étendu à toute la Chine et ne soit pas arrêté par Macao. L'Elfe ne croit pas pour autant que la transformation de tous les Champs de Lune en Champs de Métal soit une bonne solution. Pour lui les choses sont simples : la Chine aux Shen, l'Occident aux Nephilim. Ainsi, les Arcanes Majeurs ne verront pas leur développement s'accroître dans la région, et seront obligés d'accorder plus d'importance à leurs cousins oubliés.

Neraz-Ra s'introduit dans la chambre d'un de vos Immortels (de préférence un Selenim ou un Ar-Kaïm ayant de la Lune Noire dans le Cœur), afin de discuter avec lui de la bonne volonté de Gordias. Il lui raconte que le Shashen a sacrifié son esprit et son corps pour que la Lune Noire apparaisse en Chine, afin que les Maudits puissent vivre en harmonie dans ce vaste pays. Il tente tous les subterfuges pour amadouer l'Immortel, allant jusqu'à rappeler l'incompréhension des Nephilim face à la Lune Noire. S'il ne le convainc pas, il tente de le tuer, et s'enfuit à la moindre alerte.



MISE EN PLACE

Si les joueurs décident de prendre contact avec la Roue de Fortune, Kahmsin est leur interlocuteur. Le (pseudo) Mandylion a chargé les Adoptés d'une mission sur le terrain afin d'avoir le champ libre pour l'accomplissement du plan de Shaojun. Si les joueurs le préviennent des plans de Gordias ou de Shaojun, il leur permettra de l'accompagner sur le site du mobile de Ha-Ma. Le Nephilim ne peut pas se permettre de perdre sa couverture en refusant l'aide des Immortels, et se voit obligé de les aider. Il se montre courtois et les écoute avec attention. Au moment opportun, il se retournera contre eux si cela s'avère nécessaire.

Samedi, jour théorique du rituel de transformation des Champs, Shaojun et Gordias se rendent à la tombée de la nuit aux abords de l'immeuble qui abrite le mobile de Ha-Ma. Kahmsin conseille aux Immortels de se porter aux différentes entrées de l'étage des bureaux de MétéoTech, pendant qu'il veillera lui-même sur le mobile, aidé de quelques créatures de Kabbale.

► Gordias et Neraz-Ra

Le Shashen utilise ses nouveaux attributs mécaniques pour se connecter au réseau électrique de l'immeuble. Il coupe l'électricité aux deux derniers étages (le dernier possède un groupe électrogène de secours), puis s'introduit dans le système de ventilation dans lequel il se place avec aisance grâce à ses ventouses. Gordias se déplace surtout sur les plafonds et se laisse tomber sur sa proie lorsqu'elle passe en-dessous de lui.

Pendant ce temps, Neraz-Ra invoque des Entités combattantes et pénètre dans le bâtiment. Il porte une tenue de camouflage, des lunettes de vision nocturne et une paire de pistolets munis de silencieux. Sa méthode est simple : laisser les Entités affaiblir les Immortels, puis les achever avec une balle dans la tête. Neraz-Ra fuit s'il sent qu'il ne peut pas gagner. Il fera tout son possible pour éviter qu'on l'identifie.

► Shaojun

Le Shen utilise le Cinabre pour fabriquer un brouillard épais qui se déverse dans tout l'immeuble. Grâce au Yuan Yu, il invoque de faibles Esprits Dragons d'Eau chargés de détourner l'attention des défenseurs. Shaojun n'a aucunement l'intention de blesser ou de tuer qui que ce soit et tente autant que possible d'éviter un combat direct. S'il est acculé, il utilise le Cinabre pour se transformer en brume et s'enfuir à travers les conduits de ventilation. Il utilise également sa Science occulte principale pour enduire son corps d'une substance lui permettant de traverser les murs.

► Final

Laissez les joueurs mettre au point des tactiques de combat dans les couloirs et dans les bureaux de l'immeuble. Faites-les affronter Gordias, les Entités de Neraz-Ra et les Esprits Dragons de Shaojun. À la fin, le Shen et le Shashen parviennent en même temps à la salle du mobile de Ha-Ma. Lorsque les Immortels des joueurs arrivent, Shaojun fait face à Gordias et quelques créatures de Kabbale protègent le cœur du mobile. Kahmsîn, enveloppé par *les Écailles d'argent des prairies marines* ordonne à ses créatures de s'attaquer à Gordias et aux Immortels. Pendant ce temps, Shaojun tente d'introduire son Fruit de Jade dans le dôme du mobile.

Kahmsîn ne souhaite pas la mort des Immortels et demande à ses créatures de les empêcher simplement de passer. En revanche, il n'a aucune pitié pour Gordias.

Neraz-Ra quant à lui n'a pas disparu, il a choisi d'escalader l'immeuble et se retrouve accroché à un filin fixé au toit. De sa position, il tire sur tous les Immortels ennemis qui croisent son viseur.

Cette lutte entre Immortels doit être épique. Faites exploser

des ordinateurs dans des gerbes d'étincelles, utilisez une brume artificielle pour perdre les joueurs dans l'immensité de l'étage...

Gordias se bat jusqu'à la mort, Shaojun se rend s'il est au moins Assez Blessé, Kahmsîn stoppe ses attaques s'il est Blessé ou plus et Neraz-Ra fuit en s'envolant s'il est au moins Assez Blessé.

DÉNOUEMENT

Selon les actions des joueurs, quatre fins sont possibles :

- Le mobile de Ha-Ma est détruit : le Fei Sheng avale les Champs magiques en moins de 24 heures, provoquant un typhon qui s'abat sur Macao.

- Le Fruit de Jade de Gordias est introduit dans le mobile : la Lune Noire corrompt les sphères du mobile et s'insinue en profondeur dans le Champ lunaire. Sa puissance croissante repousse les limites du Fei Sheng et les Shen et Nephilim de la région de Macao ressentent la morsure de la Lune Noire et font immédiatement un test de Maudit. Néanmoins, le fruit dépérit rapidement et la Lune Noire disparaît en une douzaine d'heures. Durant ce laps de temps, on recense de nombreux suicides et des apparitions spectrales inexplicables. Arcanes Majeurs et mineurs enquêtent assidûment sur ces phénomènes.

- Le fruit de Shaojun est introduit dans le mobile : la sphère contenant le Ka-lune se rapproche de celle contenant le Qi-métal. Les Champs de Lune sont peu à peu remplacés par les Champs de Métal, et le Fei Sheng s'avance plus profondément aux alentours de Macao. Les Selenim et les Shashen de la région ressentent une intense douleur, et voient leur Noyau se vider deux fois plus rapidement qu'à l'accoutumée. En moins d'un jour, les effets du fruit





disparaissent, et la Lune reprend sa place à Macao. Durant cette journée, les Nephilim possédant une branche de Lune ont senti leur Pentacle s'affaïsser. Ils doivent immédiatement faire un test d'Enkhaïbaté.

- Le mobile de Ha-Ma est intact : Gordias, Kahmsin et Shaojun ont été vaincus, les Champs magiques conservent leur place. Shaojun se retire devant l'Auguste de Jade, où il doit expliquer les actes qui ont failli entraîner le monde dans une lutte fratricide. Sa couverture détruite, Kahmsin fuit vers l'Europe.

Michaël " Mica " Carré

Illustrations : Gregory Lecourt, Grégory Guilhaumont

PERSONNAGES PRINCIPAUX

LES FIGURES

Les caractéristiques et descriptions de Lady Jane, Fensidiel, Pandora, Dynas de Dinan et Neraz-Ra sont laissées à l'appréciation du MJ. Le Codex des Selenim et le Livre du Maître en offrent un court portrait.

SHAOJUN



Wuxin : Très Initié.

Métamorphe : Guixian (Tortue).

Di (Terre) : Peu Initié, Shui (Eau) : Très Initié, Huo (Feu) : Assez Initié, Jin (Métal) : Initié, Mu (Bois) : Peu Initié.

Simulacre

Nom : Shi Liang (prêtre hindouiste chinois).

Sexe : M.

Âge : 66 ans.

Ka-Soleil : Assez Initié.

Caractéristiques : Peu Fort, Endurant, Agile, Intelligent, Pas Séduisant.

Compétences : Arts martiaux (Tai Shi Shuan) M, Connaissance (Psychologie) C, Connaissance (Yi Jing) M, Recherche d'info. C, Rituels M, Vigilance C.

Traditions : Arcane Majeur (Roue de Fortune) A, Ésotérisme C, Feng Shui M, Langue (Anglais) A, Plans subtils (Akasha) C, Sciences occultes (Wu Shu, Yuan Yu) C, Sciences occultes (Cinabre) M.

Sciences occultes

Cinabre : Waidan M, Neidan M, Jindan M

Feng Shui M

Yuan Yu (Kabbale) C

Wu Shu (Magie) C

SHAOJUN (SUITE)

Shaojun est un être curieux de ce qui l'entoure, fidèle aux préceptes du Dao et aux ordres de l'Auguste de Jade. Il a foi dans son plan de transformation des Champs magiques, même s'il subsiste un doute quant à sa légitimité.

Le simulacre de Shaojun est très avancé dans sa métamorphose en Guixian. Sa peau teintée de vert et de brun est dépourvue de toute pilosité, son visage est privé de nez, son dos et ses bras sont couverts d'écaillés solides et certaines parties de son corps deviennent aussi rigides que la carapace d'une tortue.

Équipement : des fioles remplies de Substances des trois Cercles du Cinabre, dissimulées dans une large ceinture de tissu orange. Le MJ est libre d'inventer des effets, en gardant néanmoins à l'esprit qu'aucune des Substances n'est utile pour attaquer ou pour blesser.

GORDIAS



Noyau : Assez Initié
Réserve maximale : 60

Simulacre

Nom : Gordieï Nikitich (ouvrier russe).

Sexe : M

Âge : 35 ans

Ka-Soleil : Pas Initié

Caractéristiques : Très Fort, Très Endurant, Agile, Peu Intelligent, Pas Séduisant.

Compétences : Armes de mêlée A, Armes de poing C, Arts martiaux C, Discretion M, Esquive C, Recherche d'info. A, Rituels C, Savoir faire (Serrurerie) M, Sports (Athlétisme, Escalade, Natation) C, Survie (pays froids) C.

Traditions : Ésotérisme A, Langue (Chinois) A, Langue (Anglais) C, Plans subtils (Anti-Terre) C, Sciences occultes (Anamorphose) C.

Sciences occultes

Anamorphose : Visage C, Extrémités M, Peau M, Membres M, Tronc A, Appendices C.

Morphes

Oreilles de chauve-souris, yeux télescopiques, Épines dorsales, Griffes, Épiderme de caméléon, Paire de bras anthropomorphes x 2, Pattes postérieures, Tronc biomécanique, Ventouses, Regards tentaculaires.

Selon la légende, Gordias est le nom d'un roi de Phrygie, père adoptif du roi Midas. Cet humain était un Myste du Zénith, élevé au rang de Seigneur illuminé à la cuirasse dentelée. Très vite, des Nephilim s'intéressèrent à ses activités et à son Ka-soleil très développé. Pensant sa fin proche, Gordias fabriqua un artefact en forme de nœud, dans lequel il inscrivit les rituels secrets de la déesse Isis. Peu de temps après, il fut incarné par un Nephilim, qui ne parvint pourtant jamais à obtenir le savoir de l'humain. L'Immortel garda son nom, et le nœud devint l'emblème de la royauté et de l'allégeance à Zeus, jusqu'à ce qu'il soit brisé par Alexandre le Grand. Des siècles plus tard, Gordias fut transformé en Selenim, et devint l'un des nombreux membres de la fraternité liée à Toungouska.

Depuis sa transformation par Mi sur l'île de Gukanjima, le corps de Gordias n'a presque plus rien d'humain. Tous ses Morphes sont éveillés de manière permanente et dotés de câbles métalliques et de tuyaux hydrauliques. Gordias possède deux jambes et quatre bras dotés de griffes de métal, des ventouses sur la paume des mains et sur la plante des pieds, une paire de larges oreilles de chauve-souris, et ses yeux sortis des orbites sont reliés à son crâne par des fins câbles métalliques préhensiles. L'Imago de Gordias a profondément souffert de la transformation, et le Shashen lui-même est proche de perdre la raison. Toungouska le sait, mais c'est un sacrifice que l'Entité peut faire.

Équipement : chaînes préhensiles (Peu Meurtrier, 2), griffes (Meurtrier, 1), plaque métalliques (bonus d'armure 3/2 ; Enc. 1).

LI-ZHU



Ka-élément : Ka-lune.

Puissance : " ... " Puissant.

Essoufflement : Pas Ephémère. (cf. *Vision Ka 5*)

Natures : intelligent

crocs mystiques : coups de sabots, griffes

Griffes : augmentation physique : armure (5/5, Enc. 0) - **immobilisation** : au touché

SELPHYD



Pentacle : Initié
Métamorphe : Elfe

Terre : Initié, Eau : Peu Initié, Feu : Assez Initié, Lune : Initié, Air : Pas Initié.

Simulacre

Nom : Matteo Del Pozzo (professeur de lettres italien).

Sexe : M

Âge : 41 ans.

Ka-Soleil : Assez Initié.

Caractéristiques : Peu Fort, Assez Endurant, Assez Agile, Intelligent, Assez Séduisant.

Compétences : Art (littérature) M, Art (Musique, Peinture) C, Connaissance (Histoire) C, Recherche d'info. M, Sports (Athlétisme) A, Usages (milieu universitaire) C.

Traditions : Arcanes Majeurs (Bateleur, Roue de Fortune, Tempérance) A, Langues (Portugais, Anglais, Français, Espagnol) C, Langues (Mandarin, Japonais) A, Magie C, Alchimie C.

Sciences occultes

Magie : Sentir C, Percevoir M,

Alchimie : Terre M, Feu C, Lune M, Ambre C, Métaux A, Poudres A.

Selphyd est un Orphelin qui n'a jamais réellement apprécié les Arcanes Majeurs, qu'il considère comme des prisons pour les Adoptés. Cela ne l'empêche pas de reconnaître que l'esprit de certains Arcanes se rapproche de sa vision de l'univers. C'est un amoureux de la vie et de la nature, ex-membre de l'Ivresse Organide, qu'il quitta au moment où les hommes se soulevèrent contre les Nephilim.

Équipement : des Substances alchimiques dans les poches intérieures d'une veste, un pocket PC, un téléphone portable.

KAHMSÎN



Pentacle : Assez Initié
Métamorphe : Sirène

Terre : Pas Initié, Eau : Assez Initié, Feu : Peu Initié, Assez Lune : Initié, Air : Pas Initié.

Simulacre

Nom : Gottfried Weidenbaum (théologien allemand).

Sexe : M

Âge : 38 ans.

Ka-Soleil : Assez Initié.

Caractéristiques : Peu Fort, Assez Endurant, Assez Agile, Très Intelligent, Peu Séduisant.

Compétences : Art (Littérature) A, Connaissance (Histoire, Psychologie) C, Connaissance (Religions) M, Recherche d'info. C, Rituels C, Sciences (Mathématiques, Physique/Chimie) C.

Traditions : Arcane Majeur (Roue de Fortune) C, Langue (Anglais) C, Langue (Chinois) A, Magie A, Kabbale C.

Sciences occultes

Magie : Sentir A, Percevoir A, Modifier A.

Kabbale : Malkut C, Yesod M, Hod M, Netzah C, Tipheret C, Geburah A.

Kahmsîn est depuis longtemps un Adopté de l'Arcane X et a acquis au XXe siècle le rang de Mandylion. Ce spécialiste des Champs lunaires a été contacté par Entée d'Orion, qui lui a proposé d'entrer au service des Draconides. Impressionné par la renommée d'Entée d'Orion, Kahmsîn a immédiatement accepté l'offre.

Il travaille depuis quelques mois en collaboration avec Shaojun. Les théories du Shen à propos de la puissance du Qi-métal sur la Lune Noire ont attisé sa curiosité. Il pense que le projet de Shaojun peut fonctionner, mais sur une durée et une zone très restreintes. Son ambition n'est pas réellement de transformer les Champs de Lune en Métal, mais de tenter une fusion des deux Champs, dans le but de laver la Lune de toute souillure de Lune Noire.

CHANG MINH



Sexe : M.

Âge : 24 ans.

Ka-Soleil : Peu Initiée.

Caractéristiques : Peu Forte, Assez Endurante, Agile, Assez Intelligente, Assez Séduisante.

Compétences : Armes (de mêlée, de poing) C, Arts martiaux (Kung-Fu) C, Connaissance (Administration), Esquive A, Piloter (Voiture) C, Sports (Athlétisme, Natation) C, Vigilance A, Usages (Triade) C.

Traditions : Langue (Anglais, Portugais) C.

Cette jeune femme perverse est le fidèle bras droit du maître de l'organisation du Hei Long. Elle apprécie le luxe et aime particulièrement regarder la souffrance chez les autres. Élevée dans l'esprit des traditions ancestrales, elle prône la modernisation de l'organisation.

Chang Minh aime la douceur de la soie, et porte souvent un pantalon de cuir avec une chemise rouge, ou une robe de soie aguicheuse. Sa féminité est rehaussée par un parfum envoûtant, des baguettes d'ivoire dans les cheveux et des bijoux discrets mais de grande valeur. Sur ses vêtements, généralement sur une manche ou un col, sont brodés des symboles désignant son rang au sein de la Triade : quatre épées, trois bâtons d'encens et huit orchidées sont ainsi l'emblème du 438, le maître des opérations du Hei Long.

LES AGENTS DU HEI LONG



Sexe : M.

Âge : 25 à 35 ans.

Ka-Soleil : Peu Initiés.

Caractéristiques : Assez Forts, Assez Endurants, Assez Agiles, Peu Intelligents, Peu Séduisants.

Compétences : Armes (de mêlée, de poing) C, Arts martiaux (Kung-Fu) C, Esquive A, Piloter (Voiture) C, Vigilance A, Usages (Triade) A.

Traditions : aucune.

Équipement : pistolet léger, matraque, couteau, nunchaku, chaîne, sabre (1 ou 2 armes par personne).

FONG, KIME ET ZAIWANG



Sexe : M

Âge : 30 ans

Ka-Soleil : Pas Initiés

Caractéristiques : Forts, Endurants, Peu Agiles, Assez Intelligents, Peu Séduisants.

Compétences : Armes (d'épaule, de poing) M, Armes (de trait, de mêlée) C, Arts martiaux (Boxe) C, Discrétion C, Piloter (Voiture) C, Savoir faire (Serrurerie) C, Sports (Athlétisme) A, Usages (Triade) A, Vigilance C.

Traditions : aucune.

Ces redoutables kidnappeurs se servent d'un arsenal impressionnant d'armes et de gadgets. Les triplés à l'apparence patibulaire sont aussi fous qu'ils sont mal habillés. Leur méchanceté les a menés aux pires exactions et la peur de mourir ne les a jamais effleurés. Ils sont solidaires, et si l'un d'eux vient à se faire tuer, les autres sont pris d'une rage folle qui ne s'éteint que dans le sang, le leur ou celui de leur cible.

Équipement : flacon de chloroforme, boîte d'amphétamines, drogues incapacitantes (Assez Virulentes, -2) et drogues assommantes (Virulentes) dans des seringues ou des fléchettes, pistolet léger, fusil à fléchettes (dans une mallette), pistolet à fléchettes, grenades fumigènes, menottes, couteau à cran d'arrêt, clés de plusieurs entrepôts.

LES MERCENAIRES DES MONTS KUNLUN



Sexe : M.

Âge : 20 à 40 ans.

Ka-Soleil : Pas Initiés.

Caractéristiques : Forts, Endurants, Assez Agiles, Peu Intelligents, Peu Séduisants.

Compétences : Armes (d'épaule, de poing) C, Arts martiaux (Boxe) A, Discrétion A, Vigilance A, Survie (montagne) M, Usages (pègre) A.

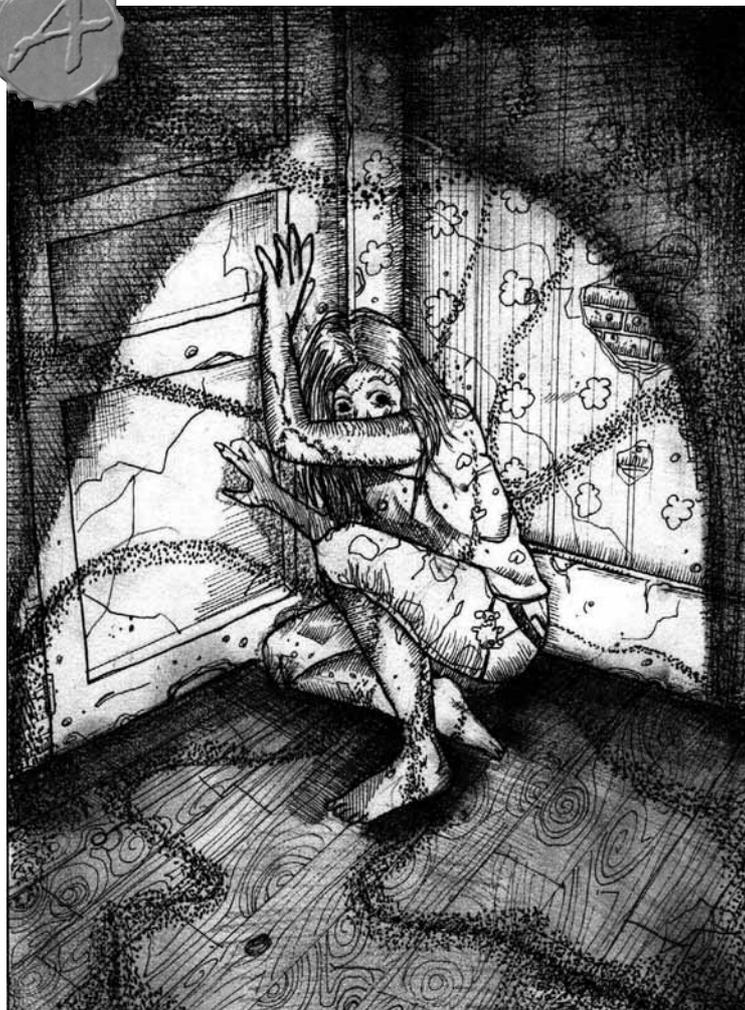
Traditions : aucune.

Note : le chef des mercenaires, originaire d'une grande ville, possède la Tradition Langue (Anglais) au niveau Apprenti.

Équipement : sac contenant le nécessaire pour la survie dans le milieu montagnard, fusil de chasse, revolver léger, jumelles.

Horror Show

MJ ONLY



Vision Ka est heureux de vous présenter le texte gagnant du concours de Plans subtils proposé par les Héritiers de Babel. Il s'agit d'une Anti-Terre qui a donné vie aux angoisses de millions de spectateurs de films d'horreur.

Suivez le guide !

ORIGINE

Pendant des centaines d'années, des Anti-Terres virent le jour grâce aux cauchemars des enfants à qui l'on contait des histoires fantastiques destinées à les effrayer.

Malheureusement, beaucoup se désagrégèrent au début du XX^{ème} siècle, les peurs n'étant plus les mêmes, les histoires de loups-garous et de croquemitaines n'effrayant que très peu les enfants de l'ère de la Révélation. C'est pourquoi, dans les années 30, un groupe de Selenim américains a eu la brillante idée d'utiliser le cinéma d'horreur naissant afin de créer de toutes pièces des Anti-Terres dans lesquelles ils pourraient se rendre afin d'y pratiquer l'Assouvissement sur les habitants et les visiteurs. Les peurs évoluant avec le temps, les films d'horreur sont parfois rediffusés, parfois affublés de suites ou parfois remaniés avec des effets spéciaux plus modernes.

HABITANTS

Beaucoup des habitants sont des reflets d'humains ayant déjà séjourné dans Horror Show pendant leur enfance. Ils ont une vie semblable à celle des Américains moyens, et ont tous en commun une peur panique de la nuit. La plupart connaissent le nom des monstres tapis dans l'ombre, qui ne sortent de leur repaire que lorsque l'astre lunaire disparaît derrière l'horizon. La nuit, les rues des villes sont vides, les portes fermées et les fenêtres closes.

De rares Selenim peuvent être rencontrés dans Horror Show. Généralement, ils se font passer pour un ami, un auto-stoppeur, une personne en détresse, etc. afin d'être suffisamment proche d'un rêveur pour pouvoir s'assouvir sur ses peurs lorsqu'il rencontrera un monstre.

DÉCORS

Horror Show est un amalgame des films d'horreur et d'épouvante des années 30 jusqu'à nos jours. Les limites de l'Anti-Terre s'étendent aux frontières des États-Unis d'Amérique, bordées à l'est par l'océan atlantique, à l'ouest par l'océan pacifique, au nord par une mer de glace et au sud par un désert de roche. La partie ouest du continent ressemble à s'y méprendre au Texas, avec ses étendues désertiques et ses longues routes où l'on ne croise personne, excepté quelques automobilistes fous ou des tueurs psychopathes. L'est du continent est constitué quant à lui de quelques villes de tailles diverses et de territoires comparables au Maine.

Il existe des zones géographiques qui n'ont pas leur place dans le monde profane, et qui pourtant se sont installées dans l'Anti-Terre ; en témoigne la Transylvanie de Dracula, aux mœurs et aux paysages bien différents de l'Amérique moderne.

DANGERS

Les monstres inondent le continent d'Horror Show, se délectant des visiteurs perdus dans leurs cauchemars et passant à leur portée. Leur nombre est croissant à chaque fois qu'un nouveau film d'horreur voit le jour. Bien souvent, ces créatures sont immortelles, et reviennent hanter les vivants même s'ils ont été détruits.

DRACULA

Ce monstre des plus célèbres vit dans un château de Transylvanie, un pays bordé de forêts à l'extrémité est du continent. Il ne sort que la nuit, ne s'attaquant qu'aux visiteurs de l'Anti-Terre. Sa morsure aspire le Ka-Soleil de sa victime – à raison d'une puce par heure de sommeil – et instille à la place autant de puces de Ka-Lune Noire. Le visiteur subit une lente déchéance, qui se traduit finalement par une transformation en cadavre vivant, incapable de penser ou de se mouvoir. Généralement, les rares victimes oniriques de Dracula se retrouvent dans un hôpital psychiatrique.

LA CRÉATURE DE FRANKENSTEIN

Ce géant fabriqué de toutes pièces terrorise les habitants des villes de la côte est, non loin de la Transylvanie. C'est un être stupide, doué d'une force surhumaine, qui n'hésite pas à broyer les crânes des humains qui passent à sa portée.

Lorsqu'un visiteur se fait massacrer par Frankenstein, il se réveille simplement en sueurs, incapable de se rendormir pour la nuit.

CANDYMAN

L'homme au crochet apparaît lorsqu'on prononce trois fois son nom devant un miroir. Aucune personne censée ne répèterait son nom afin de l'invoquer, à l'exception de jeunes gens insouciantes. Lorsqu'un adolescent prononce trois fois le nom de Candyman dans le monde profane, sa prochaine nuit de sommeil sera très agitée, car le tueur au crochet prendra l'apparence de ses pires frayeurs. Au réveil, le rêveur sera tellement fatigué qu'il subira deux lignes de malus sur toutes ses actions jusqu'à sa prochaine nuit de sommeil.

FREDDY KRUEGER

Le plus puissant des monstres s'immisce à volonté dans les rêves des visiteurs qui sont passés au moins une fois à Horror Show. La peur qu'il provoque fait chuter le Ka-Soleil de sa victime – à raison de trois puces par heure de rêve – jusqu'à ce qu'elle perde la raison. C'est le principal adversaire des Selenim, puisqu'il les empêche de s'assouvir sur des visiteurs. Il erre généralement la nuit sur Elm Street, à Springwood, une petite ville américaine typique au nord-est du continent.

JASON VOORHEES

Le tueur au masque de hockey investit les rêves des enfants et des adolescents uniquement les vendredi 13. Il dort généralement au fond du lac de Crystal Lake, un ancien camp de vacances déserté. Jason est un Méga-Daïmon qui utilise son pouvoir de Possession pour envoûter l'esprit d'un rêveur et l'obliger à commettre des crimes atroces.

LEATHERFACE

Le psychopathe à la tronçonneuse écume les routes de l'ouest du continent à la recherche de proies jeunes et insouciantes. Les habitants évitent généralement de s'aventurer dans cette région de leur monde, où l'on ne rencontre pas âme qui vive. Seuls les rêveurs, inconscients des dangers qui les guettent, deviennent les proies du tueur fou au masque en peau humaine. Si Leatherface parvient à massacrer un rêveur et à lui ôter la peau du visage, celui-ci reviendra dans le monde profane avec la désagréable impression d'avoir perdu de sa personnalité. Pendant environ un mois, le rêveur sera tellement traumatisé par son rêve que sa Caractéristique de Séduisant sera réduit d'un niveau.

MICHAEL MYERS

Le psychopathe d'Haddonfield, se met en quête de victimes à chaque Halloween. Ses proies favorites sont les jeunes adolescentes, qui lui rappellent la sœur qu'il a poignardée alors qu'il était enfant. Lorsque son couteau frappe un rêveur, celui-ci se réveille avec la sensation d'avoir été poignardé. Une cicatrice apparaît alors à l'endroit de la blessure.





qui va à sa place tuer tous les êtres vivants qu'elle croise. La peur nourrit le Ka-Lune Noire de la Chose.

DES CUBES

Un petit cube étrange aux facettes débordant de symboles ésotériques a la propriété d'appeler des créatures d'un autre monde, les Cénobites. Ces créatures de Lune Noire, menées par Pinhead, un homme dont le visage est couvert d'aiguilles métalliques, ne vivent que pour infliger la douleur et la souffrance dont ils se délectent.

Quelque part dans le désert de l'ouest, un cube d'une taille gigantesque abrite de nombreux petits cubes dans lesquels se retrouvent des rêveurs souffrant de claustrophobie. Quelques Selenim connaissent les portes et les pièges du cube, et s'en servent parfois pour s'assouvir sur la phobie des espaces clos. Le cube possède une volonté propre, parfaitement logique et cartésienne, mais dominée par le désir d'infliger la souffrance.

CHUCKY

Cette poupée particulièrement coriace abrite l'esprit d'un tueur psychopathe. Les enfants sont les rêveurs qui entrent le plus souvent en

contact avec cette créature assoiffée de sang. Généralement, les enfants croisant Chucky en rêve ne peuvent plus s'endormir avant plusieurs jours, et ont beaucoup de difficulté à entrer dans les Akasha liés aux poupées et aux dessins animés. Avec le temps, ces enfants deviennent des adultes cyniques et sinistres, plus aptes que la moyenne à devenir des morts-vivants – une ligne de bonus lors de l'utilisation de Rites.

DES HORDES DE MORTS-VIVANTS

Elles se déplacent de ville en ville, très lentement. Certaines sont les reflets de morts-vivants du monde profane, d'autres sont des habitants de l'Anti-Terre, transformés en cadavres animés. Les habitants d'Horror Show font leur possible pour repousser l'invasion, mais le nombre de morts-vivants semble ne jamais diminuer.

DES PRÉDATEURS

Requins mangeurs d'hommes, piranhas et autres poulpes géants hantent les mers et les lacs d'Horror Show, tandis qu'araignées colossales et abeilles tueuses à la taille démesurée écument les zones de l'est du continent. Ces créatures permettent aux Selenim de s'assouvir sur des émotions liées aux phobies des rêveurs.

LA CHOSE

Au nord du continent, dans les plaines gelées, une créature, communément appelée la Chose, attaque tout être vivant qui aura l'audace de s'approcher de son territoire. Cette créature de Lune Noire possède les Rites « Linceul d'acier », « Tentacules du trépassé », « Inlassable retour » et « Vol de l'âme ». Grâce à ses pouvoirs, la Chose s'empare de la volonté de sa victime,

*Texte : Michaël " Mica " Carré
Illustrations : Agathe Pitié*



Les héritiers de

BABEL

LES HERITIERS DE BABEL

Claude GUEANT

7 aître Saint Nicaise - 76000 Rouen

visionka@heritiersbabel.org

www.heritierbabel.org