

L'IMMORTEL

GAZETTE

#2

CAMPAGNE LES ENFANTS DU SIÈCLE

Les Âmes mortes

DÉCOR

L'École
de la vague

AIDES DE JEU

Entretien avec... un Ar-Kaïm du Cancer
Histoire invisible du Père Noël
Nouvelles manœuvres
La bibliothèque du néant

L'ACTUALITÉ DE L'HISTOIRE INVISIBLE

DÉC. 2001, N° 68

LES TEMPLIERS SONT PARMIS NOUS

Si tout le monde a vu les images du secrétaire d'état à l'économie et aux finances, M. J. Chicra, emmené par la police pour être interrogé au sujet d'une affaire de détournement de fonds et d'abus de biens sociaux, peu de gens ont remarqué que sur plusieurs d'entre elles, on pouvait apercevoir un symbole bien étrange cousu sur le col de sa veste — cf. photo.

Non, ce n'est pas un trucage. C'est bien une croix pattée rouge, l'antique symbole des Chevaliers du Temple. Nous savions déjà que M. Chicra entretenait des liens avec les Francs-Maçons de la Grande Loge d'Orient — cf. n° 22 — mais il semble bien qu'il appartienne à une autre société secrète car les Francs-Maçons n'utilisent pas ce symbole. Nous avons donc entamé une enquête dont nous vous donnerons les résultats dans un prochain numéro.

P. Rupert

LE LOUP-GAROU DE LA ROCHELLE

Des dizaines d'habitants des environs de La Rochelle ont été griffés et mordus par une créature non identifiée, et trois personnes ont sauté du toit d'un immeuble pour fuir ses agressions. Les témoignages diffèrent : certains parlent de griffes métalliques, d'autres de chat géant ou d'une « bête aux yeux rouges flamboyants avec des lumières vertes sur sa poitrine ». Bien qu'elle affirme qu'il n'y a pas de créature, la police est incapable de donner une explication satisfaisante à ces faits.

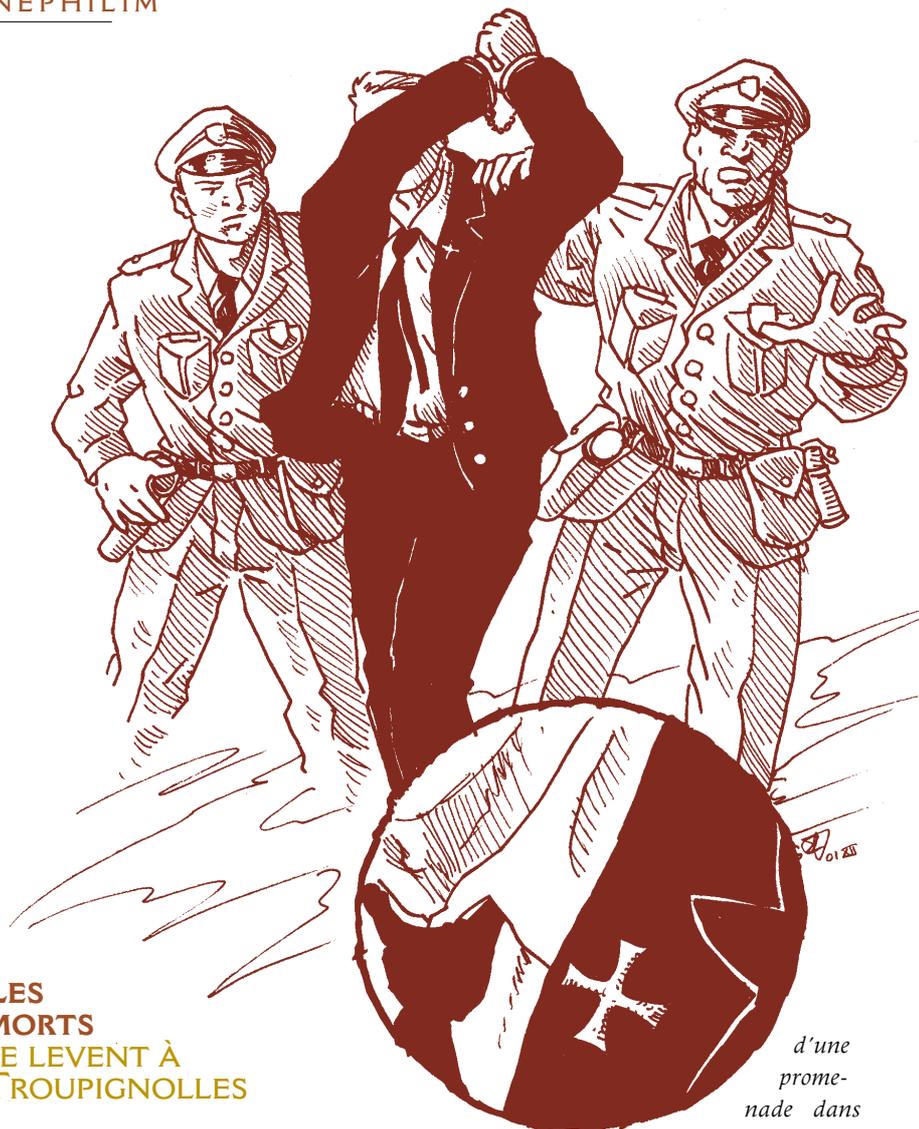
M. Ziane

LES MORTS SE LEVENT À TROUPIGNOLLES

Troupignolles est sans doute un des villages français les plus riches en matière de légendes. Depuis le XIII^e siècle, les habitants de cette petite commune de la Meuse se réunissaient dans des veillées deux fois par mois pour écouter des histoires mêlant sorcières, démons, farfadets et enfants possédés. Les superstitions sont tombées dans l'oubli et les veillées ont peu à peu disparus, faute de conteurs, dans la deuxième moitié du XX^e siècle. Mais, depuis début novembre, le surnaturel a repris ses droits à Troupignolles ; dans le journal local du 9 novembre, on pouvait lire :

Hallucination collective à Troupignolles

Depuis le début de la semaine, les habitants de la charmante bourgade de Troupignolles sont assaillis d'hallucinations aussi bizarres qu'étranges. Tout d'abord, c'est Mme Lebranchu qui affirme avoir pris une tisane avec son mari décédé il y a plus dix ans ; puis, lors



d'une
promenade dans

les bois, M. et Mme

Dubois auraient rencontré leur fils, qui avait été tué dans un accident de voiture quelques années auparavant. Enfin, hier, Agnès Dutilleul aurait joué avec sa chienne, Noireau, écrasée par une voiture l'année passée. Si ces anecdotes amusent les esprits cartésiens, ce n'est pas du tout le cas des villageois qui y ont vu la marque du démon. Les scientifiques interrogés penchent pour la présence d'un produit hallucinogène dû à des engrais ou des pesticides dans la nappe phréatique alimentant le village. Une enquête a d'ailleurs été diligentée par la CBE (Compagnie Bordelaise des Eaux) et nous vous tiendrons au courant de ses conclusions.

D. Laurent

Les résultats de la CBE sont parus le 20 novembre, aucun produit hallucinogène n'a été détecté, nous avons donc décidé de faire notre propre enquête. Nous avons contacté les

témoins cités dans l'article mais tous ont réfuté les faits. Nous nous sommes donc rendu à Troupignolles pour tirer les choses au clair. Il nous a fallu déployer des trésors de diplomatie pour parvenir à sortir les villageois de leur mutisme. Une seule personne, qui a demandé à rester anonyme, a accepté de nous parler. La rencontre s'est déroulée de nuit, sur la place du village, à deux pas de l'église et du cimetière. X nous a confirmé les faits et nous a révélé avoir vu « un étranger traîner dans le cimetière la nuit. J'ai toujours eu trop peur pour m'approcher mais il était habillé avec des vieux habits, du début du siècle vous voyez ? J'l'ai vu plusieurs fois dans l'mois d'octobre mais plus rien depuis qu'y a eu l'article dans le journal. »

Médium, sorcier ou nécromant, nous ne savons que penser, mais il est certain que quelque chose d'étrange s'est déroulé à Troupignolles. *D. Bouleau*

UNE BOULE DE FEU SUR LA N77

C'est le 20 octobre, vers 14 h 30, que Mme Dumoulin, septuagénaire, résidant dans le petit village de Bouilly dans l'Aube, assista à un phénomène qu'on ne peut qualifier que de fort étrange. En effet, alors qu'elle était tranquillement en train de jardiner, elle vit passer, dans la rue, une espèce de boule de flammes se déplaçant à grande vitesse. Le temps de se demander si elle ne rêvait pas et la chose avait disparu. Elle décida d'oublier cet événement mais une de ses voisines, Mme Ramier, avait vu la même chose. À 15 heures, elles décidèrent d'en référer à la gendarmerie locale. « Ils nous ont ri au nez ! » nous confie Mme Dumoulin. Pourtant, de nombreux témoignages confirment ses dires. De Bouilly à Châlons-en-Champagne, plus de 80 personnes ont aperçu une « boule de feu », voire une « torche humaine », se déplacer à grande vitesse sur la N77. D'après les témoins, la « boule » aurait parcouru plus de 100 km en moins de 30 minutes, slalomant entre les voitures. Les scientifiques pensent à une illusion collective due à un phénomène météo. À chacun son interprétation. *M. Ziane*

TÉLÉVISION

Dévoyée par les médias dits « sérieux », l'émission VCS, spécialiste de l'étrange, existe depuis plus d'un an sur le câble et réunit un nombre croissant de téléspectateurs. Même si les débats sont affreusement racoleurs, les reportages, eux, présentent un intérêt indéniable pour tout quêteur d'ésotérisme. Le mois dernier, après la diffusion d'un excellent documentaire sur le secret des pyramides, les locaux de l'émission ont été plastiqués et le présentateur, Denis Lacordillère, a été blessé. Nous applaudissons le courage de toute l'équipe de VCS qui a décidé de continuer malgré les risques encourus. Son dernier numéro consacré à l'alchimie fut un modèle du genre, notamment grâce aux images d'un laboratoire alchimique moderne. Il sera rediffusé le samedi 1^{er} décembre à 22 heures. À ne pas rater donc.

J. Haas

ARCHÉTYPE

« En général, les gens aiment bien leur prêtre ou leur télé-évangéliste, mais Eric, ils l'aiment profondément. Il est le vecteur de leur foi. Certains le prennent même pour la réincarnation de Jésus depuis qu'il a exorcisé une femme en direct. En fait de femme, c'était un Nephilim... »

Lewiewello, Adopté de l'Empereur à Sorhun, Ar-Kaïm.

ERIC MATHEWS, AR-KAIM DU CANCER

Sexe : M.

Âge : 33 ans.

« ... » Fortuné.

Peu Savant.

Assez Sociable.

Caractéristiques :

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

Cœur :

Lune, Assez Initié ; Soleil, Assez Initié.

Compétences : Art (Chant) C, Art (Comédie) A, Connaissance (Histoire des religions), Connaissance (Psychologie) A, Connaissance (Théologie) C, Rituels A, Usages (Église protestante).

Traditions : Ésotérisme A, Langue (Anglais, Latin) C.

Talents : Clarté séductrice M, Lecture des Pensées C, Mutation intempesive A, Apparence irrésistible C.

« On m'a souvent décrit les Ar-Kaïm du Cancer comme perfides et machiavéliques. C'était donc avec appréhension que je m'étais rendu au rendez-vous avec Eric Mathews. Ce révérend exorciste prêche dans le Sud des États-Unis. Il voyage de ville en ville et organise des rassemblements où il exhorte la population à la foi. En fait, rien ne le distingue des charlatans, sauf qu'il n'est pas humain et qu'il a déjà désincarné un Nephilim.

« La rencontre a eu lieu après une « séance » où plusieurs personnes avaient été prises de convulsions, leurs peaux s'étaient recouvertes de plaques rouges et purulentes durant plusieurs minutes pendant que la foule scandait « Le diable fuit ! Alléluia ! ». J'avais pu passer en Vision-Ka et constater que Mathews utilisait bien des Talents et que sa croix était d'Orichalque. »

« Bonjour révérend, j'ai été très impressionné par votre séance.

— Merci.

— Je vais commencer par le commencement, comment et pourquoi êtes vous devenu révérend ?

— J'ai été élevé dans une famille croyante, mais jusqu'à l'âge de 14 ans, les messes ne m'apparaissaient que comme un ensemble de rites archaïques et dénués de sens. Au mois de juin de l'année 82, je fis de nombreux rêves où des anges m'apparaissaient et me parlaient. Cela n'avait aucun sens pour moi, mais le 4 juillet de la même année, peu avant minuit, j'entendis une sorte d'appel. Je ne compris pas les mots, mais il me fallait sortir, aller sous la lune. C'est là que je vis Dieu et que je compris : il m'avait choisi, non pas pour être un prophète, mais pour lui

servir de vecteur, de médium. Je savais alors ce que devait être ma vie.

— Sous quelle forme Dieu s'est-il manifesté à vous ?

— Aucune, c'était une sensation. Plus forte que tout ce que l'on peut imaginer, une vibration qui résonna en chaque chose autour de moi, dans les arbres, les bâtiments, la lune et les étoiles. C'est quelque chose de difficile à exprimer. Pendant quelques instants, j'ai ressenti le bonheur, l'exaltation, quelque chose de parfait, de divin. Je ne sais combien de temps ça a duré, peut-être dix ou quinze minutes, mais cela me parut une éternité.

— Il ne vous a pas parlé ?

— Pas avec des mots, mais j'ai ressenti sa volonté en moi.

— Lorsque vous exorcisez les gens, votre corps tremble et vos yeux se révulsent. Qu'est-ce que vous ressentez dans ces moments-là ?

— La foi, c'est Dieu qui agit à travers moi.

— Plusieurs de vos confrères disent voir les maladies et que c'est ainsi qu'ils réalisent des guérisons miraculeuses.

— La plupart sont des charlatans qui profitent de la foi et de la crédulité des gens. Je ne prétends pas guérir les handicaps ou les maladies, seulement les âmes. Une fois en transe, je ressens les émotions des gens, ce qu'ils viennent chercher en venant à moi. Je ressens si leur foi est sincère ou vacillante. Parfois, l'ombre du Malin est en eux et c'est là que je pratique l'exorcisme.

— Le rituel que vous utilisez vous a-t-il été donné par Dieu ?

— Non, c'est un rituel mis au point par l'Église romaine au début de l'ère chrétienne.

— La croix que vous portez date de la même époque ?

— Oui, comment l'avez-vous deviné ?

— Elle n'est ni en argent, ni en or, elle a l'éclat du plomb ce qui assez rare.

— Vous êtes observateur. Vous êtes français, qu'est-ce qui vous a amené ici ? »

Je ne savais toujours pas s'il me mentait ou s'il ignorait réellement sa nature et cette question m'inquiéta. Je tournai la tête et remarquai la croix pattée qui ornait le col de veste de ses gardes du corps.

« Comme je vous l'ai dit, j'ai vu plusieurs de vos sermons et exorcismes et j'ai été impressionné. Il se passe des choses avec vous. La peau des gens exorcisés se recouvre de plaques rouges et je ne crois pas que c'est une réaction physiologique due à une émotion intense. Et puis j'ai vu l'exorcisme sur CNN, j'ai vu la lumière sortir de cette femme et j'ai su qu'elle était réelle.

— Souvent les journalistes européens viennent pour essayer de démontrer que c'était truqué. Pourquoi y croyez-vous ? »

Je tentai le tout pour le tout.

« Parce que ce n'était pas la première fois. J'ai assisté à une fusillade où il est arrivé la même chose à un homme abattu. En vérité, c'est pour ça que je suis venu vous voir.

— Vous voulez savoir ce que c'est ?

— Oui.

— Mais vous avez bien un avis, non ?

— La lumière m'a fait penser à un ange et non à un démon.

— Détrompez-vous, le diable est rusé. Avant qu'il ne soit exilé du paradis, avant qu'il ne devienne un déchu, il était l'ange de lumière.

Ceux qui l'ont accompagné dans sa chute sont à son image.

— Mais cela arrive rarement dans vos exorcismes.

— Exact, seulement avec les démons les plus puissants. Vous semblez ouvert d'esprit, je vais vous dire un secret. Les démons marchent parmi nous depuis des millénaires. Dieu nous a donné la bible pour nous prévenir, pour nous aider. Dès la Genèse, ils sont cités sous leur nom hébreu, les Nephilim, les déchus. Ils s'incarnent dans des êtres humains pour interagir avec notre monde.

— Mais quel est leur but ? la destruction ?

— Non, elle ne leur apporterait rien. Ils veulent dominer le monde et nous détourner du Seigneur. »

À cet instant, les deux gardes du corps vinrent vers moi pour dire que l'entretien était terminé, que le révérend était fatigué. Celui-ci acquiesça. Je partis, escorté par les deux Templiers. Je crus un instant qu'ils allaient tenter de m'éliminer, mais il n'en fut rien, heureusement que je n'ai pas de Métamorphe.

Au final, je pense que le révérend Mathews est sincère, mais qu'il est manipulé. Je crains que plusieurs de mes frères ne soient dans son cas. Les innocents sont des cibles

faciles pour les Arcanes mineurs. »

Sorhun,
Ar-Kaim



LE MONDE OCCULTE CONTEMPORAIN PROFANES ET IMMORTELS II

PROFANES ET SORTS

Les profanes ne sont pas aveugles. Même si la plupart sont cartésiens, et préfèrent croire que les phénomènes magiques dont ils sont témoins sont des phénomènes météorologiques ou sont dus à la fatigue, ce n'est pas toujours le cas. Si en eux-mêmes, les profanes ne présentent pas un réel danger, leurs témoignages peuvent être relayés dans les médias et remonter jusqu'aux autorités ou aux Arcanes mineurs.

DES TÉMOIGNAGES

« Les Sorts font partie de notre quotidien, ils sont notre médium avec le monde, notre manière de communier avec les Champs magiques et d'exprimer notre nature. Rares sont ceux d'entre nous qui s'étonnent encore à la vue d'un Nephilim traçant, à la craie, des symboles hébreux sur un trottoir ou d'un Selenim sortant une flûte de roseau de son manteau. Ce n'est pas le cas des profanes. Les légendes, les rumeurs et la presse à scandales sont remplis « d'exploits » comme celui que tu viens d'accomplir. Tu dois toujours faire attention, le nombre de témoins est d'une importance capitale. Plus il est grand, plus tu encours de risques. Si un humain assiste à un phénomène étrange, seul, il a tendance à se demander s'il a rêvé, voire s'il est fou, et comme personne ne peut confirmer ce qu'il a vu, il finit par se convaincre qu'il a rêvé et chasse rapidement l'événement de ses souvenirs. Si les témoins sont nombreux, tout se complique. Ils ont tous vu la même chose, si bien qu'ils se rassurent les uns les autres. Ils en parlent autour d'eux, d'abord à leurs amis proches, puis à leurs voisins et à leurs collègues de travail qui, à leur tour, le racontent à

d'autres. L'avantage est que, bien souvent, les versions diffèrent légèrement à chaque intermédiaire pour devenir quelque chose que même nous, nous qualifierions de grotesque, si bien que plus personne n'y croit. Néanmoins, cela peut parvenir aux oreilles de la presse à sensations, de la police ou pire, des Arcanes mineurs. Tu ne dois jamais oublier que nos ennemis aiment se cacher derrière des profanes ; quand ils ne les manipulent pas, ils les utilisent pour nous traquer. »

Monologue de Hamlet à Engy après que ce dernier eut utilisé *Regard vertical* en plein cœur de Paris, « juste pour s'amuser ». Monologue qui fut, par ailleurs, qualifié de pompeux et de péremptoire par Engy.

DES EFFETS VISIBLES ET MOINS VISIBLES

Aucune des Sciences occultes n'est véritablement discrète, toutes ont leurs avantages et leurs défauts. La majorité des effets magiques est visible par les profanes. Des éléments météorologiques comme la nuit, le brouillard ou la pluie peuvent permettre de les masquer mais seulement en partie. Les effets lumineux non instantanés et les manifestations des Morphes sont sans doute les effets magiques les plus remarquables, et les plus identifiables comme surnaturels par les profanes.

Les Invocations sont souvent plus discrètes que les Entités, même si leur processus de convocation est plus fastidieux. Dans le pire des cas, elles ne sont visibles que par les humains Initiés ou Très Initiés, cas extrêmement rares en dehors des Arcanes mineurs. Les autres peuvent discerner leurs ombres ou leurs formes à la limite de leur champ de vision, ce qui a rarement d'autres conséquences que de les mettre mal à l'aise. Par contre, il est important de savoir que les enfants, même s'ils ne sont Pas Initiés, peuvent voir très nettement les créatures, parfois même celles qui ne sont visibles que par la Vision-Ka. Encore innocents, leurs esprits sont plus ouverts à la magie que celui des adultes qui, eux, ne croient plus en rien.

DU MATÉRIEL ET DES TRACES

Beaucoup d'Immortels, notamment les Nephilim, aiment porter les symboles et les couleurs de leur Voie occulte ou de leur fraternité. C'est bien moins souvent par inconscience que par respect des traditions et surtout par fierté. Avec la montée en puissance des Arcanes mineurs, la plupart ont appris à ne pas les arborer trop ostensiblement. Il n'y a plus guère que lors de réunions officielles que l'on peut croiser un Magistère vêtu de pied en cap d'or et de sinople.

Hormis les vêtements, plusieurs éléments peuvent mettre les Immortels en défaut vis-à-vis des profanes et surtout de leurs autorités. Il est en effet courant qu'ils possèdent des objets « compromettants » comme des Substances alchimiques, du charbon ou des fusains pour les Pentacles, des Foci, un grimoire, une Stase, une lyre, etc. Lorsqu'un Immortel est arrêté, les autorités le prennent au mieux pour un excentrique et au pire pour un gourou, pour un dealer — à cause des poudres ou des liqueurs — ou pour un trafiquant d'art.

Enfin, la pratique des Sciences occultes Nephilim laisse des traces. Il est difficile d'expliquer au directeur d'un hôtel pourquoi des symboles hébreux ont été tracés au charbon sur sa moquette ou à un concierge que son caniche est recouvert de pustules à cause d'une Maladresse. Le feu de l'action oblige souvent à laisser sur place les Pentacles, les récipients des Substances ou des pierres tombales ouvertes. Une rumeur parle d'une Invocation permettant de faire venir des lutins capables d'effacer toute trace du passage d'un Immortel. Si cela est vrai, il serait bon de la transmettre à tous.

DES AUTORITÉS PENTACLIQUES

Les Arcanes de la Justice et de la Maison-Dieu condamnent fermement les lancements de Sortilèges devant témoins. La Maison-Dieu craint que les profanes ne découvrent l'existence des Immortels, et certains de ses Adoptés

ont déjà livré à la Justice des Immortels trop peu discrets.

La Justice agit en vertu de deux lois de la Balance cosmique : la loi d'incarnation et la loi hermétique. Cette dernière rejoint l'esprit de la Maison-Dieu et « impose » à tout Nephilim de veiller à ne pas divulguer ou laisser divulguer toute information dangereuse pour les

Immortels. Quant à la loi d'incarnation, elle impose, entre autres choses, à obéir aux lois humaines dans la mesure du possible.

Même si la Justice est plus complaisante à l'égard des Ar-Kaïm et des nouveaux Selenim, elle considère que nul Immortel n'est censé ignorer les lois de la Balance cosmique... si bien que les

Immortels ayant une fâcheuse tendance à se trouver à la une des médias d'un pays se retrouvent souvent traqués par des Adoptés de la Justice, et parfois de la Maison-Dieu. Des rumeurs racontent que personne n'a échappé à Dame Justice. D'autres sont moins catégoriques et disent qu'au moins un Immortel y est parvenu : le Lion Vert.



LE BAZAR INITIATIQUE

« Lorsque je vois certains de mes frères combattre, j'ai la surprise de voir qu'ils le font comme des humains. Nous devons assumer que la Chute est le début d'une guerre contre l'humanité. Certes, vous affectionnez la quiétude de vos bibliothèques et de vos Laboratoires. Mais lorsque vous en sortez, il est de votre devoir d'utiliser toutes vos ressources pour survivre. »

Zod, Pyrim de la Maison-Dieu

J'ATTAQUE EN PIQUÉ

Pré-requis : être en mesure de voler

Précision : -3

Exclusive

Dégâts : le niveau de Meurtrier de l'attaque augmente d'un cran.

Coup d'éclat : avant de s'élever à nouveau dans les airs, l'Immortel peut tenter une attaque gratuite.

Maladresse : l'Immortel manque sa cible, et percute le sol. Il subit les conséquences d'une chute de 10 mètres (cf. *Le Livre des Joueurs*, p. 145).

Cette attaque se résout avec un test de Fort modifié par Arts martiaux. L'Immortel s'élève à une dizaine de mètres, et se laisse tomber vers sa cible, afin de lui asséner une attaque profitant de l'énergie cinétique accumulée lors de la chute. Dès le coup porté, il remonte, se mettant à l'abri des attaques au corps à corps. Le toucher est au minimum Difficile jusqu'à sa prochaine phase active.

J'ÉTRANGLE

Pré-requis : être muni de tentacules ou d'appendice équivalent.

Précision : +0

Exclusive

Dégâts : Spécial

Coup d'éclat : la victime perd un niveau de Rapide.

Maladresse : l'attaquant perd un niveau de Rapide.

L'Immortel emploie un tentacule pour étrangler sa victime. Il doit pour ce faire réussir un test de Fort modifié par Art martiaux. En cas de succès, la victime subit chaque tour 1 point de dégât dont le Meurtrier est égal au Fort de l'attaquant. Il peut tenter de se dégager au prix d'une manœuvre exclusive opposant son Fort au Fort de l'attaquant. Tant qu'il est étranglé, toutes ses actions subissent un malus de -3.

Un fois le premier test réussi, l'attaquant peut agir normalement : il n'a pas besoin de faire aux tours suivant d'action particulière pour maintenir son emprise. Toutefois, son mouvement est entravé. Il ne peut se déplacer autour de sa victime que dans un rayon égal à la longueur de son tentacule.

JE PRENDS APPUI SUR LE MUR

Pré-requis : disposer de trois actions normales, que l'attaquant et la cible soient à moins de deux mètres d'un mur ou tout obstacle similaire.

Précision : -2

Exclusive (l'Immortel doit y consacrer trois actions normales)

Dégâts : Oui

Coup d'éclat : la Difficulté pour toucher l'Immortel augment d'un cran supplémentaire.

Maladresse : l'Immortel, échouant dans son mouvement, tombe, et perd deux niveaux de Rapide.

L'Immortel court à grande vitesse vers un mur, fait quelques pas sur celui-ci pour prendre appui, avant d'attaquer sa cible. Ce mouvement est résolu par un test Assez Difficile d'Agile modifié par Athlétisme. Dans le même mouvement, l'Immortel peut tenter une action normale.

Si le test d'Agile modifié par Athlétisme est une réussite, la Difficulté pour toucher l'Immortel augmente d'un cran jusqu'à sa prochaine phase active.

JE LES TERRORISE

Pré-requis : avoir au moins deux métamorphoses Peu Occultées ou une métamorphose Pas Occultée.

Précision : +0

Normale

Dégâts : Non

Coup d'éclat : les victimes échouent automatiquement à leur test de surprise.

Maladresse : l'attaquant, trop occupé à sa manœuvre, a totalement négligé sa défense. La Difficulté pour le toucher baisse d'un cran jusqu'à sa prochaine phase active.

Le Nephilim grimace en hurlant, montrant ses métamorphoses de façon on ne

peut plus ostentatoire. Tous les humains à portée de vue doivent faire un test Difficile de surprise.

J'AI MÊME PAS MAL !

Pré-requis : être un Nephilim

Précision : +0

Normale

Dégâts : Non

Coup d'éclat : le Nephilim ignore les malus dus aux blessures pendant trois tours.

Maladresse : le Nephilim tombe en Ombre.

Le Nephilim agresse avec violence le psychisme de son Simulacre. Un test d'opposition Ka contre Ka doit être tenté. En cas de réussite, la terreur ressentie par le Simulacre provoque une incroyable décharge d'adrénaline. Le Nephilim peut alors agir pendant deux tours (celui-ci compris) comme s'il était Pas Blessé. Les cases de sa ligne de vie sont toujours cochées, et le fait que dix d'entre elles soient cochées entraîne toujours un effet Jésus.

JE LUI LANCE UNE VOITURE

Pré-requis : disposer d'une force surnaturelle (précisée dans la description d'un Sort).

Précision : -3

Exclusive

Dégâts : Oui

Coup d'éclat : les adversaires de l'Immortel doivent tenter un test Assez Difficile de surprise.

Maladresse : l'Immortel se fait mal dans son mouvement. Il perd un niveau de Rapide, et subit l'équivalent d'une attaque Assez Meurtrière ; 2.

L'Immortel se saisi d'une voiture, ou de tout objet semblable incroyablement lourd, et le lance sur un adversaire situé à moins de cinq mètres. La Difficulté du test de Fort, modifiée par Lancer, est fixée comme pour une attaque avec Art martiaux. Si la projection est réussie, la victime subit une attaque Très Meurtrière, dégâts 8.

LA BIBLIOTHÈQUE DU NÉANT

LA BÂTISSE

La bâtisse est un bâtiment de deux étages aux poutres apparentes et aux fenêtres à croisillons. Elle est située à Paris, sur l'île de la Cité, rue Chanoinesse. À côté de la porte d'entrée, on peut voir une plaque gravée, *L'Église véritable* - l'EV. Il n'y a pas de sonnette mais un heurtoir. C'est un jeune homme tout sourire habillé en moine qui vient ouvrir. Seules des personnes intéressées par leur « religion » seront autorisées à entrer... dans la cuisine. On leur proposera un thé et on leur exposera les fondements de l'EV, c'est à dire un nouveau christianisme, un retour au premier sens de la Bible, bref quelque chose approchant le pentecôtisme.

LE REZ-DE-CHAUSSÉE

Il sert de quartiers aux « moines ». On y trouve quatre chambres avec deux lits, une cuisine, une salle à manger décorée avec des tentures portant divers symboles occultes — pentagramme, compas et équerre, pélican se perçant le cœur, oudjat, etc. — deux toilettes et deux salles de bains. Dans le hall d'entrée, un magnifique escalier en bois mène à l'étage. Enfin, une porte, dont la clef se trouve dans un des bureaux de l'étage, mène au sous-sol.

L'ÉTAGE

À l'étage, on trouve deux chambres inutilisées sentant le renfermé et la moisissure, un salon servant de salle de lecture, deux bureaux et la bibliothèque. Cette dernière est au centre de l'étage, son seul accès passe par le bureau du « Pape » de l'EV. C'est aussi dans ce bureau qu'on peut trouver la clef du sous-sol, les archives de l'EV et les différentes recherches effectuées sur la bibliothèque.

LA BIBLIOTHÈQUE

La bibliothèque est située au premier étage de la bâtisse dans une pièce pentagonale dont chaque mur fait exactement 4,95 m. Le plafond est situé à 3,96 m et est percé de cinq œils-de-bœuf. Des étagères de bois précieux, comprenant de nombreuses moulures — têtes de démons, d'angelots, etc. — recouvrent les murs, et des escabeaux mobiles permettent d'accéder aux plus hauts rayonnages.

Les livres présents n'ont absolument rien d'occulte. Enfin pas tout à fait car il y a l'interprétation des écrits de Nostradamus par Madame Soleil et Élisabeth Tessier. Sinon, on trouve la collection complète des « œuvres » de Barbara Cartland et de SAS. Une étagère entière est dédiée à la littérature érotique : Sade, *Emmanuelle*, *Histoire d'O*, etc. Néanmoins, la plupart sont annotées d'une écriture fine et acérée et de nombreux passages sont soulignés.

LE GRENIER

Le grenier est encombré d'un bric-à-brac incroyable. En Vision-Ka, plusieurs éléments dénotent. Tout d'abord cinq tuiles du toit contiennent une quantité anormale de Ka-terre ; ensuite, plusieurs pièces du bric-à-brac sont chargées en Ka. Ces derniers sont les éléments d'un Laboratoire.

LE SOUS-SOL

L'escalier mène à un petit couloir de pierre qui débouche dans une grande salle voûtée, où trône un autel de pierre recouvert d'une soie rouge. Des bancs pouvant accueillir jusqu'à cinquante personnes ont été disposés en demi-cercle devant l'autel. Des tentures semblables à celles de la salle à manger décorent les lieux. En Vision-Ka, on voit nettement des traces anciennes de pratiques magiques.



RÉVÉLATIONS

LA PORTE

La bibliothèque est une Porte menant vers une Marche du Sohar. Pour l'ouvrir, il faut la clef et celle-ci, si elle se trouve dans les livres, n'a rien à voir avec un texte ou une œuvre. Tout d'abord, il faut aller dans le grenier et retirer les tuiles contenant des traces de Ka-terre. Ensuite

il faut aller dans la bibliothèque et attendre midi heure solaire — treize heures en hiver et quatorze en été. À cet instant la lumière passant par les tuiles va frapper les œils-de-bœuf et se répandre dans la bibliothèque. En Vision-Ka, les Champs magiques entament un incroyable ballet, suivant les moulures des étagères. Un Nephilim se tenant au centre de la pièce à cet instant effectue un test d'Initié Peu Difficile modifié par Rituel. S'il réussit, il verra une Porte se dessiner dans les Champs. Celle-ci mène à une Marche du Sohar qui est Assez Prégnante.

Note: Les généralités sur le Monde de Meborack et les Marches de Kabbale se trouvent dans le Livre du Meneur de Jeu de Nephi-

lim: Révélation, respectivement aux pages 132-134 et 143-144. Le MJ devra s'en inspirer pour créer les décors de la Marche ainsi qu'une éventuelle suite.

HISTOIRE INVISIBLE

Cette bâtisse a longtemps appartenu à Horgshtuul, un Satyre kabbaliste et alchimiste. En 1989, traqué par les Mystères, il décida de quitter le Monde profane. Il démantela son Laboratoire, fit disparaître les ouvrages importants en sa possession, remplit sa bibliothèque de livres sans intérêts qu'il griffonna de notes hermétiques, invoqua une créature de Kabbale pour replacer les tuiles après son départ et briser les œils-de-bœuf de la bibliothèque puis, il rejoignit les Plans subtils.

Les Mystes qui le traquaient investirent sa demeure et créèrent une secte, l'Église véritable, qui prône un retour au sens premier de l'Ancien Testament et dont seul le gourou, le « Pape », est un véritable Myste. Cela fait plus de dix ans qu'ils cherchent à percer le mystère de la bibliothèque ; les œils-de-bœuf ont été réparés, les moulures minutieusement inspectées, et les notes griffonnées par Horgshtuul furent toutes recopiées. Les moines, convaincus d'avoir affaire à une énigme, essayèrent toutes sortes d'assemblages de mots, de décryptages, etc., mais en vain. Toutes ces recherches sont consignées dans le bureau du « Pape ». Celui-ci est las de chercher et s'il voit des Immortels, il sera prêt à les héberger quelques jours, en espérant qu'ils furent dans la demeure et percent le secret de la bibliothèque.

MISE EN SCÈNE

La bibliothèque peut servir de cadre à un petit scénario ou être utilisée comme un simple élément de campagne. Plusieurs raisons peuvent pousser des Immortels vers la bâtisse : un personnage a connu Horgshtuul et souhaite le retrouver, un texte ou un contact leur a appris qu'Horgshtuul possédait des notes, ou un Focus intéressant pour leur quête, ou encore ils ont eu l'adresse de la bâtisse sur le corps d'un Myste, etc.

HISTOIRE INVISIBLE DU PÈRE NOËL

DE SAINT NICOLAS AU PÈRE NOËL

Nicolas serait né vers 270 en Asie mineure et mort en 327. Il fut prêtre à Myre puis évêque; il combattit les « hérésies », essentiellement les polythéismes grec et romain. Lors d'une ère de persécution pour les chrétiens, Nicolas fut emprisonné, puis relâché après la conversion de Constantin au christianisme, avant d'être tué quelques années plus tard. De nombreux miracles lui sont attribués: résurrections d'enfants, sauvetages de marins et de jeunes filles, etc. Sa légende s'est construite au cours des siècles. Saint Nicolas est devenu le protecteur des prisonniers, des marins, des moissons, des jeunes filles et bien sûr des enfants, mais aussi celui qui donne des cadeaux aux plus sages.

En 1087, des marchands venus à Myre volèrent sa tombe et l'emmenèrent à Bari. La légende raconte qu'elle était emplie d'une huile qui permettait de nombreux miracles. Des dizaines d'années plus tard, un chevalier lorrain, de retour des croisades, passa par Bari et vola un doigt de saint Nicolas. Il le ramena dans sa paroisse où il aurait permis d'autres miracles.

La « transformation » de saint Nicolas en Père Noël se fit au XIX^e siècle. En 1809, un écrivain américain parlait de saint Nicolas volant dans les cieux pour distribuer des cadeaux. En 1823, Moore, un poète américain, publiait un texte qui bouleversa l'iconographie chrétienne. Saint Nicolas passa d'un caractère sévère et moralisateur à jovial, sa mitre devint un

bonnet et sa crosse un sucre d'orge. De plus, il descendait dans les cheminées pour distribuer des cadeaux: le Père Noël était né. Il fallut attendre 1885 pour qu'un dessinateur lui donne des habits rouges et surtout 1931 pour qu'une grande entreprise américaine de soda parachève et immortalise son icône de personnage débonnaire et rougeaud au ventre rebondi.

Si saint Nicolas existe toujours dans de nombreux pays, son influence dans l'imaginaire collectif est nettement moins forte que celle du Père Noël. Contrairement à ce que l'on pourrait penser, ce changement n'est pas dû au hasard, mais à une succession de manipulations occultes.

DE LA LÉGENDE À LA VÉRITÉ

Rapport de Aerkes, Adopté de la Maison-Dieu, à son chef de Phalange.

« Thuin-dar avait été un disciple de Jésus. Après la crucifixion de ce dernier, il continua de dévoiler des vérités aux humains. Arrêté par l'une de nos Phalanges, il fut condamné par la Justice à 200 ans d'enfermement en Stase. Libéré en Asie mineure, surveillé par la Justice, il mena une vie d'ascète pendant quelques années avant de disparaître.

« Il se rendit à Myre, suicida son simulacre et s'incarna dans l'évêque Nicolas. Imprudent, il réalisa plusieurs miracles qui attirèrent les foudres de notre Arcaïne. Nous signâmes un pacte avec Thuin-dar: nous fermions les yeux sur ses

miracles et lui profitait de sa position pour affaiblir les Mystes. Alors, le prêtre Nicolas fit couper les arbres consacrés à Diane. Il détruisit des idoles et un temple d'Artémis, mais en 327 il disparut et un profane fut enterré à sa place. La Maison-Dieu, persuadée que Thuin-dar s'était, soit retourné contre elle, soit avait été enlevé par les Mystes, envoya une Phalange à la plus grande Chapelle de Myre. Elle fut décimée, sans doute par un ou plusieurs Daïmon. Il fallut attendre dix ans pour venger nos frères, mais aucune trace de Thuin-dar ne fut retrouvée.

« Du moins pas avant 1307 et l'arrestation des dignitaires du Temple français. Leurs archives relataient une bataille qui s'était déroulée dans un Akasha né de la légende de saint Nicolas, pour l'obtention d'une relique de ce dernier. L'adversaire ne fut pas identifié et personne ne remporta la victoire. D'après un frère Pérégrin d'EntreMondes, l'Akasha se serait retrouvé isolé des autres après cette bataille æ j'avoue ne pas comprendre exactement ce que cela signifie. Ce même frère m'apprit qu'une autre bataille s'était récemment déroulée entre des R+C et un Galion élémentaire du Temple, dans un Akasha lié aux fêtes d'Halloween, de Noël mais aussi de saint Nicolas.

Si à cela on ajoute que, d'après des informations récoltées par l'Empereur, l'icône du Père Noël serait le fait d'une fac-tion occulte æ Synarchie ou Temple æ, on a vite fait de penser que des liens existent entre la disparition de Thuin-dar, ces batailles et l'histoire du Père Noël.

« Je demande donc qu'une enquête soit ouverte afin de retrouver Thuin-dar et de tirer cette affaire au clair. Nombre de nos frères ont péri, sans doute par sa faute et nous réclamons vengeance. »

L'ULTIME VÉRITÉ

Vers 300, Thuin-dar passe un accord avec des R+C afin d'avoir une issue de secours si la Maison-Dieu change d'avis. En 327, excédés par ses actions, les Mystes l'enlèvent afin de le transformer en reliques. Alors que le sacrifice commence et qu'un premier doigt est devenu une relique (cf. *Le Livre du meneur*, p. 90), les R+C interviennent. Ils sauvent Thuin-dar et le placent à l'abri dans un Akasha. Thuin-dar, à cause des rituels Mystes, reste bloqué en Chakra dans un corps sans vie. Les R+C, fidèles au pacte, se mettent en quête d'un moyen de l'en sortir.

Au XIII^e siècle, les descendants de ces R+C retrouvent le doigt de Thuin-dar en Lorraine. Celui-ci leur ouvre certaines Portes qui les conduisent jusqu'à un Akasha né de la légende de saint Nicolas. Ils y cachent le corps de Nicolas retenant tou-

jours Thuin-dar prisonnier. Ils espèrent que les effluves des rêves lui seront bénéfiques.

À l'orée du XIV^e siècle, le Temple se prépare au Grand Plan et se lance dans la recherche intensive d'artefacts. L'OSMTJ part en quête de la relique de saint Nicolas, parvient jusqu'à l'Akasha et tombe sur les R+C gardiens de la dépouille de saint Nicolas. Le combat est dévastateur. Pour sauver son Akasha, la Chimère intervient et détruit les Portes. Les humains qui ne périssent pas sont éjectés. L'Akasha de saint Nicolas se retrouve isolé dans l'Océan intérieur.

En 1820, des R+C retrouvent de vieilles archives et décident de lancer un plan de sauvetage de Thuin-dar. Pour cela, ils décident de créer une route symbolique vers l'Akasha de saint Nicolas en créant un nouveau mythe lié à son icône. En 1823, ils influencent le poète Moore puis un dessinateur, en 1885. Le Père Noël est né. Les R+C n'ont plus qu'à attendre qu'un lien se crée entre l'Akasha du Père Noël et celui de saint Nicolas. Au XX^e siècle, Noël prend de l'ampleur, son

Akasha aussi. En 1931, grâce à des publicités pour un soda, ce dernier se lie à l'Akasha d'Halloween et en 1948, un nouvel Archipel réunissant de nombreuses fêtes destinées aux enfants apparaît. Les R+C parviennent enfin jusqu'à Thuin-dar, mais celui-ci est sorti de son corps et est en Narcose. Qu'à cela tienne, les R+C décident de continuer à honorer leur pacte mais aucune solution n'a encore été trouvée pour sauver le Nephilim.

Le 14 octobre 2001, les Templiers abordent l'Archipel des fêtes des enfants et sont violemment repoussés par les R+C. Forts de leurs accords passés avec le Diable, les Templiers préparent une nouvelle offensive avec des Khaïba. Leur plan est simple : l'attaque sera lancée le 24 décembre à partir d'une Anti-Terre rattachée à l'Akasha d'Halloween et des hordes d'Horreurs et de Templiers armés d'Orichalque se déverseront sur l'Archipel avec, comme but, la destruction de l'Archipel.

S'ils réussissent, il est possible que Halloween, Pâques et Noël disparaissent à jamais de l'histoire de l'humanité.



L'ÉCOLE DE LA VAGUE

Toute société a la jeunesse qu'elle mérite.
L'enthousiasme, le réalisme, la sécurité et l'avenir impliquent notre responsabilité d'adulte :
« Élever quelqu'un, c'est d'abord l'élever à ses propres yeux ».
Depuis plus de cinq ans, nous avons compris cela à l'École de la vague.

LE PROJET

Face à l'échec grandissant de l'Éducation Nationale, les fondateurs de l'École de la vague ont eu l'idée de créer un **nouveau** système éducatif plus propice à l'éveil de nos enfants dans la société actuelle. En effet, il est aberrant d'apprendre à des jeunes gens d'origine algérienne ou calédonienne que leurs ancêtres étaient les Gaulois, ou qu'ils ont fait la Révolution française. De même la guerre de Cent Ans n'est pas étudiée de la même manière en France qu'au Royaume-Uni. C'est pourquoi nous avons voulu un enseignement **international** où les événements historiques sont étudiés de différents points de vue, et où les mathématiques sont présentées aussi bien sous leur aspect pragmatique et abstrait que sous leur aspect **philosophique**. Le système éducatif français néglige l'apprentissage des langues étrangères. C'est pourquoi l'anglais, l'espagnol et l'arabe peuvent être appris dès l'école primaire ; les langues mortes, en particulier le latin et le grec, sont enseignées dès la sixième. Ceci permet ainsi aux élèves de mieux comprendre l'évolution des langues.

Bien que l'École de la vague soit une école privée, nous ne pratiquons pas d'enseignement religieux particulier. Par contre, une option « histoire des religions » peut être choisie par les élèves dès la cinquième, permettant ainsi à chacun de choisir le chemin spirituel qu'il souhaite.

Le nom de l'école est une référence aux mythes gallois, où la vague est le symbole de la purification et surtout de la matrice où l'être se **modèle**. Car tel est notre but, faire que les futures générations apprennent à vivre en **harmonie** avec le monde et avec les autres.

FORMATION

L'École de la vague se situe en Champagne à quelques kilomètres de Reims. C'est dans un cadre verdoyant, à l'orée d'une forêt et à deux pas d'une rivière que les élèves étudient dans le **calme** et la **sérénité**.

Notre école reprend le cycle scolaire classique et notre enseignement va du Cours Préparatoire à la Terminale. Nos classes ne dépassent jamais **15** élèves afin que chacun puisse bénéficier de l'attention des enseignants. Ces derniers sont au nombre de 54 et possèdent tous des diplômes de l'Éducation Nationale ou équivalents obtenus dans d'autres pays. Les taux de **réussite** au brevet élémentaire et au bac sont de **100 %**.

Notre rythme scolaire est **différent** et **novateur** :

8h-15h : cours.

15h-18h : activités sportives ou artistiques.

18h-19h : soutien scolaire.

20h-21h : études surveillées et assistées par des enseignants.

Des week-end de révisions sont organisés pour les classes de troisième et de terminale.

Pour favoriser les études, les élèves sont tous internes, mais comme nous savons que les plus jeunes enfants acceptent mal l'éloignement de leur famille, chaque élève du cycle préparatoire se voit attribué un « grand frère » ou une « grande sœur » de niveau collège ou lycée favorisant ainsi leur **intégration** et **l'échange** entre les générations.

ACTIVITÉS EXTRA SCOLAIRES

Chaque année nous organisons une semaine spéciale sur le thème des civilisations fondatrices. Ainsi, il y a deux ans, le thème était Rome au temps de l'empire et l'année dernière, Athènes à l'apogée hellène. Durant cette semaine, l'école est décorée et la vie est rythmée selon les coutumes de l'époque et de la ville choisie. Cette année, le thème retenu est l'Égypte sous Toutankhamon.

Des week-ends « découverte de la nature » sont organisés toute l'année pour apprendre aux enfants à respecter la nature. Enfin, des échanges ont lieu avec des établissements du monde entier : Londres, New Delhi, Seattle, Sao Paulo et Le Caire.

Pour plus de renseignements ou pour inscrire vos enfants, écrivez à :

École de la vague
Route des Mûres
51140 Chalons sur Vesles

VUE DE L'INTÉRIEUR

Les messages suivants sont des extraits de lettres envoyées à la Demeure philosophale parisienne de la Maison-Dieu par l'intermédiaire d'une créature de Kabale. Ils ont été écrits en Énochéen.

MESSAGE DU 25 SEPTEMBRE

« Voilà. La rentrée a eu lieu il y a trois semaines et je peux déjà vous confirmer que nos soupçons étaient fondés. Il est encore trop tôt pour savoir si nous avons affaire à l'un des quatre Arcanes mineurs ou à une faction indépendante. Si la première semaine s'est déroulée normalement, du moins d'après ce que j'ai pu apprendre des souvenirs de mon simulateur, ce ne fut pas le cas de la deuxième. Tout d'abord, en français, nous allons étudier le Pendule de Foucault. Étrange et difficile lecture pour des adolescents de onze ans ! Cela dit, comme les élèves de troisième étudient Fulcanelli, il faut bien les préparer. En grec, le premier mot écrit fut Prométhée et c'est son mythe que nous allons étudier en premier. En mathématique, nous avons commencé par un cours d'histoire des mathématiques qui a rapidement dévié sur la vie de Pythagore. D'ailleurs, pourriez-vous chercher dans nos archives tout ce qui concerne l'ordre des pythagoriciens ?

Bref, beaucoup trop de références ésotériques. Cette école forme des initiés. Elle ne peut être que dirigée en sous-main par des personnes connaissant notre existence, même si pour l'instant – que l'Unique m'en préserve ! – je n'ai pas rencontré de référence, explicite ou implicite, à notre existence. De plus, il est certain que plusieurs enseignants ne sont que de simples profanes.

Les Mystes semblent des coupables tout désignés : ils ont déjà opéré de la sorte et le symbole de la vague est très prisé par le Septentrion. Néanmoins, il ne faut pas éliminer les autres Arcanes. La Synarchie et la R+C sont tout à fait capable d'utiliser une école pour former de futurs adeptes et de se protéger en exhibant le masque des Mystères. Il ne faut pas non plus exclure les Arcanes Majeurs, en particulier le Bateleur.

Je pense qu'il serait bon d'enquêter sur le directeur, M. Veillon, et sur les écoles travaillant en partenariat avec celle-ci. Je vous joins aussi la liste des enseignants de l'école.

In Agartha credo.
Adhrad-Sayen,
Adopté de l'Arcane XVI. »

EXTRAIT DU MESSAGE DU 20 OCTOBRE

« Le jeune humain avec qui j'avais sympathisé a disparu. Il n'était pas

comme les autres et avait bien remarqué que l'enseignement dispensé avait quelque chose d'étrange. Il m'avait parlé d'un professeur particulièrement bizarre, qui lui faisait peur, Dutilleul. Il faut que j'en sache plus sur cet homme, mais tout est tellement surveillé ici. Je ne suis presque jamais seul. »

MESSAGE DU 18 DÉCEMBRE

« Tout ce que je vous ai dit dans ma lettre du mois précédent se confirme, ce sont bien les Mystères du Septentrion qui dirigent l'école. Le professeur de grec continue sa lancée sur sa relecture des mythes, après la genèse empli de référence à Gaïa, il a enchaîné sur Prométhée æ sans jeu de mots æ puis sur Artémis, une des figures septentrionale les plus importantes après celle de Déméter, et enfin Orphée.

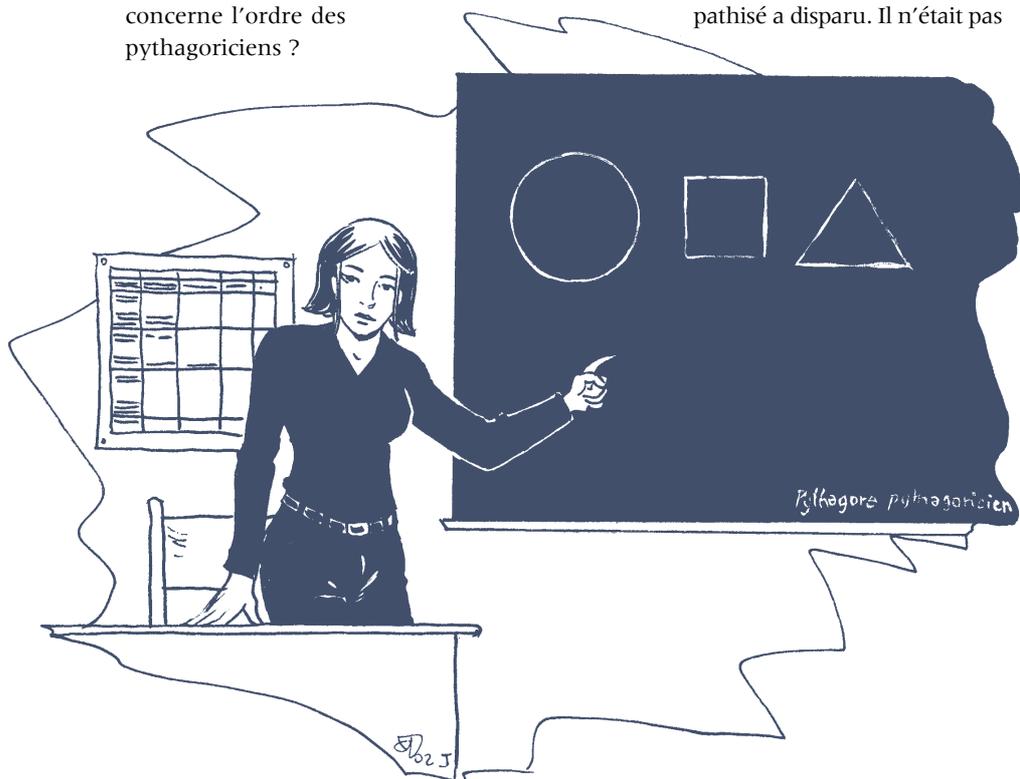
La semaine « l'Égypte sous Toutankhamon » a eu lieu. Ce fut une véritable célébration à Amon et plusieurs personnes extérieures à l'école sont venues pour diriger des cérémonies dites « instructives ». Toutes avaient un Ka-Soleil d'initié.

J'ai enfin réussi à voir le professeur d'histoire des religions, Dutilleul. En Vision-Ka, il est bien des nôtres, comme je le pensais. Nous avons donc affaire à une alliance d'Immortels et de Mystes.

Il y a encore pire, j'ai repéré trois Arkaim parmi les élèves. Cela fait beaucoup. Qu'ils soient conscients ou non de leur nature ne change rien, il y a fort à parier que les Mystes sont au courant. Il faut à tout prix éviter qu'ils en apprennent trop sur nos jeunes cousins, nous devons donc agir au plus vite. Il est temps de prévenir la Justice. Vous frapperez dans une quinzaine de jours et d'ici là, je vous aurai fait parvenir un plan détaillé de l'école.

In Agartha credo.
Adhrad-Sayen,
Adopté de l'Arcane XVI. »

Note : Ce fut le dernier message de Adhrad-Sayen. Il n'a pas regagné sa Stase et la Maison-Dieu n'a pas réussi à le contacter.



DERRIÈRE LA VAGUE

L'ÉCOLE

L'école de la vague a été créée 6 ans auparavant sous l'impulsion d'un professeur des écoles profane, Arthur Veillon, et d'un Myste du Septentrion, Philippe Deloiseau. Bien qu'ils soient amis de longue date, Arthur ignore tout des activités occultes de Philippe. Seuls huit des cinquante-quatre professeurs sont des Mystes.

Le but occulte de l'école de la vague est de former, de repérer et d'intégrer de jeunes Mystes à l'organigramme de l'Épée. Bien que ce soit une Chapelle du Septentrion qui gère l'école, elle dépend directement de l'Alliance de Mâât et les élèves peuvent être rattachés aux cinq Fleuves.

LES MYSTES À L'ÉCOLE

Voici un petit descriptif des différents enseignants Mystes de l'école de la vague. Ils sont tous Assez Initié sauf Philippe Deloiseau qui est Initié. Tous habitent Reims. Seuls Deloiseau et Fillion connaissent le nom et la localisation de la Chapelle « Pommes bleues ». Ces huit personnes se réunissent une fois par trimestre à Paris avec un des responsables français de l'Alliance de Mâât.

Le format de description est le suivant : Nom, âge : Fleuve d'appartenance, niveau d'initiation, matière(s) enseignée(s).

Deloiseau Philippe

Deloiseau Philippe, 54 ans :

Septentrion, cinquième Vague, histoire de l'art et expression artistique.

Ce qu'il sait :

Il est le seul à connaître tous les rouages de l'école et de la Chapelle « Pommes bleues » ainsi que la nature de Dutilleul.

Buts :

Faire survivre l'école. Il préfère perdre sa Chapelle que cette dernière.

Ce que l'on peut trouver chez lui :

Différents documents concernant la Chapelle « Pommes bleues » notamment sa localisation et certains de ses membres, un carnet téléphonique comprenant les différents professeurs mystes de l'école — noyés au milieu d'une centaine de numéros, un revolver et une bonne bibliothèque ésotérique.

Sindgahye

Dutilleul Marc, 43 ans :

Ondine, Zénith, quatrième Voile, histoire des religions. Son vrai nom est Sindgahye. Condamné par la Justice à deux mille ans de Stase pour avoir collaboré avec Prométhée, Sindgahye a rejoint les Mystes en 1200. Il est Assez Initié et Magicien.

Ce qu'il sait :

Il connaît bien les rouages de l'école et de la Chapelle Pommes bleues. Il est le seul à connaître l'existence des trois Ar-Kaïm.

Buts :

Il aide les Mystes car il espère que la Grande Année permettra la libération de son mentor et la fin des Arcanes Majeurs. En effet, il pense que ces derniers se sont arrogés des pouvoirs sans raison valable.

Ce que l'on peut trouver chez lui :

Rien, mais ayant des tendances paranoïaque, son appartement est toujours protégé par un Ministre implacable qui s'attaque à tous les indésirables.

Les autres Mystes

Benabtelhak Karim, 31 ans :

Zénith, troisième Voile, histoire, géographie et arabe.

Despicy Sandra, 25 ans :

Orient, troisième Arc, mathématiques.

Fillion Christelle, 24 ans :

Septentrion, troisième Vague, grec.

N'Diaye Younouss, 31 ans :

Orient, troisième Arc, sports et yoga.

Nogueira Patrick, 37 ans :

Midi, troisième Masque, français.

Wozniack Daniel, 44 ans :

Occident, troisième Crâne, philosophie et français.

Ils sont tous Assez Initiés et se connaissent entre eux. Chez chacun d'eux, on peut trouver des documents et des symboles démontrant leurs appartenances à l'Épée.

LES POMMES BLEUES

Cette Chapelle du Septentrion est dirigée par Philippe Deloiseau. La majorité des membres vit dans une grande ferme située un peu à l'écart de Chalons sur Vesles. Son activité principale est de tenir l'exploitation viticole et de fabriquer le champagne *Pommes Bleues*, assez réputé dans le milieu, qui assure les fonds de la Chapelle.

La Chapelle possède aussi un restaurant situé dans le centre ville de Reims qui permet aux Mystes d'entretenir de bons rapports avec les notables et les élus locaux.

LES PERSONNAGES

LES PROFESSEURS PROFANES

Ce sont des enseignants ayant suivi une formation classique. Ils sont tous déçus de l'éducation nationale et c'est bien leur seul point commun. Parmi eux, on trouve toutes les orientations politiques, de l'extrême droite à l'extrême gauche. La plupart pratiquent une religion monothéiste ou New-Age à tendance sectaire. Hormis quelques-uns (cf. plus loin), ils ne se doutent aucunement du véritable but de l'École de la vague.

LES ÉLÈVES

Les élèves sont des élèves « normaux », ni meilleurs, ni plus mauvais qu'ailleurs. Hormis quelques-uns, ils ne se rendent absolument pas compte de la manipulation dont ils sont l'objet. Parmi eux, se trouvent trois Ar-Kaïm dont un seul a conscience de ne pas être entièrement humain. Seule une dizaine d'élèves de terminale sont Mystes, ils sont Peu Initiés.

LES ASSOCIATIONS

ALEPH-TAU

Aleph-Tau est une association d'élèves initiatique. Elle regroupe les élèves les plus prometteurs æ du point de vue des Mystes. Pour y entrer, il faut répondre à des questionnaires à caractère occulte. Parmi ses membres se trouvent les trois Ar-Kaïm. Son président est un jeune Myste du Zénith æ initié du premier Voile.

ARV

L'association recherche et vérité a été créée cette année par des professeurs inquiets des dérives de l'école et de la disparition de certains élèves. Elle est composée de cinq professeurs d'extrême-gauche dont c'est la deuxième année à l'école de la vague. Ils cherchent à comprendre ce qui se cache derrière les enseignements ésotériques.

Ils se sont associés à un avocat spécialiste des sectes et ont commencé à faire le bilan des enseignements « bizarres » de l'école. Malheureusement pour eux, Sandra Despicy fait partie des cinq membres et Philippe Deloiseau est en train de chercher un moyen subtil de leur faire lâcher prise.

SYNOPSIS

Cette partie va aider le MJ à utiliser l'école dans le cadre d'un scénario ou d'une campagne personnelle.

INTRODUCTIONS POSSIBLES

Si un des Immortels du groupe appartient à la Maison-Dieu, l'introduction est très simple. Il suffit que son Arcane le charge de retrouver Adhrad-Sayen.

L'autre solution est que les Immortels reçoivent par le poste des documents sur l'école et certains messages d'Adhrad-Sayen — les textes qui précèdent le chapitre derrière le voile. Dans ce cas, les Immortels ont deux choses à résoudre :



retrouver Adhrad-Sayen et découvrir qui leur a envoyé les lettres et pourquoi. Ceux-ci pouvant être des Adoptés d'un Arcane mineur désireux de porter un coup aux Mystes de la région ou souhaitant que les Immortels des joueurs contractent une dette envers eux.

Note: *Adhrad-Sayen est retenu dans les sous-sols de l'école, prisonnier dans son Simulacre paralysé par des drogues. Il doit être sacrifié dix jours après l'entrée en scène des joueurs.*

LA MAISON-DIEU

En contactant la Maison-Dieu et s'ils ne sont pas Adoptés d'Arcanes Majeurs honnis par cette dernière — notamment

le Mât et le Bateleur —, les Immortels apprennent que Adhrad-Sayen n'a pas regagné sa Stase et qu'il est donc, soit dispersé, soit retenu prisonnier. Ils ont aussi accès aux autres lettres envoyées par Adhrad-Sayen contenant les informations suivantes: les noms profanes des Ar-Kaïm, des références aux associations Aleph-Tau et ARV ainsi que les noms de certains de leurs membres.

Les Adoptés de la Maison-Dieu sont trop occupés pour s'occuper immédiatement du problème de l'école et acceptent donc facilement que les Immortels des joueurs s'en chargent. Toutefois, ils les mettent en garde contre toute action violente et leur conseille la subtilité et la discrétion dans leurs actions.

Note : Si les Immortels ont reçu les premières informations par la Poste, la Maison-Dieu avoue que des voleurs ont pénétré le refuge du supérieur d'Adhrad-Sayen et lui ont volé toute une série de documents.

RÉSOLUTIONS POSSIBLES

Voici quelques pistes pouvant permettre de résoudre le problème de l'École de la vague. Le plus efficace est sans doute de mélanger ces différentes pistes.

- **Par la violence et le sang :** les Immortels peuvent enquêter et détecter les véritables Mystes grâce à leur Sapience puis les assassiner un à un voire organiser un massacre dans l'école. Toutefois, ils risquent de commettre des erreurs. En effet, les Mystes sont tellement doués dans le détournement des profanes qu'une large majorité des professeurs de l'école possède la Tradition Arcanes mineurs (Épée) à Apprenti.

De plus, suivant la méthode employée, ils risquent des ennuis avec la justice profane mais aussi avec les Arcanes de la Maison-Dieu, de la Justice et bien sûr avec l'Alliance de Mâât.

- **La justice profane :** cette méthode n'est pas la plus simple, ni la plus courte, mais

c'est la moins dangereuse et elle a déjà fait ses preuves. En effet, c'est en utilisant la justice profane que le Temple a réussi à stopper la Golden Dawn au début du siècle.

Les Immortels peuvent enquêter sur l'école, ses enseignements et ses dérives sectaires. Ensuite, il peut leur suffire de trouver et de convaincre un juge ou un procureur de s'attaquer à l'école par la voie légale, par exemple avec l'aide d'ARV. Les Immortels doivent aussi discréditer Philippe Deloiseau car les contacts dont il bénéficie peuvent lui permettre d'échapper à la justice.

- **La manipulation :** les Immortels peuvent utiliser une autre faction occulte pour se débarrasser des Mystes. Les Templiers de la région peuvent être manipulés et orientés sur l'école de la vague. Les Immortels peuvent même attaquer une de leur Commanderie en laissant des traces accusant les Mystes et laisser le Temple faire le travail.

Le danger de cette méthode est que les Ar-Kaïm de l'école et Adhrad-Sayen risquent de tomber sous la coupe du Temple ou de périr dans l'action.

LES RÉACTIONS DES MYSTES

Les réactions des initiés peuvent être gérés selon trois niveaux. Le premier correspond aux premiers problèmes que les Immortels leur posent. Par exemple, si ces derniers fouillent un de leur appartement ou s'ils sont repérés en venant se renseigner à l'école. Le deuxième correspond à la mort ou à la disparition de l'un des Mystes et le dernier à la mort ou à la disparition d'un deuxième Myste ou à une attaque de l'école, etc.

Les réactions en fonction des niveaux sont : un, les Mystes déplacent Adhrad-Sayen et l'enferment dans la ferme des Pommes bleues; deux, les Mystes ne vont plus à l'école, ils prennent des vacances ou se font porter pâle voire ils quittent la région pendant quelque temps. En parallèle, l'Alliance de Mâât envoie deux Mystes pour enquêter sur les Immortels; trois, les Mystes de l'école quittent tous la région, les documents de la Chapelle « Pommes bleues » sont mis à la banque et l'Alliance de Mâât envoie un groupe de Mystes de l'Orient guerriers pour parer à toute éventualité.

L'Immortel #2 – Crédits

Direction éditoriale :

Maxence Layet, Sébastien Célerin et Frédéric Weil

Auteurs : Isabelle Périer, Éric Paris et Vincent Kaufmann

Corrections : Nicolas Folliot et Grégoire Laakmann

Direction artistique : Franck Achard

Couverture : Renaud Bec

Illustrateur : Julien Delval

Mise en page : Nicolas Folliot

Fabrication : Nicolas Hutter

LES ENFANTS DU SIÈCLE LES ÂMES MORTES



LES ENFANTS DU SIÈCLE LES ÂMES MORTES

LA CHINE EN 1922

Ce second épisode des Enfants du Siècle se déroule essentiellement en Chine, en 1922. Le pays est en pleine anarchie. La révolution qui renversa la dynastie des Qing a eu lieu onze ans plus tôt, mais a échoué dans l'installation d'un pouvoir politique à la fois stable et centralisé.

LES QING

Au ^{xv}^e siècle, la dynastie Ming a dû faire face à des invasions mongoles qu'elle était incapable de repousser. Elle fit appel à ses voisins mandchous, les Qing, qui repoussèrent les Mongols, mais s'installèrent en Chine. Ils régneront jusqu'en 1911.

LES FORCES POLITIQUES EN 1911

À l'aube de la révolution, les forces politiques chinoises se divisent selon différents axes :

- l'hostilité ou l'amitié pour les Qing ;
- la volonté ou le refus de construire une Chine à l'occidentale ;
- la ville ou la campagne ;
- la culture littéraire ou la culture populaire.

L'un des enjeux majeurs du moment est la construction d'une Chine moderne occidentalisée sous l'impulsion des Européens qui s'installent, essentiellement autour des zones portuaires, dans des concessions.

Les sociétés secrètes

Ces groupuscules innombrables pullulent à la campagne. Ils rassemblent des paysans sous des motifs divers, de l'asso-

LES CONCESSIONS

Il s'agit d'un terrain administré par les Européens, afin de permettre le développement d'infrastructures commerciales et industrielles. En pratique, ce sont des colonies.

Les concessions cristallisent le ressentiment des Chinois nationalistes contre les Européens.

ciation sectaire à la petite organisation criminelle. Ils sont fortement hostiles aux Qing, et militent pour une restauration de la dynastie Ming. Ils sont très souvent xénophobes et haïssent les occidentaux auxquels, ils reprochent la colonisation.

Les officiers

Ils constituent en 1911 une force politique mineure, mais deviendront des personnages de premier plan lors de l'instauration en 1913 de la dictature de Yuan Shikai, dont la chute débouchera sur l'anarchie militaire. Ils fournissent la totalité des contingents des Seigneurs de la guerre entre 1916 et 1927.

LA RÉVOLUTION

En 1911, les notables, une partie des officiers, certains mandarins et diverses sociétés secrètes s'allient pour démettre la monarchie. Leur union tient à leur hostilité commune aux Qing. Dès le pouvoir renversé, l'alliance révolutionnaire s'effrite. En 1913, Yuan Shikai, un notable bourgeois, met tout le monde d'accord en instaurant une dictature censée construire un gouvernement solide qui accouchera d'une république. Les militaires y occupent une place de choix.

Les finances sont au plus mal, ce qui pousse Yuan Shikai à instaurer de nouvelles concessions. Il en découle une nette hostilité de toutes les forces traditionalistes de la Chine.

En 1916, Yuan Shikai meurt. Le pays sombre dans l'anarchie. Les officiers lèvent des armées personnelles, et

deviennent les fameux Seigneurs de la guerre.

LES SEIGNEURS DE LA GUERRE

S'ils ressemblent à d'authentique officiers, leurs armées ont bien souvent tout de la bande de pillards.

Il en existe deux catégories : ceux qui ont un territoire, et ceux qui en cherchent un. Il en résulte que des bandes armées sillonnent le pays, s'installent quelque part, s'en font déloger par un Seigneur de la guerre plus puissant, et partent à la conquête d'un territoire voisin.

La tactique de guerre est brutale. Les troupes arrivent, se livrent au pillage des ressources et obligent les paysans à cultiver de l'opium au détriment des cultures vivrières. L'opium ainsi produit et vendu peut être rapidement transformé en solde pour les soldats. Ceux-ci bénéficient d'avantages qui en disent long sur ces armées : immunité en cas d'ivresse, autorisation de consommer de l'opium... Ce sont des mercenaires, et quelques batailles ont été gagnées par la corruption des troupes adverses.

LA CHINE ET LES SHEN

Pour une question de place, nous ne reprendrons pas ce qui est décrit au sujet des Malodred puis des Shen dans le *Livre du Meneur de Jeu*. Vous êtes donc invités à vous référer aux pages 43 et 49.

Pour endormir Kunlun, les Shen réalisèrent un grand rituel, le Fei Sheng, qui modifia en profondeur la nature des champs magiques en Asie. C'est ainsi que naquirent le Bois et le Métal.

Cette configuration spécifique des Champs magiques permit aussi de « purger » la Lune de la Lune noire qu'elle dissimulait. Ainsi, le Métal est beaucoup plus pur que le Champ de Lune.

Les Selenim se replièrent alors vers la Sibérie, où le Champ de Lune Noire était resté intact. Ils échappèrent ainsi à l'inimitié des Shen qui ne voient en eux que des indésirables. Ce fossé magique et culturel fut renforcé par la construction

de la Grande Muraille de Chine, qui scelle matériellement la frontière entre les deux peuples magiques.

QUELLES CONSÉQUENCES TECHNIQUES ?

Lorsque des Nephilim sont dans l'aire d'influence du Fei Sheng, ils ne bénéficient d'aucune conjonction, ni bénéfique, ni néfaste.

Les Ar-Kaïm ne sont pas affectés par le Fei Sheng, si ce n'est qu'ils ne gagnent chaque jour que la moitié des « puces » de leur charge spontanée, et qu'ils ne gagnent aucune « puce » de Lune Noire.

Les Selenim subissent, à tous leurs tests de Sciences occultes, un malus de deux crans. De plus, leur entropie est doublée.

SYNOPSIS

LE PASSÉ

Avant la Chute, alors que Kunlun évoluait encore dans la pureté originelle des Champs magiques, il s'établit non loin d'une montagne. Sa seule présence enchantait la région, et en particulier les pierres précieuses que recelait la chaîne montagneuse. Nul ne connaît vraiment leur pouvoir, mais les Shen, après la Chute, découvrirent ce lieu enchanté et décidèrent de le protéger des malveillances. Ils établirent des gardiens, chargés d'éloigner les curieux et les importuns.

L'existence de cette mine resta secrète jusqu'au début du siècle. Mais ses gardiens ne parvinrent pas à éloigner les Occidentaux trop curieux, et la mine fut achetée par un riche industriel qui se piquait d'ésotérisme : Victor Castel de Gouvernac. Or cette mine intéressa des indésirables, les Selenim.

En effet, ces derniers étaient restés à l'écart des affaires de la Chine pendant quelques milliers d'années, dans l'incapacité quasi-totale de remédier à la xéno-

phobie dont ils étaient victimes. Or en 1908, une météorite de Ka - Lune Noire s'abattit en Sibérie, provoquant des dégâts inimaginables.

Cette météorite développa une conscience, qui fut bientôt trouvée par les Selenim sibériens, ils virent dans cet être inespéré tombé du ciel un allié de poids.

Ils décidèrent, avec celle qui s'appelait désormais Tunguska (prononcer *Toungouska*), d'abattre le Fei Sheng et de renverser l'ordre plurimillénaire instauré par les Shen.

C'est ici qu'intervient la mine. Les bruits concernant la mine atteignirent la Sibérie et certains Selenim y habitant. Ils se renseignèrent plus avant et comprirent la nature exceptionnelle des pierres précieuses qu'elle renferme. Leur plan est simple : en possédant la mine, d'une manière ou d'une autre, ils pourraient la contaminer à la Lune Noire grâce à la puissance de Tunguska et peut-être, de cette manière, réveiller Kunlun par le choc que représenterait cette perversion de sa propre puissance. Or, si Kunlun venait à sortir de son sommeil, il mettrait à bas tous les efforts de stabilisation des Champs magiques des Shen, détruirait le Fei Sheng et rendrait à la Lune Noire le territoire asiatique.

Mais pour mener leurs sombres desseins à bien, ils avaient besoin d'alliés. Et c'est ici qu'intervient l'histoire profane.

En 1919, un Seigneur de la guerre, Shang Hai Sheï, s'établit sur la concession de Raphaël en passant un accord avec lui. Raphaël abritait ses troupes, et Shang Hai Sheï protégeait la concession des menées dangereuses des autres Seigneurs de la guerre.

Or Shang Hai Sheï a un ennemi irréductible, Deng Tze Yuan. Ce dernier essaie désespérément d'abattre son rival, mais en vain. Il recherche alors des alliés et lie contact avec une société secrète, le Mai Pen Rai, qui est intéressée par la mine de la concession des Castel de Gouvernac. Les Selenim s'immiscent dans les affaires des deux factions et aident à sceller un pacte entre les deux. La clé de voûte de l'édifice est alors une jeune

prostituée trafiquante d'opium, Li Xia Peng, qui est chargée de manipuler Shang Hai Sheï pour le pousser à trahir Raphaël et à se laisser piéger.

Mais l'alliance trouve aussi des alliés inattendus : les R+C. En effet, ces derniers sont à la poursuite de la famille Castel de Gouvernac, qui est devenue trop dangereuse pour eux et qu'ils doivent éliminer. Les R+C, avec Marius Montrachet à leur tête, vont faire subir un grave attentat aux Castel de Gouvernac et séquestrer leurs dernières-nées, des jumelles, afin de les confier à Deng Tze Yuan, le chef de guerre. Ce dernier pourra ainsi faire pression sur Raphaël pour qu'il n'appelle pas les armées française et britannique en renfort, et qu'il se laisse ainsi piéger avec son allié, Shang Hai Sheï, l'autre Seigneur de la guerre.

LE PRÉSENT

L'épisode s'ouvre sur le baptême des jumelles de Raphaël et Inès Castel de Gouvernac. Mais la cérémonie est vite interrompue par une attaque extrêmement violente des R+C, avec Marius Montrachet à leur tête, au cours de laquelle Inès et sa fille aînée, Hadrienne, perdent la vie. L'assemblée est encore sous le choc quand le Seigneur de la guerre, Shang Hai Sheï, fait évacuer l'église vers la propriété des Castel de Gouvernac qui est mise sous haute surveillance.

L'ambiance est très lourde, d'autant que Raphaël s'est enfermé dans la chambre mortuaire de sa fille et de sa femme, refuse d'en sortir et ne s'occupe plus de rien. Or, nul n'est vraiment en mesure de prendre en charge la propriété, la mine et la défense du périmètre, si ce n'est les Immortels. Mais les événements se précipitent, et le piège se referme sur la famille Castel de Gouvernac et ses invités.

D'abord, dans la nuit, les jumelles sont enlevées, selon toute probabilité par leur nourrice japonaise. En menant leur petite enquête, les Immortels découvrent qu'elle travaille pour les R+C. La tension monte.

De plus, en fin de journée, Deng Tze Yuan, l'autre Seigneur de la guerre, envoie un émissaire pour lancer un ultimatum à son rival Shang Hai Sheï et à son soutien européen, Raphaël. Il leur donne moins de 48 heures pour évacuer la région, après quoi il fait donner l'assaut. Or ce délai est absolument intenable: c'est réellement un piège, d'autant plus que, grâce à ses alliés R+C, Deng Tze Yuan possède un excellent moyen de pression sur Raphaël, afin que ce dernier n'appelle pas les armées françaises et britanniques en renfort. En effet, c'est lui qui détient les jumelles en otage. C'est à ce moment que Raphaël sort de sa torpeur.

Le lendemain matin, alors qu'il ne reste plus que 24 heures pour trouver une solution et organiser les défenses, Raphaël est prévenu par un message anonyme que quelqu'un veut faire sauter la mine. Une enquête permet de remonter au médecin traditionnel chinois employé par Raphaël. Pu Shankei, le médecin, est au courant de la présence des Shen dans la mine et de leur rôle de gardiens, bien qu'il n'ait pas exactement tout compris. Mais il ressent aussi une profonde affection pour Raphaël, qu'il considère comme un homme particulièrement éclairé pour un Occidental. C'est donc lui qui l'a fait prévenir. Grâce à lui, les Immortels ont la possibilité de remonter aux Shen, et d'en savoir un peu plus sur la Chine et sur cette mine que tout le monde se dispute ardemment.

Tout semble aller un peu mieux, mais le pire est encore à venir. En fin de soirée, le Seigneur de guerre allié à Raphaël, Shang Hai Sheï, déserte pour s'enfuir avec Li Xia Peng, qui a réussi à le convaincre de trahir la cause de Raphaël et celle des Occidentaux en général, pour fuir avec elle et mener une vie meilleure. Le problème est qu'avant de partir, il sabote le système de défense de la concession pour ne laisser aucune chance à Raphaël. Ce qu'il ne sait pas, c'est que Li Xia Peng va le trahir.

Les Immortels devraient se rendre compte pendant la nuit de la défection du Seigneur de la guerre et du piège qui vient de se refermer sur eux. C'est à eux, à présent, d'organiser l'armée et d'essa-

yer de gagner la bataille pour sauver la mine, leurs vies et celles des Castel de Gouvernac.

La bataille a normalement lieu. Au cours de celle-ci, ou après, les Immortels découvrent que Shang Hai Sheï est détenu par Li Xia Peng, dans son bordel/fumerie d'opium. Ils peuvent alors essayer de le faire parler, ce qui l'amène à dénoncer la putain, Li Xia Peng qui elle-même livre les noms et desseins de ses complices.

C'est ainsi que les Immortels remontent la piste menant aux Selenim vivant en ville. Ces derniers, voyant que les choses tournent mal pour la coalition Deng Tze Yuan/Mai Pen Rai, fuient à toute vitesse en automobile pour la Sibérie, en laissant derrière eux nombre d'indices compromettants.

Les Immortels, après avoir retrouvé ces traces, vont être aiguillés vers la Sibérie par les Shen qui leur expliquent qu'il s'est passé quelque chose d'étrange en 1908 dans cette partie du monde, que c'est un endroit sensible et voué à la Lune Noire, qu'ils ne peuvent pas y aller et qu'ils ont besoin d'émissaires. Ils mettent bien sûr tous les moyens qu'ils possèdent à la disposition des Immortels.

S'ensuit une poursuite effrénée à travers la Chine, qui s'arrête un instant à Irkoutsk, en Sibérie. Là, les Immortels font la connaissance de l'étrange société Selenim de la ville. Celle-ci est gouvernée par Andreï, un Selenim aussi lâche que puissant, qui protège passivement les activités occultes des Selenim de Tunguska sans en connaître la portée. Mais les Immortels ne tardent pas à découvrir qu'Andreï a formé un pacte contre-nature avec les Mystères d'Occident locaux, qui n'attend qu'une seule chose pour être renversé: que les Immortels viennent en aide à Vladimir, grand Compositeur et rival d'Andreï. Or Vladimir sait où les Selenim de Tunguska se terrent, mais n'accepte d'aider les Immortels qu'à condition que ces derniers l'aident à renverser le Royaume d'Andreï.

Sur les indications de Vladimir, les Immortels quittent enfin Irkoutsk pour Vanavara, village situé à une centaine

de kilomètres au sud de Tunguska, où ils découvrent les activités impies et destructrices des Selenim. Ils n'ont que peu d'alternatives; pour stopper les Selenim, il faut détruire l'objet de leur vénération et l'architecte de leurs projets: Tunguska lui-même, terré sous la forme d'un monstre atroce au fond d'un puits. Mais les Immortels n'ont guère l'opportunité de se rendre compte qu'ils n'abattent pas là Tunguska, mais son Imago. Les projets des Selenim ne sont que ralentis, et Tunguska continuera de sommeiller.

LES ACTEURS

LA COALITION ENTRE LE SEIGNEUR DE GUERRE DENG TZE YUAN ET LE MAÏ PEN RAI

Deng Tze Yuan

Ce Seigneur de la guerre veut à tout prix abattre son irréductible ennemi, Shang Hai Sheï, il a fait pour cela alliance à la fois avec le Mai Pen Rai et les R+C, chacun y trouvant son compte.

Il a déjà entendu parler de créatures étranges vivant parmi les humains, mais il ne prête pas crédit à ce qu'il considère comme des contes pour enfants. Si l'existence des Immortels vient à lui être révélée, il se montrera très peureux et pliera comme un roseau.

Le Mai Pen Rai et sa représentante, Li Xia Peng

Le Mai Pen Rai est une société secrète chinoise qui s'intéresse aux pierres précieuses et à ses éventuelles possibilités magiques. Elle ne néglige pourtant pas leur valeur en argent et cherche à acquérir de la puissance par là aussi.

Le Mai Pen Rai a fait alliance avec Deng Tze Yuan, qui cherche surtout à agrandir son territoire et à mettre la main sur la ville. La mine ne l'intéresse que pour le profit qu'il peut en tirer. Ils se sont donc entendus car le Mai Pen Rai cherche surtout à pouvoir étudier la mine. Il sait qu'il arrivera bien, une fois

le moment venu, à se débarrasser du Seigneur de la guerre devenu trop gênant.

Il considère la R+C comme un allié temporaire bien utile, mais craint qu'en s'approchant trop près de la mine, elle ne vienne à s'y intéresser elle aussi.

Li Xia Peng est l'agent du Mai Pen Rai à Han Tuosha, la ville de la concession des Castel de Gouvernac, et agit contre les Occidentaux pour se venger de son malheureux destin et libérer la Chine.

En effet, sa mère faisait partie d'une famille chinoise traditionaliste et particulièrement bien nantie. Elle rencontra un jour un bel Européen au cours d'une soirée officielle, et ne sut pas résister à ses avances. Ils devinrent amants et vécurent une belle idylle. Mais lorsqu'il repartit en Angleterre, elle découvrit qu'elle était enceinte. Sachant les pressions familiales qu'elle devrait affronter, elle s'enfuit de son foyer pour élever sa fille. Mais elle ne trouva pas de quoi subsister correctement et commença à se prostituer. Elle mourut de la syphilis alors que Li Xia Peng avait à peine quatorze ans.

Cette dernière a repris les activités de sa mère. À force de courage et de manipulations, elle a intégré les rangs du Mai Pen Rai et possède maintenant une fumerie d'opium à Han Tuosha, *L'Éventail de Jade*.

Elle a été chargée par le Mai Pen Rai de séduire Shang Han Shei et de le pousser à faillir.

LES R+C

Les R+C ont de solides appuis au Japon. En effet, le Japon fut très longtemps sous l'influence du Fei Sheng. Malheureusement, le rituel de l'Abra-Melin effectué par Crowley bouleversa l'ordonnement des Champs magiques, et ce à l'échelle planétaire. Le Fei Sheng ne faisait pas exception, et le Japon sortit brusquement de son aire d'influence.

Depuis, les R+C s'appliquent à noyauter consciencieusement ce pays prometteur.

Marius Montrachet

Marius, depuis les événements de 1911, a été de plus en plus délaissé par Inès,

d'autant qu'il a dû se cacher suite à ses exploits d'alors.

Or, à l'annonce du mariage de Raphaël et d'Inès, il est allé parler aux parents de cette dernière et a abattu son jeu et avoué sa passion. Devant leur fin de non-recevoir, il a juré de se venger. C'est donc lui, naturellement, que l'on a envoyé en Chine pour abattre la maison des Castel de Gouvernac, laquelle devient de plus en plus gênante pour les R+C, qui considèrent qu'Inès a trahi et qu'elle a révélé à son mari des secrets qui auraient dû être tus.

Marius n'a donc plus qu'une ambition : venger son amour trahi et déçu.

La nourrice japonaise, Isawa Munushi

Isawa Munushi fait partie de la Branche du Corps de la R+C. Elle est jeune et a réussi à se faire embaucher par Henri de Terreneuve en cédant à toutes ses pervertisités.

Son rôle est de noyauter la demeure de Raphaël et d'attendre les instructions. Elle devra agir en cas d'échec du premier assassinat, c'est à dire, enlever les jumelles Castel de Gouvernac.

Face aux Immortels, dont elle discernera très vite la nature, elle se fera la plus discrète possible.

LES SHEN ET LEUR ALLIÉ, PU SHANKEI

Les Shen, Yang Mah et Wu Tang, sont les gardiens de la mine sacrée. Ils veillent depuis des siècles à ce que son secret ne soit pas divulgué et à ce que nul ne mette la main sur les richesses ésotériques qu'elle représente.

Ils avaient réussi à éloigner tout habitant du site, mais l'arrivée des Occidentaux a tout bouleversé. Ne portant pas crédit aux légendes surnaturelles qui entouraient le site, ils ont découvert la mine, qui se trouve être incroyablement riche, et se sont arrangés avec le gouvernement des Qing pour en acheter la concession. C'est ainsi que Victor Castel de Gouvernac s'est trouvé propriétaire de Han Tuosha et de sa mine.

Voyant cela, les Shen se sont arrangés pour se faire embaucher dans la mine, et ils ont réussi. Depuis, ils jouent profil bas et travaillent avec acharnement afin de rester à leur poste. Cependant, ils ont entrepris une vaste entreprise de sabotage visant à décourager l'exploitation de la mine.

Ils vivent tous deux dans le quartier chinois et se rencontrent assez régulièrement dans un café à l'européenne, dans le quartier colonial auquel ils ont accès en tant qu'employés de Raphaël.

Ils mettront peu de temps à identifier les Immortels et s'arrangeront pour les surveiller ou les faire surveiller par des professionnels. Ils éviteront, au maximum en tout cas, de se faire remarquer par les Immortels, afin que ces derniers n'interfèrent pas dans leurs machinations. Ils ne savent pas dans quelle mesure ils peuvent faire confiance à leurs cousins occidentaux. Et si parmi les Immortels, il se trouve un Selenim ou un Ar-Kaim dont le Cœur contient de la Lune Noire, ils se montreront plus que méfiants et n'hésiteront pas à éliminer les gêneurs.

Yang Mah

Yang Mah s'est fait engager en tant que géologue. Il s'applique à diriger l'exploitation de manière à s'écarter au maximum du filon et à tomber dans une zone inexploitable.

Wu Tang

Wu Tang est le comptable supervisant tous les mouvements d'argent concernant la mine. Son œuvre de sape consiste à falsifier les comptes et à faire disparaître progressivement de l'argent, afin de faire de la mine une exploitation déficitaire.

Le médecin traditionnel, Pu Shankei

Pu Shankei n'est plus tout à fait un profane. Il commence à appréhender, grâce à son art, certaines vérités du monde ésotérique, ce qui l'a amené à faire connaissance avec les Shen. Il sait qu'ils veillent depuis des temps immémoriaux

sur le trésor mystique que représente la mine et les respecte pour cela, tout en leur apportant tout son soutien.

Il est cependant très proche de Raphaël et respecte cet Occidental « pas comme les autres ». Pour lui, tous les autres occidentaux sont des intrus ne cherchant qu'à s'engraisser sur le dos de la Chine et des Chinois.

Son autorité de médecin et de quasi initié en fait une figure de Han Tuosha et de ses environs : son autorité n'est que très rarement discutée par les Chinois et tout particulièrement par les ouvriers, qu'il soigne gratuitement.

LES SELENIM DE VANAVARA

Les Selenim de Vanavara, petit village de chasseurs Tungus situé à une centaine de kilomètres de Tunguska, œuvrent depuis la chute du météore à renverser le Fei Sheng, en s'appuyant sur la puissance de la météorite de Lune Noire, devenue consciente.

Les Selenim, en raison du Fei Sheng, ont du mal à agir en Chine. C'est pourquoi ils n'y ont envoyé que trois séides : Solokine, Ivan et Youri. Ceux-ci ont pour mission d'assister discrètement Li Xia Peng pour permettre la réussite du Mai Pen Rai. Mais pour ce faire, ils se doivent de rester extrêmement discrets. Lorsque leur plan est ruiné par les Immortels, ils fuient vers la Sibérie. Ils doivent passer par Irkoutsk. C'est à partir de là que les Immortels pourront retrouver leurs traces.

Solokine

Solokine est le leader du groupe. Il pratique la Nécromancie, dont il use et abuse pour se protéger. Il n'hésite pas à laisser derrière lui des Sans-repos et autres Morts-vivants pour ralentir d'éventuels poursuivants.

Ivan

Ivan est Anamorphe. Il a été choisi plus pour ses capacités destructrices que pour la fulgurance de son intelligence. Assez imbu de sa personne, il méprise quelque

peu la mission qui lui a été confiée, et préfère s'adonner le plus clair de son temps à l'Art.

Youri

Youri est Conjurateur. Il est le plus technicien du groupe, et en est peut-être le membre le plus malin. Il sait comment influencer Ivan pour qu'il fasse ce qu'il a à faire en temps et en heure.

LES HOMMES D'IRKOUTSK

Irkoutsk est une ville morte, peuplée de russes errant sans but précis. Et pour cause : leur volonté a été largement entamée par l'action combinée de l'alcool et d'un puissant Royaume de Lune Noire, érigé par Andreï.

Andreï

Andreï est lâche et ambitieux. Il a construit son Royaume à Irkoutsk parce que c'était facile, en raison de la présence de Tunguska, à quelques centaines de kilomètres de là. Il n'a jamais pris la peine d'aller voir là-bas ce qui se trame, et l'ignore totalement. Tout ce qu'il sait, c'est que des Selenim œuvrent à Vanavara, et que leurs plans renforcent la Lune Noire, et donc son Royaume. Sans que personne ait eu à lui demander quoi que ce soit, il s'emploie à protéger les Selenim de Vanavara en usant des facilités de son Royaume.

Assoiffé de puissance et terrorisé à l'idée qu'un autre Anamorphe puisse le remplacer, il a éliminé tous les Anamorphes d'Irkoutsk, et s'emploie à éliminer tous ceux qui se présentent dans son Royaume. Pour l'aider dans cette tâche, il s'est entouré de certains membres des Mystères d'Occident. Ceux-ci le servent, en échange de quoi il leur distille sa connaissance de la Lune Noire.

Ivgini Ogorsky

Sous le couvert d'un monastère orthodoxe, Ivgini Ogorsky a fondé à Irkoutsk une chapelle des Mystères d'Occident. Il tente d'apprendre un maximum

d'enseignements sur la Lune Noire auprès d'Andreï, et sert ses desseins pitoyables. Dès qu'Andreï n'aura plus rien à apprendre aux Mystères d'Occident, Ivgini s'emploiera à ruiner son Royaume, son Imago, et enfin à lui donner le coup de grâce, en le transformant éventuellement en homoncule.

Vladimir

Vladimir est un puissant compositeur, arrivé à Irkoutsk il y a peu. Il n'a pas inquiété Andreï parce qu'il n'est pas Anamorphe, et qu'Andreï ignore à peu près tout de la Conjuración. Vladimir a un mépris profond pour Andreï, et attend la première occasion pour le renverser. Il profitera de la venue des Immortels pour mettre ce plan en action.

Vladimir sait qu'il se trame des choses étranges à Vanavara, sait comment s'y rendre, et que Solokine, Ivan et Youri y sont réfugiés. Il monnaiera ces informations contre l'aide des Immortels.

LA MAISON CASTEL DE GOUVERNAC ET LEURS HÔTES

Raphaël et sa famille

Après les événements du premier épisode, Raphaël divorça de Joséphine/Irys pour épouser Inès. Il partit à la guerre, ce qui fut une épouvantable épreuve pour lui. À son retour, il devint père de famille. De son côté, Inès, qui s'était éprise de Raphaël, commença à l'initier aux secrets du monde occulte, afin de partager ce poids qu'elle avait sur la conscience et de lui permettre d'appréhender ce qui se passa ce fameux mois de février 1911.

Cependant, elle savait qu'elle s'éloignait de sa Fraternité, et qu'en révélant des secrets à Raphaël, elle se mettait en danger avec toute sa famille. C'est pourquoi, lorsque Henri de Terreneuve appela Raphaël pour qu'il fasse le voyage jusqu'en Chine pour inspecter cette mine étrange, elle fut rassérénée, pensant que les R+C n'avaient aucune influence en Orient, et imagina que les choses se calmeraient.

Les jumelles sont nées en Chine, quelques temps après l'arrivée des Castel de Gouvernac.

Raphaël ne s'est remis que difficilement des événements des dix dernières années. Cependant, pour l'instant, son bonheur familial est à son comble, et son empire financier se porte particulièrement bien : il s'est lancé dans l'industrie pharmacologique, et possède un certain nombre de concessions, en Chine notamment, qui font de lui un homme riche et prospère.

Il a subi une initiation occulte, qui lui a permis de comprendre beaucoup de choses sur sa famille et sur son ex-femme. Mais il n'a pas changé et conserve cette foi inébranlable en la science qui fait sa force.

Les d'Étang

Les d'Étang sont les parents d'Inès. Ils ont suivi leur fille en Chine car ils sont inquiets pour elle. Ils savent qu'elle a fait d'importantes révélations à Raphaël, et qu'elle lui a même livré le secret de Tekhnès, bien que cela constitue une trahison vis-à-vis de la Fraternité. Nathanaël et Evelyne ont pourtant beaucoup d'affection pour leur fille et son mari, et s'efforcent de les protéger du mieux qu'ils peuvent.

Ils se doutent que Marius est sur leurs traces : il est venu voir Evelyne juste avant le mariage d'Inès et Raphaël, lui a déclaré l'amour qu'il nourrit pour Inès et, devant le refus d'Evelyne d'intervenir, a juré de se venger.

Ils savent aujourd'hui que les Castel de Gouvernac sont menacés dans leur ensemble, par Marius pour des raisons sentimentales, mais aussi par la R+C. Ils savent aussi qu'où que se trouve sa proie, la R+C la retrouve toujours...

Evelyne appartient à une lignée R+C dont les femmes ont toujours été bien plus Initiées que les hommes. Elle nourrit donc de grands projets pour ses petites filles qu'elle sait prometteuses, et tente de les élever comme elle a pu élever Inès, bien que celle-ci n'y tienne absolument pas.

Henri de Terreneuve et sa famille

Henri de Terreneuve était un proche collaborateur de Victor. À la mort de ce dernier, il gérait ses intérêts en Chine et a gardé la même place quand Raphaël a repris les affaires de son père.

Ce que Raphaël ignore, c'est qu'Henri de Terreneuve est un abominable xénophobe, raciste et violent. Sa réputation n'est pas usurpée, et tout le domaine tremble devant lui. Il ne recule devant rien pour faire marcher la concession et utilise toutes sortes de châtiments pour mater les Chinois qui y travaillent. De plus, il est veuf, et assouvit ses penchants pervers sur les domestiques de sa maison.

Sa défunte femme lui a laissé deux garçons de trois et cinq ans, François Xavier et Pierre-Olivier, qu'il fait éduquer par des précepteurs européens et à qui il interdit tout contact avec la population locale.

Son but est de faire le plus d'argent possible sur le dos des Chinois.

NB : Ces deux garçons occupent une place clé dans la suite de la campagne ; ils ne doivent ni mourir, ni servir de Simulacres aux Nephilim.

Shang Han Sheï

Shang Han Sheï est le Seigneur de la guerre tenant les territoires entourant la concession de Raphaël. Il a passé un accord avec lui et le protège.

Mais les convictions de Shang Han Sheï sont en train de vaciller. Il était, lors de son accord avec Raphaël, pro-occidental, et fermement convaincu que les pays européens avaient beaucoup à apporter à la Chine et aux Chinois. Pourtant, un doute terrible le tenaille. Il a essayé de travailler et de s'entendre avec Henri de Terreneuve qui administrait seul la concession en l'absence de Raphaël, mais de Terreneuve s'est révélé être profondément xénophobe et anti-Chinois. Les paysans, les ouvriers, ses soldats, ne cessent de lui rapporter des bruits abominables

sur la façon dont il les traite, et en particulier, sur les mauvais traitements dont sont victimes ses domestiques : coup, blessures, viols...

D'autre part, il a été séduit par Li Xia Peng, la putain marchande d'opium, qui l'a convaincu qu'elle en était arrivée là à cause d'une sale histoire, avec un Occidental. Elle ne fait qu'exciter son nationalisme naissant, et son dégoût croissant pour les Occidentaux.

Irys, Gordien et Louis

Nos trois Immortels se trouvent à Han Tuosha pour le baptême des deux jumelles car ils s'intéressent à la famille Castel de Gouvernac, et en particulier à sa descendance. Mais surtout, ils sont à la recherche d'une gigantesque source de Ka qui pourrait servir leur plan dément : réenchâter la planète et la débarrasser de toutes les scories qui, à leur sens, empêchent le retour de l'Iz.

Or, la configuration des Champs magiques en Chine leur a paru intéressante à étudier. C'est au cours de ce voyage qu'ils ont appris la présence des Castel de Gouvernac et ont décidé de réapparaître.

ACTE I : DE MAL EN PIS

LES LIEUX

Han Tuosha est la petite ville formant le centre administratif et économique de la concession des Castel de Gouvernac.

C'est une ville significative des contradictions qui traversent la Chine des années vingt.

Elle est divisée en trois grands quartiers distincts : le quartier chinois, les bas-fonds et le quartier colonial.

LE QUARTIER CHINOIS

C'est un amoncellement totalement désordonné de maisons traditionnelles chinoises, où résident les Chinois les plus riches de la ville. Ils sont généralement très occidentalisés et très modernistes, dans la mesure où la concession de Raphaël leur permet de s'enrichir.

Les rues y sont tortueuses, encombrées des étals des marchands qui vendent légumes, viandes, herbe, et surtout d'énormes sacs de riz. Elles sont sillonnées de pousse-pousses qui véhiculent riches Chinois et Occidentaux d'un point à l'autre de la ville, dans un concert où retentissent des sonorités typiquement chinoises. Mais l'armée est omniprésente ; ses détachements circulent en rang, au pas cadencé, rythmé par les ordres hurlés par les officiers.

LES BAS-FONDS

Quartier fait de petites maison branlantes et d'établissements louches plus ou moins luxueux, cet endroit est le plus bigarré de la ville. Tous se côtoient et se mêlent : ouvriers, riches Chinois, industriels anglais ou français. Les ruelles sont sombres, à peine éclairées par quelques lanternes colorées et par les lueurs que laissent filtrer les fenêtres des établissements. Ici, tout est permis, prostitution, drogues, trafics. L'alcool coule à flot et se mêle à l'odeur légèrement opiacée qui imprègne le quartier. Les repères sont flous, les distances sociales aussi, et tout est permis. C'est l'endroit rêvé pour se débarrasser d'un ennemi trop gênant.

LE QUARTIER COLONIAL

Les maisons de ce quartier sont dans le plus pur style colonial, avec des stucs, de grands jardins et des rondes de l'armée française. Pour sortir ou entrer dans ce quartier, il faut montrer patte blanche ou éviter les gardes en faction autour des grandes murailles.

Ce quartier est construit comme un grand damier de rues se croisant à angles droits, où de somptueuses demeures coloniales succèdent aux somptueux bâtiments administratifs, blancs immaculés. Les rues sont tranquilles et bordées d'arbres, dont beaucoup ont été importés d'Occident.

La demeure la plus luxueuse est bien entendu celle des Castel de Gouvernac. Elle se trouve légèrement en retrait de la ville, du fait des proportions impressionnantes de son jardin.



LES BARAQUEMENTS DES OUVRIERS

Les ouvriers vivent pour la plupart à côté de la mine, dans une sorte de coron fondé par Henri de Terreneuve. Ils mènent une existence misérable où les joies sont rares. Leurs baraquements sont construits en matériaux peu solides, et abritent péniblement un petit lopin de terre où les mineurs les plus optimistes essaient de faire pousser quelques denrées afin d'améliorer leur quotidien. Les rues sont en terre battue creusée d'ornières, souvent remplies d'eau croupie.

Leur salaire misérable leur permet à peine de s'alimenter et de se procurer de

quoi s'oublier : de l'opium. Cette drogue est effectivement un véritable fléau et ravage la vie d'une bonne partie des ouvriers.

Ce qu'ils ne savent pas, c'est qu'une bonne partie du réseau est alimenté par Henri de Terreneuve, qui a ainsi trouvé un moyen de s'engraisser rapidement.

INTRODUCTION

Les Immortels sont à Han Tuosha, dans une église, un dimanche de mars, afin de célébrer le baptême des jumelles Castel de Gouvernac.

Tout se passe bien, les Immortels sont placés dans les premiers rangs, à côté de

Louis, Irys et Gordien. Le prêtre est en train de bénir les jumelles, lorsque tout à coup les vitraux du chœur explosent et des colombes s'envolent dans l'église. Inès est touchée d'une balle entre les deux yeux. Derrière elle, la statue de la Vierge semble pleurer du sang.

Les assaillants sont en train de saturer le chœur de plomb.

C'est à ce moment que les Immortels peuvent réagir.

Marius est au niveau des vitraux, avec cinq autres hommes. Son but est d'abattre Raphaël, Inès, les jumelles, Hadrienne, les d'Étang et les Immortels.

Gordien jette Raphaël à terre, Irys essaie de protéger les d'Étang et Louis les jumelles. Très vite, Hadrienne est touchée, et meurt quelques instants plus tard.

Il est très probable que les Immortels réagissent très vite et très fort. Cependant, s'il n'en est rien, Louis mettra à lui seul les assaillants en déroute grâce à quelques Talents bien placés.

Raphaël est sain et sauf, tout comme les jumelles que le prêtre et son vicaire se sont efforcés de protéger, au péril de leur vie.

Les d'Étang sont blessés et vos Immortels aussi, très probablement.

LES IMMORTELS EN CHINE ?

Il y a beaucoup de raison pour que les Immortels se retrouvent en Chine, chez Raphaël. Ils pouvaient chercher à en savoir plus sur leurs cousins, les Shen. Ils peuvent aussi rechercher l'un de leurs ennemis mortels. Ils peuvent tout simplement avoir à gérer leurs propres affaires.

Dans tous les cas, ils auront pu rencontrer Raphaël et Inès dans l'une des grandes villes chinoises, Pékin ou Shangai.

Mais pour les impliquer plus profondément, et dans ce scénario et dans la campagne en général, le meilleur moyen est d'en faire des parrains ou des marraines pour les jumelles.

Marius ne doit pas être rattrapé ou tué. Il disparaît, même si ses sbires ont tous été abattus.

L'armée de Shang Han Sheï intervient très vite et fait évacuer tout le monde, sans résistance possible, vers la maison de Raphaël, déjà très protégée, qui va vite devenir une véritable place-forte.

RÉACTIONS

Raphaël

Raphaël est au comble du désespoir. Il vient de perdre sa femme et sa fille aînée. Il s'enferme dans la chambre mortuaire et refuse de laisser entrer quiconque. Au bout d'une demi-journée, il fait appel à un embaumeur, et refuse qu'on touche aux corps des défuntés. Le bruit court qu'il a perdu l'esprit, et qu'il veut conserver leurs corps pour les ressusciter. Il souffre en effet de ce qu'on pourrait nommer le syndrome « Frankenstein ». Il est important de bien gérer ce moment, et de faire ressentir aux Immortels, même s'ils ont de la peine à le comprendre, tout le désarroi et le chagrin que la mort a pu causer à Raphaël. Ce moment est fondateur car il va déterminer la suite de sa vie, qu'il va désormais consacrer à améliorer le corps humain et à combattre la mort.

Les jumelles

Personne ne s'occupe vraiment des jumelles, car tout le monde est bien trop occupé. Les Immortels en sont incapables, faites-le leur bien comprendre, car ils n'ont aucune idée de comment peut « fonctionner » un bébé. C'est donc leur nourrice qui va les prendre en charge...

Irys, Gordien, Louis

Nos trois compères, voyant la tournure que prennent les événements, décident d'organiser la défense de la propriété avec Shang Han Sheï. Ce dernier semble pourtant avoir l'esprit ailleurs.

Henri de Terreneuve

Henri continue, comme si de rien n'était, à s'occuper de la mine, des affaires de la famille Castel de Gouvernac et des siennes, du même coup.

CHRONOLOGIE

J

- 11 h 30 Le baptême des jumelles est interrompu par l'attentat des R+C.
- 11 h 45 Shang Han Sheï fait évacuer tout le monde à l'abri dans la propriété de Raphaël. Ce dernier s'enferme dans la chambre mortuaire des défuntés.
- 23h La nourrice enlève les jumelles et passe le cordon de sécurité.

J+1

- 9 h 30 La disparition des jumelles est découverte.
- 18h Un messenger pose l'ultimatum : dans moins 48 heures, Deng Tze Yuan lance une attaque contre la concession.

J+2

- 10h Un message anonyme prévient Raphaël que certaines personnes veulent faire sauter la mine dans la journée.
- 20h La mine saute.
- 23h Shang Han Sheï s'enfuit pour rejoindre Li Xia Peng.

J+3

- 8h Deng Tze Yuan lance l'attaque de la concession.

L'ENLÈVEMENT DES JUMELLES (J, 23H)

La nourrice, Isawa Munushi, une Japonaise R+C de la Branche du Corps, enlève les jumelles et passe le cordon de sécurité sans se faire voir. Elle va remettre les enfants à Deng Tze Yuan, le Seigneur de la guerre ennemi.

Les pistes

Les Immortels peuvent interroger l'intendant de Raphaël pour savoir d'où venait la nourriture. Ce dernier leur produit ses lettres de recommandation, émanant de grandes familles anglaises et françaises habitant Shangai. Si les Immortels se donnent la peine d'aller vérifier, ou de faire vérifier l'information, ils découvriront qu'elle n'a jamais été engagée par quiconque.

En interrogeant tout le personnel de la maison, ils apprennent qu'elle a réussi à se faire engager après avoir passé quelques nuits chez Henri de Terre neuve. Ce dernier nie, mais les témoignages de tous les domestiques, de la maison Terre neuve comme de la maison Castel de Gouvernac, sont confondants.

Quelques domestiques particulièrement observateurs leur révèlent qu'elle partait parfois pour le quartier chinois, tard dans la nuit. Un cuisinier finira par craquer et leur avouera l'avoir déjà croisée dans une fumerie d'opium clandestine, se faisant appeler *L'Éventail de Jade*, en train de parler avec un Européen. Sa description correspond parfaitement avec celle de Marius.

Si les Immortels vont voir sur place, Li Xia Peng ne nie pas avoir accueilli ces deux clients. Elle se montre parfaitement aimable et très sûre d'elle, car elle sait qu'elle a l'appui de Shang Han Sheï.

Une fois Raphaël mis au courant de l'enlèvement, il tente de redevenir maître de lui-même et fait tout pour accélérer les recherches.

LA DÉCLARATION DE GUERRE (J+1, 18H)

Rumeurs

Des hommes de Shang Han Sheï ont bien vu qu'il y avait du mouvement dans les montagnes et tout autour de la concession. Ils en ont prévenu Shang Han Sheï.

Ce dernier n'a pas même le temps d'envoyer des éclaireurs qu'un messenger se présente.

Ultimatum

Le messenger expose l'ultimatum : soit la concession est évacuée par Raphaël et ses hommes ainsi que par Shang Han Sheï et ses troupes, soit l'assaut est donné dans moins de 48 heures Il n'y aura pas de discussion.

L'ultimatum est d'autant plus rageant qu'il est quasiment impossible d'évacuer la région en moins de 48 heures.

Shang Han Sheï fait alors demander Raphaël, qui peut venir accompagné des Immortels.

Le messenger lui fait alors part d'une désagréable nouvelle : ses filles sont entre les mains de Deng Tze Yuan, qui les traite bien pour l'instant, mais qui pourrait changer d'avis s'il lui arrivait quelque chose ou si Raphaël avait la mauvaise idée d'appeler les troupes françaises ou britanniques en renfort.

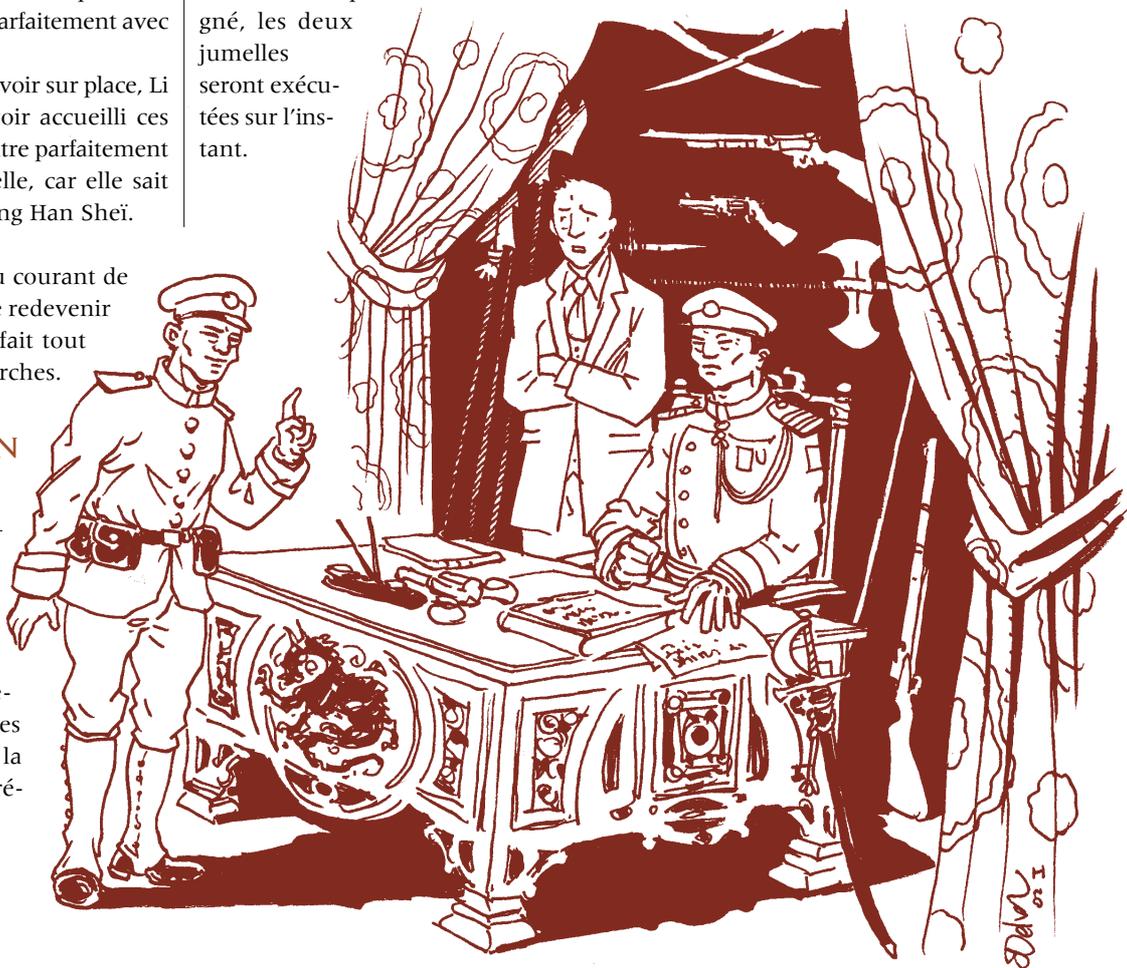
Il leur fait calmement remarquer que s'il ne revient pas au camp, ou qu'il revient accompagné, les deux jumelles seront exécutées sur l'instant.

Cela dit, il s'en va.

ET SI LES IMMORTELS VOULAIENT DÉLIVRER LES JUMELLES SEULS AVANT LA BATAILLE ?

Il est possible que les Immortels aient l'étoffe de héros et veuillent délivrer les enfants seuls. Si c'est le cas, soyez impitoyable. La ligne de défense de Deng Tze Yuan est sans faille, et les Immortels vont se faire massacrer. D'autre part, le Mai Pen Raï est une société secrète très au fait du monde occulte et de l'existence des Immortels. Vous pouvez au besoin créer une petite antenne du Mai Pen Raï du côté du camp de Deng Tze Yuan, qui posséderait de l'Orichalque et, éventuellement, quelques homoncules de Shen.

Si les Immortels s'ingénient à jouer les héros, soyez impitoyables, et faites leur peur. Il faut qu'ils reculent.



LA MINE (J+2, 10H)

Au matin, un petit enfant chinois, fils de mineurs, fait parvenir un mot à Raphaël le prévenant que des activistes veulent faire sauter la mine en fin de journée.

Qui ?

C'est Pu Shankeï qui a payé un ouvrier pour qu'il envoie son fils afin de porter le message. Pu Shankeï a fait jurer à l'ouvrier de ne pas le dénoncer, mais les Immortels sont toujours très convaincants lorsqu'il s'agit de faire parler les gens...

Pourquoi ?

Pu Shankeï a surpris une conversation entre Yang Mah et Wu Tang, où il était question de l'attentat. Il sait bien qu'ils ont toutes les bonnes raisons du monde de le faire, car la mine ne doit pas tomber entre de mauvaises mains. Mais il est tiraillé, entre son respect des traditions et des secrets plurimillénaires de la Chine, et son amitié pour Raphaël. De plus, il est médecin avant tout, et ne peut supporter l'idée de laisser périr des innocents.

Comment ?

Les Shen ont posé de manière très discrète des charges de dynamite dans toute la mine pour détruire les étais de bois et la faire s'effondrer. Ils déclencheront les charges vers 20 heures, pendant la relève de l'équipe de jour par l'équipe de nuit, afin de tuer le moins d'ouvriers possible.

Ils espèrent ainsi soit décourager l'attaque, soit endommager la mine suffisamment longtemps pour pouvoir à nouveau infiltrer les rangs des nouveaux possesseurs de la concession et continuer à protéger le lieu.

Prise de contact avec les Shen

Les Immortels, mis au courant de l'affaire, vont probablement essayer d'aller parler avec les Shen. Ces derniers essaieront

de garder le secret sur leur mission et leur entreprise le plus longtemps possible. Si les Immortels se montrent amicaux et convaincants, les Shen leur expliquent ce qu'est la mine et quel y est leur rôle.

UNE DÉSEXTION (J+2, 23H)

Li Xia Peng a réussi à convaincre Shang Han Sheï de laisser faire. Il s'apprête à fuir au loin avec elle. Mais il doit d'abord saboter le dispositif de défense afin de ne laisser aucune chance à Raphaël.

Sabotage

Dans un premier temps, Shang Han Sheï fait empoisonner ses troupes par le cuisinier opiomane en le faisant chanter : il le fait exécuter en tant que traître s'il raconte quoi que ce soit.

Trois heures après le repas les troupes se sentent très mal : fièvres, vomissements, diarrhées... tout y est. La plupart des soldats sont quasiment hors de combat.

Shang Han Sheï met aussi en place un dispositif de défense complètement inepte. Ses hommes ayant trouvé cela étrange, il leur a expliqué que c'était une ruse pour tromper l'ennemi. Ce dispositif est manifestement inefficace pour tout profane en stratégie qui réussit un test d'Intelligent Assez Difficile.

Enfin, en partant, il met le feu au dépôt de munitions qui explose une minute plus tard. On peut retrouver les corps des deux gardes en faction, proprement égorgés.

Puis il se rend chez Li Xia Peng, afin de partir définitivement.

ACTE II : DU SANG ET DES LARMES

L'ÉCHEC DE SHANG HAN SHEÏ

Il y a deux possibilités. Soit les Immortels rattrapent Shang Han Sheï alors qu'il fuit vers la fumerie d'opium, chez Li Xia

Peng. Soit Li Xia Peng drogue Shang Han Sheï et le retient prisonnier, attendant la venue de Deng Tze Yuan pour le lui livrer.

Les Immortels rattrapent Shang Han Sheï

Si les Immortels rattrapent Shang Han Sheï dans sa fuite vers *L'Éventail de Jade*, ils devront employer la manière forte, car il ne se laissera pas faire. Si les Immortels l'interrogent, ce qui sera le cas, espérons-le, il restera muet et totalement indifférent face à la torture. Ce n'est qu'en attaquant son sens du devoir et sa loyauté que les Immortels arriveront à le faire « craquer ». Il avouera tout, y compris son projet de fuite avec Li Xia Peng, dont il est réellement très épris.

Li Xia Peng retient Shang Han Sheï prisonnier

Si le général félon parvient sans encombre à *L'Éventail de Jade*, Li Xia Peng le drogue et l'emprisonne dans les sous-sols tortueux de son établissement. Ce n'est que lors de l'arrivée de l'armée de Deng Tze Yuan qu'il sera découvert.

Une compagnie de Deng Tze Yuan est chargée d'aller chercher Shang Han Sheï dans la fumerie. Mais à ce moment, alors qu'ils en sortent avec leur précieux otage sous le bras, ils sont interpellés par quelques hommes de Shang Han Sheï, organisant la résistance, patrouillant ou essayant de rejoindre un autre objectif primordial. Vos Immortels peuvent faire partie de l'altercation. Si ce n'est pas le cas, après la bataille, lors du rapport des différentes unités, les quelques hommes ayant participé à l'altercation leur livrent Shang Han Sheï et Li Xia Peng.

Ce qui est sûr, c'est que, la nuit suivant la bataille, ils sont en mesure d'interroger Shang Han Sheï et Li Xia Peng.

LA GRANDE BATAILLE

À J+3, au petit matin, l'armée de Deng Tze Yuan prend ses positions et s'efforce

PUISSANCE DES ARMÉES

Critères	Armée de Raphaël Favorable	Armée de Deng Tze Yuan Favorable
Nombre d'hommes	Assez	Très
Situation tactique globale	« ... »	« ... »
Qualité et technologie de l'armement	Très	Assez
Techniques de combat	Assez	Assez
Renforts potentiels	Pas	Assez
Condition physique des soldats	Pas	« ... »
Possibilité de repli	Pas	Assez
Moral	Pas	Très

L'armée de Raphaël est dominée dans cinq des huit critères et certains différentiels sont relativement importants, ce qui la met dans une situation catastrophique !

de submerger le dispositif défensif, fort chétif, qui protège Han Tuosha et sa mine.

Il vous appartient de faire ressentir à vos joueurs l'exaltation précédant la bataille, la peur au ventre qui s'empare de tous les hommes et de leur Simulacre, l'électricité quasi palpable saturant l'air.

Pourtant, pour vous aider à simuler le combat, nous vous proposons un système de gestion de bataille à moyenne échelle. Les joueurs vont se trouver munis d'objectifs primordiaux leur permettant de faire pencher l'issue de la bataille vers la victoire ou la défaite.

JEU DE RÔLE OU WARGAME ?

Ne faites pas part aux joueurs des règles gérant la bataille ! Laissez-les agir à leur guise, en aiguillonnant leurs choix tactiques afin qu'ils s'emparent des objectifs clés. S'ils connaissaient les règles techniques de la bataille, ils verraient vite que certains objectifs rapportent facilement un avantage, pour un faible investissement en hommes et en efforts. De plus, cette armature de règles est peu propice à la surprise, au suspense et au *roleplay*. Ainsi, vous resterez seul derrière votre écran à gérer les règles, afin d'offrir plus de plaisir encore à vos joueurs.

Les règles

Les deux camps ont leurs puissances respectives quantifiées selon un certain nombre de critères. Comme vous allez le constater, ils ne sont pas vraiment en faveur de Raphaël.

D'autre part, l'armée attaquante a un certain nombre d'objectifs clés, primordiaux ou non, qui permettent non seulement d'augmenter la puissance de son armée, mais qui déterminent l'issue de la bataille. Ce sont sur ces objectifs clés que les Immortels vont devoir organiser de petites opérations commando afin de triompher de la défaite qui semblerait fatale.

Le dispositif des deux camps

Voici le tableau résumant la puissance de chaque armée. Cette puissance est symbolisée par une échelle allant de Pas Favorable à Très Favorable.

La victoire sur chaque objectif clé fait varier les différents critères, soit du vainqueur, soit du vaincu. De plus, nous ne pouvons pas sérier ici les différentes actions des Immortels, mais il est très probable qu'ils interviendront dans le système défensif de l'armée de Raphaël pour arranger les choses avant la bataille : remonter le moral des troupes, les soigner, trouver comment appeler du renfort... C'est à vous de récompenser les brillantes idées de vos joueurs en faisant

varier les critères pertinents en fonction de leurs actions. Par exemple, un discours extraordinaire, prononcé bien sûr en chinois, renforcé par l'usage de Sciences occultes fait monter le Moral d'un cran.

Les objectifs clés

Les objectifs clés sont pris au fur et à mesure par l'armée de Deng Tze Yuan, selon l'ordre impliqué par son plan de bataille. C'est ce dernier qui est exposé ici.

Étape 1 : la route de Nankin

Importance : Prioritaire.

Effets de victoire : Si R conserve l'objectif, sa Possibilité de repli augmente d'un

FORMAT DE DESCRIPTION DES OBJECTIFS CLÉS

Importance : ce paramètre quantifie l'importance de l'objectif. Elle compte pour les conditions de victoire.

Effets de victoire : ce sont les effets sur les différents critères des armées belligérantes de la victoire d'une armée ou de l'autre. L'armée de Deng Tze Yuan est notée DTY, l'armée de Raphaël est notée R.

Effectifs : c'est le nombre d'hommes de l'armée de Deng Tze Yuan envoyés sur cette mission.

cran. Si DTY prend l'objectif, sa Possibilité de repli augmente d'un cran, et celle de R recule d'un cran.

Effectifs: Dix.

La petite unité devant prendre possession de la route de Nankin est chargé de la pacifier, et de faire sauter les montagnes alentours pour l'obstruer. Elle possède donc avec elle une quantité impressionnante d'explosifs. Une fois la route coupée, ils restent en position, en hauteur, pour empêcher quiconque de la débayer.

La route de Nankin est importante, car elle permet de se rendre à Shangai.

Étape 2: la route de Linayunang

Importance: Prioritaire.

Effets de victoire: Si R conserve l'objectif, sa Possibilité de repli augmente d'un cran. Si DTY prend l'objectif, sa Possibilité de repli augmente d'un cran, et celle de R recule d'un cran.

Effectifs: Trente.

L'unité envoyée sur la route de Linayunang est chargée d'organiser un sérieux barrage empêchant quiconque de passer, à moins qu'il ne montre patte blanche. Une barricade est mise en place, surveillée en permanence par dix hommes, pendant que les quinze autres sont en train de se reposer dans des baraquements et que les cinq derniers patrouillent à partir des montagnes pour surprendre d'éventuels agresseurs.

La route de Linayunang est importante car elle permet de rallier la voie de chemin de fer.

Étape 3: le pont sur la rivière

Importance: Prioritaire.

Effets de victoire: Si R conserve l'objectif, sa Possibilité de repli augmente d'un cran. Si DTY prend l'objectif, la Possibilité de repli de R recule de deux crans.

Effectifs: Cinq.

Cette opération est une affaire de discrétion. Un petit groupe de soldats est chargé d'aller faire sauter le pont permettant de traverser la rivière (qui est quasi impraticable autrement) pour couper l'accès à la mine et se rendre maître

du sud-ouest de la carte. Une fois le pont effondré, une centaine d'hommes viendra prendre possession de la région en question, empêchant quiconque (mais peut-être pas des Immortels) de franchir la rivière.

Étape 4: le grenier n° 1

Importance: Prioritaire.

Effets de victoire: si R conserve l'objectif, la Condition physique des soldats augmente d'un cran. Si DTY prend l'objectif, sa Condition physique des soldats et son Moral augmente d'un cran.

Effectifs: Vingt.

Une unité va essayer de prendre le grenier le plus au Sud. Si elle y arrive, elle conso-

RÉSOLUTION D'ESCARMOUCHE

Ces règles, que doivent ignorer les joueurs, permettent de résoudre les escarmouches auxquelles leurs personnages ne participent pas.

Elles consistent à opposer le nombre des troupes engagées dans chaque camp, cette opposition étant pondérée par une Compétence tactique traduisant la situation tactique des troupes engagées.

Les hommes

Nombre d'hommes	Nombreux
1 à 5	Pas
6 à 10	Peu
11 à 15	Assez
16 à 25	« ... »
26 et plus	Très

Les PNJ

dans une escarmouche

Nathanaël	2
Evelyne	3
Yang Mah	10
Wu Tang	10
Irys	7
Gordien	10
Louis	15

La compétence tactique

Élément	Situation	Compétence
Surprise	Indifférent	A
Fortification	Défensive	C
Pièges	Défensive	A
Encerclement	Offensive	C
Désorganisation de l'adversaire	Indifférent	A
Armement supérieur	Indifférent	C

Deux éléments Apprenti deviennent un élément Compagnon, et deux éléments Compagnon deviennent un élément Maître. Un élément n'offre le niveau de compétence associé que si celui qui en bénéficie est dans la situation adéquate - par exemple, être en situation défensive pour bénéficier de fortifications.

Lorsqu'un PNJ Immortel ou un d'Étang participe à la bataille, on considère qu'il compte pour plusieurs hommes, suivant le barème suivant:

Lorsque le nombre d'hommes et la compétence tactique des belligérants est déterminée, il ne reste plus qu'à faire un test d'opposition sur la table universelle de résolution. Le camp vainqueur perd un quart de ses effectifs. Un quart des effectifs du camp défait est fait prisonnier, la moitié est tuée, le quart restant parvient à fuir, et tente de rejoindre ses autorités militaires.

Si le belligérant victorieux a obtenu un résultat critique - c'est à dire que son adversaire a commis une Maladresse si celui-ci était actif, ou le belligérant victorieux a obtenu un Coup d'éclat s'il était actif, il ne perd aucun homme. Les trois quarts des troupes adverses sont tués, et le quart restant est fait prisonnier.

Lorsqu'un Immortel, Nathanaël ou Evelyne, participent à une escarmouche qui leur est défavorable, ils ne sont jamais faits prisonniers, ni tués. Il parviennent à fuir.

lide la position stratégique de l'armée de Deng Tze Yuan, qui domine maintenant tout le sud et l'ouest de la concession.

De plus, ce grenier leur permettra de tenir en cas de guerre de position, et il finira par manquer cruellement au camp de Raphaël. Mais la situation ne sera pas encore dramatique, car il lui restera l'autre grenier.

Étape 5 : la route de Ibjanan

Importance : Non-prioritaire.

Effets de victoire : Si R conserve l'objectif, sa Possibilité de repli augmente d'un cran. Si DTY prend l'objectif, sa Possibilité de repli augmente d'un cran.

Effectifs : Cinq.

Cette route n'a pas beaucoup d'importance, si ce n'est que sa prise permet de conforter la position dominante de Deng Tze Yuan à l'ouest de la concession.

Le petit groupe envoyé sur place, comme leurs prédécesseurs, doivent faire sauter le pont qui prolonge la route et qui enjambe la rivière. S'il est abattu, les Immortels et leur armée n'ont plus de possibilité de passer au sud et à l'ouest.

Étape 6 : le télégraphe

Importance : Non-prioritaire.

Effets de victoire : Si R conserve l'objectif, sa Possibilité de repli augmente d'un cran ainsi que sa Situation tactique globale et ses Renforts potentiels. Si DTY prend l'objectif, sa Situation tactique globale augmente d'un cran, ainsi que sa Qualité et technologie de l'armement. La Qualité et technologie de l'armement de R baisse alors d'un cran.

Effectifs : Cinq.

Ce petit groupe est chargé d'aller saboter le réseau télégraphique afin que Raphaël, même s'il changeait d'avis, ne puisse appeler aucun renfort de quelque manière que ce soit. Le piège se referme doucement sur lui.

Les cinq hommes impliqués dans cette mission essaieront d'être les plus discrets possibles, afin de n'attirer l'attention de personne. L'heure de l'attaque de la ville n'est pas encore venue. De toute façon, ils ont la sympathie de la plupart des habitants des bas-fonds.

Étape 7 : le grenier n° 2

Importance : Non-prioritaire.

Effets de victoire : Si R conserve l'objectif, sa Condition physique des soldats augmente d'un cran. Si DTY prend l'objectif, sa Condition physique des soldats et son Moral augmente d'un cran. Si cet objectif est pris et que le grenier n° 1 a été pris également, le Moral de R baisse d'un cran.

Effectifs : Vingt.

Ce grenier est attaqué comme le précédent. Le but de cette opération est de démoraliser les troupes adverses et, en cas de guerre de position, de les affamer et de conduire la population à se révolter pour les aider.

Étape 8 : la demeure de Raphaël

Importance : Prioritaire.

Effets de victoire : Si DTY prend cet objectif, sa Situation tactique globale et son Moral augmentent de deux crans chacun.

Effectifs : plus d'une cinquantaine.

Si les soldats de Deng Tze Yuan arrivent jusque là, c'est que la situation est quasi désespérée. Mais si les Immortels arrivent à tenir la maison, ils peuvent peut-être inverser la situation.

L'objectif final de Deng Tze Yuan est simple : prendre la maison de Raphaël, capturer tous ses habitants et exposer leurs têtes aux arbres bordant la propriété.

Outre ces grandes étapes du plan d'attaque de Deng Tze Yuan, ses soldats patrouillent dans les montagnes ; ils prennent des positions stratégiques et viennent renforcer les rangs de leurs compagnons.

Deng Tze Yuan dispose d'une armée d'environ 1 000 hommes. Raphaël peut mobiliser environ 500 hommes. L'armée de Deng Tze Yuan perd un cran dans son critère Nombre d'hommes pour deux cents hommes tués ou faits prisonniers. L'armée de Raphaël perd un cran dans ce critère pour cent hommes tués ou faits prisonniers.

Les conditions de victoire

Les conditions de victoire sont doubles. Cette dualité représente le double niveau de la bataille.

Chaque objectif clé doit être comptabilisé. Pour gagner, il faut posséder au moins trois objectifs prioritaires et un objectif non prioritaire après résolution de toutes les escarmouches.

Un objectif ne peut être considéré comme gardé par l'armée de Raphaël tant qu'il n'a pas repoussé avec succès un assaut de l'ennemi ; à moins, bien sûr, que l'ennemi ne soit en déroute.

De plus, le gagnant doit aussi avoir l'avantage sur son adversaire dans au moins cinq critères sur huit.

Le premier cumulant les deux conditions de victoire met l'armée adverse en déroute.

Si à l'issue des combats, aucune des deux armées n'a réussi à cumuler les deux conditions de victoire, la guerre s'enlise dans une guerre de position. Les deux adversaires vont alors essayer de se reprendre mutuellement leurs objectifs clé.

Les Immortels doivent mettre la main sur Deng Tze Yuan pour récupérer les jumelles. Celui-ci surveille les opérations de son camp dans les montagnes, qu'il déplace en plaine, au Sud-Ouest, lorsque ses hommes se sont rendus sûrs de la région.

LA PETITE MARCHANDE D'OPIUM

Les aveux

Interrogée par les Immortels, Li Xia Peng finit par parler, non sans leur avoir craché sa haine des Occidentaux au visage. Il faut qu'à ce moment-là, les Immortels comprennent qu'ils ne sont pas nécessairement du bon côté et que la jeune femme qu'ils ont devant eux avait d'excellentes raisons de commettre les actes dont ils l'accusent.

Elle pourra apprendre aux Immortels qu'elle connaît assez bien Marius, puis-

qu'il est venu négocier avec le Maï Pen Rai plusieurs fois dans son établissement. Il était aussi en relation avec la nourrice qui a enlevé les jumelles. Elle peut leur indiquer l'endroit où elles sont détenues.

Li Xia Peng leur révélera aussi que Deng Tze Yuan a conclu une alliance avec le Maï Pen Rai, dont elle est membre, et qui est une société secrète vouée à l'étude des pierres précieuses. Si les Immortels ont découvert les Shen et pactisé avec eux, ce détail devrait leur mettre la puce à l'oreille.

Elle leur confie enfin que son contact avec le Maï Pen Rai est en ville même et qu'il est assez nouveau dans l'organisation. Il semblait nourrir un grand intérêt pour la mine, plus que pour la bataille et ses implications politiques. Elle donne son adresse aux Immortels.

Sur la piste des Selenim

Les Immortels se lancent alors sur la piste du mystérieux manipulateur et vont probablement aller chez lui. Il réside dans un très beau manoir, dans le quartier colonial, qui constitue pourtant une demeure très discrète car entourée d'arbres centenaires dissimulant assez efficacement ce qui peut s'y passer.

En interrogeant les voisins, ils peuvent se rendre compte que personne ne sait rien sur ses habitants, si ce n'est qu'ils ne sortent quasiment pas de chez eux, vivent à trois, entourés d'une pléthore de domestiques, et qu'ils sont très distants mais très aimables lorsqu'on les rencontre. Tous peuvent aussi attester qu'ils parlent avec un très fort accent russe.

Les plus proches de la maison ont entendu, il y a quelques heures, un bruit de moteur à explosion. Les habitants du manoir, pensent-ils, ont quitté la ville en automobile, craignant probablement pour leur vie.

Enfin, l'un des voisins est féru de peinture. Il peint lui-même très bien et avait lié connaissance avec Ivan, qu'il a rencontré à de multiples reprises car ils partageaient tous deux la même passion, et pour cause ! En tout cas, ce voisin est

en mesure, si on le lui demande, de faire le portrait du Selenim.

Les Immortels devraient alors avoir une petite envie de visiter la demeure en question. S'ils sonnent, personne ne leur répond. La demeure a l'air abandonnée. Mais il ne faut pas s'y tromper : à peine auront-ils franchi le seuil de l'une des entrées ou fenêtres de la maison qu'ils se feront agresser par une douzaine de domestiques affublés de griffes, de tentacules et d'autres pouvoirs nécromantiques spectaculaires et meurtriers.

QUE S'EST-IL PASSÉ ?

Les trois Selenim habitant le manoir ont bien vu que les choses tournaient assez mal et ont décidé de s'éclipser pour retourner en Sibérie afin de se mettre à l'abri, au cas où.

Avant de partir, bien qu'ils aient fait leurs préparatifs dans la hâte la plus complète, ils ont réuni les domestiques morts-vivants et Sans-repos, et leur ont ordonné d'attaquer sauvagement tout intrus. Ils espèrent avoir une petite longueur d'avance sur d'éventuels poursuivants.

Une fois débarrassés des domestiques vindicatifs, les Immortels peuvent fouiller le manoir. Ils ne trouvent que peu de choses intéressantes, parmi lesquelles :

- un atelier de peinture. Il ne semble manquer qu'une toile, car l'un des clous au mur, qui soutenait très probablement un tableau, est maintenant nu.
- un orgue couvert de partitions, dont beaucoup de créations originales. Si les Immortels s'y essaient, ils découvrent une musique riche en harmoniques mais d'une noirceur bouleversante.
- un cimetière dans la partie la plus discrète du jardin.
- dans la corbeille à papiers, une enveloppe encore entière, provenant de la compagnie du Transmandchourien à Linayunang. Elle ne contient qu'un

reçu qui indique une somme d'argent conséquente et enregistre la vente de billets dont la destination n'est pas indiquée.

- ils trouvent aussi une poignée de pierres précieuses. Avec le Domaine Sentir ou grâce à la Vision-Ka Selenim, ils peuvent discerner que ces minerais étaient exceptionnellement riches en Champs magiques et qu'ils ont été contaminés à la Lune Noire.

ACTE III : SIBÉRIE

LA FUITE DES SELENIM

Solokine, Ivan et Youri tentent de fuir le plus rapidement possible vers Tunguska. C'est en les poursuivant que les Immortels découvrent cette région de Sibérie consacrée à la Lune Noire.

La poursuite des Selenim doit être un moment haletant. Les Immortels gagent du terrain petit à petit, mais ne parviennent jamais à rattraper les Selenim. Ceux-ci ne reculent devant rien pour ralentir leurs poursuivants : des Sans-repos tendent des embuscades aux Immortels, leurs moyens de transport sont sabotés...

Les Immortels ne doivent pas rattraper les Selenim avant Irkoutsk. N'hésitez pas, si les Immortels sont trop rapides, à utiliser toutes les ressources des Selenim.

L'itinéraire

Les Selenim quittent Han Tuosha en prenant la route de Linayunang où ils prennent le Transmandchourien.

Là, ils gagnent Harbin, puis descendent à Irkoutsk. Ils se rendent alors dans le plus grand secret au village de Vanavara, situé à 92 km au sud de Tunguska.

Linayunang

Linayunang est une ville fortement occidentalisée appartenant à une concession franco-britannique. Les Selenim se sont précipité à la gare pour prendre le train n° 228. N'ayant que peu de temps, ils n'ont pas pris de précaution pour ne pas être repéré. De nombreux employés de la gare les ont vu.

CHRONOLOGIE VRAISEMBLABLE DE LA FUITE

Heure	Événement
H	Les Selenim quittent Han Tuosha en automobile.
H+ 4h30	Les Selenim arrivent à Linayunang
H+ 4h45	Les Selenim embarquent dans le Transmandchourien n° 228 qui arrive en gare de Linayunang, et la quitte trois minutes plus tard.
H+ 9h35	Le train n° 228 arrive en gare de Pékin.
H+ 10h	Le train n° 342 arrive en gare de Linayunang.
H+ 10h05	Le train n° 228 quitte Pékin
H+ 14h45	Le train n° 342 arrive en gare de Pékin
H+ 15h05	Le train n° 342 quitte Pékin
H+ 15h10	Le train n° 228 arrive en gare de Shenshang qu'il quitte trois minutes plus tard.
H+ 18h35	Le train n° 228 arrive en gare de Harbin
H+ 20h10	Le train n° 342 arrive en gare de Shenshang
H+ 25h50	Le train n° 228 arrive en gare de Chita.
H+ 23h20	Le train n° 342 arrive en gare de Harbin
H+ 29h50	Le train n° 228 arrive en gare d'Ulan Ude
H+ 30h55	Le train n° 342 arrive à Chita
H+ 31h55	Le train n° 228 arrive à Irkoutsk
H+ 34h	Les Selenim quittent Irkoutsk. Une semaine plus tard, ils arrivent à Vanavara.
H+ 34h45	Le train n° 342 arrive à Ulan Ude
H+ 36h50	Le train n° 342 arrive à Irkoutsk

DISTANCES

Trajet	Distance
Han Tuosha – Nankin	127 km
Han Tosha – Linayunang	192 km
Nankin – Shangai	228 km
Linayunang – Pékin	587 km
Pékin – Shenshang	619 km
Shenshang – Harbin	400 km
Harbin – Chita	868 km
Chita – Ulan Ude	458 km
Ulan Ude- Irkoutsk	246 km
Irkoutsk – Vanavara	300 km
Vanavara – Tunguska	92 km

La vitesse moyenne en automobile, sur les routes chinoises et russes, est de 40 km/h. Conduire à une vitesse de 50 km/h nécessite un test Assez Difficile d'Agile modifié par Pilotage (Voiture). Par tranche de 10 km/h au delà de cette vitesse, la Difficulté du test d'Agile augmente d'un niveau. Tout échec nécessite un test d'accident (cf. p. 138 du *Livre des Joueurs*).

Lorsqu'ils se déplacent en automobile, les Selenim ne dépassent pas la vitesse de 40 km/h, sauf lorsqu'ils sont en vue de leurs poursuivants.

LE TRANSMANDCHOURIEN

Cette ligne de train est une concession franco-britannique, qui s'étend à trois kilomètres de part et d'autre de la voie. La ligne de chemin de fer rallie Pékin à Saint-Petersbourg, mais et une ligne de chemin de fer chinoise rallie Shangai à Pékin.

Un train se déplace à une vitesse maximale de 120 km/h. Il comporte six wagons. On peut gagner 10 km/h pour chaque wagon détaché.

Étant donnée la situation politique chinoise extrêmement troublée, trois soldats anglais veillent dans chaque wagon. Ils n'hésiteront jamais à tirer sur un Chinois, mais feront précéder leurs tirs d'une sommation - un tour de combat - si le suspect est un Occidental.

Si les Immortels parviennent à monter dans le train n° 228, les Selenim s'emploient à détacher les wagons contenant les Immortels - c'est pour cette raison que les Selenim sont montés dans le wagon de tête. S'ils sont contraints de détacher un ou plusieurs wagons, ils prennent le machiniste en otage et le forcent à poursuivre sa route.

Le train suivant est le n° 342. Il part de Lianyunang cinq heures et quart plus tard.

LA SIBÉRIE

La Sibérie est une région totalement dévouée à la Lune Noire, depuis que Tunguska y est tombée, il y a de cela une dizaine d'années. Les seuls Immortels présents dans ces régions hostiles sont des Selenim.

L'omniprésence de la Lune Noire entraîne certaines modifications quant à la pratique des Sciences occultes :

- La réserve des Selenim ne se vide pas d'elle-même ;
- Tous les phénomènes d'entropie sont divisés par deux ;
- Les Difficultés de tous les Sorts impliquant la Lune Noire baissent d'un niveau ;
- En cas de Maladresse dans l'exercice des Sciences occultes, un Nephilim ne gagne pas de Khaïba, mais de la corruption à la Lune Noire ;
- Les conjonctions astrologiques sont ignorées, et les Difficultés de tous les Sorts augmentent d'un niveau ;
- Les Ar-Kaïm ne peuvent se charger analogiquement qu'en Lune Noire ;
- La moitié des « puces » de la Charge spontanée des Ar-Kaïm doit être répartie entre la Lune Noire et l'Orichalque.

IRKOUTSK

Irkoutsk est une des rares villes de la Sibérie orientale. Entourée d'une épaisse forêt, balayée par des vents et des orages aussi violents que fréquents l'été, la ville est ensevelie sous la neige dès l'automne. La température, l'hiver, oscille entre - 30 et - 40 °C. L'activité économique y est extrêmement ralentie,

LA STATUE

Tradition	Niveau	Information
Ésotérisme	Apprenti	La statue représente Hécate. C'est une déesse étrange aux attributions nébuleuses descendant des Titans.
Ésotérisme	Compagnon	Les attributions d'Hécate ont varié à travers le temps. Mais elles ont fini par s'arrêter sur celles de la Magie, et spécialement la Magie Noire.
Épée	Apprenti	Hécate est la déesse tutélaire des Mystes d'Occident.
Épée	Compagnon	Les Mystères d'Occident se sont consacrés à la Lune Noire
Épée	Maître	Ils s'allient temporairement aux Selenim pour leur voler leurs secrets, en échange des leurs, avant de les trahir.

et la majeure partie de la population occupe son temps à se réchauffer au café.

Si la ville existe malgré tout, c'est qu'un Selenim, Andreï, y a implanté son Royaume, qui attire inexorablement des populations nouvelles et décourage les habitants de partir. Personne dans la ville n'a fait attention aux Selenim. En fait, beaucoup les ont vus, mais Andreï leur a demandé de ne pas y prêter attention, usant de l'Emprise de son Royaume. Pourtant, la route qui mène à Irkoutsk porte les traces de l'automobile des Selenim.

LE ROYAUME D'ANDREÏ

Royaume Dense, Assez Fréquenté, aux sentiments Peu Intenses, dont l'attirance vers le Lieu Inconnu est Assez Forte.

Extraction C, Réserve M, Emprise A, Résistance à l'entropie A*, Résistance au syndrome des profondeurs C, Défense M.

* En Sibérie, l'entropie est divisée par deux.
NB : pour plus de détails concernant les Royaumes de Lune Noire, cf. Le Livre du Meneur de Jeu p. 201.

L'ambiance à Irkoutsk est lourde. Des hommes hagards, la volonté comme abolie par la présence du Royaume, errent sans but dans les rues sales. Des vieilles édentées invectivent les passants dans un sabir de russe et de français mélangé, et l'essentiel des bâtiments semble au bord de l'effondrement.

La ville est dominée par le château, dans lequel loge Andreï, et la cathédrale. Mais les Selenim ne sont pas les seuls maîtres d'Irkoutsk. Les Mystères de l'Occident sont liés depuis fort longtemps aux Selenim locaux, et ont formulé avec Andreï un Compact Secret : les Mystes acceptent de servir Andreï, de le soutenir en échange de révélations sur la Lune Noire, étant entendu qu'à terme, ils tenteront de prendre la domination de l'endroit.

Lieux

Le palais

Le palais correspond sur le territoire d'Andreï au centre de son Royaume, où se trouve son Imago. La demeure, un manoir fortifié du XIII^e siècle, est vétuste, protégée par une herse rouillée toujours levée. On y est accueilli par un vieillard décharné qui parle français et accepte de conduire tout visiteur à son maître, pour peu qu'on s'exprime poliment.

La bâtisse est infestée de vermine, et des effets-Dragon de Lune Noire se terrent un peu partout.

La cathédrale

Guère plus accueillante que le Palais, la cathédrale est l'édifice dans lequel Vladimir, un Conjurateur doublé d'un grand Compositeur, a élu domicile. L'édifice n'est qu'exceptionnellement fréquenté par les habitants d'Irkoutsk, tant les mélodies que Vladimir tire de son orgue sont inquiétantes, dissonantes et arythmiques. L'endroit est parfaitement lugubre ; des gargouilles grotesques, disposées un peu partout sur l'édifice, semblent jeter un regard malveillant sur les passants.

Le monastère orthodoxe

Extérieurement, c'est un bâtiment lourd, sinistre et dépouillé. Lorsqu'on y entre, on est pris à la gorge par une atmosphère saturée d'encens.

En apparence, le monastère est tout à fait normal, si l'on excepte l'ambiance franchement lourde qui y règne. Toutefois, une des bibliothèques du scriptorium dissimule un passage dérobé vers des souterrains labyrinthiques qui mènent vers une chapelle dédiée à Hécate. Il s'agit d'une grotte, au milieu de laquelle se trouve une statue de la déesse haute de trois mètres. Hécate se présente comme une femme à trois têtes, portant une torche dans chaque main.

Les figures locales

Andreï

Andreï est un vieil Anamorphe. Pendant les deux derniers siècles, il a sillonné la Russie et l'Europe à la recherche d'un territoire où installer son Royaume. C'est au cours de ces pérégrinations qu'il a fait la rencontre, il y a vingt ans, d'Ivgini Ogorsky. Celui-ci lui a promis de lui enseigner d'antiques secrets sur la Lune Noire, en échange de l'autorisation de fonder une communauté des Mystères d'Occident sur le territoire de son futur Royaume.

En 1908, lorsque le météore de Lune Noire est tombé sur Tunguska et que la

Sibérie a été consacrée à la Lune Noire, Andreï s'est précipité à Irkoutsk, qu'il a d'abord pris pour l'épicentre du phénomène. Les conditions magiques exceptionnelles lui ont permis de bâtir son Royaume en très peu de temps.

Bientôt, d'autres Selenim l'ont rejoint. Il a considéré beaucoup d'entre eux comme des rivaux, notamment les Anamorphes, qu'il a livrés aux Mystes, afin que ceux-ci les « étudient ». L'arrivée de Vladimir l'a peu inquiété : Andreï ignore tout des pouvoirs de la Composition et ne considère pas le Conjurateur comme un rival.

Andreï sait que c'est en fait à Tunguska qu'est tombé le météore. Mais trop occupé à bâtir son Royaume et à éliminer ses rivaux, il n'a jamais pris le temps d'aller voir sur place ; il devine que d'autres Selenim pratiquent là-bas des choses étranges. Mais il a pu constater que la Lune Noire ne fait que se renforcer, et avec elle son Royaume. S'il n'a jamais pris contact avec les Selenim de Tunguska, il les protège régulièrement. Lorsque Solokine, Ivan et Youri sont arrivés à Irkoutsk, il a usé de l'Emprise de son Royaume pour dissimuler leur passage aux yeux des habitants de son territoire. Il ne révélera pas que les Selenim que poursuivent les Immortels sont passés. Il craint trop que quelqu'un mette en péril l'équilibre de son Royaume en portant atteinte aux adeptes de Tunguska.

VASSILIEF

Vassilief est l'Imago d'Andreï. Il sait qu'il est achevé, et que son créateur est dévoré par la lâcheté. L'Imago attend patiemment qu'Andreï améliore certains Aspects de son Royaume. Lorsque ce sera fait, il dévorera le Noyau de son créateur, espérant s'approprier sa puissance afin de régner seul.

Vladimir

Vladimir a été attiré à Irkoutsk il y a six mois par la configuration sibérienne exceptionnelle. Il y a fait la rencontre d'Andreï, et n'a pas tardé à découvrir le

Compact Secret conclu entre Andreï et les Mystes d'Occident. Il est résolu à éliminer Andreï et les Mystes, mais craint la puissance de Vassilief.

Il ne sait pas encore pour quelle raison la Lune Noire est omniprésente en Sibérie, et passe le plus clair de son temps à interroger la Pavane en usant de la Composition. Il effleure régulièrement la conscience de Tunguska, et ce qu'il y lit le séduit et le terrifie en même temps. Il sent bien qu'il n'a que très peu de prises sur le monstre de Lune Noire.

Vladimir a senti la présence de Solokine, Ivan et Youri. Il a tenté de les faire suivre par ses Entités, mais celles-ci ont échoué.

Ivgini Ogorsky

Ivgini Ogorsky est l'abbé du monastère orthodoxe. Il accepte sans trop de difficulté de rencontrer les Immortels si ceux-ci se montrent courtois. Il le parlera pas de lui-même du Compact Secret qui lie sa communauté aux Selenim d'Irkoutsk ; il ne révélera pas plus qu'il appartient aux Mystères.

Il sait que Solokine, Ivan et Youri sont passés par Irkoutsk, mais ne s'en inquiète pas outre mesure. Pour lui, de nombreux Selenim passent par cette région du monde, et ne s'y attardent guère : la place est prise.

Ogorsky est particulièrement inquieté par la présence des Immortels en ville : il craint que ceux-ci ne fragilisent son édifice.

Les autres Selenim

Ils sont une douzaine à vivre en ville. Ils font preuve d'une lâche soumission à Andreï dont ils craignent les solutions radicales en cas de trahison. Ils se doutent confusément qu'Andreï a pactisé avec des Mystères. Ils n'aideront jamais personne à renverser Andreï ; tout au plus accepteront-ils de rester neutres.

Éliminer les gêneurs

Dès que les Immortels parlent à Andreï, celui-ci cherche à connaître la raison de leur venue. Dès qu'il apprend que ceux-ci sont à la poursuite de Solokine, Ivan et Youri, il demande à Ogorsky d'élimi-

ner les Immortels, tâche à laquelle Ogorsky va s'employer avec plaisir.

L'embuscade

Les Mystes viennent rapidement cueillir les Immortels à leur point de chute - l'hôtel local, en toute logique. Ils ne font pas dans le détail, et attaquent avec des glaives d'Orichalque. Ils tentent l'impossible pour les surprendre, et ne leur laisser aucune chance. Ne soyez pas trop cruels avec leurs Pentacles. Leur faire perdre une « puce » ou deux en Ka dominant devrait suffire. Par contre, mettez leurs simulacres à rude épreuve.

Lorsque la situation est désespérée, Vladimir intervient, accompagné de Colosses de chair morte - cf. *Le Livre des Joueurs*, p. 223. Il tente l'impossible pour tirer les Immortels de ce mauvais pas.

Éclaircissements

Vladimir explique aux Immortels ce qu'il sait de la configuration sibérienne. Il a appris d'un Tungus, membre d'une tribu du même nom vivant dans la région de Tunguska, qu'un météore est tombé il y a une dizaine d'années, dévastant toute la forêt et le territoire des Tungus. Depuis, la Lune Noire est omniprésente en Sibérie. En outre, une conscience monstrueuse se terre quelque part, non loin de Tunguska. Des Selenim, qui n'ont jamais pris contact avec ceux d'Irkoutsk, y font des opérations magiques incompréhensibles.

Vladimir suppose que Solokine, Ivan et Youri sont allés à Vanavara, un village Tungus situé à 92 km au sud de Tunguska. Il propose aux Immortels de les mettre en contact avec un guide Tungus qui connaît le lieu... en échange de leur aide dans l'élimination des Mystes et d'Andreï.

Renverser Andreï

Il appartient aux Immortels de trouver les moyens de renverser Andreï et d'éliminer les Mystes. En ce qui concerne les assauts sur les Royaumes, reportez vous au *Livre du Maître*, p. 207.

Vladimir pourra apporter aux Immortels un soutien non négligeable : sa connaissance de la Pavane est grande, et il peut déployer un imposant arsenal de créatures de Lune Noire.

Pour autant, c'est aux Immortels que doivent revenir les décisions. Vladimir les avertira s'ils commettent une erreur grossière.

VANAVARA

S'y rendre

Vladimir confie aux Immortels un adolescent répondant au nom de Vasiliy. Il parle un russe approximatif, a quelques notions de français. Par contre, il parle parfaitement le tungus. Vanavara est situé à 300 km d'Irkoutsk, qu'il faut franchir à cheval tant le terrain est accidenté, et essentiellement recouvert de boue.

Dès qu'ils sont à une centaine de kilomètres d'Irkoutsk, les Immortels peuvent déjà observer quelques traces de calcination sur les arbres. Vasiliy, interrogé sur ce phénomène, ne répondra que par ces mots : « C'est la marque de Tunguska ».

À vous de voir comment vous voulez jouer le trajet. Si le cœur vous en dit, vous pouvez le rythmer par des attaques

de loups, blesser les chevaux, ou vous contenter d'une description sinistre. Le trajet dure une semaine, les Immortels progressant au rythme lamentable de 40 km par jour. Régulièrement, ils trouvent les traces des campements successifs des Selenim. À mesure qu'ils approchent de Vanavara, de plus en plus d'arbres portent la « marque de Tunguska ».

Vanavara

Ce petit village compte une centaine d'habitants. Il est situé au sommet d'une colline, et ses habitations sont des plus rudimentaires. Cernés par la forêt, les habitants vivent de la chasse au rennes. Rien de bien anormal en somme, si l'on excepte le fait que tous sont contaminés à la Lune Noire.

Les Selenim sont les maîtres des lieux, et tous les habitants sont des Morts-vivants. Ils vénèrent celui qu'ils appellent désormais Tunguska.

Le village compte une trentaine de maisons. Il est ceint d'une palissade de troncs taillés en pointe haute de quatre

mètres et percée de deux portes. Quatre Morts-vivants y montent en permanence la garde, et sont relevés toutes les six heures.

Au centre du village s'élève une construction circulaire de deux mètres de haut, rappelant un puits duquel s'élève une fumigation noirâtre. Il s'agit de Lune Noire pure. Aux quatre points cardinaux de la construction se trouvent des échelles rudimentaires, qui permettent de grimper sur le puits, et d'y descendre par un escalier en colimaçon. Celui-ci descend à une trentaine de mètres sous terre, et mène à une grotte où réside l'Imago de Tunguska.

Ce que savent les habitants

Les habitants sont asservis aux Selenim et à Tunguska. Ils ne parleront pas de bonne grâce aux Immortels, et donneront l'alerte si ceux-ci sont vus. Tous sont des Tungus. Ils pensent que le météore qui est tombé est signe de la colère des dieux. Celle-ci est terrible, et irrévocable. Ils vivent dans l'attente de la



fin du monde, qu'ils célèbrent en adorant Tunguska. Cette vénération lui permet de se saouler de Ka-Soleil.

Pour les Tungus, le dieu au fond du puis qu'il vénèrent est Tunguska lui-même, tombé sur terre avec le météore. Ils se trompent. Le météore proprement dit est toujours là où il s'est écrasé, à 92 km au Nord. Enfoui à plusieurs dizaines de mètres sous le sol qui s'est littéralement vitrifié, il est impossible à déplacer.

L'Imago de Tunguska

S'étant éveillé à la conscience avec l'aide des Selenim locaux, le météore s'est forgé un Imago à travers lequel il communique, agit et s'assouvit. C'est depuis Vanarava qu'il conduit les opérations destinées à renverser le Fei Sheng.

Il ressemble à un amas changeant de chairs mortes. Des formes et des visages en sortent périodiquement pour se dissoudre en une nouvelle forme. Parfois, des pointes osseuses jaillissent de cette monstruosité pour empaler une cible ou l'amener vers d'infâmes mâchoires.

Le combat final

Les Immortels vont vraisemblablement passer un peu de temps à observer le village. Quoi qu'il arrive, au bout de 24 heures d'observations, ils sont repérés par les Selenim du village, à moins qu'ils emploient des techniques de dissimulation particulièrement subtiles.

Si les Immortels se font capturer, ils sont livrés à l'Imago de Tunguska.

L'ambiance doit être oppressante, les Immortels doivent être en très grande difficulté. S'ils sont trop bien armés, lancez contre eux les Morts-vivants du village.

Le combat final devrait conduire les Immortels à détruire l'Imago de Tunguska et être extrêmement spectaculaire. Les Immortels doivent penser qu'ils ont éliminé Tunguska. Et ils se trompent. Mais blessez-les quand même très durement. Le combat doit être titanesque et extrêmement périlleux.

ET SI LES IMMORTELS SE RENDENT SUR LE CRATÈRE ?

À 92 km au Nord de Vanarava, sur une zone d'une quarantaine de kilomètres de rayon, les arbres sont éclatés, brûlés comme des allumettes, déracinés radialement autour du point de chute du météore. L'endroit sent encore la combustion.

Au centre se trouve une zone vitrifiée ; c'est là qu'est enterré le météore.

Si les Immortels s'y rendent, ils sont bientôt rattrapés par les Selenim de Vanarava, qui s'emploient avec toute leur puissance à les détourner d'une quelconque découverte.

ÉPILOGUE

Les Shen retrouvent les Immortels pour leur manifester leur gratitude. Il les conduit à Kunlun, et leur content les aventures des Malodred (cf. pp. 42-43 du *Livre du Meneur de Jeu*). Puis, dans un incroyable rituel, les Shen baignent les Immortels du souffle de Kunlun. Toutes les blessures qu'ils ont subies lors du combat contre l'Imago de Tunguska sont effacées, la Lune Noire présente dans les Pentacles des Nephilim est éradiquée, le Khaïba des Nephilim et des Ar-Kaïm baisse de cinq « puces ».

Fin de l'épisode

PNJ

LA MAISON GOUVERNAC ET SES HÔTES

Raphaël

Sexe : M.

Âge : 33 ans.

Très Fortuné.

Très Savant.

Sociable.

Caractéristiques : Agile, Fort, Très Intelligent, Résistant, Très Séduisant.
Ka-Soleil : Assez Initié.

Rituel/KS Peu Initié.

La Transcendance diurne.

Raphaël a appris une Tekhnè d'Inès. De jour, sous le soleil, il est capable de canaliser son Ka-Soleil pour irriguer tout son corps et améliorer ses performances physiques. Toutes ses caractéristiques passent alors au niveau Très.

Compétences : Armes (De mêlée) A, Armes (De poing) M, Arts martiaux C, Connaissance (Géographie, Histoire, Psychologie, Administration) A, Discrétion C, Équitation (Cheval) A, Esquive C, Piloter (Voiture) C, Recherche d'information C, Sciences (Biologie, Mathématiques, Physiques/chimie) C, Rituels C, Sports (Athlétisme et Natation) C, Usages (Aristocratie et Universitaires) C, Vigilance C.

Traditions : Arcane mineur (Coupe) C, Ésotérisme C, Langue (Anglais et Latin) C, Langues (Allemand, Grec et Chinois) A.

NB : Raphaël est l'un des personnages principaux de la campagne. Il ne doit ni mourir, ni servir de simulacre.

Victoire et Hermance

Sexe : F.

Âge : 1 an.

Ka-Soleil : Initiées.

Victoire et Hermance sont deux vraies jumelles au potentiel mystique déjà sensible et extraordinaire. Elles sont la fierté de leurs deux parents et de leurs grands-parents qui méditent déjà de grands projets pour elles.

NB : Victoire et Hermance sont des personnages centraux de la campagne. Elles ne doivent pas mourir ni servir de simulacre.

**Louis Rivebranche
de Jouvençon**

Sexe : M.
Âge : 25 ans.

Très Fortuné.
Assez Savant.
Très Sociable.

Caractéristiques : Agile, Fort, Très Intelligent, Résistant, Très Séduisant.

Cœur : Très Initié

Le Cœur de Louis possède les huit éléments, tous au niveau Très Initié avec dix « puces ».

Compétences : Armes (De mêlée, De poing) C, Art (Architecture, Comédie, Danse, Peinture, Littérature, Musique, Photographie et Sculpture) A, Arts martiaux M, Connaissance (Géographie, Histoire) C, Discrétion A, Équitation (Cheval) M, Esquive M, Recherche d'information A, Sciences (Biologie, Soins) C, Sports (Acrobatie, Athlétisme, Escalade et Natation) C, Usages (Aristocratie) A, Vigilance M.

Traditions : Arcane mineur (Coupe) C, Ésotérisme A, Histoire invisible (Toutes les périodes) A, Langue (Allemand, Anglais, Chinois, Japonais, Tchèque, Russe) A, Plans subtils (Akasha) M, Sciences occultes (Toutes) C.

Talents : Louis possède tous les Talents de toutes les Maisons au niveau Maître.

NB : Louis est l'un des personnages clé de la campagne. Il ne doit en aucune façon périr.

LES PROFANES**Shang Han Sheï
et Deng Tze Yuan,
les Seigneurs de la guerre**

Sexe : M.
Âge : environ 45 ans.

Caractéristiques : Assez Agile, Fort, Intelligent, Endurant, Assez Séduisant.
Ka-Soleil : Pas Initié.

Ils possèdent toutes les Compétences martiales, stratégiques et diplomatiques aux niveaux Compagnon ou Maître.

**Pu Shankeï, médecin
traditionnel chinois**

Sexe : M.
Âge : 64 ans.

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

Ka-Soleil : Peu Initié.

Compétences : Arts martiaux C, Discrétion M, Recherche d'information M, Rituels A, Sciences (Biologie, Mathématiques, Physiques/chimie et Soins) C, Vigilance C.

Traditions : Ésotérisme C.

Soldat Anglais/Chinois

Sexe : M.

Assez Fortuné.
Peu Savant.
Sociable.

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

Ka-Soleil : Pas Initié.

Compétences : Armes (D'épaulé, De poing, Lourdes) C, Arts martiaux C, Connaissance (Administration, Géographie) A, Équitation (Cheval) C, Esquive C, Lancer A, Savoir-faire (Bricolage) A, Sciences (Soins) A, Sports (Athlétisme, Escalade et Natation) M, Usages (Armée) M, Vigilance A.

LE MAÏ PEN RAÏ**Li Xia Peng, la putain
marchande d'opium**

Caractéristiques : Agile, Assez Forte, Intelligente, Assez Endurante, Très Séduisante.
Ka-Soleil : Pas Initiée.

Compétences : Art (Chant, Comédie, Danse, et Musique) C, Arts martiaux C, Discrétion M, Sports (Acrobatie) M, Vigilance M.

Solokine, Ivan et Youri

Ka-Lune Noire : Assez Initié
Réserve : 60

Sciences occultes

Nécromancie (Solokine)

Spiritisme M, Clairvoyance M, Animation M.
Possession A, Au-delà C, Corruption M.

Anamorphose (Solokine)

Visage A, Extrémités A, Peau A.

Conjuration (Solokine)

Appel du Pacifiste A,
Appel du Tortionnaire A.

Nécromancie (Ivan)

Spiritisme A, Clairvoyance A.

Anamorphose (Ivan)

Visage M, Extrémités M, Peau M.
Membres M, Tronc M, Appendices C.

Nécromancie (Youri)

Spiritisme A.

Anamorphose (Youri)

Visage A, Extrémités A, Peau A.

Conjuration (Youri)

Appel du Pacifiste M, Appel du Savant M, Appel du Tortionnaire M.
Appel du Soldat M, Appel du Fou A,
Appel de l'Annihilateur C.

Simulacre

Sexe : M.

Fortuné.
Assez Savant.
Peu Sociable.

Caractéristiques : Assez Agile, Fort, Intelligent, Endurant, Assez Séduisant.
Ka-Soleil : Pas Initié.

Compétences : Armes (D'épaulé, De mêlée, De poing) C, Art (Chant, Comédie, Musique) M, Arts martiaux C, Connaissance (Administration, Géographie, Histoire et Psychologie) C, Discrétion M,

Équitation (Cheval) M, Esquive C, Piloter (Voiture) C, Recherche d'information C, Rituels C, Savoir-faire (Mécanique) C, Sciences (Soins) C, Sports (Athlétisme, Escalade et Natation) C, Survie (Taïga) M, Usages (Tungus) M, Vigilance M.

Traditions :

Arcane Majeur (La Mort) C, Arcane mineur (Bâton, Coupe et Épée) A, Ésotérisme C, Histoire invisible (les Nouveaux Mondes) C, Langue (Chinois, Russe, Français, Anglais, Tungus) C, Plans subtils (Anti-Terre) C, Sciences occultes (Anamorphose, Conjuración, Magie, Nécromancie) C, Sciences occultes (Nécromancie) M.

LES R+C

Marius Montrachet

Sexe : M.

Âge : 41 ans.

Caractéristiques : Très Agile, Très Fort, Assez Intelligent, Très Résistant, Assez Séduisant.

Ka-Soleil : Assez Initié.

Compétences : Armes (D'épaulé) M, (De mêlée) M, (De poing) M, Arts martiaux M, Discrétion M, Équitation (Cheval) C, Esquive M, Lancer C, Observation M, Passe-passe A, Piloter (Automobile) C, Recherche d'information A, Rituels C, Sports (Acrobatie) M, (Athlétisme) M, (Escalade) C, (Natation) A, Usages (Grand monde) A.

Traditions : Arcane mineur (Coupe) C, Ésotérisme A, Langue (Anglais et Chinois) C.

Marius Montrachet maîtrise toutes les Tekhnès de la Branche du Corps au niveau Compagnon.

NB : Marius est un personnage clé de la campagne. Il ne doit donc pas être tué, ni servir de simulacre.

Isawa Munushi, la nourrice

Sexe : F.

Âge : 32 ans.

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

Ka-Soleil : Peu Initiée.

Compétences : Armes (De mêlée) M, Arts martiaux M, Discrétion M, Esquive M, Lancer M, Passe-passe M, Sports (Tous) M, Vigilance M.

Traditions : Arcane mineur (Coupe) C, Ésotérisme A.

LES SHENS

GÉRER LES SCIENCES OCCULTES DES SHEN

Si vous possédez *Exils*, vous pouvez vous servir de toutes les indications qui y sont données.

Si ce n'est pas le cas, voilà, brossé à très grands traits, un tableau des Sciences occultes des Shen.

Les Shen pratiquent une sorte d'Alchimie, très proche des Liqueurs d'Esmeralda du fait de leur relations. Leur but est l'ultime transformation de leur être.

La Magie est sensiblement la même que celle des Nephilim, à ceci près que les correspondances analogiques sont différentes.

Le Bois, Élément correspondant à l'Air pour les Nephilim, est l'Élément du calme et de la diplomatie, complètement étranger à la violence. Le Métal, l'ancienne Lune, est maintenant très statique, pesant, et c'est l'Élément par excellence du rêve maîtrisé et rationnel. Le Feu n'a pas de connotation destructive et pencher vers une impulsivité joyeuse. La Terre est à la fois vénérée pour son rôle de mère nourricière, mais elle est aussi souillée par Orichalka, ce

qui en fait aussi un objet de dégoût et de répulsion. Enfin, l'Eau symbolise à la fois le calme et la violence, les eaux troubles et le typhon. C'est l'Élément le plus dangereux.

D'autre part, leur Magie a besoin d'être liée à certaines postures incantatoires pour prendre effet : les arts martiaux servent souvent à canaliser les énergies magiques des Shen afin de produire des effets.

La Kabbale est aussi différente, dans la mesure où, ayant réussi avec beaucoup de peine à ouvrir des portes sur les Mondes de Kabbale, les Shen ne donnent pas d'ordre à la créature, mais se laissent posséder par elle, tout en essayant de garder leur contrôle sur eux-mêmes.

Ils peuvent aussi appeler des genres d'effets-*Dragon*, émanations de Kun-lun, à la manière de la danse de la spirale - se reporter au *Livre du Meneur* à partir de la page 140.

Pour finir, les Shen ne possèdent pas de Pentacle à proprement parler, mais un agencement souple des cinq Ka-éléments, sans cardinal ni véritable hiérarchisation. Ils développent bien souvent un Élément plus puissant que les autres et changent relativement fréquemment de métamorphes. Ces derniers sont invisibles mais affectent leur caractère en profondeur.

Yang Mah, le géologue

Métamorphe : Guixian (Tortue, Eau).

Ka : Initié

Yang Mah pratique surtout les rituels d'appels d'effet-*Dragons* et la Magie.

Sexe : M.

Âge : 35 ans.

Caractéristiques : Agile, Fort, Intelligent, Endurant, Assez Séduisant.
Ka-Soleil : Pas Initié.

Compétences : Art (Architecture, Comédie, Danse) M, Arts martiaux M, Connaissance (Géographie) M, Discrétion M, Équitation (Cheval) C, Esquive M, Recherche d'information A, Rituels C, Savoir-faire (Explosifs) C, Sciences (Physiques/chimie) A, Sports (Acrobatie, Athlétisme, Escalade et Natation) C, Usages (Mine), Vigilance M.

Traditions : Ésotérisme M, Langues (Anglais, Japonais et Français) C.

Wu Tang, l'administrateur

Métamorphe : Fenghuang (Phénix, Feu)

Ka : Initié

Wu Tang maîtrise surtout l'Alchimie et la Kabbale.

Sexe : M.

Âge : 38 ans.

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

Ka-Soleil : Pas Initié.

Compétences : Art (Chant, Comédie) M, Arts martiaux M, Connaissance (Administration) M, Discrétion M, Équitation (Cheval) A, Esquive C, Recherche d'information C, Rituels M, Sports (Acrobatie, Athlétisme, Escalade) M, Usages (Administration) M, Vigilance M.

Traditions : Ésotérisme M, Langue (Allemand, Anglais, Japonais, Français) M.

LES SELENIM D'IRKOUTSK

Andreï

Ka-Lune Noire : Initié

Réserve : 80

Sciences occultes

Nécromancie

Spiritisme M, Clairvoyance M, Animation C, Possession A.

Anamorphose

Visage M, Extrémités M, Peau M, Membres M, Tronc M, Appendices M.

Royaume : Dense.

Conjuration

Appel du Pacifiste A, Appel du Savant A, Appel du Tortionnaire A.

Simulacre

Sexe : M.

Très Fortuné.

Savant.

Assez Sociable.

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

Ka-Soleil : Pas Initié.

Compétences : Armes (De poing) A, Art (Architecture, Chant, Comédie, Danse, Peinture, Littérature, Musique et Sculpture) M, Arts martiaux M, Connaissance (Géographie, Histoire) C, Équitation (Cheval) M, Esquive M, Recherche d'information C, Rituels M, Sciences (Biologie, Mathématiques et Soins) C, Sports (Acrobatie, Athlétisme, Escalade et Natation) M, Usages (Aristocratie) M, Vigilance C.

Traditions :

Arcane Majeur (La Mort) C, Arcane mineur (Épée) C, Ésotérisme M, Histoire invisible (les Guerres secrètes, les Nouveaux Mondes) A, Langue (Français, Anglais, Russe, Grec, Latin, Hébreu, Allemand) M, Plans subtils (Anti-Terre) C, Sciences occultes (Alchimie, Kabbale, Magie, Conjuration) A, Sciences occultes (Anamorphose) M, Sciences occultes (Nécromancie) C.

Vladimir

Ka-Lune Noire : Initié

Réserve : 80

Sciences occultes

Nécromancie

Spiritisme C, Clairvoyance M, Animation M.

Possession A, Au-delà A, Corruption A.

Conjuration

Appel du Pacifiste M, Appel du Savant M, Appel du Tortionnaire M, Appel du Soldat M, Appel du Fou M, Appel de l'Annihilateur M, Gammes Mineures C, Gammes Majeures M.

Simulacre

Sexe : M.

Fortuné.

Très Savant.

Peu Sociable.

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

Ka-Soleil : Pas Initié.

Compétences : Armes (De mêlée, De poing) C, Art (Chant, Comédie, Musique) M, Arts martiaux C, Connaissance (Administration, Géographie, Histoire et Psychologie) M, Discrétion C, Équitation (Cheval) C, Esquive C, Recherche d'information M, Rituels M, Sciences (Mathématiques, Soins) C, Sports (Athlétisme, Escalade et Natation) C, Usages (Aristocratie) M, Vigilance M.

Traditions : Arcane Majeur (La Mort, Le Soleil) M, Arcane mineur (Bâton et Épée) C, Ésotérisme M, Histoire invisible (les Guerres élémentaires, les Compacts secrets, les Guerres secrètes, les Nouveaux Mondes) C, Langue (Trop nombreuses pour être citées) C, Plans subtils (Anti-Terre) C, Sciences occultes (Alchimie, Anamorphose, Kabbale, Magie, Nécromancie) C, Sciences occultes (Conjuration) M.

LES MYSTÈRES D'OCCIDENT

Ivgini Ogorsky

Sexe : M.

Âge : 70 ans.

Peu Fortuné.
Très Savant.
Sociable.

Caractéristiques: Peu Agile,
Assez Fort, Très Intelligent,
Peu Endurant, Séduisant.
Ka-Soleil: Initié.

Compétences: Armes (De mêlée) C,
Art (Chant, Comédie) M, Connaissance
(Géographie, Histoire) M, Discrétion C,
Équitation (Cheval) A, Esquive A,
Recherche d'information M, Rituels M,
Sciences (Mathématiques) M, Usages
(Moines) M, Vigilance M.

Traditions: Arcane Majeur (Tous) A,
Arcane mineur (Bâton, Coupe,
Denier) A, Arcane mineur (Épée) M,
Ésotérisme M, Histoire invisible
(les Compacts secrets, les Guerres
secrètes, les Nouveaux Mondes) C,
Langue (Russe, Français, Latin, Grec,
Hiéroglyphes) M, Sciences occultes
(Alchimie, Kabbale, Magie) A, Sciences
occultes (Anamorphose, Conjuración,
Nécromancie) C.

Équipement: Glaive d'Orichalque
(Meurtrier; 3, Réserve 100).

Moine Myste d'Occident

Sexe: M.
Âge: 29 ans.

Pas Fortuné.
Assez Savant.
Assez Sociable.

Caractéristiques: Peu Agile, Pas Fort,
Intelligent, Assez Résistant,
Assez Séduisant.
Ka-Soleil: Assez Initié.

Compétences: Armes (De mêlée) A,
Art (Architecture, Littérature
et Musique) C, Connaissance
(Administration, Géographie
et Histoire) C, Discrétion A,
Observation A, Recherche
d'information C, Rituels A, Usages
(Mystères).

Traditions: Arcane Majeur (La Maison
Dieu, La Mort) A, Arcane mineur
(Épée) A, Ésotérisme C, Langue
(Français, Russe, Latin et Grec) C.

Équipement: Glaive d'Orichalque (Assez
Meurtrier; 2, Réserve 100).

CEUX DE TUNGUSKA

Vasiliy

Sexe: M.
Âge: 15 ans.

Pas Fortuné.
Peu Savant.
Assez Sociable.

Caractéristiques: Agile, Peu Fort,
Assez Intelligent, Endurant,
Assez Séduisant.
Ka-Soleil: Pas Initié.

Compétences: Armes (De mêlée, De
trait) A, Connaissance (Géographie) C,
Discrétion M, Équitation (Cheval) M,
Esquive C, Lancer C, Passe-passe A,
Savoir-faire (Fabrication de pièges,
Chasse) C, Sciences (Soins) A,
Sports (Acrobatie, Athlétisme, Escalade
et Natation) C, Survie (Taïga) M,
Usages (Tungus) C, Vigilance M.

Traditions: Langue (Russe, Français) A.

Tungus Mort-vivant

Sexe: M/F.

Pas Fortuné.
Peu Savant.
Assez Sociable.

Caractéristiques: Agile, Assez Fort,
Assez Intelligent, Endurant,
Assez Séduisant.
Ka-Soleil: Pas Initié.
Ka-Lune Noire: 10 points (Peu Initié)

Compétences: Armes (De mêlée, De
trait) C, Connaissance (Géographie) A,
Discrétion C, Équitation (Cheval) M,
Esquive C, Lancer C, Savoir-faire
(Fabrication de pièges, Chasse) M,

Sports (Acrobatie, Athlétisme, Escalade
et Natation) C, Survie (Taïga) M,
Usages (Tungus) M, Vigilance M.

*NB: Les Tungus Mort-vivants bénéficient des
Rites Macchabée Nyctalope et Aliéné Nyctalope
- cf. p. 214 du Livre des Joueurs.*

L'Imago de Tunguska

Ka-Lune Noire: Très Initié
Réserve: 100

Sciences occultes

Anamorphose

Visage M, Extrémités M, Peau M.
Membres M, Tronc M, Appendices M.

Conjuración

Appel du Tortionnaire C.

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

Compétences: Arts martiaux M,
Rituels M, Savoir-faire (Massacre) M,
Vigilance C.

Traditions: Ésotérisme C, Sciences
occultes (Anamorphose, Conjuración,
Nécromancie) M.

Ce monstre est insensible aux dommages
physiques. Si le Nephilim échoue à son
test de résistance aux dégâts, sa Lune
Noire augmente d'une « puce ». Si le
résultat de ce test est une Maladresse, un
test d'opposition à sa propre Lune Noire
doit être fait, conformément aux indica-
tions du *Livre des Joueurs*, p. 153 - « La
malédiction de la Lune Noire », para-
graphe les Nephilim.

L'Imago de Tunguska dispose de
quatre actions normales par tour, ou de
deux actions exclusives. Au départ, il n'a
que les Aspects suivants:

- Regard de salamandre
- Épines dorsales
- Crocs
- Chaos épidermique
- Ailes
- Tentacules (x4)
- Regards tentaculaires

Il peut consacrer deux tours consécutifs
pour faire apparaître un nouvel Aspect,
par la réussite d'un test Assez Difficile de
Ka Lune-Noire modifié par la compé-
tence Rituel.

	Marius Montrachet	Isawa Munushi	Shang Han Sheï	Raphaël CG	Inès CG	Nathanaël d'Étang	Évelyne d'Étang	Henri de Terreneuve	Irys	Gordien	Louis RJ	Deng Tze Yuan	Li Xia Peng	Solokine	Ivan	Youri	Pu Shankeï	Yang Mah	Wu Tang	Andréï	Ivgini Ogorsky	Vladimir
Marius Montrachet	*	+	0	-	-	-	-	0	-	-	-	+	+	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Isawa Munushi	+	*	0	-	-	-	-	M	-	-	-	+	+	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Shang Han Sheï	0	0	*	+	+	+	+	-	0	0	0	-	+	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Raphaël CG	-	+	+	*	+	+	+	+	+	+	+	-	0	0	0	0	+	+	+	0	0	0
Inès CG	+	0	+	+	*	+	+	-	-	-	+	-	0	0	0	0	+	+	+	0	0	0
Nathanaël d'Étang	-	-	0	+	+	*	+	-	-	-	+	-	0	0	0	0	+	+	+	0	0	0
Évelyne d'Étang	-	-	0	+	+	+	*	-	-	-	+	-	0	0	0	0	+	+	+	0	0	0
Henri de Terreneuve	0	+	-	+	+	-	-	*	+	-	-	-	+	0	0	0	-	-	-	0	0	0
Irys	-	-	-	+	-	-	-	-	*	+	+	-	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Gordien	-	-	-	+	+	0	0	-	+	*	+	-	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Louis RJ	-	-	-	+	-	-	-	-	+	+	*	-	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Deng Tze Yuan	0	+	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*	+	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Li Xia Peng	0	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	M	*	+	+	+	-	-	-	0	0	0
Solokine	-	-	-	-	-	-	-	-	0	0	0	M	M	*	+	+	-	-	-	+	0	0
Ivan	-	-	-	-	-	-	-	-	0	0	0	M	M	+	*	+	-	-	-	+	-	0
Youri	-	-	-	-	-	-	-	-	0	0	0	M	M	+	+	*	-	-	-	+	-	0
Pu Shankeï	0	-	+	+	+	-	-	-	0	0	0	-	0	0	0	0	*	+	+	0	-	0
Yang Mah	0	0	+	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0	0	0	0	+	*	+	0	0	0
Wu Tang	0	0	+	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0	0	0	0	+	+	*	0	0	0
Andréï	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+	+	+	0	0	0	*	0	+
Ivgini Ogorsky	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-	-	-	0	0	0	M	*	-
Vladimir	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-	-	-	0	0	0	-	-	*

Le tableau se lit horizontalement, et explicite le sentiment d'un personnage lu en ligne pour les autres personnages lus en colonne. Ces sentiments ne sont pas nécessairement réciproques. C'est pourquoi le tableau se lit horizontalement et non verticalement. Si on lit les informations en colonne, on doit penser au passif.

- +** signifie que le personnage actif (en ligne) apprécie, pour une raison quelconque, le personnage passif (en colonne).
- signifie que le personnage actif n'apprécie pas, pour une raison quelconque, le personnage passif.
- 0** signifie que le personnage actif n'a aucun sentiment particulier pour le personnage en colonne, soit parce qu'il ne le connaît pas, soit parce qu'il n'en a cure.
- M** signifie que le personnage actif manipule le personnage passif.
- *** se trouve à l'intersection de la ligne et de la colonne d'un même personnage.