

MIRABILIA

LA FILLE QUI COURAIT SUR LES FRONTIÈRES

TEXTES : John Grümph

LA FILLE QUI COURAIT SUR LES FRONTIÈRES est un scénario *contemporain-merveilleux* pour **CERBÈRE**. C'est aussi une double-expérimentation : tout d'abord, il s'agit d'étendre le monde qui apparaît dans **N.YX** (et son supplément *Artémis*) et d'en tirer une bible sommaire qui pose les fondements d'un nouvel univers de jeu (qui pourra s'appeler *Mirabilia*) ; ensuite, il s'agit de vérifier s'il est possible d'écrire un scénario contemporain-merveilleux intéressant en s'appuyant sur la structure du 7hex. En fonction de vos retours et de l'intérêt que vous portez au projet, d'autres histoires paraîtront dans le cadre du *Gratuit du Mois* et le projet connaîtra peut-être une sortie éditoriale en bonne et due forme.

LA FILLE QUI COURAIT SUR LES FRONTIÈRES contient du matériel pour joueuses matures – c'est un scénario d'enquête et d'action, en bac-à-sable, parlant d'activités criminelles, de trafic d'êtres humains, d'usage de drogues et ainsi de suite. Pas le genre de chose à jouer le dimanche avec ses enfants.

Note. L'auteur a longtemps cru que les scénarios d'enquêtes étaient plus faciles à gérer avec peu de joueuses. En vérité, ça marche mieux avec une grande table, six joueuses par exemple. Ça permet de former trois binômes actifs, avec toujours au moins un cerveau allumé et des joueuses qui réfléchissent à voix haute et échangent leurs idées. C'est un peu le dawa durant les scènes d'action, mais l'histoire avance bien plus vite de cette manière.

LE MONDE INVISIBLE

ICI ET MAINTENANT

L'action se déroule **DE NOS JOURS, DANS NOTRE MONDE**. Toute ressemblance avec des personnes existantes ou ayant existées, ou même des lieux particuliers, est bien entendue fortuite, mais ça pourrait bien arriver tout de même. On pourra se reporter, si besoin, à tous les articles de la *Wikipedia* et aux cartes géographiques en ligne de son choix pour établir l'encyclopédie de l'univers de jeu.

LE MONDE INVISIBLE

Le terme **MONDE INVISIBLE** désigne, pour ses membres, la société merveilleuse et surnaturelle qui existe en parallèle de la société humaine normale. Le Monde invisible est **UNE CONSTRUCTION SOCIALE** et non un lieu géographique. Il est à la fois distinct du monde normal et complètement intégré à lui : les habitants des deux mondes répondent aux mêmes lois communes, foulent les mêmes rues, fréquentent les mêmes bars, les mêmes magasins, vivent parfois sous un même toit.

Pour les habitants du monde normal, ceux du Monde invisible sont hors champ – plus exactement, ils n'y prêtent jamais attention ou détournent le regard. Ce qu'ils voient, ce sont des SDF, des marginaux, des artistes de rue, des excentriques, des touristes, des jeunes plongés dans une contre-culture incompréhensible, des drag-queens, des gens déguisés ou même simplement des gens banals auxquels ils ne s'intéressent pas, auxquels ils ne veulent pas s'intéresser. Bref, ils sont là, dans le champ de vision, mais personne ne les regarde.

D'une manière générale, les habitants du Monde invisible sont tout aussi indifférents aux petites affaires du monde normal. Par leur nature, leur histoire, leur ascendance, leurs études ou simplement le hasard, les habitants du Monde invisible savent l'existence de la magie et du surnaturel, des mystères et du bizarre ; ils connaissent les légendes et les noms qui comptent, obéissent à quelques autorités supérieures, à des codes implicites. Leur monde est, par essence, merveilleux, surprenant, passionnant, dangereux – différent.

Les habitants du Monde invisible ont appris à être discrets : ce n'est pas particulièrement amusant de se retrouver en cellule de dégrisement ou dans l'aile psychiatrique de la prison. On sait quand on y entre, jamais quand on en sort. Inversement, les gens normaux, on les repère rapidement et on les évite – ils ont les yeux qui puent la candeur et la naïveté, mais une candeur qui peut bien vite devenir méchante et agressive quand la situation devient incompréhensible et bizarre.

En bref, chacun vit dans son monde et évite l'autre autant que possible, consciemment ou non. C'est peut-être pour cela qu'un *Gardien* peut promener sa tête squelettique sous un hoodie ou qu'un membre de *l'Ordo Artificum* peut brandir son bâton magique en pleine rue.

Le Monde invisible répond à quelques principes comme suit :

☞ Le Monde invisible n'est borné par aucune mythologie. Aucune taxonomie n'ordonne l'organisation diégétique de l'univers. Tout est soumis à la singularité des histoires et des circonstances, avec la même complexité et infinie variété que dans le monde normal. Ici, ce sont les clans, les arcanes et les lames de Manhattan ; là, des immortels poursuivis par Artémis ; et dans ce document, des figurants et des factions encore différents de par leur nature et leurs occupations. Il est vain de chercher des lois cosmogoniques qui expliqueraient ceci ou cela, qui établiraient des normes – dans le monde invisible, comme dans le monde normal, tout est singulier et unique, le produit d'un moment et d'un lieu.

☞ C'est à la maîtresse de jeu, en fonction de son aisance à faire vivre cette dualité géographique, de fixer le degré exact de discrétion ou de fantasque du Monde invisible. Existe-t-il des lois édictées par le Conseil invisible ou les clans qui interdisent de rien révéler, rien montrer ? Ou le monde normal est-il si myope que même les manifestations les plus extravagantes n'éveillent pas plus d'intérêt qu'une flash-mob sur un air de *Meshuggah* ? De même, quel est le niveau de porosité de la magie et du surnaturel ? En vérité, dans la plupart des romans, des films et des séries qui traitent de circonstances assez proches, le monde normal est absent des histoires – sauf quand un ressort dramatique est nécessaire. Peut-être n'est-il pas besoin de faire plus que de l'ignorer et de ne jamais le faire intervenir, même lorsque les choses semblent partir hors de contrôle... Pour les personnages, c'est le monde normal qui devient flou sinon invisible – que ce soit dans Harry Potter ou John Wick.

☞ La géographie du Monde invisible est la même que celle du monde normal. Il existe toutefois des interstices, des lieux qui échappent aux perceptions et à la connaissance courante. Ce sont peut-être les conséquences d'effets magiques, à moins qu'il ne s'agisse de fantasmagories, de purs exercices de pensée. Ces lieux sont innombrables et beaucoup se trouvent dans l'Érèbe. L'Érèbe est un terme générique pour les habitants du Monde invisible. Il désigne une grande partie de ces lieux effacés, difficiles à trouver, où s'orienter n'est jamais facile sauf pour quelques-uns. Ce sont des endroits obscurs, ténébreux, loin du soleil et de la vie, où tous les possibles se bousculent à la limite des consciences, quand le noir envahit l'esprit et l'affole – s'aventurer dans l'Érèbe est toujours une entreprise crainte et risquée.

CERBÈRE

Ce scénario est conçu pour être joué avec les règles de CERBÈRE – tout d’abord, parce qu’il était plus compliqué de chercher à adapter N.YX, qui est un système un peu plus formel quant à la définition des personnages ; ensuite, parce que Cerbère est parfait pour de l’aventure sérieuse, sans trop de pouvoirs dans tous les sens.

LE BUREAU DES VEILLEURS

LES PERSONNAGES sont gendarmes, policiers, médecins, sapeur-pompiers, urgentistes, infirmiers, petits criminels parfois... Au cours de leur carrière, ils ont été amenés à croiser le Monde invisible et à découvrir l’existence du surnaturel et de la magie. Au lieu de fermer les yeux, de classer les phénomènes dans la catégorie « petites bizarreries sans importance » et de reprendre une vie normale, ils ont commencé à poser des questions. Petit à petit, ils ont eux-mêmes glissé dans le Monde invisible, se coupant de leurs collègues et de leur hiérarchie.

Jusqu’à ce qu’ils reçoivent une offre très officielle : leur mutation au sein de la DGSI (Direction générale de la Sécurité intérieure) au sein d’une mystérieuse SECTION V. Leur travail consiste, désormais, à surveiller le Monde invisible, à mener des enquêtes, à évaluer le danger représenté par certains individus ou groupes pour le monde normal et à agir dans l’intérêt supérieur de l’état quand et si besoin.

La section V de la DGSI est installée dans un hôtel particulier, construit par Mansard, rue du Petit Musc, à Paris. Les personnages découvrent bientôt que l’endroit est occupé par le groupe, depuis sa fondation par Richelieu, sous le règne de Louis XIII – à l’époque, il s’agissait du *Bureau royal de vérification des poids et mesures*, mais il avait exactement les mêmes fonctions de surveillance et de contrôle du Monde invisible sur le territoire français.

LE BUREAU DES VEILLEURS – le nom informel de l’office – fut le résultat des efforts de persuasion et de coercition du Cardinal pour obliger ce qui était une organisation secrète et largement informelle à se transformer en officine d’état, toujours aussi secrète, toutefois directement placée sous ses ordres.

Jusqu’alors, les Veilleurs, au cours d’une très longue histoire remontant à l’antiquité, avaient été les témoins et les chroniqueurs, plus rarement, les acteurs, d’un Monde invisible peuplé de créatures surnaturelles et d’évènements magiques. Ils en devenaient soudainement les administrateurs et les gendarmes.

C'est lors des événements qui conduisirent à l'arrestation et à l'exécution pour sorcellerie de Léonora Dori, surnommée La Galigai, en 1617, que Richelieu avait pris conscience de l'existence de ce monde magique, des dangers et des potentiels qu'il renfermait et de l'influence discrète que les créatures surnaturelles exerçaient sur le Royaume.

Néanmoins, le projet politique du Cardinal et sa vision d'un royaume puissant et centralisé ne pouvaient se satisfaire de laisser la magie incontrôlée : soit les habitants du Monde invisible servaient ses desseins, soit ils devaient être éliminés. Le Cardinal avait repéré le manège et les actions de Veilleurs dans les événements précédents et suivants le complot de la Galigai. Il lança ses meilleurs agents à leur poursuite puis, quand tout le dossier fut entre ses mains et que son intelligence fut parfaite, il referma le piège sur eux. Soit ils servaient, formant de nouvelles générations de Veilleurs obéissants, soit le Royaume de France leur était fermé et leur vie menacée d'embaстиllement.

LE BUREAU DES VEILLEURS a, depuis, été un serviteur obéissant de l'état et de la France – avec, parfois, une histoire interne compliquée et rebelle sur laquelle nous ne reviendrons pas ici.

Aujourd'hui, la section V est dirigée par **MADAME MARIE DE MERCŒUR**, une haute fonctionnaire qui semble particulièrement bien connaître la maison et sert d'intermédiaire avec les autorités supérieures au ministère. Son chef des opérations et sans doute le principal interlocuteur des personnages est **FRANÇOIS QUERCY**, qui a tout de l'ancien militaire spécialiste des opérations spéciales mais ne manque pas de finesse pour autant.

LES VEILLEURS

Les personnages sont donc des Veilleurs. Ils ont tous une formation professionnelle complète dans un domaine initial – le plus souvent, un métier qui pouvait les mettre directement en contact avec le Monde invisible, mais toutes les origines sont possibles. Le Bureau leur a fourni une formation initiale supplémentaire – y compris l'apprentissage de certaines techniques magiques simples.

CRÉATION DU PERSONNAGE

Le veilleur est créé comme indiqué page 23 de Cerbère : trois cultures, trois compétences, une arme de prédilection et trois maîtrises. Il possède 10 points de vie et 2 points de confiance.

CULTURES. Il serait vain de vouloir établir une liste des cultures pour ce scénario tant elles peuvent être nombreuses et variées. Les joueuses sont invitées à faire preuve d'imagination, en fonction des origines et du métier de leur personnage. En voici toutefois une courte liste pour donner quelques idées très générales : *Administration, Aide sociale, Finance, Forces de l'ordre, Industrie, Justice, Milieux artistiques, Milieux criminels, Monde agricole, Occultisme, Politique, Religion, Secteur médical...*

COMPÉTENCES. Les personnages ont accès aux douze compétences de base (cf. page 25), à savoir : *Agilité, Combat, Discrétion, Éloquence, Endurance, Érudition, Étiquette, Force, Soins, Vigilance, Volonté, Instinct.* Par ailleurs, il a accès aux quatre compétences suivantes (pour un total de seize compétences) :

ADMINISTRATION. Le personnage est à l'aise dans le labyrinthe de la bureaucratie et l'enfer des formulaires, sans compter qu'il connaît bien la nature du personnel administratif. Il possède aussi une solide formation en droit et maîtrise les règlements intérieurs et les codes astronautiques. *Une fois par séance de jeu, il fait jouer les règles administratives en sa faveur ou trouve des raccourcis – par exemple pour accélérer le traitement d'un dossier administratif, accéder rapidement à des données ou débloquer l'usage de matériels spécifiques.*

PILOTAGE. Le personnage sait piloter toutes sortes de véhicules : moto, auto, avions, hélicoptères, bateaux, drones, etc. *Il possède un véhicule personnel de son choix (et bien assuré : il est remplacé après une halte en cas de destruction) – il peut s'agir d'une voiture, d'un petit avion de tourisme, d'un bateau ou même d'une petite flotte de drones.*

SCIENCES. Le personnage a un bagage scientifique impressionnant qui lui permet d'analyser et de comprendre des données scientifiques spécialisées – balistique, chimie, médecine légale. *Une fois par séance de jeu, il obtient qu'un dossier soit traité en priorité – rapport de laboratoire, toxicologie, autopsie, etc.*

FORTUNE. Le personnage connaît les arcanes de la finance et du droit et le fonctionnement des corporations. Il possède une petite fortune personnelle. *Le personnage gagne immédiatement 5€ supplémentaires. Par ailleurs, il gagne 2€ au début de chaque séance de jeu.*

MAÎTRISES ET ARMES DE PRÉDILECTION. Le personnage a accès à toutes les maîtrises indiquées page 28 et suivantes, à choisir en conformité avec l'époque et le niveau technologique accessible.

RESSOURCES. Le personnage commence avec 4 points de ressources (notés €). Il reçoit un salaire de fonctionnaire cadre dont on ne tient pas compte. Il reçoit un défraiement de 2€ par séance de jeu qu'il peut utiliser plus ou moins à sa guise (sans note de frais). Lors de missions spéciales, et sur demande formelle, il peut demander l'attribution de budgets spéciaux mais qu'il doit pouvoir justifier dans le cadre du service.

ÉQUIPEMENT. Le personnage est doté d'une carte officielle de la police nationale (ou de la gendarmerie) avec, ou non, le statut d'officier de la police judiciaire selon sa formation. Il est de fait soumis à l'ensemble des codes et lois qui s'appliquent à la profession – et prévenu que la section V règle ses affaires en famille et que tout manquement grave peut se payer de sale manière (un accident est si vite arrivé). Il reçoit une arme de dotation (un SIG-Sauer SP 2022) et un téléphone cellulaire professionnel. Il peut voyager gratuitement et sans réservation à bord de tous les trains européens. Par ailleurs, la section V dispose de quelques véhicules qu'elle peut mettre à disposition de ses agents en fonction des besoins (y compris des véhicules de surveillance et de filature).

VEILLEUR. Le personnage possède le pouvoir de *double-vue*, ainsi qu'une autre capacité à choisir dans la liste suivante.

DOUBLE-VUE. Quand le personnage entre en état de double-vue, ses yeux se révulsent de manière visible et il ne peut effectuer d'autres actions du tour. Il détermine ce qui est magique et ce qui ne l'est pas et distingue l'aura des créatures et des personnes, affirmant sans crainte de se tromper qu'untel est bien un habitant du Monde invisible. Le personnage peut rester en double-vue aussi longtemps qu'il le souhaite, mais il ne peut rien faire d'autre que de se déplacer prudemment. *En échange d'un point de confiance, le personnage voit la vraie forme d'une créature si celle-ci est métamorphosée ou invisible.*

ENTROPIE. Le personnage détermine le point faible d'un adversaire et obtient (une fois) un avantage contre lui. La capacité fonctionne aussi pour déterminer le point faible d'une machine et savoir comment la saboter. *En échange d'un point de confiance, le personnage double les dégâts d'une attaque de son choix.*

FASCINATION. Le personnage attire l'attention à lui à chaque fois qu'il en a besoin – pour se faire entendre dans une assemblée, détourner la vigilance de gardes, éveiller l'intérêt de quelqu'un et ainsi de suite. *En échange d'un point de confiance et en fixant les yeux de sa cible, le personnage la calme, la met en confiance ou lui fait oublier les quelques dernières minutes (pratique pour éviter un trauma psychologique chez un innocent).*

FOI. Le personnage appartient à l'une des religions abrahamiques et il est si profondément croyant que cela se traduit dans le Monde invisible. Personne ne peut l'agresser ou l'attaquer tant qu'il se trouve sur une terre consacrée – église, synagogue, temple, mosquée, cimetière et ainsi de suite. *En échange d'un point de confiance, il étend cette protection à tous ceux qui sont avec lui.*

FORCE D'ÂME. Si le personnage peut connaître la peur et l'angoisse, il n'en montre jamais rien et maîtrise parfaitement ses nerfs en toutes circonstances. *En échange d'un point de confiance, il étend cette maîtrise à tous ses compagnons en vue.*

IMPOSITIONS DES MAINS. Quand il prodigue des soins à un allié (cf. Page 19), le personnage lance 1D supplémentaire. *En échange d'un point de confiance, le personnage rend 5 points de vie à un allié ou à lui-même, auquel il ajoute 1D supplémentaire.*

LUMIÈRE VIVANTE. Le personnage émet à volonté une lumière qui émane de la paume de ses mains (directionnelle) ou de son front (omnidirectionnelle) et qui éclaire comme une bonne lampe-torche. *En échange d'un point de confiance, la lumière émise est équivalente à celle d'un éclairage de stade – il fait pratiquement jour dans les environs.*

PASSAGE. Le personnage possède une manœuvre supplémentaire par tour qu'il ne peut utiliser que pour se déplacer. D'une manière générale, la boue, la neige, la glace et autres terrains traîtres ne le dérangent pas. *En échange d'un point de confiance, le personnage se déplace à quelques mètres dans une zone qu'il peut voir et même s'il n'y a pas de chemin direct, comme s'il avait fait un pas de côté.*

PROUESSE. Les limites de ce qui est humain ne s'appliquent pas au personnage quand il s'agit d'effectuer des prouesses d'agilité et de déplacement – saut, course, escalade, équilibre et ainsi de suite. Quoi qu'il entreprenne, il possède toujours le dé de base. *En échange d'un point de confiance, il peut effectuer une prouesse physique unique, comme sauter une distance incroyable entre deux immeubles, courir comme le vent durant quelques instants, tomber de haut sans se faire mal et ainsi de suite.*

PSYCHOKINÉSIE. Le personnage détermine les évènements probables qui se sont déroulés dans un lieu depuis le dernier repos. Il n'a pas forcément l'identité des personnes présentes et revoit les situations précédentes sous la forme de silhouettes et d'ombres, mais peut s'en faire une idée précise. *En échange d'un point de confiance, le personnage analyse l'histoire d'un objet et pose trois questions à la maîtresse de jeu (qui était son dernier propriétaire, à quoi l'objet sert-il, où a-t-il été fabriqué et ainsi de suite).*

PYROKINÉSIE. Le personnage parvient à contrôler la chaleur de son corps, que ce soit pour résister aux effets d'un incendie, supporter des températures extrêmes (chaud ou froid) ou des effets magiques élémentaires. Il annule effectivement tous les désagréments et réduit de moitié les dégâts potentiels. *En échange d'un point de confiance, le personnage enflamme ses poings – ils deviennent une arme de prédilection et infligent un dégât supplémentaire.*

RELIQUE. Le personnage possède une épée de grande qualité. C'est une relique du Bureau qu'il transporte sur lui en toutes circonstances. Il peut la dissimuler sous un grand manteau ou une cape et ne la faire apparaître qu'au moment où il l'appelle. Cette épée est parfois la seule arme qui fonctionne en certains lieux ou contre certaines créatures du Monde invisible. *En échange d'un point de confiance, le personnage convoque à lui son épée, même si celle-ci est à l'autre bout du monde ou lui a été arrachée ou confisquée.*

SILENCE. Le personnage étend, à volonté, une zone de silence à 3 mètres autour de lui qui étouffe tous les sons provenant de la zone, y compris les bruits de combat. Il n'est pas non plus possible de communiquer par la parole dans la zone. *En échange d'un point de confiance, le personnage s'approche sans se faire remarquer d'une cible de son choix – mais il n'est pas invisible des autres observateurs.*

LA FILLE QUI COURAIT SUR LES FRONTIÈRES

Tout commence avec l'histoire de **MILENA**. Milena est une jeune prostituée – dans la catégorie grand standing, employée par une organisation criminelle internationale. Elle a été prêtée, temporairement, à une autre bande organisée qui avait besoin d'une escort-girl très particulière pour aider à certaines négociations. Or, Miléna est enceinte – ce qu'elle n'a dit à personne. Son angoisse grandit avec les semaines qui passent. Elle a peur qu'on force un avortement ou, pire, que son enfant à naître ne lui soit retiré et vendu par l'organisation qui la trafique. Alors, profitant d'être prêtée, loin de ses cerbères habituels, elle s'empare d'une arme, tue les trois bandits qui la gardent dans un grand appartement lyonnais, y fout le feu et disparaît, emportant au passage quelques centaines de milliers d'euros en liquide et le butin d'un récent vol de bijoux. Et tout ça, c'est le début d'un paquet de complications et d'agitation, en France, en Suisse et en Albanie – et dans le Monde invisible.

LES FACTIONS PRINCIPALES

DJAVAKHOS

DJAVAKHOS est un intermédiaire, spécialisé dans le **RENSEIGNEMENT INTERNATIONAL**, diplomatique et économique. Toute l'information, toutes les informations. On le consulte de partout, dans le monde normal comme dans le Monde invisible. Ses tarifs sont souvent élevés, mais toujours justifiés, tant la précision et la justesse de ses rapports et analyses sont parfaites. Toutefois, peu de personnes savent comment il obtient ces renseignements et il sait maintenir le secret.

Djavakhos est à la tête d'un **RÉSEAU DE PROSTITUTION**. Ses agents sélectionnent des filles de tous âges à travers le monde – des très jeunes et des plus âgées – et les répartissent en diverses catégories. Certaines rejoignent simplement des réseaux de prostitution classiques en Europe ou sont revendues à d'autres organisations ; d'autres sont envoyées dans une école où elles apprennent la danse et les arts du spectacle, pour plus tard rejoindre cabarets et théâtres, à la fois dans le monde normal et dans le Monde invisible. Toutes ces personnes ont pour mission supplémentaire d'ouvrir les yeux et les oreilles et d'obtenir des informations à chaque fois que besoin. Certaines des filles, les plus prometteuses et les plus belles, sont placées au sein d'une école rigoureuse, dans le but qu'elles deviennent les concubines ou les épouses de hauts fonctionnaires, d'industriels, de financiers, de conseillers internationaux, de chefs de clans du Monde invisible, et ainsi de suite. Elles espionnent pour lui ou influencent leurs maris.

Djavakhos vit en Suisse, à **LAUSANNE**, sur le lac, mais voyage régulièrement. Il est incroyablement riche, très bien protégé et se tient à l'écart des médias et de l'attention. Son nom est connu dans les milieux concernés – cabinets de conseils, ministères, corporations transnationales et ainsi de suite – mais ne transpire pas au-delà.

Djavakhos fait plus de deux mètres trente de hauteur et pèse plus de cent cinquante kilos – du muscle plus que du gras. Toutefois, comme en public il ne se déplace qu'en **FAUTEUIL ROULANT**, il a tendance à paraître moins impressionnant, moins imposant. Par ailleurs, il n'est pas du tout handicapé et, en privé ou en cas de besoin, il est même d'une agilité remarquable. C'est juste une image qu'il se donne pour endormir la crainte et la méfiance chez ses interlocuteurs qui y voient un signe de faiblesse.

Pour tout dire, Djavakhos est un **SEIGNEUR DU MONDE INVISIBLE**. Son nom est celui d'un géant légendaire du folklore judéo-chrétien géorgien, apparu à la cinquième génération après le Déluge. Ses parents vénéraient Yhwh, mais lui-même renonça à sa foi pour adorer la lune et les étoiles. Il fut maudit pour cela et, après avoir fondé des villes à l'âge de bronze, il disparut.

Le Djavakhos actuel semble être né vers 1770, au moment où le royaume de Géorgie passait des accords avec la Russie. Accueilli à la cour de Catherine II, il y reste jusqu'à la mort de cette dernière en 1796, puis part vers le Sultanat de Mascate et Oman où il devient **TRAFIQUANT D'ESCLAVE** sur toute la côte orientale de l'Afrique. On le retrouve en Europe centrale vers 1830. C'est à ce moment qu'il commence à créer son empire du renseignement en fondant son clan proxénète.

Djavakhos est, bien entendu, un **SOCIOPATHE**. Il aime le pouvoir – et l'argent qui aide à en obtenir. Son objectif est de rester le premier fournisseur d'information au monde, de telle façon que tout le monde ait besoin de lui. **SA FORTUNE ET SES CONTACTS** sont certainement ses principaux atouts, tout autant que sa discrétion et son expérience. Par ailleurs, il dispose de **POUVOIRS MAGIQUES** agissant sur l'esprit et la volonté des gens (l'équivalent des disciplines *Présence* et *Domination* dans *Vampire la Mascarade* pour ceux qui ont les références).

Djavakhos possède une étrange **FAIBLESSE** : il n'effectue jamais de mauvaises actions la nuit, sous le regard des étoiles qu'il prie, mais uniquement de jour. La nuit, il évite autant que possible les actes de violence et les activités criminelles, se contenant de gérer ses affaires légales et, éventuellement, ses contrats avec le monde normal. Son réseau de proxénétisme est, malheureusement, soumis aux tensions habituelles du **MONDE CRIMINEL**. En dehors de quelques agents de haut niveau, l'essentiel de ses employés sont des brutes et des idiots, souvent en conflits et capables de diverses trahisons et compromissions – la discipline est maintenue,

comme toujours, par la crainte et la violence. Par ailleurs, ses réseaux locaux rentrent souvent en concurrence avec d'autres bandes criminelles pour l'usage de territoires ou de milieux.

∞ Les agissements et la disparition de Milena sont **DES ÉVÈNEMENTS MINEURS** pour Djavakhos. D'ailleurs, il n'a pas la moindre idée des raisons qui ont poussé la jeune femme à agir de la sorte. Milena était l'une de ses bonnes recrues, belle, intelligente, dotée d'une capacité tout à fait exceptionnelle et fort utile dans son domaine. Si elle était encore jeune, il l'observait de loin dans l'idée de lui confier bientôt des assignments plus importants. Djavakhos a délégué l'un de ses agents de confiance, **ERYK CHICHILOWSKI**, pour gérer toute cette infortunée histoire – calmer les albanais, retrouver Milena et comprendre les tenants et les aboutissants de ses actions. Malheureusement, alors que Chichlowski doit faire face à la violence du **CLAN SEJKO**, Djavakhos reçoit la visite de **ZONJË DUKA**, la représentante de **LA KULSHEDRA** (voir ci-après) qui lui présente un ultimatum inacceptable. La guerre arrive et le géant va devoir monter au front, pour la première fois depuis bien des décennies.

∞ Toute cette agitation n'arrange pas Djavakhos. Ce n'est pas un hasard s'il mène une vie retirée et tranquille, car il craint une seule créature dans le Monde invisible : le terrifiant **MANGEUR DE MÉMOIRE**, capable d'effacer tout ce qu'il est, tout ce qu'il a été et de le renvoyer dans la misère et la solitude. Le géant sait que c'est déjà arrivé plusieurs fois, bien qu'il n'en conserve que des souvenirs fragmentaires et lointain. Il ne connaît pas son ennemi ou les raisons qui le font agir ainsi, mais il présume que toute activité qui signale sa présence ou sa puissance puisse en être le déclencheur. Dernièrement, il est venu en possession d'une information dont il ne sait que faire – ni même si sa connaissance ne pourrait pas hâter l'intervention du Mangeur de mémoire. Ce dernier serait au service d'une organisation qui traque les immortels et, ne pouvant les tuer, leur ronge les ailes et les précipitent dans l'oubli.

∞ En prévision de sa chute, Djavakhos cherche des solutions pour **CONTRE** le Mangeur de mémoire et protéger ses souvenirs. Il a entendu parler de **L'ÉRÈBE DE LA BNF** (voir plus loin) et tient maintenant un journal exhaustif de toutes ses activités, de ses journées, de son histoire personnelle, de ses pensées. Bien qu'il prenne soin de brûler consciencieusement chaque page qu'il rédige à la main, il vit dans l'angoisse que ces informations lui échappent. Par ailleurs, il n'a toujours pas trouvé comment pénétrer l'Érèbe de la BNF pour y retrouver ses mémoires. En attendant, tous les deux ou trois jours, il emprunte un puissant bateau pour rejoindre Annecy depuis sa villa de Genève, afin d'y écrire son journal.

LA KULSHEDRA

LA KULSHEDRA est une très ancienne organisation criminelle albanaise du Monde invisible, agissant dans le monde normal au travers des divers clans criminels albanais. On raconte que c'est elle qui a établi le **KANUN**, le code de loi qui régit la vie des clans ruraux dans le pays.

La Kulshedra est un conseil de **QUELQUES FEMMES**, les plus vieilles et les plus expérimentées des montagnes albanaises, qui sert de juge, d'arbitre, d'instance suprême pour les clans criminels, notamment lorsqu'ils sont confrontés au Monde invisible. Les clans en appellent à la Kulshedra pour réparer des torts qu'ils ne peuvent venger eux-mêmes, faute de moyens, face à des créatures ou des organisations surnaturelles. La Kulshedra agit alors et fait respecter les intérêts des clans albanais, par la négociation ou, le plus souvent, par la terreur.

Les membres de la Kulshedra sont toutes de **PUISSANTES SORCIÈRES** – ou quelque chose d'approchant. Elles possèdent certainement des pouvoirs magiques et connaissent toutes sortes de rituels pour arriver à leur fin. Certaines ont déjà vécu deux ou trois vies humaines, d'autres sont plus jeunes – mais ont rarement moins de quatre-vingt ans. Elles ont l'apparence de leur âge, mais une vivacité de corps et d'esprit inattendue, une résistance supérieure et de nombreux moyens de se protéger, grâce à des **TALISMANS** et des **SPECTRES** qui les entourent, invisibles et meurtriers.

Chacune des **SEPT FEMMES** qui forment la Kulshedra actuelle sont individuellement puissantes à leur manière. Elles sont chacune accompagnées de quelques serviteurs loyaux qui effectuent l'essentiel des tâches de recherche, d'enquête et d'intervention sous leurs directions, tout en les entourant de soins attentifs.

Toutefois, la Kulshedra ne peut pas agir n'importe où et n'importe comment. Le conseil est lié par de très **ANCIENNES RÈGLES** qui l'obligent à suivre toutes sortes de protocoles pour intervenir. La Kulshedra doit recevoir une demande en règle de la part d'un des clans, puis prévenir la partie adverse de la situation en lui offrant une chance de s'expliquer, de présenter des excuses et de compenser les torts causés. C'est seulement lorsque ces étapes ont été franchies que la Kulshedra frappe, avec brutalité et, le plus souvent, de nombreux dommages collatéraux. Toutefois, rien n'oblige la Kulshedra à présenter des demandes raisonnables, proportionnées, ou seulement réalisables pour la partie adverse – le plus souvent, les demandes de réparation sont au mieux insultantes, au pire impossibles. Et la Kulshedra a les excuses nécessaires pour agir.

☞ C'est **SILVANA DUKA** qui a été désignée pour s'occuper de Milena et de Djavakhos. Approchant les cent-cinquante ans, *Zonjë Duka* (Dame Duka) est une vieillardesse parcheminée et tavelée, mais dont les yeux noirs sont encore capables de bien des séductions et des menaces. Une plainte a été déposée par **LE CLAN SEJKO** contre la prostituée qui a tué ses hommes et son souteneur, Djavakhos. Zonjë Duka a laissé les mains libres au clan pour régler ses affaires avec les réseaux proxénètes du monde normal qui travaillent pour le géant, mais se réserve les actions dans le Monde invisible – en France et en Suisse, les coups de main violents des albanais se multiplient contre les prostituées et leurs souteneurs, une manière de mettre la pression sur Djavakhos. Durant ce temps, la vieille sorcière concentre toute son attention sur Milena et a lancé la traque.

☞ La Kulshedra connaît l'existence **DU MONASTÈRE** (voir plus loin) et des monstres qu'il crée. Parce que ses anciennes ne vivent pas au-delà de deux ou trois siècles, elles n'ont jamais été inquiétées jusqu'à présent, mais sont bien informées. Bien que Zonjë Duka ne connaisse pas les objectifs de Milena, elle pourra vouloir utiliser la menace du Mangeur de mémoire contre Djavakhos ou même favoriser la destruction du géant pour le punir. Si c'était le cas, il est fort probable que la réaction de Djavakhos serait brutale et définitive vis-à-vis de la vieille femme – et de ses sœurs. Pourrait-il alors incarner **LE DRANGÛE**, le tueur de Kulshedra qui mettrait un terme à leur empire ?

MILENA

MILENA n'a pas vingt ans. Orpheline, sans doute originaire du Kosovo ou du Montenegro, elle a été recueillie par l'organisation de Djavakhos et rapidement repérée par ses chasseurs de tête – moins pour ses traits, prometteurs, ou son intelligence, vive, que pour une particularité rare : Milena possède **UNE MÉMOIRE EIDÉTIQUE**, la capacité de se rappeler précisément tout ce qu'elle voit, entend, lit...

Bien entendu, pour Milena, c'est **UNE MALÉDICTION**. Elle se rappelle bien évidemment de toutes les informations, toutes les discussions, tous les détails dont l'organisation de Djavakhos a besoin, mais aussi de tous les clients et de tous les instants passés avec eux.

Milena est tombée **ENCEINTE**. Ça n'aurait pas dû arriver, vu les précautions qu'elle prend – mais certains clients sont un peu particuliers et celui-là, un petit dieu de la fertilité sans doute, passa outre toute mesure prophylactique. Milena a pris peur, redoutant un avortement forcé ou, pire, une grossesse au terme de laquelle son bébé lui serait enlevé.

Elle a saisi la première occasion qui s'est présentée pour **S'ENFUIR**. Prêtée par Djavakhos au clan Sejko – un gang de criminels albanais qui avaient besoin de quelqu'un pour faciliter des négociations (et espionner l'autre partie) – elle a profité que ses gardiens s'enivrent devant un match de foot pour s'emparer d'une arme et les abattre (froidement ne serait pas le mot approprié ici, sans doute, car ce fut tout sauf une affaire calme et tranquille). Quelques centaines de milliers d'euros en liquide et des bijoux traînaient dans la planque, qu'elle emporta avec elle. Pour dissimuler son crime, elle mit le feu à l'appartement.

Milena est maintenant sur les routes. Elle a un but : trouver **LE MANGEUR DE MÉMOIRE** et le persuader de lui arracher son « don », de l'en débarrasser à jamais. C'est une idée qui lui trotte en tête depuis qu'elle a surpris une conversation entre Djavakhos et l'un de ses fidèles lieutenants, **ERYK CHICHLOWSKI**. Elle en sait assez sur le Monde invisible pour se lancer à la poursuite de la mythique créature. Poursuivie par la Kulshedra, par Djavakhos, mais aussi par le père de son bébé et par la police, Milena n'a plus rien à perdre et elle va peut-être laisser une piste sanglante derrière elle.

☞ Milena sait pouvoir trouver de l'aide auprès d'**ASTRID HOYDAL** (voir plus loin), la matriarche du clan Hoydal. Milena a servi un temps dans l'un de établissements Hoydal et l'ancienne a rapidement pris sous son aile une Milena indécise. Milena a de l'argent pour payer les services du clan Hoydal et protéger sa réputation (qu'on ne puisse l'accuser plus tard de l'avoir aidée sans contrepartie). Elle a besoin d'un refuge, de passage et d'informations.

☞ La deuxième étape de la cavale de Milena est de trouver **LE CLAN DES CORBEAUX** (voir plus loin). Ces derniers sont des enchanteurs et des alchimistes. C'est dans cette direction qu'Astrid a pu la pousser. S'il existe des gens qui connaissent le Mangeur de mémoire, ce sont eux. Toutefois, il n'est pas certain qu'ils parleront. Milena doit trouver un moyen de les convaincre.

☞ La dernière étape, pour Milena, est de comprendre **LE MYSTÈRE DU MANGEUR DE MÉMOIRE** et de ses créateurs (voir le Monastère plus loin). Il est peu probable qu'elle y parvienne sans aide – l'aide des personnages, d'Idyia, du clan du Corbeau.

LES FACTIONS SECONDAIRES

IDYIA

IDYA est le nom d'une océanide, déesse des savoirs. C'est aussi un acronyme désignant un petit groupe de **HACKERS INTERNATIONAUX** – de la sorte des chapeaux gris – spécialisés dans la récupération de données. Ces hackers – **ILLIANI, DELEESHA, YOG, INDRAYAVA** et **ALAN** – forment aussi un clan du Monde invisible, capable de naviguer les recoins les plus sombres des internets pour trouver ce qu'ils recherchent. S'ils ne vivent pas physiquement ensemble (ils sont éparpillés à travers le monde), les cinq hackers passent tout leur temps ensemble, dans un état de fusion télématique unique.

En tant que clan du Monde invisible, Idyia est contraint par un tabou : **AUCUNE INFORMATION NE DOIT ÊTRE DÉTRUITE**. Elle peut être modifiée, cachée, effacées, mais pas détruite. Les hackers sauvegardent tout, avant quelque opération que ce soit, dans l'Érèbe de la BNF. Pour que cela soit possible, Illiani habite dans la région parisienne et s'occupe de tous les transferts physiques.

∞ Idyia a découvert l'existence de **L'ÉRÈBE DE LA BNF** et travaille, depuis, à divers moyens pour y pénétrer et y exploiter les données. C'est **LE PROJET ARIANE**. Le groupe a pu introduire, après bien des essais et des erreurs, un groupe de drones de recherche qui fouillent les archives. Ils se sont alliés avec un clan d'enchanteurs, **LE CLAN DES CORBEAUX**, pour la création de ces petites merveilles arcaniques et ils n'ont pas fini d'en payer les traites.

∞ Illiani est **LE FRÈRE DE MILENA** – en tout cas, son frère d'orphelinat. Ils étaient ensemble à Rožaje, dans le nord du Montenegro, jusqu'à ce que Djavakhos ne vienne chercher la petite fille, vers ses dix ans. Illiani n'a jamais oublié Milena, dont il était vaguement amoureux, non plus que le géant qui l'a adoptée. Il vient de découvrir une photo de Milena sur certains réseaux qu'il surveille et a commencé à suivre les choses de près, vite rejoint par les autres membres du clan. Ils voient l'affaire se développer, sans retrouver toutefois la jeune femme pour l'aider dans sa cavale. Dès que le nom de Djavakhos va sortir, il est probable que Idyia trouvera son journal dans les profondeurs de l'Érèbe de la BNF.

LA MATRIARCHE

ASTRID HOYDAL est la matriarche d'un clan mineur du Monde invisible, **LE CLAN HOYDAL**. Le clan tient des établissements hôteliers de luxe à travers le monde, dans des endroits tranquilles, à l'écart des routes touristiques, au milieu de paysages magnifiques et sauvage – en Croatie, sur la Côte adriatique ; au Maroc, dans les piémonts de l'Atlas ; sur une île privée dans l'archipel des Féroé ; Au Suriname, sur le Maroni et ainsi de suite. La clientèle de ces hôtels est fortunée, étrange, appartenant aussi bien au monde normal qu'au Monde invisible, mais le service est toujours discret et impeccable.

Toutefois, Madame Hoydal est **UNE ANCIENNE EMPLOYÉE** de Djavakhos, qui devint la femme du patriarche du clan Hoydal. Depuis lors, ses établissements accueillent tous quelques filles qui travaillent pour le géant et le renseignent. Madame Hoydal aimerait mettre un terme à cet accord qui menace la réputation du nom de son clan, mais n'est jamais parvenu à se défaire de l'influence de Djavakhos.

On raconte qu'il existe des **PASSAGES RAPIDES** d'un établissement à un autre, par quelques *longs chemins* qui traversent l'Érèbe du monde. Madame Hoydal les connaît tous qui lui permettent aussi de rejoindre quelques grandes capitales du monde en un temps record (et sans jet privé).

☞ Astrid Hoydal a peu de pouvoir personnel et aucune puissance magique, sinon de trouver sa route dans les ténèbres de l'Érèbe. Toutefois, de son vivant, son mari était une puissance des anciens cultes nordiques, **UN BERSEKER**, et ses fils sont de la même eau. Loyaux à leur mère, ils obéissent à tous ses ordres – serait-ce celui de protéger une jeune femme en fuite jusqu'à ce qu'elle trouve ce qu'elle cherche.

LE CLAN DES CORBEAUX

Le **CLAN DES CORBEAUX** est spécialisé dans la fabrication sur mesure d'artefacts magiques et de drogues alchimiques. C'est aussi un clan des frontières, l'un de ceux qui chevauchent tout à la fois le monde normal et le Monde invisible. De l'extérieur, on rencontre simplement des hippies, des voyageurs, une sorte de techno-clan néo-baba-punk, avec son lot d'allumés et de fêtards appréciant la vie nomade en communauté. Lorsqu'ils ne font pas la fête, les membres du clan sont des **ARTISTES DE LA MAGIE** et de l'alchimie, capables de créer des objets ou des potions aux effets uniques, le plus souvent sur commande. C'est ainsi qu'ils ont créé les sondes qu'utilise **IDYIA** pour pénétrer l'Érèbe de la BNF.

En lien avec **LE CAMP NOMADE** (voir plus loin), qu'il suit et accompagne, le clan des Corbeaux développe des drogues festives pour les raves et les soirées : certaines dont les effets suivent le rythme de la musique ou l'intensité des lumières ; d'autres qui augmentent certains sens et ainsi de suite. Le dernier truc à la mode ? Une drogue de polymorphie : « devenez qui vous voulez ; devenez ce que vous voulez ».

LE TABOU du clan est simple : ne rien créer qui puisse nuire.

∞ Le clan des Corbeaux a de fréquentes querelles avec les réseaux de vente de drogue qui investissent les lieux de fête et les raves clandestines. D'autant que ses membres ne sont pas tendres avec les dealers qui refourguent des produits pourris ou dangereux. Dernièrement, les choses ont pris un tour plus tragique quand deux membres du clan ont été tués par des bandits albanais – l'effet de la crise que le clan **SEJKO** Traverse et les montées de violence subséquentes : les albanais sont moins patients et la plupart ont reçu des armes pour s'en servir.

∞ Depuis des générations, le clan du Corbeau fournit au Monastère certaines composantes nécessaires à la création du **MANGEUR DE MÊMOIRE**. C'est un pacte ancien qui lit les deux clans et que nul ne peut rompre pour le moment.

LE TRAQUEUR

Le Traqueur est une créature du Monde invisible – un humanoïde massif avec une tête d'éléphant et huit yeux. Il a été engagé par le papa du bébé de Milena pour retrouver la jeune femme et la lui ramener. Tout dieu de la fertilité qu'il soit, le papa n'a que rarement de chance dans ses tentatives d'enfanter lui-même et cette grossesse est une divine surprise pour lui (si on peut le dire ainsi) : un phénomène rare et précieux.

Le Traqueur est constamment branché à un réseau mondial, une toile formée de millions d'individus. Il connaît la localisation de chacun d'entre eux et peut se déplacer rapidement de l'un à l'autre, d'un bout à l'autre du monde. Ce réseau, c'est celui **DES RUMEURS ET DES PETITES DISCUSSIONS** dans le Monde invisible : si tu ne veux pas en être, alors tu te tais et tu ne parles pas sans savoir.

Le Traqueur ne peut suivre qu'un seul sujet à la fois – il lui est impossible de se disperser et de surveiller plusieurs cibles en même temps. Toutefois, partout où on discute de quelqu'un, on suppose, on suppute, on raconte, alors ses antennes l'avertissent.

∞ Le Traqueur écoute tout ce qui concerne **MILENA** afin de réunir assez d'informations pour prendre de l'avance et anticiper ses mouvements. C'est sans doute lui qui est, en permanence, le plus prêt de la coïncider, mais il semble encore échouer pour son plus grand déplaisir. Sa colère et sa cruauté montent lentement.

LE MONASTÈRE

LE MONASTÈRE est une très ancienne organisation secrète, dont le siège européen se trouve dans le petit village de **CLANS**, dans les Alpes-Maritimes. Les « moines » surveillent les immortels du Monde invisible, conscient du fait que plus le temps passe, plus ces créatures deviennent puissantes et qu'il est souvent impossible de seulement les tuer (sinon, elles ne seraient pas immortelles).

La méthode que les moines utilisent est la création de **MANGEURS DE MÉMOIRE** – il n'existe pas une seule de ces créatures, mais autant que besoin, chacune manufacturée pour une cible précise à une époque précise. Djavakhos a été plusieurs fois victime d'un Mangeur de mémoire au cours de son histoire, mais chacun était unique et disparu sa mission accomplie.

Le Monastère n'est pas un clan bien puissant et sa seule occupation semble être la surveillance et la traque des immortels. Malheureusement, **SES ARCHIVES** ont régulièrement souffert du passage des générations et des oublis des moines eux-mêmes – il y a parfois plusieurs décennies entre deux créations de Mangeurs de mémoire.

☞ Pour la première fois de sa longue histoire, quelqu'un cherche activement le Monastère. Les responsables actuels ne savent pas quoi faire – ce ne sont pas des adeptes de la violence, seulement **LES GARDIENS D'ANCIENNES TRADITIONS**. Leur réaction est d'abord la dissimulation et la fuite. Partir, faire disparaître les traces de leur existence, se cacher, attendre. Est-ce que cela sera suffisant ?

LES ALBANAIS

Les albanais du **CLAN SEJKO** forment une organisation criminelle de grande ampleur qui possède des intérêts un peu partout en Europe, mais surtout en France, le long de l'axe Marseille-Lyon-Paris. C'est toutefois une organisation du monde normal, qui a peu de liens avec le Monde invisible – jusqu'à présent tout du moins.

Les autorités du clan, confrontés à des phénomènes et à des adversaires qu'ils ne comprennent pas, ont fait appel à la Kulshedra. Ce faisant, ils ont mis un pied dans **LE MONDE INVISIBLE** et commencent à envisager une extension de leur domaine dans cette direction. Une extension violente, faut-il le préciser.

☞ Parallèlement à son plaid à la Kulshedra, le clan a lancé des hommes à la poursuite de **MILENA**. Ils sont un peu décontenancés par ses mouvements, mais n'hésitent pas à requérir à la violence pour interroger et obtenir des informations utiles. Il est très important qu'ils récupèrent le plus vite possible l'argent et les bijoux afin d'honorer certains accords – et c'est cette trace qu'ils suivent en premier lieu.

LES LIEUX

L'ÉRÈBE DE LA BNF

Il existe un lieu unique en France, c'est L'ÉRÈBE DE LA BNF. Cet endroit introuvable, protégé par un conservateur homicide qui chasse ceux qui osent troubler le silence des lieux, est l'une de ces *bibliothèques universelles* décrites par Jorge Luis Borges : une infinité de salles, liées les unes aux autres par groupes de sept (une salle centrale et six salles adjacentes, elles-mêmes centres d'autres clusters) au moyen de couloirs et d'escaliers.

Ces archives contiennent tout ce qui a jamais été écrit, manuscrit ou imprimé sur le territoire français – rien qui soit resté sur un écran d'ordinateur à l'état numérique, mais tout ce qui a connu une trace sur le papier : emballages, listes de courses, tickets de caisse, factures, procès-verbaux, lettres d'amour, pages d'écolier, journaux intimes, publications diverses sous toutes leurs formes. Tout ce qui connaît une empreinte sur le papier ou le carton est dupliqué et rangé dans l'Erèbe de la BNF – et ce, depuis au moins 1368. Ce n'est plus un dépôt légal, mais l'ancre d'un syllogisme fou.

LE CAMP NOMADE

Le CAMP NOMADE est un lieu de fêtes éternelles – aujourd'hui, ce sont des raves sauvages qui s'organisent dans les friches industrielles des grandes cités européennes, organisées par le clan des Corbeaux. Le camp apparaît et disparaît selon son bon plaisir, constituant une frontière ouverte entre le monde normal et le Monde invisible, où la distinction entre les uns et les autres se fond dans la danse, l'alcool et les drogues conçues par le clan. C'est ce Camp nomade qu'il faut traquer et trouver pour rencontrer les membres du clan du Corbeau, mais son emplacement est difficile à connaître et à prévoir à moins d'en avoir les clefs.

LA MÉNAGERIE

LA MÉNAGERIE est un parc animalier privé installé en pleine campagne à quelques kilomètres de Cluny. L'endroit appartient au Monde invisible – son existence est à peine connue, y compris des locaux ou des autorités. Les propriétaires, discrets et peu communicatifs, entretiennent un véritable zoo de créatures du monde entier, quelques créatures surnaturelle (si vous n'avez jamais vu de licorne ou de griffon, c'est ici qu'il faut venir) et d'autres choses plus étranges encore.

L'endroit est surtout connu comme une sorte de terre sacrée, un terrain neutre que tous et chacun respectent absolument – les conséquences d'une agression sur le domaine sont, paraît-il, particulièrement désagréables. C'est ici que la Kulshedra demande à rencontrer Djavakhos.

LA PISCINE

LA PISCINE est le nom d'un **LIEU-ARTEFACT** situé à Lyon – un bassin de natation dans une ancienne piscine municipale rachetée par une famille d'industriel, qui est aussi un clan du Monde invisible. Les femmes du clan utilisent la piscine comme bassin de vision – elles peuvent y travailler à plusieurs, surveillant la concurrence et les employés, prédisant les cours de la bourse et des matières premières, s'espionnant les unes les autres (elles se détestent toutes).

La Kulshedra a contacté le clan pour obtenir **UN ACCÈS AU BASSIN** et des lectures concernant Milena. Pour le moment, le clan n'a pas été capable de s'accorder sur ce service : certains sont pour et d'autres, par principe, sont donc contre.