

L'Arabesque,...



LE HOBBIT
fataliste

L'Arabesque, Royaume horizon de Babel



À tout mage en quête d'une édition épuisée d'un ouvrage occulte, à tout mage respectueux des traditions des Verbenas, à tout éveillé fatigué du bruit et de la fureur de ce monde outrageusement gothique et exagérément punk, à tous ceux-là l'Arabesque tend les bras. Venez en ce royaume horizon goûter à des magies plus que rares et rentrer dans le cercle envié et restreint des lettrés parmi les mages.

« Si la lecture des livres provoque le ramassement du corps, l'individu tout entier se coule en lui, par la main qui devient livre ou bien le livre qui devient chair – selon les écoles– le lecteur disparaît entre les pages, il est là-bas, quand on le regarde en train de lire on sent qu'il est parti, qu'il navigue, nous laissant seuls, nous autres non-lecteurs, sur la berge des pages attendre son retour... »

Jean-Marie Gourio, Chut !



1. EN GÉNÉRAL

L'Arabesque, que certains ont nommée le royaume horizon de Babel (en référence à certaines mythes et romans), est un bon lieu pour étudier la chose occulte tout en se mettant à l'écart de ses manifestations de violence (car avouons-le, on trouve peu de pacifisme dans le comportement des êtres surnaturels de Gaïa). L'Arabesque se résume à une immense bibliothèque abritant des ouvrages occultes parmi les plus recherchés ainsi qu'une masse infinie et éclectique de publications couvrant aussi bien tout ce que la littérature a produit d'essentiel que les productions les plus obscures. La bibliothèque est entourée d'une jungle accueillante et entretenue et jouxte également en son sein une unique ville, seul grand centre de vie du royaume.

Partagé par des Fondations de Verbenas et de Chœurs Célestes, le royaume est, cela va de soi, conforme aux traditions des Verbenas et ne défie pas ouvertement les us des grands maîtres du Prime. Toute personne venant à l'Arabesque est tenue d'être correcte dans son apparence et dans ses actes, ceci sans compter les règles de l'étude de la bibliothèque qui resserrent encore un peu ces stricts usages. On décèlera en ce lieu ainsi que chez ses résidents comme

des réminiscences de la bonne société londonienne. Ici on ne tolère pas les messes noires ou les débordements typiques des Cultistes. Il n'y a guère que les rites verbenas (même un peu sanglants) à ne souffrir d'aucun ostracisme.

Pour ce qui est de la technologie, des vêtements et de l'art de vivre, on y a pas vraiment dépassé l'année 1914. Ce n'est bien sûr pas fortuit. 1914 est l'année avec laquelle a commencé le vrai XX^e siècle, avec son cortège d'horreurs, ses bouleversements, son coup de grâce au mysticisme, et avec lui une autre perception de la vie et de son prix. On sent la volonté chez les habitants de ce royaume horizon de revivre le temps d'avant la tourmente, un temps plus serein et donc plus propice à l'étude, et qui nous rapproche de l'époque fin de siècle où les riches Occidentaux en mal de loisirs se frottaient aux sciences occultes dans leurs salons précieux. Par ailleurs, soucieux sans doute de laisser aux mages une aisance dans leurs recherches et de ne pas brusquer l'évolution des choses, le temps lui-même passe deux fois plus lentement que sur Terre. C'est ce que l'on a coutume d'appeler « l'effet parenthèse » de l'Arabesque.



2. HISTOIRE

Je m'étais levé sans peine, et à cinq heures tapantes, alors que toute la maisonnée était encore soudée à son oreiller, je franchissais le seuil de l'appartement pour m'en aller attraper au vol le premier bus du matin. La nuit avait délesté l'air de son lot d'hydrocarbures et je respirai à pleins poumons, finalement pas si fâché de reprendre le collier après une semaine de congé. Le bus m'emmena jusqu'au cœur de la City de Seattle ; le quartier dégageait un imperceptible flux de stress et d'effervescence qui me mit vite dans l'état d'esprit adéquat pour effectuer la mission qui m'avait été confiée la veille au soir. Je suis coursier. Plus exactement : coursier pour mages.

J'arrivai à l'adresse de mon mandataire du jour. Je sonnai à l'interphone et une voix aigrette me répondit. Je déclinai mon identité. Après avoir traversé de larges couloirs moquetés, j'entrai chez mon mandataire. Dans l'intimité de son appartement chargé d'un bric à brac impensable, l'homme, d'un âge vénérable, m'expliqua ma course. Une fois

le royaume fut créé par un clerc verbenas du début du quinzième siècle, répondant au nom de Guillaume Arnolfini, afin de mettre en sécurité un livre précieux (voir *Vieilles magies*). Il est évident que Guillaume Arnolfini

encore, j'allais devoir me rendre dans l'Arabesque, un petit royaume horizon, pour y porter un intrigant paquet. Dix minutes plus tard j'avais déjà pris un greyhound pour me rendre à Aberdeen. Les passages vers l'Arabesque étaient comptés, comme pour tous les royaumes horizons, et le plus proche d'entre eux était dans une Fondation d'Aberdeen appelée La Maison d'Edgar.

J'y arrivai dans l'après-midi. La Maison d'Edgar est une petite librairie. Elle n'a pas pignon sur rue et je m'étais souvenant demandé à sa devanture si ses gérants avaient jamais tenu à ce qu'un client y entrât. Elle a toutefois de quoi intriguer le chaland et garde pour qui ose passer la porte de savoureux trésors. En fait, j'étais un habitué du lieu. La libraire, debout sur son escabeau en train de dépoussiérer quelques ouvrages très confidentiels, m'adressa un chaleureux « bonjour ».

– Bonjour, Holly, lui répondis-je, goûtant l'éclat si particulier que la magie du lieu donnait à ses cheveux grisonnants.

n'avait pu créer seul ce royaume horizon. Mais l'identité des personnes ayant participé au projet n'est pas connue, ce qui a toujours inquiété les mages résidant dans le royaume, surtout que d'aucuns ont prétendu



qu'Arnolfini aurait en réalité conclu un marché avec des êtres aux troubles intentions afin de l'aider à créer l'Arabesque. Au bout de quelques années Guillaume Arnolfini ouvrit le royaume à 6 autres Verbenas afin qu'ils puissent y entreposer leurs ouvrages précieux. Ces Verbenas partagèrent ce privilège car ils étaient chacun en possession d'un node et pouvaient donc alimenter l'Arabesque en quintessence. On a coutume aujourd'hui de les nommer les « Bienfaiteurs ».

Guillaume Arnolfini mourut vers 1480. Les six Verbenas jurèrent alors de garder jusqu'à la mort le secret de l'existence du royaume. Seul le dernier d'entre eux à vivre serait libre de disposer du royaume à sa guise. Ce serment entraîna bien sûr quelques dérives. L'un des six projeta rapidement de hâter la mort de ses confrères. Son nom est demeuré dans les registres : Menno Van Leer, universitaire et théoricien reconnu chez les Verbenas de Leyde. Il ne parvint à en éliminer qu'un avant d'être découvert et d'être à son tour assassiné par les quatre autres restants. Ils réalisèrent alors qu'il avait vendu ses services à un avatar de Ganesha, la divinité indienne, qui revendiquait le royaume au nom d'une vieille dette contractée à son encontre par G. Arnolfini. Il s'est depuis imposé dans les esprits que ce serait cette entité qui depuis pervertit le royaume de son influence, engendrant des périls dans ce royaume qui avant n'en comptait aucun. Quant aux quatre Verbenas survivants, l'un d'entre eux disparut dans un conflit

contre des Maraudeurs dans l'Umbr, et deux autres moururent de leur belle mort. En 1610, il n'en restait plus qu'un, libre, comme le proclamait leur serment, de disposer du royaume comme bon l'entendait. Il décida de l'ouvrir à tous les Verbenas dignes de confiance ainsi qu'à certains Chœurs Célestes. Il avait beaucoup de contact chez les mages de cette Tradition. Il put ainsi récupérer par leur biais bon nombre d'ouvrages de qualité et bénéficier du contenu de quelques « enfers » bien remplis (les moines avaient coutume jusqu'au XIX^e siècle de nommer ainsi les lieux où ils entreposaient les livres interdits par les autorités ecclésiastiques). Son nom est lui aussi demeuré dans les registres : Thomas Monaster.

Ce royaume coffre-fort se développa au fil du temps pour devenir au bout du compte un lieu dédié autant à la sauvegarde et au référencement d'ouvrages qu'à l'étude. Les Verbenas et les Chœurs Célestes venaient y entreposer des ouvrages précieux ou tout simplement incontournables. Ce qui n'était au départ qu'une remise à usage privé devint un vaste royaume ouvert à tous les Verbenas et renfermant une collection inépuisable et variée d'ouvrages occultes et littéraires, dont, pour certains, on ne soupçonnerait même pas l'existence ; une bibliothèque, donc, et sans doute une des plus atypiques. Malgré tous les efforts des mages responsables de sa bonne marche, le royaume garde certains aspects incontrôlables. Mais il demeure assez fidèle à ce qu'en veulent les Verbenas.

3. GÉOGRAPHIE



Après avoir fait le tour de La Maison d'Edgar et salué tous ses locataires – à l'exception des associaux, on en trouve beaucoup dans ce genre d'endroit et encore plus dans les royaumes horizons –, j'ouvris la porte de la Chambre des étoiles. C'est ainsi que l'on nomme la pièce faisant passage avec l'Arabesque. Il s'agit d'une pièce nue aux murs blancs et au plafond entièrement recouvert de fontes de plomb d'un noir luisant. Fixer des yeux ce plafond qui donne toujours l'impression de vouloir vous tomber dessus donne en règle générale un léger tournis suffisant à vous emmener voir dans l'Arabesque s'il y fait frais. C'est par ce biais que je foulai quelques instants plus tard le parquet bruyant des « Grandes archives ».

LA JUNGLE

L'Arabesque est un curieux mélange. Une bibliothèque labyrinthique bordée par une jungle tranquille et habitée par des arcanistes sortis d'une nouvelle de Kipling. C'est un endroit où il fait bon vivre et l'aventure, dans ce royaume, est rarement là où on l'attend.

Commençons par le plus simple : la jungle. Elle se présente comme un espace morcelé, découpé par l'entrelacs des extensions de la bibliothèque. La nature y est accueillante, les pelouses sont légion et nul animal sauvage ne





songerait à vous y attaquer. Les fauves sont affectueux, les éléphants se comportent comme dans *Les cigares du pharaon* et il est facile de trouver un jardin anglais où déguster son thé en regardant passer les tigres débonnaire.

C'est pour cela qu'on y croise tant de promeneurs et de cyclistes (pas d'automobiles) habillés comme pour baguenauder dans les rues des capitales européennes. Cette jungle doit plus à Hyde Park qu'à Bornéo et offre des similitudes avec ces parcs où la bourgeoisie venait autrefois prendre le soleil.

Le royaume a également son train ; à vapeur, comme il se doit. Il traverse tout le royaume, ce qui est vite fait vu sa faible superficie, et passe fréquemment. Il n'y a qu'un train, en fait, fai-

sant inlassablement le même trajet. Il est parfois squatté par des animaux dits « sauvages », il faut donc faire attention où on met les pieds. C'est l'idéal pour aller rapidement d'un domaine de la bibliothèque à un autre.

Rares sont ceux qui habitent dans la jungle. La majorité d'entre eux trouve logis à Camp, la seule ville du royaume, ou dans les appartements disséminés çà et là dans la bibliothèque. On trouve seulement quelques commerces le long des chemins et près des gares ainsi que quelques amphithéâtres où viennent se retrouver les savants arcanistes. Le temps y est toujours clément et le vent n'y souffle que lorsqu'un étranger pénètre dans le royaume, comme pour en avertir les résidents.



LA BIBLIOTHÈQUE

Extérieurement, la bibliothèque porte la signature des architectures 1900 et art déco (une des rares entorses à cet aspect très 1910 du royaume). Motifs décoratifs peints, poutrelles d'acier, profusion de formes géométriques : en tous cas l'héritage classique est rigoureusement absent de ces édifices.

Dans sa forme générale la bibliothèque est une construction tentaculaire étendant ses ramifications sur toute l'étendue du royaume. Tous les bâtiments sont reliés et il est dit que l'on peut aller d'un bout à l'autre de la bibliothèque sans mettre le nez dehors. Il est tout de même plus pratique pour cela de prendre le train. Les extensions de la bibliothèque sont imposantes, possédant une dizaine d'étages et larges comme un pâté de maisons, gonflant vers le ciel des coupes immenses.

À l'intérieur, l'influence architecturale est la même : des structures métalliques tendues soutiennent les plafonds, des faïences incrustées décorent les murs, les espaces sont dynamiques, etc. Pénétrer à l'intérieur de ces édifices, c'est rentrer dans un espace fantasmagorique et déroutant. L'ordonnement chaotique des plafonds et des couloirs, des escaliers venus d'on ne sait où émergeant au beau milieu des rayons de livres. Des livres, des livres partout, dormant sur des étagères et des meubles à perte de vue. C'est un vrai labyrinthe, au point que même les habitués se font leurs parcours habituels et ne s'en éloignent jamais de peur de s'égarer.

Les sols sont inévitablement de parquets vitrifiés et reflètent les visiteurs, grinçant à leur passage. Il fait toujours plus frais dans la bibli qu'à l'extérieur, d'autant plus qu'il n'y a pas de saisons.

Il n'a jamais été établi de plans précis de la bibliothèque, ce qui ne l'empêche pas d'être divisée en plusieurs domaines, appelés quarts. Chacun des quarts est dirigé par un surintendant qui lui-même commande à un petit bataillon de directeurs, sous-directeurs et bibliothécaires. Ce sont tous ceux-là qui régissent la vie de ce lieu, l'ouverture des salles, l'entretien, la classifica-

Le royaume en quelques mots

Statut : très bon

Gouverné par : la Legacy, un conseil de 4 maîtres de la sphère de Vie désignés par les chefs des Fondations liées. Chacun fait partie d'une cabale. Le même système s'applique dans beaucoup de Fondations. Ils ont sous leurs ordres 10 surintendants : 1 pour la jungle et 9 pour les neuf domaines (« les quarts ») de la bibliothèque. Tous ces dirigeants ne sont pas en charge des affaires de justice. Il y a quelques magistrats (le mot est un peu solennels pour la réalité de leur fonction) pour cela. Ils ne jugent que les délits. Les criminels sont renvoyés sur Terre.

superficie : 90 km². La jungle occupe la moitié de la surface.

population : 500 personnes dont une majorité d'acolytes, d'apprentis et de serviteurs. Les 3/4 sont concentrés dans la ville

résidents : beaucoup de mages solitaires ou âgés. Il faut dire que pour passer beaucoup de temps dans un royaume horizon, il ne faut pas avoir beaucoup d'attaches sur terre (famille, amis, questions financières).





tion et la surveillance des visiteurs. Les ouvrages les plus importants sont rassemblés afin de les surveiller. La surface énorme de la bibliothèque fait qu'il y a finalement beaucoup de lieux peu surveillés voire déserts. Tout n'est pas entretenu, loin de là, vu que certaines parties de la bibliothèque ne sont pas répertoriées et d'autres sont carrément dangereuses (voir ci-après).

LE CHAOS DANS LA BIBLI

C'est un détail plaisant au départ mais qui devient vite intrigant : la bibliothèque fourmille de chats. Ils déambulent entre les visiteurs, font leurs griffes sur les meubles, s'assoient sur les cahiers d'étude, dorment au milieu des rangées de livres, et personne, disons bien personne, ne songe à les chasser. La raison en est simple : ce serait eux qui, en dormant, font que la bibliothèque s'assure le calme et la pérennité, comme si leur sommeil dispersait une énergie positive venant contrer les mauvaises influences et le chaos qui tente sans arrêt de s'emparer

du lieu. Là où dorment les chats le calme règne. Si tous se réveillaient on dit que le chaos submergerait la bibli, mais ces bêtes anodines sont là pour la sécurité de tous. Ce serait des bibliothécaires, des visiteurs s'étant perdus (car on se perd très facilement) et étant peu à peu devenus chats.

« Le chaos, dites-vous ? » Et bien, oui... Dans ce royaume horizon, le danger n'est en effet pas dans la jungle hors des murs mais dans les murs : en de nombreux endroits, partout où les chats sont absents, l'herbe pousse dans le parquet, de vraies savanes et jungles se développent, des ethnies primitives font leur apparition, de vrais tigres, des lions, des bêtes réellement sauvages se promènent. C'est comme si la nature reprenait ses droits. Ceci crée un univers propre à l'exploration et à l'aventure et cela attire parfois des mages en mal de frissons. Les responsables des quarts ne mettent évidemment jamais les pieds dans ce genre de lieux. Ce sont en tous cas les seuls périls existant dans ce royaume. L'hypothèse a depuis longtemps été

L'Ulysses

Où boire un verre ? À l'Ulysses, pardi ! À tout lieu de passage, il faut son café, et c'est l'Ulysses qui dans la jungle remplit cette fonction... Dans un des coins les plus épais de la jungle, à l'ombre de hauts palétuviers, ce bistrot construit comme une maison de plain-pied accueille le promeneur assoiffé. Des fougères géantes effleurent ses baies vitrées et de temps en temps les éclats de voix venus de l'intérieur viennent perturber le chant des oiseaux de paradis. Lorsqu'on entre dans l'Ulysses, un détail attire immédiatement le regard : c'est la locomotive à vapeur encastree dans un des murs. L'explication en est que le train du royaume dessert une gare non loin du café et qu'un jour funeste il vint à dérailler, venant emboutir le bar après une course folle de quelques dizaines de mètres. Le propriétaire jugea bon de laisser la locomotive là où elle était et fit les réparations de son local en y incluant la loco. La décoration d'intérieur a dès lors été mise au diapason : outre la machine qui semble surgir du mur, les tables sont faites avec des roues de wagons, ce sont des lanternes de loco qui font l'ambiance lumineuse, et d'autres éléments encore jouent le rappel de l'univers ferroviaire.

Le patron de l'établissement, Miles Botham, est un ancien Fenian, de ces activistes irlandais qui, à partir de la fin du XIX^e siècle, se rendirent tristement célèbres pour leur guérilla renforcée contre l'autorité anglaise. Pour la petite histoire, Miles Botham avait commis bon nombre d'exactions, participé à maints règlements de compte et attentats, tant et si bien que lors de ses fréquents passages à l'Arabesque, il devenait l'homme le plus recherché du royaume. Il fut arrêté par la milice du surintendant du huitième quart, alors qu'il assistait à la veillée funèbre

d'un de ses pairs. On l'emprisonna dans un livre (une biographie de Cromwell, peut-être) grâce à la relique d'Arnolfini – le fondateur du royaume – et on l'envoya se faire juger sur Terre, comme c'était la coutume pour les criminels (voir p. 24). À Dublin, un an plus tard, on le sortit de son livre et il fut jugé par un tribunal de Verbena anglais qui avaient la réputation d'être expéditifs. Il sembla pendant le court temps que dura le procès, que la personnalité de Miles Botham avait changé, comme si son séjour dans l'ouvrage-prison en avait arrondi les angles et avait rendu le Fenian plus détaché. Contrairement aux pronostiques, le tribunal estima qu'il avait déjà purgé une peine suffisante et il fut acquitté, ce qui ne manqua pas de faire scandale. La présence de l'adepte progressiste Heasha Morningshade (voir *tradition-book Verbena*) au tribunal fit beaucoup gloser et il fut dit que Miles Botham lui devait son acquittement. Les choses ne s'arrêteraient pas là. Miles Botham revint au bout de quelques années à l'Arabesque sans être pourchassé et en étant un des rares à se voir accorder le « droit de plaire » (voir p.19), ce qui lui permet d'être vivant aujourd'hui encore. Tout porte à croire que toutes ces faveurs sont dues à un marché passé avec Heasha Morningshade et d'autres hauts Verbenas. C'est peu avant le retour de Miles Botham à l'Arabesque que les Verbenas d'Irlande, aidés de quelques archivistes, mirent la main, après quelques batailles, sur des documents essentiels pour la poursuite des recherches de l'Arabesque. La coïncidence est frappante... Toujours est-il qu'à son retour Miles Botham monta l'Ulysses qui devint vite un repaire d'Irlandais indépendantistes avant de devenir tout simplement le lieu populaire qu'il est aujourd'hui.

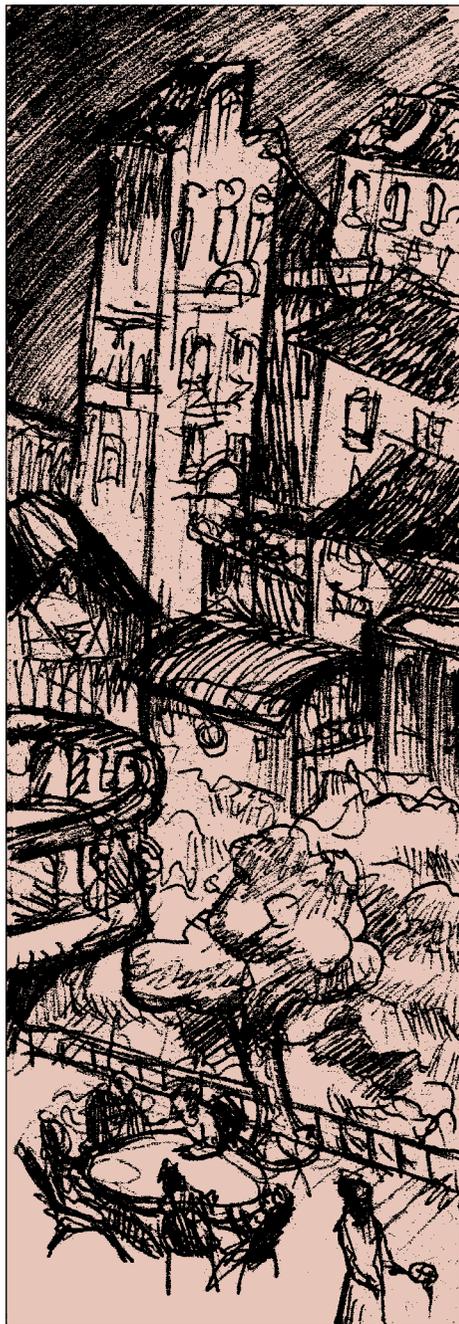




Com
de
ome
tres

que
o
de
Cacho
De
e

CH01



émise que c'était là l'influence de l'avatar de Ganesha qui avait déjà tenté par le passé de s'approprier le royaume (voir *Histoire*)

CAMP

C'est LA ville de l'Arabesque. Elle tirerait son nom de l'habitude qu'avaient les Bienfaiteurs de se réunir pour converser et bivouaquer dans un clairière très abritée, qu'ils avaient fini par appeler le camp. À cette époque maintenant lointaine, aucune construction ne se dressait dans l'Arabesque. Les choses ont changé et autour du « camp » une ville a émergé. La clairière, délimitée par une bordure d'orangers, est toujours là, comme un square de friches. C'est non loin de la clairière, en 1798, que l'on retrouva le livre pour lequel G. Arnolfini avait créé ce royaume. Pour prévenir les pillages de Bonaparte en Égypte, les mages de l'Arabesque, prenant le parti des Anglais, s'étaient rendus sur place pour piller avant tout le monde. C'est ainsi que, 25 ans avant Louis-Philippe, ils avaient emmené un obélisque pour le placer à Camp. Mais en creusant pour asseoir le socle devant accueillir l'obélisque, ils tombèrent sur une pièce souterraine autrefois aménagée par G. Arnolfini et abritant son précieux ouvrage, lequel fut dès lors soigneusement mis à l'abri.

La plupart de ceux qui occupent la ville sont des résidents permanents. Il y a aussi beaucoup de

gîtes pour les visiteurs du royaume.

La ville est un mélange d'influence flamande, de petits quartiers à la mode italienne, le tout sur des paliers (il n'y a pas de rues plates à Camp) et avec des bâtiments longilignes dépassant souvent les 50m de haut, tels des pavillons étirés en hauteur.

La Legacy a son édifice, la Tangerine, capitole de la ville, qui fut le premier endroit construit et se tient sur une colline centrale. L'édifice a été recréé récemment par les architectes de Camp et cela se voit. Tout est de bois sculpté, une sorte de pagode revisitée par les Aztèques, une architecture monumentale, chahutée et éclatée, qui laisse interloqué. C'est la dernière réalisation en date de la Confrérie des bâtisseurs progressifs, les architectes de Camp, et peut-être la dernière à tout jamais : cela fait des années qu'on essaie de calmer et de museler cette confrérie d'architectes frappadingues. Si on leur avait lâché la bride, il y longtemps que Camp ressemblerait à une vue sous acides de Coruscant. À titre indicatif, la Tangerine compte neuf chambres d'amis, en fait une pour chaque Oracle. Il est de notoriété publique que les consuls ont toujours entretenu des rapports étroits avec les Oracles, sûrement grâce à ce que renferme le royaume.

C'est également à Camp qu'a été bâtie la Mission Saint-Mathieu, le temple des Chœurs Célestes. Le lieu n'affiche pas d'obédience particulière, ni catholique, ni protestante, ni autres. La Mission a même dû s'ouvrir aux religions Tao, Shinto et bouddhistes

avec l'arrivée de mages d'Asie. Les Célestes de ce temple sont atypiques, comme sortis d'un tableau d'Edward Burne-Jones. Ce sont de jeunes gens gracieux habillés de simples robes blanches épaisses semblables à des bures sans capuches. Les prêtres itinérants sont, eux, habillés comme des chevaliers romantiques. Tous sont des férus de culture médiévale et certains itinérants sont fréquemment envoyés sur Terre pour mettre la main sur des incunables, missions dans lesquelles ils s'investissent comme le pieux chevalier en quête du Graal.

Le dernier lieu d'importance est le musée colonial. Comme son nom l'indique, ce musée célèbre la « gloire » des années fastes de l'Empire britannique où les explorateurs fortunés montaient des expéditions pharaoniques dans les terres des peuples soumis et en revenaient les bras chargés de trésors et de trophées de chasse. Le musée expose donc ces fameux trésors et sert, en outre, de quartier général à « Classe et Chasse », le club très fermé des chasseurs-explorateurs de l'Arabesque (voir *Résidents*).

Dernier point : une des particularités spatiales de cette ville est que, malgré son implantation en un lieu précis de l'Arabesque, on peut s'y rendre rapidement de n'importe quel point de la bibliothèque. Cette dernière compte des centaines de portes vous y transportant directement par on ne sait quelle magie, vous permettant de quitter d'un coup les rayonnages tranquilles et d'émerger au beau milieu d'une rue de Camp.





4. ÉCHOS DE LA TERRE

Les yeux fermés, rien qu'à l'odeur, je sus que j'étais passé dans l'Arabesque. Il faut savoir que les habitués du royaume, qu'ils soient visiteurs ou résidents permanents, ont la fâcheuse habitude de fumer un tabac local très parfumé et donc l'odeur imprègne jusqu'aux ouvrages et boiseries. C'est ainsi que les nostalgiques du royaume, souvent, emportent avec eux sur Terre un ouvrage afin de pouvoir en l'ouvrant s'imaginer à nouveau à l'Arabesque.

J'étais donc dans les grandes archives. Pour les petits nouveaux, je tiens à préciser que l'Arabesque est une bibliothèque géante jouxtée par une jungle clairesemée. Je me trouvais précisément dans le grand hall d'arrivée des grandes archives, là où émergent toujours les visiteurs venus de La Maison d'Edgar. La nature de la Fondation d'origine influence toujours l'apparence d'un grand hall, mais La Maison d'Edgar étant assez proche de la bibliothèque, ce grand hall-là est peu repérable. Il a été grossièrement aménagé entre les rayonnages, un peu comme si on avait poussé les murs. En contrehaut, sur une mezzanine qui n'ose pas dire son nom, me dévisageait, imperturbable, Eduardo le consignataire, chargé de contrôler les allées et venues dans le grand hall. Il portait l'habit réglementaire des bibliothécaires. Un ensemble pantalon-costume strict, et qui aurait été dessiné par un grand couturier, mais je doute qu'aucun en assume la paternité. Trois gardiens, tout en contrôlant mon identité, m'apprirent qu'il y avait

encore de nouveaux secteurs impraticables dans la bibliothèque, où eux-mêmes ne se rendaient plus. Avant de me trouver vraiment mal – toujours cette damnée odeur de tabac – je gagnai une porte de sortie. En quelques pas j'atteignais la jungle et me fondais dans les feuillages ruisselants. Je suivis la voie de chemin de fer afin de retrouver l'Ulysses, un bistro au cœur de la jungle tenu par un Irlandais taciturne où j'allais régulièrement me rincer la glotte après mes courses harrassantes. Plusieurs de mes amis étaient en terrasse. « Tiens, mais c'est le coursier de 10h ! » (j'ai des horaires réguliers) s'exclamèrent deux vieux tandis qu'une main forte se posait sur mon épaule. C'était Charles Oswald Jones, le responsable principal des rares activités culturelles du royaume. Grâce à lui, le tour du monde de l'Arabesque en mongolfière reprenait et il m'invita à y participer. D'autant plus que le but était fixé cette année de battre le record du tour du royaume en 5 mn ! Je déclinai l'offre poliment, préférant m'enquérir des dernières nouvelles. J'appris que rien ne s'était passé de notable depuis mon dernier passage si ce n'est un tournoi de cricket gâché par l'irruption de Maraudeurs parmi les joueurs. Ils étaient parvenus à se mêler aux autres joueurs mais avaient été vite repérés par leur manque de fair-play et de standing. On racontait qu'ils auraient utilisé pour venir un passage depuis les terres lointaines de l'Umbra mais nul ne savait encore s'ils avaient eu un but précis...





CONFLITS

L'Arabesque est depuis sa création demeurée un havre de paix. Les troubles terrestres y ont toujours eu peu de répercussions, les résidents eux-mêmes intervenant avec parcimonie dans les grands conflits des dormeurs ou des éveillés. L'Arabesque est un royaume que peu songeraient à détruire car son utilité pour tous est flagrante. En revanche certains pourraient la convoiter. Sa neutralité pérenne a d'ailleurs suggéré à quelques uns que le royaume avait dû bien souvent acheter sa tranquillité auprès des factions ennemies. Une sorte de Suisse de l'Horizon, en quelque sorte. Mais c'est un sujet qui fâche...

L'influence historique terrestre la plus notable fut celle du développement de l'Empire britannique depuis la première révolution industrielle. L'Arabesque a toujours compté depuis ses premières années d'existence une majorité d'Anglais et de voyageurs dans les rangs de ses mages. C'était déjà le cas du temps des Bienfaiteurs et Guillaume Arnolfini lui-même avait effectué plusieurs voyages en Asie... La bibliothèque compte de très nombreux ouvrages de grands voyageurs, de ceux qui baptisèrent des pays, des détroits ou de ceux que le monde a oubliés.

On ne s'étonnera donc pas de ce que l'âge d'or des colonies britanniques ait marqué de son empreinte ce royaume verbenas, essentiellement au niveau socio-culturel. De nombreux trésors écrits des colonies furent ramenés ici, en même temps que les objets divers

pillés parmi les richesses des peuples indigènes. Cet héritage se ressent également dans la vie de tous les jours : hommes et femmes sont souvent bien mis, il y a tea time même à l'étude, etc. Il ne manquerait plus qu'une reine...sauf que la chose n'est pas désirée, personne ne s'imaginant chanter « Prime save the Queen ».

Le royaume a connu de temps en temps quelques luttes pour l'appropriation de la bibliothèque par d'autres Traditions que les Verbenas, voire des tentatives de putsch par les Chœurs Célestes, mais rien de notable : la routine habituelle. Le seul gros conflit est venu de la cohabitation d'Anglais et de catholiques irlandais venus là par l'influence des Chœurs célestes. Des mages et des initiés irlandais impliqués dans la lutte unioniste vinrent souvent trouver refuge à l'Arabesque pour échapper à leurs ennemis anglais et loyalistes ou pour échafauder tranquillement leurs plans. C'est ainsi que se produisirent de sérieuses escarmouches avec des résidents du royaume fidèles à l'autorité anglaise. Il y eut au début du siècle des meurtres et des poursuites à travers tout le royaume et la tranquillité du royaume fut pour un temps troublée. Ce fut un temps où beaucoup de mages du royaume et de ses Fondations nourricières durent s'exiler vers d'autres pays et d'autres Traditions, victime pour les uns de leurs actes, pour les autres des menaces pesant sur eux, et tous victimes en tous cas du tumulte de l'Irlande. Les choses se sont heureusement calmées depuis.

LES FONDATIONS LIÉES

On désignera par là : d'une part, les Fondations qui approvisionnent l'Arabesque par le biais de leur node (les nodes inoccupés de nos jours se font rares), d'autre part les Fondations possédant une connexion avec le royaume. Ce sont les mêmes Fondations pour la majorité. Des six nodes originels fournis par les Bienfaiteurs, il n'en reste que trois : deux se sont éteints, et un autre est devenu propriété de la Technocratie. Les trois nodes restants sont occupés par des Fondations verbenas :

- la première, l'Université Dièdne, est une Fondation « collègue » située dans un coin reculé des Highlands.

- la deuxième, le Refuge de Godiva, se trouve au cœur de Londres.

- la troisième, Les Cavaliers, se situe en Allemagne, dans ce qui reste des immenses et mythiques forêts germaniques.

Les autres Fondations liées sont :

- La Maison d'Edgar, Fondation verbenas d'Aberdeen (États-Unis, État de Washington)

- Les Borgnes Rois, Fondation de mages rénégats acquis à la Tradition verbenas. Se situe en Nouvelle-Angleterre

- la Fuite de Jack, Fondation « collègue » en Irlande, comté de Connaught, dirigée par des Chœurs Célestes.

Comme précisé ici, trois de ces



Le droit de plaire

La maîtrise de la sphère Vie offre de multiples avantages, entre autres celui d'améliorer sa propre santé. Les maîtres de cette sphère ont même la possibilité d'arrêter le vieillissement. Ceci met les Verbenas dans une position enviable et inconfortable à la fois : enviable pour les avantages précédemment décrits et inconfortable pour la pression qu'elle fait peser sur leurs épaules. Beaucoup de Verbenas refusent de jouer les distributeurs d'eau de jouvence et d'autres encore considèrent la recherche de l'immortalité comme sacrilège au regard des cycles de la vie si chers à leur Tradition. C'est ainsi qu'à l'Arabesque est né le « droit de plaire ». Pendant très longtemps, interdiction fut faite à quiconque dans le royaume de chercher à prolonger son espérance de vie au-delà de la normale. Cette règle austère avait été dictée au XVII^e siècle par un oracle verbenas consul du royaume et ne fut pas remise en question par

les Legacies qui suivirent. Il fallut attendre la fin du XIX^e siècle pour que les protestations incessantes des résidents de l'Arabesque trouvent écho chez les consuls. À cette époque, la Legacy du royaume comptait plusieurs habitués des salons huppés londoniens qui trouvaient désobligeant de voir leur pouvoir de séduction et leur charisme décroître avec l'âge. La vieillesse devenait presque à leurs yeux une faute de goût. Il fallait corriger cette erreur afin de faire toujours bonne impression auprès de ses pairs. C'est ainsi qu'ils instituèrent, selon leurs termes, « le droit de plaire », autrement dit le droit de prolonger sa vie. Ce droit ne devait être donné qu'au compte-goutte à des mages exceptionnellement méritants, des savants géniaux qu'on ne pouvait souffrir de voir perdre, et d'autres motifs indiscutables. Cette règle est encore appliquée aujourd'hui et continue de choquer bien des mages.



Fondations sont des « collègues ». Dans la tradition des mages, ce sont là des écoles pour mages nouvellement éveillés. Les premières furent fondées au Moyen-Âge et ont connu un regain de santé à l'ère victorienne (voir le supplément *Le livre de Fondations*). Les trois collègues auxquels le royaume est lié ont un intérêt évident à être en contact direct avec un tel royaume-bibliothèque, et les mages de ces écoles comptant dans leurs rangs plus de scolaires que les autres, c'est un moyen pour le royaume de recruter les futurs meilleurs « archivistes ». Les coordonnées de ces collèges sur Terre sont connues d'une minorité de mages, pour des raisons évidentes de sécurité, ces collèges constituant des cibles rêvées pour toutes les factions ennemies des Traditions.

L'Arabesque est également alimentée par un node de Rome contrôlé par le Céleste Temple du Soleil, Fondation des Chœurs Célestes située en partie

sous le Vatican, eu égard aux rapports entretenus entre les mages du royaume et les maîtres du Prime.

En outre, des rumeurs courent que des connexions existent avec d'autres nodes des anciennes colonies d'Afrique et « des Indes ». Ces liens, avant la vague de décolonisation, auraient permis aux mages de monter plus facilement des expéditions dans ces pays et ainsi de nouer des contacts et d'aller dans ces contrées expérimenter plus librement leur magie, le paradoxe y étant moins affirmé. Les mages les plus anciens de l'Arabesque ont toujours démenti ces rumeurs, mais il se murmure que les choses auraient mal terminé, les mages présent dans ces contrées ayant abusé de leurs pouvoirs et de leur influence sur les populations autochtones. Des mages des colonies devenus de fiers ennemis y attendraient encore de pouvoir accomplir leur vengeance sur les mages du royaume et s'y préparent ardemment.



5. VIEILLES MAGIES

Je m'étais enfui à grand peine de l'Ulysses, ignorant les invitations répétées de mes amis à rester prendre quelques verres. L'heure tournait et mon destinataire n'attendrait pas dix plombs son précieux colis. Il serait temps pour moi, d'ailleurs, de vous éclairer sur la mission qui m'avait été confiée, car je n'en ai dit mot jusqu'ici. Il s'agissait simplement de livrer une lettre à un érudit ; il faut savoir que beaucoup de mages souffrant d'un passé tourmenté sur Terre viennent en effet chercher refuge au royaume. Quoi ?! Vous imaginiez quelle chose de plus trépidant ? Je suis pas Indiana Jones, mais simple coursier. Patience, la suite de mon récit est plus mouvementée.

Toujours est-il que pour ma course je me voyais obligé de repasser par la Bibli. C'est ainsi que j'y rencontrais les Siams, une des plus célèbres cabales de l'Arabesque. Ce sont trois mages plutôt particuliers qui composent cette cabale : il y a Magdalena, petite brune vénéneuse et meneuse du groupe, Jean-Guy, ex-militaire amateur de serpents, et Ji, médecin chinois. Après les échanges d'usage, ils me mirent dans la confidence : le surintendant du 6^e quart les avait chargés d'une mission délicate, à savoir mettre à jour les failles dans la protection de la bibliothèque au sein de son domaine. Cela consistait en gros à recenser les différents passages et planques que

comptait le quart et qui pouvaient être utilisés par des gens mal intentionnés. Ils comptaient déjà parmi leurs découvertes une niche où on avait emmuré un mage il y a des lustres (une pratique courante à une époque lointaine), des objets hétéroclites tels des momies cachés à droite et à gauche, ainsi que que des caches abritant des ouvrages qu'on avait cru disparus. Ils étaient présentement en train d'explorer un complexe d'étroits couloirs secrets nichés parfois entre les murs (!) et utilisés autrefois par les gardiens mais dont on avait dû perdre le souvenir. Plusieurs colonies de quatre-mains y avaient à présent élu domicile. Le surintendant était conscient qu'on ne pourrait évidemment trouver tous les recoins secrets de son quart mais la tâche des Siams valait malgré tout la peine d'être accomplie. Après s'être vantés de leurs découvertes, ils m'invitèrent à les suivre. Quelque peu hypnotisé par le charme de Magdalena, je leur emboîtai le pas dans un couloir bas et étroit jusqu'alors dissimulé par une statue. Nous n'avions comme source de lumière que quelques lanternes. Au moment même où Magdalena m'avertissait de prendre garde aux chausse-trappes, le sol se déroba sous mes pieds et je glissai dans une espèce de boyau interminable et sans lumière. Toujours dans le noir le plus total, je finis par « atterrir » sur un sol dur et perdis connaissance...





MAGES ÈS LETTRES

L'écrasante majorité des résidents de l'Arabesque (que l'on nomme sur Terre les archivistes) étant des savants, on pouvait s'attendre à ce qu'ils développassent au cours des ans des axes de recherche occulte. Depuis le début du XIX^e siècle, les recherches menées par les archivistes se sont concentrées sur ce que l'on a appelé la « voie des écrivains » (scribe ? savant ?...).

Il s'agit de la maîtrise de la magie des écritures. Qu'est-ce ? Comment ça fonctionne ? Avant de rentrer dans le

détail, revenons sur la pratique de la magie. Si dans les films fantastiques les magiciens lancent leurs sorts à grand renfort d'imprécations bizarroïdes et de gestes très théâtraux, le mage du Monde des Ténèbres reste au contraire beaucoup plus sobre. Tout semble montrer que l'utilisation des sphères ne nécessite rien d'autre que le concours de l'esprit. Et pourtant... Il y a un bémol à cette économie de moyens : ce sont les focus. On désignera par là non seulement les objets mais aussi les rites que chaque tradi-

tion associe à ses sorts ou aux sphères. Ce sont des bâtons, des gongs, des chaudrons, des chants... la liste en est infinie (voir descriptions des sorts dans le livre de base de **Mage**). Pourquoi ces focus sont-ils nécessaires, et pourquoi seulement à certains mages, à certaines Traditions et pas à d'autres ? Peut-être sont-ce là les croyances des Traditions qui déteignent sur les mages. Peut-être aussi ces rites et objets ont leurs propriétés magiques intrinsèques. Ceci montre en tous cas que les mages n'usent pas strictement de la magie des sphères et jouent bien malgré eux avec des magies liées à l'inconscient collectif et semblables aux pouvoirs des autres types d'éveillés. Et la magie de l'écrit appartient à cette dernière catégorie.

Avec la découverte de la relique d'Arnolfini, les archivistes entamèrent donc leurs recherches sur ce qui allait devenir la Voie des écrivains. Ils finirent par découvrir dans de vieux textes l'existence d'une magie de l'écriture pratiquée avant l'ère chrétienne puis lentement oubliée au fil des siècles.

Des peuples de Mésopotamie – le berceau de l'écriture –, et parmi eux, de puissants Ahl-i-Batin, avaient réussi dans l'Antiquité et jusqu'aux balbutiements de l'Islam à maîtriser la magie des mots écrits. Ces mages étaient semble-t-il capables de décupler le pouvoir de leurs sorts en les combinant à des formules écrites et de prêter un pouvoir magique extraordinaire à de simples lettres ou inscriptions pariétales. Des inscriptions de ce genre étaient utilisées pour sceller une

tombe et causer l'effroi chez ceux qui la lisaient, empêchant ainsi les éventuels pillards d'accomplir leur sale besogne. Certains mages pouvaient, semble-t-il, déambuler dans des univers parallèles développés par leurs manuscrits... et tout ça par la simple magie de l'écrit.

Avec l'occupation de la Syrie par Byzance, puis l'exil des érudits byzantins vers l'Italie quelques siècles plus tard, de vagues réminiscences de ces connaissances se transmirent à quelques arcanistes européens, lesquels laissèrent des écrits qui fournirent la base des recherches des archivistes de l'Arabesque.

LE RENOUVEAU

Ces pouvoirs paraissent improbables aujourd'hui, même aux mages, car la pratique de cette magie fut presque totalement oubliée ; au XX^e siècle on se souvenait seulement des récits fabuleux des prouesses de ces mages du Proche-Orient, récits dormant dans quelques bibliothèques extrêmement fournies, (comme à l'Arabesque, bien sûr). À présent les archivistes exhument cette magie et sont même parvenus à perfectionner quelques sorts (voir *Description de sorts*).

Mais de tous ces sorts il en est un mythique, difficilement reproductible à ce jour. C'est celui, déjà évoqué, permettant de rentrer dans les livres (voir encadrés). Cette magie a pu être expérimentée via un talisman, la relique d'Arnolfini, mais jamais encore elle n'a pu être reproduite indépendamment par un mage. Des découvertes (voir

Le livre de Guillaume Arnolfini

Les Mages de l'Arabesque avaient cherché pendant des années le fameux livre d'Arnolfini (rappelons que c'est pour mettre ce livre en sécurité qu'il avait à l'origine créé le royaume horizon). Aussi l'excitation fut immense lorsqu'au début du XIX^e siècle on le retrouva dans le sous-sol de Camp. Il fut emmené dans un abri sûr pour y être ouvert et consulté par la Legacy et les plus grands du royaume. Mais ô surprise, lorsqu'on l'ouvrit, on n'y trouva pas la révélation occulte du siècle où la recette pour devenir en 1 an maître dans toutes les sphères : le livre, quoique très beau, ne contenait rien d'intéressant dans son contenu écrit pour la bonne raison que ce n'était en fait qu'une boîte déguisée. Les pages avaient été creusées et découpées afin d'abriter un ustensile : un porte-plume de bois ciselé d'or et, pour aller avec, une plume magnifique et pointue. La déception passée, après de longues années à étudier des écrits disséminés de par le monde, on découvrit l'usage de l'objet n'était pas seulement d'écrire mais de pénétrer dans les livres, ce fameux pouvoir légendaire... Il suffisait avec la plume d'écrire sur

la peau d'un individu les premières lignes d'un ouvrage et de le piquer à certains centres nerveux pour voir la personne se fondre dans le livre. La spécificité de la tâche et ses liens avec la tradition asiatique firent que les premiers mages à faire utilisation de la « relique d'Arnolfini » furent des Akashiques, ce qui favorisa le développement d'une petite communauté asiatique dans l'Arabesque. Tous ceux qui revinrent de ce genre de voyage mystique ont décrit un monde abstrait, labyrinthique et géométrisant, peuplé de caractères typographiques (dans le même genre que les royaumes conceptuels de l'Umbrades mages), sûrement une représentation déformée des schémas mentaux de l'auteur de l'ouvrage. Certains farfelus ont prétendu avoir évolué dans les mondes décrits par les livres dans lesquels ils étaient entrés, avoir navigué avec le capitaine Achab ou discuté avec Leonardo Da Vinci. Aujourd'hui la relique de Guillaume Arnolfini est perdue, sans doute volée et des mages mettent en doute que de telles magies aient pu être possibles. L'Histoire devient déjà légende...





encadré «*Le sort des fées* ») ont montré que cette magie était vraisemblablement d'origine changeline, ce qui a créé un grand trouble. Les plus instruits savent que le peuple fée utilise une magie très particulière et éloignée de celle des mages. Les mages utilisent leur magie dans le cadre de paradigmes et d'une logique minimum. La magie des Changelins va beaucoup plus loin. Elle est anti-logique, elle flirte avec l'imaginaire et l'absurde, domaines inconnus des mages si ce n'est des Maraudeurs. Si ce fameux sort est d'origine changeline, peut-être alors est-ce le cas de toute la voie des écrivains, se sont alors émus plusieurs Verbenas. Pratiquer une magie proche de celle des fées et des Maraudeurs serait non seulement une voie sacrilège, semée d'embûches mais aussi très dangereuse pour ce qui est du Paradoxe.

Toujours est-il que ce pouvoir « d'immersion », les archivistes ont pu l'expérimenter tant qu'ils ont eu la relique d'Arnolfini (voir encadré) ; une expérience traumatisante pour certains, et en tous cas consignée dans de nombreux registres de la Legacy. La relique fut surtout utilisée, au bout du compte, à l'encontre des criminels de l'Arabesque. On les enfermait dans un livre via la relique, et on les stockait ainsi dans une bibliothèque sous étroite surveillance jusqu'à ce qu'ils fussent renvoyés sur terre pour y être jugés par un tribunal de mages. Cela les mettait hors d'état de nuire, permettait de les garder sous la main et d'effectuer leurs transferts dans la plus

grande sécurité, les mages – surtout quand ils sont mal intentionnés – étant des personnes pleines de ressources. L'Arabesque avait ainsi sa bibliothèque de criminels. Ces mages ou initiés servaient souvent de cobayes, les mages s'étant aperçu qu'une immersion dans les livres altérait souvent la santé mentale de ceux qui la pratiquaient, a fortiori si l'immersion était prolongée.

Aujourd'hui les recherches des archivistes dans la Voie avancent peu. Les plus grands mages de la Voie sont soit devenus oracles soit morts. Le dernier grand écrivain était un certain Oscar Bolit, surnommé de nos jours Oscar le bienheureux. Son histoire mérite d'être racontée : il s'agit là d'un des épisodes loufoques de la quête des archivistes.

Oscar Bolit était un Verbena respecté par tous. Maître dans la sphère Vie, puissant métamorphe, il était, dans les années 80, la figure de proue des écrivains de l'Arabesque. Ce bonhomme de cinquante ans avait été professeur dans l'université de Diedne, l'une des Fondations collèges, et arborait une barbe de patriarche. Il était depuis plusieurs années à l'Arabesque et ses recherches brillantes lui avaient valu l'estime de ses pairs, quand un petit événement vint un jour entamer sa réputation. Il était de notoriété publique qu'Oscar Bolit possédait une grande empathie avec les animaux. Mais lorsqu'un jeune mage déclara l'avoir vu entrer en grande conversation avec les chats de la bibliothèque, il fallut peu de temps avant que la rumeur ne dise qu'Oscar Bolit avait perdu la raison, sans doute suite à une

mauvaise métamorphose ou à avoir trop sondé l'esprit des animaux étranges du royaume. Il faut savoir que M. Bolit avait déjà auparavant été taxé d'excentricité du fait d'affirmations jugées fantaisistes. Fervent pratiquant de l'Hindouisme, Oscar Bolit estimait avoir été chat dans une précédente vie. C'est lui-même qui avait lancé l'hypothèse que les chats de la bibliothèque

étaient d'anciens mages réincarnés ou transformés par le royaume. Il avait également prétendu que Guillaume Arnolfini était passé par l'Inde avant de créer le royaume et y avait posé avant toute chose les bases d'un temple hindou, temple aujourd'hui détruit et recouvert par la bibliothèque, mais dont les traces seraient encore visibles pour qui sait les voir. Il



Le sort des fées

En 1912, Les Verbenas de l'Arabesque, appuyés par leurs affiliés d'Irlande et par des Chœurs Célestes, menèrent une opération musclée sans être trop meurtrière (un petit peu quand même) contre un freehold (= Fondation de Changelins). Cette action permit de mettre la main sur des documents qui allaient s'avérer précieux pour les occultistes du royaume horizon. Si l'action fut

critiquée dans sa forme, ses résultats satisfirent tout le monde. Il avait été récupéré très précisément un drôle de film sur bobine. Le film, vraisemblablement réalisé dans l'année 1912, montrait une jeune femme en habit de prestidigitateur qui, après quelques effets de scène propres à un spectacle de magie, se lançait dans un long « monologue » (sur cartons, nous sommes à l'époque du muet). Elle disait dans ce monologue répondre au nom de Loonie du peuple fée, maître dans l'art de la magie – le terme dans sa bouche désignant apparemment aussi bien la prestidigitation que les arcanes. Ayant trouvé le moyen de s'arranger de nombreux ennemis et ayant de plus en plus de mal à leur échapper, Loonie avait décidé de s'échapper par les livres, son plus beau tour consistant justement à pouvoir y entrer... Ce film était son testament, puisqu'elle risquait de mourir ou tout au moins de ne pas refaire surface dans le monde matériel avant bien des années, et elle l'adressait à ses proches. Son monologue achevé, elle sortait un livre de son chapeau, en faisait jaillir quelques colombes, le posait à ses pieds, puis rentrait dedans jusqu'à disparaître, comme si le plancher eût contenu une trappe. Le tout était fait sans trucage. La bobine avait dû passer de main en main auprès de ses proches et ainsi le secret de son existence était parvenu à des oreilles indiscretes. Nul n'a jamais su comment les archivistes avaient pu avoir vent de l'existence de cet objet et on a longtemps soupçonné le propriétaire du bar « l'Ulysses » d'y être pour quelque chose.





avait eu *omerta* sur le sujet de la part de la Legacy. Toujours est-il qu'on finit par oublier cette histoire ridicule de conversations avec les chats, d'autant plus qu'Oscar Bolit était réellement brillant et s'imposait par la remarquable étendue de ses connaissances. Il avait monté une cabale avec plusieurs élèves. Un jour, aidé de sa cabale, il plaça à des endroits stratégiques d'un des quarts de la bibliothèque des inscriptions faites pour envoyer des messages « subliminaux » aux visiteurs. Il parvint ainsi à infléchir les visiteurs dans leur parcours, sans qu'ils s'en doutent, les faisant toujours retrouver leur chemin, éviter les salles sensibles et quitter l'endroit aux heures de fermeture. Un effet non grandiloquent mais diablement efficace. De très nombreux mages et initiés avaient succombé sans s'en apercevoir à cette magie sournoise et certains en avait même été piqués dans leur orgueil. Cela représentait pour la cabale d'Oscar Bolit une grande réussite...

Et puis l'improbable arriva. Un groupe d'Euthanatos assassins venus peut-être via une connexion avec les anciennes colonies d'Inde, s'infiltra à l'Arabesque et s'en vint liquider Oscar Bolit avant de repartir comme il était venu. Le désarroi dans les rangs des écrivains était complet.

Selon ses dernières volontés, on coupa le corps d'Oscar Bolit en morceaux et on l'offrit en pâture aux tigres de la jungle. C'est alors que la nuit suivante, la jungle s'agita et les tigres se faulfilèrent jusqu'à la bibliothèque, à l'endroit où le maître Verbena avait été

assassiné. Chaque animal portait un morceau de son corps. Les élèves d'Oscar Bolit étaient également présents sur le lieu, prêts à accomplir une puissante magie susceptible de faire revenir Oscar Bolit chez les vivants. Pour ne rien cacher, le vieux mage avait eu vent du projet d'assassinat à son encontre et avait trouvé le moyen d'enfermer son moi astral dans un caractère d'un vieux manuscrit, de préparer son enveloppe charnelle et d'enseigner à ses élèves un moyen de lui redonner vie. Les élèves rassemblèrent les parts du corps, et tatouèrent un numéro sur chacune. Ils sacrifièrent les tigres un à un, sortirent le fameux manuscrit et combinèrent leur sphères suivant les préceptes de leur maître. Les morceaux du corps, baignant dans le sang animal, se réassemblèrent et Oscar Bolit, pantelant, se releva. Il avait réalisé là son plus beau tour. Magie de changelin ou non, Oscar Bolit était vivant. Et il signait son deuxième coup d'éclat.

Mais dès lors, il ne fut plus jamais le même. Était-ce la conséquence de sa demi-mort ou de la magie dont il avait fait usage ? La réponse reste à trouver. Quittant la compagnie des mages, Oscar s'enfonça dans la jungle pour vivre parmi les animaux. Il est toujours vivant aujourd'hui, et plusieurs archivistes l'ont déjà aperçu passant de liane en liane, nu comme un ver, la barbe au vent et les animaux gambadant autour. Personne ne l'a encore arrêté. Oscar Bolit, dès lors devenu Oscar le bienheureux, n'a jamais poursuivi ni ses travaux ni son enseigne-



ment. On n'est pas sûr qu'il ait gardé ses connaissances, et en tous cas, depuis ces événements, les recherches des écrivains ont peu progressé et nul ne s'est hissé à sa hauteur.

RÈGLES

En termes de jeu, les mages pratiquant la voie des écrivains possèdent une compétence de voie indispensable pour utiliser cette magie. Pour lancer ces sorts, le personnage effectue un jet d'**intelligence + voie** de difficulté 7. Si l'Arete (ou *Entéléchie* en version française) est supérieure au groupement de dés ainsi obtenu, le personnage utilise alors son Arete pour le jet. Le fonctionnement de ces sorts ne découle pas des sphères mais ces dernières apportent cependant un soutien : pour chaque sphère liée au sort dans laquelle le mage est adepte (niveau 4) ou maître (niveau 5) la difficulté du jet baisse de 1 point.

Pour ce qui est du Paradoxe, il n'affecte pas cette magie. Mais les règles normales du Paradoxe s'appliquent face à un témoin et en cas d'échec critique. La quintessence apporte les mêmes effets qu'à l'accoutumée.

[NB : ces sorts seront peut-être plus utiles pour des scénarios et des PnJ que pour des joueurs]

DESCRIPTION DE SORTS

Chaque sort comporte le nom du mage qui l'a maîtrisé le premier ; c'est une tradition à l'Arabesque. Ils s'accompagnent parfois de composants matériels et somatiques, comme dans les grands classiques.

LE RÉCEPTACLE D'EUSÈBE

Ce sort n'a pu être lancé qu'avec six livres luxueux réalisés par de grands imprimeurs allemands du XVII^e siècle. La cible est celui qui lit un des six livres, ne serait-ce qu'un extrait. Ces ouvrages traitent de botanique, mais le sujet n'a aucune importance puisqu'avec ce sort le sujet du livre change suivant la personne qui pose les yeux dessus. Le livre fouille alors dans l'inconscient de la cible pour développer un thème susceptible de la captiver au plus haut point. L'archéologue aura l'impression de trouver des récits de découvertes fabuleuses, le passionné de cinéma aura l'impression de lire un excellent essai sur un grand cinéaste, etc. L'effet est un conditionnement dont l'effet augmente au fur et à mesure de la lecture. À travers l'Histoire, ce sort fut utilisé pour pousser les gens à commettre des assassinats ou autres actions peu recommandables, ou simplement les préparer à accepter la magie et donc diminuer leur influence sur le Paradoxe.
sphères liées : Raison
échelle des succès : la même que la sphère Raison

LE PORTAIL DE FRANKLIN.

Ce sort fait enrager les disciples de Correspondance. Le mage trace un caractère sur une surface, selon des dessins très précis, de préférence une lettre ronde, alors un portail à la forme du caractère se découpe dans la surface. Le mage peut passer à travers et ainsi se « téléporter » partout où il le désire.
sphères liées : Correspondance
échelle des succès : la même que la sphère Correspondance

LES SCELLÉS DE DIONNE

Empêcher le pillage des sépultures a toujours été un des principaux soucis des grands rois des empires antiques. De là découle sans doute ce sort.

Le principe du sort, dans le cas d'un lieu

dont on veut interdire l'accès, est de placer une inscription à un endroit très visible. L'inscription doit transcrire les désirs du mage (ex: des sentences du type « étranger, passe ton chemin » ou « nul ne pénètre en ce lieu ») et doit de préférence faire corps avec le lieu en question. C'est à dire qu'une inscription gravée dans la pierre des murs d'une tombe sera plus efficace qu'un manuscrit simplement accroché à ce même mur. L'effet concret de ce sort est d'influencer mentalement celui qui regarde l'inscription ne serait-ce qu'un instant, de manière à lui inspirer une peur panique de l'endroit. On peut employer ce sort dans un sens radicalement contraire et faire en sorte qu'il attire les cibles au lieu de les éloigner.

La deuxième version de ce sort trouve son utilité pour rendre inviolable une pièce ou un récipient. Il s'agit d'apposer alors l'inscription sur la porte, le mur, le coffre ou le sarcophage (on en trouve beaucoup moins aujourd'hui mais ça peut toujours intéresser quelqu'un). L'effet du sort est de fermer l'objet hermétiquement. Seule une force herculéenne ou une utilisation de sphères très pointue peut alors permettre d'ouvrir l'objet visé par le sort.

Dans un cas comme dans l'autre, seule la langue sumérienne inscrite selon un mode d'écriture très précis a rendu cette magie possible. On comprendra pourquoi il faut dans la voie des écrivains un minimum d'apprentissage.

sphères liées : Raison ou Forces
échelle des succès : la même que la sphère Raison pour le premier cas ; la même que Contrôle télékinétique (Forces 4) pour le deuxième cas

LA MAIN DE SASMIRA

Ce sort est à lancer sur un livre et est similaire aux pouvoirs de Correspondance niveau 3. Dès que le sort est lancé un espace, tel un écran de la taille du livre ouvert, s'ouvre devant le mage et lui permet, dès

que le livre est ouvert, d'observer à distance le lieu où se trouve ce livre. Il a également la possibilité d'envoyer des objets non vivants dans ce lieu. La taille de ces objets est limitée par la taille du livre, qui agit donc véritablement comme une fenêtre. Il est possible par exemple, de tirer avec une arme à feu sur le lecteur du livre : la balle passera la fenêtre et surgira du livre, blessant à coup sûr celui qui le consultait. C'est un effet souvent utilisé... Les sorts immatériels des sphères ne passent pas par cette étrange fenêtre.
sphères liées : Correspondance
échelle des succès : la même que la sphère Correspondance

LES BOIS GRAVÉS DE SIDONIE

Il est de coutume de graver l'écorce des arbres pour y inscrire des messages, lesquels méritent rarement la postérité ainsi acquise... Les écrivains pratiquent cela aussi. Ce sort est l'un des plus complexes et plus folkloriques et causa la perte de bien des croisés sous le soleil de Jerusalem. Il mérite plus que les autres le titre de « sortilège ». Le principe est de graver sur un arbre fruitier les idéogrammes babylonien de l'arbre et de la mort. En l'espace de quelques jours l'arbre présente des fruits superbes et succulents, et un ombrage rêvé pour s'abriter du soleil. Le voyageur affamé qui s'arrête pour les déguster sera tenté d'en engloutir plus d'un et sera dès lors pris d'un sommeil irrépressible qui le fera s'écrouler au pied de l'arbre (ce besoin de sommeil, en cas de résistance du sujet, torturera ce dernier pendant 12 heures). L'arbre lui prend alors sa force de vie, force qui va donner toute leur saveur et leur belle apparence à ses nouveaux fruits. La victime, elle, meurt en quelques heures.

sphères liées : Raison,
échelle des succès : la même que la sphère Raison
difficulté spéciale du jet : 8





5. LES RÉSIDENTS

Quand je revins à moi je me trouvais entièrement saucissonné de liens, étendu auprès d'un feu rougeoyant. Autour de moi se tenaient massés des dizaines de pygmées aux mines surexcitées. Un homme avec une peau de guépard (leur sorcier, visiblement) gesticulait autour de moi en pilant dans un petit bol mon auriculaire droit (un doigt ! Ils m'avaient coupé un doigt !) tandis que deux femmes traçaient autour de moi un cercle avec une poudre blanche. J'étouffais. J'avais du sable dans la bouche, et on m'avait badigeonné le visage avec une graisse suspecte. Imaginez l'impact de ce type de situation pour un coursier pour mages qui mène sa petite vie pèpère ! Je regrettais de n'avoir pas changé de métier quand l'occasion s'en était présentée. Dans quelques heures je n'aurais de tout façon plus rien à regretter puisque je ne vivrais probablement plus. Je reconnaissais dans les activités des pygmées les bases d'une invocation de personnes (j'avais lu quelques bouquins sur les tribus autochtones à force de venir ici), et j'étais visiblement le composant principal. La savane nous entourait. On entendait par-dessus les chants de la tribu les braillements des bêtes sauvages (des vraies, celles-là). À une dizaine de mètres un éléphant empaillé contemplait la scène, placide. Si vous vous étonnez de la présence d'un tel « objet », je vous rappellerai que les chasseurs du temps des colonies avaient coutume de ramener de telles

choses en souvenir de leurs exploits et, faute de place dans les musées, on en avait disséminé une infinité dans la bibliothèque pour faire joli. Ces vestiges se sont pour beaucoup gentiment décomposés mais il en demeure encore un bon nombre de-ci de-là. Un grésillement se fit bientôt entendre autour de ma frêle personne et dans un éclair huit silhouettes apparurent dans le cercle. L'invocation avait réussi... J'avais maintenant à mes côtés dans le cercle un chef scout et sept louveteaux à peine sevrés, complètement éberlués. L'homme guépard leva les bras au ciel et tous les pygmées s'accroupirent et mirent face contre terre, en signe de remerciement à leurs dieux, présumai-je. C'est ce moment qu'ils choisirent pour intervenir en ma faveur. Je les vis sortir discrètement de l'éléphant empaillé comme d'un cheval de Troie tandis que les invocateurs gardaient encore les yeux dans la poussière. Jean-Guy lâcha ses serpents mortels au milieu d'eux ; Magdalena, d'un regard, fit se tordre de douleur l'homme-guépard tandis que Ji lâchait un nuage de fumée opaque sur les lieux. C'était les Siams. Je n'eus pas le temps de me demander par quel miracle ils étaient présents car tous trois, jouant de la confusion et de la puissance de leur magie, s'échinaient déjà à me defaire de mes liens. Nous partîmes tous en courant, scouts compris, avec les pygmées à nos trousses. Les sagaies pleuvaient et menaçaient à chaque instant





de percer nos flancs et les Siams, à coup de sorts meurtriers, les contenaient tant bien que mal. Nous manquions de rapidité, obligés que nous étions de porter les enfants, et nous fûmes surpris et horrifiés lorsque nous vîmes l'instructeur scout trébucher et tomber de tout son long. En quelques secondes la tribu serait sur lui. Le secourir aurait été l'ultime acte héroïque (dans tous les sens du terme) mais alors que j'attendais un geste de mes amis je sentis Magdalena me tirer par la manche et me pousser de l'avant. Nous continuâmes notre course sans nous retourner et entendîmes le dernier hurlement de l'instructeur. Grâce aux défenses magiques du « Trio de l'étrange », nous acquîmes une petite avance qui nous permit de nous diriger vers une porte-passage, ces portes qui mènent en raccourci à l'unique ville de l'Arabesque. Nous la repêrâmes sur un des murs de bibliothèque qui jalonnaient cette savane, puis, arrivés en

Pour pénétrer dans l'Arabesque, il faut montrer patte blanche, et d'autant si l'on projette de s'y établir. Une bonne réputation, l'appartenance aux Verbenas ou aux Chœurs Célestes, l'attachement aux objectifs du royaume, le fait d'avoir un mode de vie compatible avec les règles édictées par la Legacy au fil des siècles : voilà le genre de critères qui conditionneront votre entrée dans le royaume. Évidemment

face, nous dûmes défaire les lianes qui l'obstruaient. Les Pygmées arrivaient à vive allure, La porte s'ouvrit enfin sur la ville. Nous refermâmes derrière nous. Nous étions à Camp. À l'abri de tout danger. Nous nous tenions sur une petite plate-forme, sorte de balcon accolé à un édifice, à 10 mètres au-dessus de la chaussée. Les Siams m'expliquèrent alors qu'ils avaient suivi ma trace, et, cachés dans l'éléphant, avaient attendu le moment propice pour agir. Je m'abstins de leur dire, que selon moi, avec un petit effort de leur part, le scout aurait pu être sauvé, me rappelant qu'être mage des Traditions n'est pas synonyme de grandeur d'âme. Les enfants étaient sauvés, et, à première vue, cela suffisait à mes compagnons. Ils me laissèrent là avec les mômes sur les bras. En-dessous de moi, les vélocyclistes passaient, soulevant une poussière rougeâtre. Les rues étaient calmes et la lumière du couchant commençait de dorer les façades.

avoir en sa possession du matériel occulte, à savoir de précieux ouvrages, ou un bon piston, cela peut appuyer grandement votre candidature comme partout ailleurs.

Les résidents sont aux trois-quarts des acolytes, c'est-à-dire des apprentis magiciens ou des dormeurs initiés. Le profil type du résident (on les nomme le plus souvent « les archivistes ») est un homme (ou une femme) d'âge mûr,

instruit, souvent célibataire, et qui passe tout son temps ou presque dans le royaume horizon.. C'est une vie très spéciale, cela demande que vos principales attaches ne soient pas sur Terre. Il y a peu de couples et quasiment pas d'enfants, on le comprendra. « L'archiviste » correspond en fait à l'archétype du mage « bien comme il faut ». Ces résidents sont nécessairement très détachés des choses terrestres, exception faite des questions de magie, ou des conflits avec les Technomanciens, Maraudeurs, Nephandis & co.

Tous ces mages sont organisés en cabales, plus encore que sur Terre. Ces cabales n'existent pas pour se prémunir de dangers, qui ici n'existent que pour celui qui les cherche, mais plutôt pour former d'efficaces groupements de travail.

Voilà donc pour les traits principaux des archivistes, lesquels traits n'empêchent pas l'existence des quelques groupuscules atypiques que nous allons voir ici.

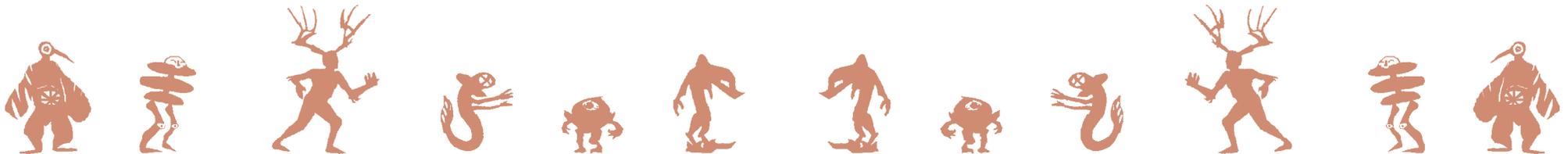
LA COMMUNAUTÉ ASIATIQUE

Le terme communauté ne désigne en réalité qu'une soixantaine de personnes. L'arrivée des premiers mages d'Asie s'est faite dans les années 1840. D'abord venus de Hong-Kong puis des autres territoires colonisés d'Extrême-

Orient, ces émigrés fondèrent une petite communauté utile aux autres archivistes. Ces mages d'Asie, dont pas mal de chinois contrôlés au début par les mandarins, furent tolérés car porteurs, du fait de leur culture, d'une grande affinité avec l'art de l'écrit et ses mystères. Aujourd'hui leur présence s'inscrit moins comme un intérêt que comme un tradition, les grands calligraphes disparaissant un à un.

La communauté occupe un quartier à la périphérie de Camp. Les bâtiments ne portent aucun signe distinctif témoignant des origines de ses occupants. En revanche, lorsqu'on pénètre à l'intérieur, le contraste est saisissant : la tradition asiatique y est entière et l'on a le sentiment d'avoir littéralement changé d'endroit.

Certains mages japonais ont poussé loin, à leur manière, l'expérimentation des écrivains. Usant de la longue tradition de la calligraphie ou du tatouage à la japonaise, ils ont inventé les parchemins *vivants*. Ils inscrivent les composantes écrites des sorts sur le corps par le biais du pinceau ou plus radicalement, du tatouage et on raconte que des mages auraient ainsi décuplé les pouvoirs de la voie des écrivains. Quant aux effets secondaires de ce type de pratique, ils seraient également redoutables... La Legacy a déclaré qu'il était rigoureusement interdit pour un





mage d'expérimenter ces techniques sur quelqu'un d'autre que lui-même. Toutefois ces techniques s'inscrivent dans l'air du temps.

On soupçonne également la communauté d'organiser dans les sous-sols de la ville des combats clandestins où l'on vient parier sur des champions des arts martiaux et de la magie, mais c'est une tout autre histoire.

« CLASSE ET CHASSE »

Nous avons déjà fait mention de la nostalgie (parfois suspecte) éprouvée par beaucoup d'archivistes pour l'âge d'or des temps coloniaux. C'est cette nostalgie qui, il y a une cinquantaine d'années, a poussé une poignée de ces nostalgiques à former un club nommé « Classe et chasse ». L'objectif de ce club est de pratiquer la chasse et l'exploration telles qu'on les pratiquaient en ces temps « hélas » révolus. Ces chasseurs et explorateurs sortis tout droit d'*African Queen* sont finalement surtout nostalgiques d'un temps où une bonne partie du monde terrestre était encore à explorer. Leur terrain de baroud se résume aux territoires chaotiques de la bibliothèque, à l'exception d'un petit groupe un peu plus progressiste qui s'en va régulièrement chercher l'aventure dans l'Umbr. Il faut dire qu'il y a beaucoup à découvrir dans la bibliothèque. Tribus indigènes, bêtes sauvages, jungles truffées de pièges : le lieu est plus que tout autre propice aux émotions fortes.

Mais la Legacy a là aussi imposé sa loi en interdisant aux membres du club d'exercer leurs activités. Les rai-

sons sont multiples et valables : outre les accidents que cette activité peut engendrer, il est toujours désagréable de voir des mages risquer leur vie ainsi alors qu'il y a bien d'autres endroits pour le faire plus utilement. Et il est également désagréable de voir de précieux ouvrages changés en dentelle par un tir de chevrotine mal placé !

Mais la bibliothèque de l'Arabesque est un lieu si mystérieux qu'il ne peut qu'éveiller la curiosité. Certains explorateurs ont laissé des récits d'expédition renversants. On raconte qu'en certains endroits, lorsque l'on pénètre profondément dans les zones chaotiques de la bibliothèque, les murs disparaissent de la vue, comme si l'on se trouvait non plus dans le royaume mais en pleine nature sauvage. Il en est aussi pour prétendre que l'on trouve des déserts étranges fait de livres entassés, où s'élèvent ça et là des édifices uniquement constitués de livres imbriqués. C'est là encore un des paradoxes spatiaux de la bibliothèque.

LES QUATRE-MAINS

Triste histoire que celle des quatre-mains. Pour bien la comprendre, il faut remonter à 1829. Les Célestes faisaient alors des fouilles non déclarées dans la province iraquienne de l'empire ottoman. Ils recherchaient précisément des traces du culte de Nabû, dieu babylonien des lettrés et fils de Marduk (dieu tutélaire de Babylone). Leurs efforts les amenèrent à mettre à jour un trésor aussi impressionnant qu'inattendu, à savoir une arche de pierre qui se révéla être une des portes

Les Siams

Les Siams, surnommés ironiquement « le trio de l'étrange », sont la cabale la plus célèbre de l'Arabesque. Voici les trois mages qui la composent :

- Magdalena, une fille un peu secrète et intimidante, très aristocratique, avec un côté suffragette (*inspirez-vous de certains rôles de Kristin Scott-Thomas*)

- Ji, médecin chinois qui garde trace d'une maladie inconnue et incurable transmise par un de ses patients et qui lui donne un caractère infiniment luna-tique. C'est un toxicomane reconnu, ce qui est sans doute une conséquence de la maladie.

- Jean-Guy, militaire à la retraite en manque de sensations fortes. C'est un homme généreux, aux idées bien arrêtées, très instruit sur le Proche-Orient. et passionné de serpents.

Ce sont en fait de sordides événements qui présidèrent il y a une dizaine d'années à la formation de cette cabale.

Le nommé Ji avait pris pour habitude de soigner secrètement des quatre-mains. Ces braves créatures étant devenues indésirables et encombrantes pour les résidents, plus personne ne leur venait en aide le cas échéant. Ji leur procurait les soins non pas dans son cabinet mais dans une vaste demeure de la périphérie de Camp qui était occupée par une vieille Verbena et sa fille, dernières représentantes d'une très ancienne branche aristocratique que le temps avait réduit à peu de chagrin. Certains quatre-mains étaient d'ailleurs hébergés là et jouaient les domestiques pour la vieille *lady*.

Il s'avéra au bout d'un moment que de moins en moins de quatre-mains venaient requérir les services du médecin. Lorsque certains des « domestiques » de la vieille aristocrate en vinrent à disparaître, sa jeune fille, nommée Magdalena, décida de mener une enquête, en sollicitant bien sûr l'aide précieuse de Ji. Après quelques semaines de recherches infructueuses, c'est finalement Jean-Guy, contact de Ji au Maroc

qui les mit sur la piste. Le militaire avait découvert dans un marché occulte et clandestin d'étranges articles : des membres conservés dans du formol, des petits os et des organes séchés ne venant visiblement pas d'animaux. Après vérification sur les lieux, les trois enquêteurs purent conclure que c'était là les restes de quatre-mains. Les pauvres avaient été démembrés, coupés en morceaux, parfois réduits à l'état de composants, comme ces substances pseudo-aphrodisiaques si appréciées en Asie, faites à base d'aïlons de requin et de corne de zèbre.

Les trois mages menèrent ensemble l'enquête et finirent par découvrir le pot-aux-roses. Le commerce était entretenu par un groupement de sorciers Verbena du plan terrestre avec la complicité de certains archivistes. On connaît le penchant des Verbena à fabriquer des potions et décoctions à la mode des sorciers et sorcières d'antan, concourant malgré eux à l'image d'épinal du Verbena touillant son chaudron bouillonnant. Grâce à quelques recherches et après avoir subtilisé à Ji un carnet d'étude qu'il avait écrit en soignant les quatre-mains, ils s'étaient aperçus que les tissus des quatre-mains pouvaient servir de composants essentiels dans la fabrication de potions en rapport avec le spirituel et le sacré. Par exemple, ils aidaient à détecter des lieux sacrés et la Vraie Foi, ou à déterminer la nature d'un node. Le commerce était très lucratif. De plus en plus de gens venaient s'approvisionner, et pas des plus recommandables – on peut sans peine imaginer l'attrait pour ce peuvent avoir de tels composants pour des êtres qui craignent les lieux sacrés ou désirent repérer les Fondations cachées. Le commerce a semble-t-il depuis été arrêté et les résidents depuis veillent.

Toujours est-il que cette enquête commune avait tissé des liens entre les trois mages : la cabale des Siams était née.





de l'Esagil, ce temple de tous les dieux qui se situait au cœur de Babylone et d'où émergeait la fameuse ziggourat Etemenanki, passée à la postérité sous le nom de « Tour de Babel. » Tout un programme !

Ils furent heureux de leur découverte même si elle ne correspondait pas vraiment à leurs attentes. Ils décidèrent d'en faire don aux Célestes de l'Arabesque qui en firent l'entrée principale de la Mission Saint-Mathieu.

C'est à partir de l'installation de la « porte » que L'Arabesque eut d'étranges invités. Au bout de quelques jours se mirent à émerger, à intervalles réguliers, d'étranges personnages vite identifiés comme étant des serviteurs de la Cour d'Ombre, cette caste de l'Umbrà où siègent entre autres de vieilles divinités que l'humanité a jeté en disgrâce et dont on dit qu'elle dirige une bonne partie de l'Umbrà occidentale. L'arche communiquait donc directement avec la Cour des Ombres. Ces serviteurs étaient là soit parce qu'ils avaient été déçus de leurs fonctions et donc jectés de la Cour, soit parce qu'ils s'étaient

enfuis, ou bien encore s'étaient égarés. Le problème était que si sortir du monde autarcique qu'est la Cour ne semble pas bien difficile, y rentrer devient quasi impossible à moins d'être suffisamment privilégié pour en détenir les clefs.

Ces esprits étaient en exil volontaire ou forcé. La plupart n'avaient pas nature indépendante, modelés qu'il étaient pour être les serviteurs à vie des puissances supérieures. Ils s'installèrent à l'Arabesque, se mettant de bon gré au service des Chœurs Célestes. Bon nombre finirent par investir les corps de quelques malheureux initiés, les transformant peu à peu à leur image tandis que d'autres restaient sous forme d'esprits matérialisés (une minorité de ceux-là sont encore présents dans le royaume.). Au bout de 100 ans, ces deux parties avaient formé une race franchement hétérocygène, plus matérielle que spirituelle. Beaucoup ressemblent à des humanoïdes portant des traits caractéristiques de certaines divinités plus ou moins populaire. Beaucoup acquérèrent plus de quatre membres ; il faut chercher là la paterni-

té du terme « quatre-mains ». À la fin du siècle, le retour du mysticisme ne fut paradoxalement pas spécialement favorable à l'Arabesque. Ce regain d'intérêt était souvent artificiel et frivole, ce qui faisait que parmi les occultistes de plus en plus nombreux qui pouvaient se présenter à eux, les archivistes ne trouvaient pas plus de gens sérieux qu'auparavant. Ils avaient bien du mal à séparer le bon grain de l'ivraie. Il s'en suivit donc une pénurie de main-d'œuvre pour la bibliothèque. Garder en état cet endroit a toujours demandé beaucoup de bras et ce ne sont que rarement les mages qui acceptent de se livrer à ces « besognes » d'entretien et de classification ; les quatre-mains tombèrent à point nommé. Ils furent assignés à l'intendance de la bibliothèque, les tâches leur étant données en fonction de leurs particularités anatomiques. Cet état de fait dura jusqu'aux années 60. Faisant écho aux bouleversements survenant sur Terre, des idées humanistes firent leur chemin à l'Arabesque et une poignée de mages parvint à faire admettre que l'état de semi-esclavage dans lequel étaient maintenus les quatre-mains était indigne, d'autant plus indigne que ces quatre-mains tenaient à présent autant de l'humain que de l'esprit de l'Umbrà.

Les quatre-mains furent libérés de leurs fonctions asservissantes. On les laissa libre de vivre comme ils l'entendaient. Certains quittèrent le royaume et on raconte qu'il se sont constitués un domaine secret dans les Highlands écossaises mais la majorité demeura à l'Arabesque car, ayant vécu toujours en

vase clos à l'Arabesque elle ne connaissait pas le reste du monde. Mais dès lors ils étaient devenus inutiles et encombrants. Avant peu les mages s'amusèrent à les chasser comme du gibier et à les persécuter, que ce soit pour se divertir ou pour les pousser à partir. Certains s'en allèrent au bout du compte retrouver leurs frères en dehors du royaume et les autres prirent l'habitude de se cacher.

On aperçoit encore de temps en temps. Les quatre-mains qui vivent aujourd'hui à l'Arabesque ont élu domicile dans les recoins chaotiques de la bibliothèque et ses couloirs secrets ainsi que dans la jungle et rares sont ceux qui parviennent à les voir tant ils sont devenus maîtres dans l'art de la dissimulation.

LES GENTLEMEN

C'est là une des grandes énigmes du royaume : d'où viennent les gentlemen ? Les résidents les ont appelés ainsi à cause de leur allure. Imaginez des hommes toujours vêtus de costumes impeccables, cravates et nœuds pap' assortis, chapeaux melons bien posés et parapluie à la main, avec une démarche on ne peut plus élégante. En résumé des personnages que l'on verrait bien sortant d'un tea-time avec le prince de Galles. La seule fausse note dans ce strict code vestimentaire tient dans leurs visages peints de couleurs primaires, ce qui rend leurs visages intimidants et énigmatiques.

Personne n'a jamais entendu les Gentlemen parler : ils communiquent entre eux uniquement par le biais de





flûtes rudimentaires, ce qui leur permet d'échanger leurs messages de très loin.

Leur activité au sein de l'Arabesque a été clairement cernée : ils sont là pour préserver l'intégrité du royaume. Ils sont comme la personnification du Paradoxe personnel du royaume, veillant à ce que ses paradigmes soit respectés. Leurs pouvoirs sont ceux de mages endurcis, et comme les représentants du paradoxe sur Terre, ne font pas particulièrement preuve de cruauté ou de compassion. Froids comme le Paradoxe...

Les gentlemen s'acquittent de leur tâche, mais pas plus : jamais ils ne s'impliquent dans les affaires des archivistes, et il est impossible de les y forcer tant tout ce qui sort de leurs attributions leur est indifférent.

Leur origine est incertaine. Certaines enquêtes laissent à penser que les Gentlemen étaient autrefois une seule et même personne, en l'occurrence un maître de Correspondance. Il se serait agi d'un métis indien charmeur de serpents. Soucieux de préserver le royaume des dangers qui menaceraient son intégrité et voulant jouer un peu au Big brother, le mage aurait usé et abusé de sa sphère de Correspondance pour être présent partout à la fois. Jusqu'à ce qu'un jour il manque effroyablement son sort et se retrouve en état d'ubiquité permanente, avec plus d'une dizaine de lui-mêmes parcourant le royaume. Il est envisageable dans ce cas que cela ait fini par altérer le mental de ses différents alter ego pour donner les Gentlemen d'aujourd'hui.

Paradigmes du royaume

Voici un aperçu des paradigmes sur lesquels veillent les étranges Gentlemen :

LES SPHÈRES

Correspondance : +2 — la bibliothèque, par exemple, est un espace complètement contraire aux lois terriennes.

Entropie : +1 — sans doute est-ce là une influence indienne ; ce lieu aime les coïncidences improbables

Esprit : +1 — on est proche de l'Umbr, les esprits sont plus à l'aise ici que sur Terre

Forces : -2 — c'est comme s'il n'y avait pas eu de révolution technologique ici.

Temps : +1 — au royaume, on prend son temps. Ce bonus n'est pas valable pour les accélérations du temps

Vie : +3 (!) — typiquement Verbena !

QUELQUES ÉTRANGETÉS DE L'ARABESQUE

- Non seulement l'espace de la bibliothèque est très étrange, comme on l'a vu,

mais cette dernière est comme vivante et se régénère quand on l'abîme. Les petits malins qui ont essayé d'y pénétrer en faisant un trou dans les murs extérieurs ne sont jamais arrivés à leurs fins, les dits murs se reconstituant aussitôt.

- Le temps est au beau pendant la journée et il pleut la nuit (tant qu'à faire, c'est plus agréable). Le vent ne souffle dans le royaume que lorsqu'une personne n'étant jamais venue dans le royaume y fait son apparition, ce qui a le mérite d'alerter tous les résidents

- Le royaume peut être vu comme une planète, mais d'un diamètre très faible (la superficie du royaume est de 90 Km²). Ceci induit pour l'œil une courbure du terrain très prononcée et un horizon très proche, ce qui déstabilise toujours les visiteurs amateurs de grands espaces.

6. POUR JOUER

Les sonnettes des vélocyclistes tintaient de droite et de gauche et la poussière flottait dans les rues chaudes. Avant de repartir et de quitter la ville, j'admiraï encore une fois le spectacle qu'offrait la petite cité à la tombée de la nuit.

Camp : une architecture haute, comme italienne par endroits et un peu flamande d'une manière générale. Et le calme qui y règne à toute heure... Les jardins privés y sont rares, à part sur les toits, et seuls d'étroits balcons pointent leur nez sur les façades. Les toits sont en pente douce, couleurs ciel. D'en bas, le ciel lui-même est difficile à voir mais un éclairage dispendieux rend la ville très lumineuse.

Bref. Un peu plus tôt j'avais lâché les mômes au syndicat des voyageurs égarés. Ce syndicat se donne pour mission de rechercher tous les portés disparus dans la bibliothèque ; les particularités spatiales de la bibliothèque font que la liste des disparus est toujours bien fournie. C'est le vaste hall d'entrée recouvert de plaques commémoratives en hommage aux valeureux explorateurs disparus dans les espaces chaotiques de la bibli qui rappelle que ce syndicat est chapeauté par le club des chasseurs (je ne me souviens plus quel est leur nom ridicule). À présent je reprenais ma route pour retrouver le destinataire de mon paquet. Camp, malgré son originalité, reste une ville et on s'y oriente comme dans toute ville. Quelques pancartes plus tard, je trouvai l'endroit sans difficulté. Mon destinataire habitait une des îles qui émergeaient de la rivière Innever, la seule et unique de Camp.





Il revenait d'une balade en barque avec madame et m'accueillit sur le seuil de son hôtel particulier. C'était un homme de petite taille, avec un accent du Sud. Des lunettes cerclées d'écaïlle lui faisaient un visage sévère qui contrastait avec son allure bonhomme et il portait un col roulé soigneusement passé dans un pantalon de toile. Il se présenta comme étant moitié magistrat, moitié historien. Il me fit monter jusqu'à son bureau où des ouvrages et des feuillets épars côtoyaient des bouteilles de vin et des verres empoussiérés, preuve pour moi que l'étude se satisfaisait très bien de la boisson. Il ouvrit précautionneusement le pli et en sortit une lithographie un peu passée représentant une sorte de phonogramme. Il m'expliqua que c'était une lettre de pouvoir de la vieille écriture assyrienne (il semblerait que ces anciennes écritures aient plus de pouvoir que les écritures actuelles). Ce signe allait servir à la reconstitution d'un procès qui avait eu lieu du temps de Nabuchodonosor le babylonien à l'encontre d'un vieux magicien accusé de magie déviante. Cette reconstitution promettait d'être très enrichissante pour tous les archivistes (je n'en doutais point).

Pressé de rentrer chez moi, je coupai court à la discussion qui s'annonçait et

pris congé de l'érudit. Je retraversai la ville puis pris le train pour marquer un petit arrêt à l'Ulysses.

Je me retrouvai bientôt dans la bibliothèque et réservai une chambre dans un des différents gîtes prévus pour accueillir les voyageurs. Une fois installé dans ma chambre sous les toits, je trouvai un sommeil réparateur. Une fois reposé, je pouvais exprimer ma joie de revenir sur Terre, tout en traversant à nouveau la Maison d'Edgar.

Plus tard, alors que je franchissais la porte de mes pénates, j'entendais les cris des enfants et le souvenir de mes pérégrinations se faisait déjà quelque peu vaporeux. Ma douce m'accueillit chaleureusement et me demanda comment s'était passée cette ma journée (sur Terre un seul jour avait passé et elle n'arrivait jamais à se figurer que pour moi ce pouvait être très différent). Je lui répondit platement qu'il n'y avait rien de spécial à en dire (arf !).

Il fallait vraiment que j'arrête d'aller là-bas ; ça allait finir par me détraquer, tous ces changements d'espace-temps... Je ne tardai pas à me vautrer dans le canapé, à regarder la télé. Je tombai sur Jurassic Park. « Voilà bien la seule chose qui pourrait encore manquer dans ce royaume de dou-dingues, me dis-je : des dinosaures... »

Voici quelques pistes de scénario. Deux de ces pistes sont décrites en détail

ON A RETROUVÉ WINSTON HORNET (SYNOPSIS)

Émoi dans l'Arabesque. Un message est parvenu d'une Fondation de Chœurs Célestes du Caire. Des momies léguées il y a un an au grand musée du Caire par un collectionneur viennent d'être expertisées et l'étude montre que ce sont pas en réalité les corps d'égypt-

tiens des temps antiques mais les corps d'occidentaux morts il y a quelques décennies tout au plus. Tout porte à croire que ce sont les restes du groupe de Winston Hornet, à savoir six explorateurs mages de l'Arabesque partis en Égypte en 1951 et jamais reparu. Nos

PJ sont amenés à enquêter sur le sujet. Avec une enquête dans le royaume horizon les PJ découvrent que les six mages étaient partis en Égypte sur les affirmations d'un quatre-mains, lui-même affilié par le sang à un avatar de Bastet à la Cour des Ombres. Pour obtenir plus d'infos, les PJ doivent retrouver le quatre-mains qu'on dit toujours vivant. Ils le retrouvent et ce dernier leur dévoile le but de cette expédition : trouver dans la région du Caire un sanctuaire funéraire dédié à Bastet et abritant des dépouilles momifiées de chats de l'antiquité égyptienne, lequel sanctuaire contiendrait un moyen de réveiller tous les chats de l'Arabesque, ce qui causerait probablement un désastre, pour les raisons que l'on sait.

C'est alors qu'une autre nouvelle tombe : une momie, avec toutes ses bandelettes, aurait été aperçue dans les rues du Caire. Reste aux PJ à se déplacer au Caire, où ils sont accueillis dans la fondation de Chœurs Célestes, et où ils sont contraints de trouver les traces du passage de l'expédition, ce qui les amène à faire connaissance avec les éveillés locaux et à passer en revue des sites mystérieux tels qu'on en trouve dans cette ville.

L'enquête amènera des quiproquos. Les PJ suivent pas mal de fausses pistes, parfois cocasses. La prétendue momie courant dans les rues s'avèrera être un malade atteint d'une maladie de peau échappé d'un hôpital... Il peut également y avoir confusion avec des trafics de momies n'ayant rien à voir. Il s'agit ici de jouer avec le mythe comme avec l'imagerie occidental-égyptienne.

Nous parlions de « trafics de momies » : il y a en une vraie du côté du trafic de momies. Seuls des villageois du côté de Gournah (plateau de Gizeh) pratiquent encore la momification et sont coutumiers du trafic de momies, des vraies comme des fausses. Ce sont des membres de ces villages qui ont tuèrent Winston Hornet et ses compagnons. Les PJ peuvent ainsi reconsti-



tuer le parcours de l'expédition au fur et à mesure et retrouver des affaires laissées par ses membres. C'est ainsi qu'indice après indice ils trouvent le chemin du tombeau tant recherché. Étrangement, les Chœurs Célestes leur mettent des bâtons dans les roues. Les Pj finissent pas découvrir que le sanctuaire se trouve juste en dessous de la



Fondation des Chœurs Célestes ! Les Célestes voulaient cacher cet et c'est pour cela qu'ils essayaient de mettre les PJ dans de fausses pistes. Voici le fin mot de l'affaire, que les PJ peuvent deviner au long de cette aventure. La Fondation des Célestes avait vu le jour en 1945 au lendemain de la guerre, et c'est en prenant possession des lieux que les Chœurs Célestes avaient découvert le tombeau. Le lieu de la Fondation avait toujours par la suite été étrangement apaisant, et n'avait jamais été le théâtre de conflit ou de bagarres, et favorisait beaucoup toute aspiration et recherches d'ordre spirituel. La chose était visiblement dû à l'influence du tombeau. Lors de l'expédition de Hornet, les Chœurs Célestes avaient guidés les mages vers une fausse piste, plus précisément les trafiquants de momie, et contre toute attente, les mages étaient mort en tombant dans un piège grossier que leur avaient tendu ces villageois trafiquants.

Les Chœurs Célestes avaient agi ainsi pour obéir à des impératifs d'ordre religieux. Le lieu occupé par la Fondation

a été investi par des hommes et des éveillés de différentes sortes, mais tous très religieux, et aucun parti n'a trouvé bon de rentrer dans la tombe, non seulement par respect de l'influence exceptionnelle qu'exerce ce tombeau mais également au nom d'une vieille croyance qui veut que ce sanctuaire ait été déclaré sacré par les Hébreux qui vivaient sous le joug égyptien il y a plus de 3000 ans. Et les Célestes depuis leur installation sont restés fidèles à cette croyance, faisant du tombeau un lieu sacré ne devant pas être profané, et le tombeau est donc resté inviolé.

Restent des inconnues dans ce scénario, que vous êtes libre de développer...

Voici quelques suggestions pour rajouter un peu de piquant à ce scénar :

- Oscar Bolit aurait-il ressuscité en s'appropriant les prétendues neuf vies des chats ?

- un vieil ennemi des anciens mages colons serait-il à l'origine de la fin tragique de l'expédition Hornet ?

- Peut-être y a-t-il des alliances fructueuses ou dangereuses à passer avec les éveillés locaux...

LA PIERRE-PEUPLE (SYNOPSIS)

Voici la trame de base de ce scénario, présentée ici de manière linéaire :

Des mages explorateurs reviennent de l'Umbara et font irruption dans la bibliothèque de l'Arabesque, portant un homme inconscient, visiblement harassé par un long voyage dans le plan spirituel. L'homme ressemble à un amérindien et porte dans le dos une lourde pierre gravée d'un long texte fait d'al-

phabet latin et de symboles tribaux, laquelle a intrigué les explorateurs.

Les autorités du domaine renvoient les chasseurs porter l'homme en question dans une Fondation de la Terre, la Maison d'Edgar, mais gardent la pierre qu'ils considèrent intéressante.

Mais les archivistes proches du lieu où a été entreposée la pierre doivent lutter contre une étrange force qui tente de





prendre possession de leur esprit. C'est la pierre, bien évidemment, qui exerce une influence sur eux. Il s'en trouve un qui succombe à cette force qui le pousse à partir dans l'Umbrà avec la pierre.

Pendant ce temps, à la Maison d'Edgar, des hommes-guépards, nommés tupiguarani, en somme des lycanthropes, sont attirés par le retour de l'homme dans le plan matériel. Ils veulent tuer l'homme et récupérer la pierre. Ils arrivent à la Fondation et parviennent à noyauter discrètement un ou plusieurs membres de la Fondation, lesquels vont à l'Arabesque pour mettre la main sur la pierre. Mais les mages parviennent à percer le stratagème et à retrouver l'archiviste parti dans l'Umbrà avec la pierre sur son dos avant qu'il ne lui arrive malheur. Une fois l'amérindien rétabli, celui-ci reprend son fardeau tandis que les mages se forcent à le laisser repartir sans avoir eu le temps d'étudier sa pierre, et en laissant quelques contacts dans l'Umbrà.

Explications :

L'homme est un Guarani. Une des branches de ce peuple vient de s'éteindre (voire le peuple tout entier, on est dans le *Monde des Ténèbres* après tout). Il en est le dernier représentant. Pour la plupart ils sont été tués ou se sont suicidés. Derrière leur disparition se cache l'action de grands propriétaires terriens alliés à des lycanthropes jaguars (des Balams) aux très grands pouvoirs. Ces dernières années, par une puissante magie autochtone, cette branche des Guarani a trouvé le moyen d'emprisonner les âmes de ses morts dans cette pierre, appelée la Pierre-peuple. Il incombait au dernier

survivant du peuple, tel le mohican, de parcourir l'Umbrà à la recherche d'un paradis promis par leurs dieux où les âmes du peuple guarani pourraient se réincarner et plus tard revenir sur terre reprendre leurs terres. La pierre confère automatiquement à celui qui la porte une position de neutralité vis-à-vis des autres esprits et des hiérarchies de l'Umbrà. Évidemment les Balams veulent finir le travail et éviter un hypothétique retour des Guarani. Fort heureusement pour lui, tant que le Guarani demeure assez profond dans l'Umbrà, les Balams ont du mal à le détecter. Mais s'il revient dans le monde matériel ou dans la Penumbra, alors il redevient grandement repérable et vulnérable.

N.B. :Ce qui a été décrit dans la « trame de base » est le déroulement probable de ce scénario ; il prend comme postulat que vos joueurs se débrouillent avec habileté et que les mages impliqués dans cette affaire (les archivistes de l'Arabesque y compris) sont tous bien intentionnés. Rien n'est moins sûr...

Pour terminer, je vous propose deux manières de débiter ce scénario tout d'abord ce scénario peut débiter de deux manières différentes, suivant le lieu d'entrée en matière que vous choisissez pour les PJ : la Maison d'Edgar (la Fondation verbenà d'Aberdeen, ou l'Arabesque.

Option n°1 : Les PJ sont à l'Arabesque. Ils voient débarquer les explorateurs avec l'amérindien et sa pierre). Alors que ne reste bientôt plus dans le royaume horizon que la pierre-peuple, celle-ci exerce son influence et charme un

mage qui s'en va dans l'Umbrà en la portant sur son dos, comme le Guarani. Les PJ se mettront-ils à son secours où rechercheront-ils l'aide du Guarani ? Sans l'aide de l'indien ou de factions spécialistes de l'Umbrà (les mages-explorateurs de l'Umbrà sont quant à eux déjà repartis), la tâche sera difficile.

Lorsqu'ils se rendent à la Maison d'Edgar, des Balams ont déjà retrouvé la piste de l'amérindien et ont dominé plusieurs membres de la fondation (ils arrivent aisément à subjuguier leurs cibles). Il peut y avoir traquenard. Le guarani a quant à lui pris la fuite avec plusieurs lycanthropes à ses trousses. Nul doute que les Balams essaieront de remonter jusqu'à la pierre-peuple, même s'ils doivent pour cela s'introduire dans l'Arabesque.

Option n°2 : Les PJ sont à la Maison d'Edgar. Ils reçoivent les explorateurs qui reviennent de l'Arabesque, en portant l'amérindien, mais sans la pierre. Sans qu'ils réalisent, alors que le Guarani reprend bientôt des forces, les Balams prennent contrôle de plusieurs membres de la Fondation (peut-être même de certains des PJ, cela mettrait du piment à l'aventure). Mais le Guarani s'échappe avant de se faire rattraper car il a senti la présence proche des Balams. Les PJ devront courir à sa recherche et en même temps empêcher les Balams ou ceux qu'ils ont subjugués de rentrer dans l'Arabesque et reprendre la pierre. Sachant que ceux qui sont subjugués ne le montrent pas forcément, les PJ risquent d'avoir des surprises aux moments les plus inopportuns. Au MJ de faire monter la parano.

QUELQUES IDÉES EN PLUS...

- le thème des écoles de magie nous est devenu familier (*Harry Potter* est passé par là). Pourquoi ne pas en tirer quelques inspirations afin de développer comme cadre de jeu une de ces « Fondations-collèges » (voir p.22)
- des chats, des jaguars, des protégés de Bastet : il y a beaucoup de félins dans toutes ces histoires. Y aurait-il un lien qui les unisse ? On peut s'amuser à en inventer un.

RÉFÉRENCES

Pour ce genre de sujet, elles sont forcément multiples et j'en oublie sûrement qui m'ont inspiré malgré moi.

BD

Les incidents de la nuit, tome I, II et III : *Une pléthore de fantômes autour de l'univers magique des livres*.

Les quatre savants, tome I, II, III (David B.)

Le capitaine écarlate (David B., Emmanuel Guibert)

Les aventures de Jérôme Mouchérot (François Boucq) [*plusieurs BD*]

Toute l'œuvre de Schuitten (*voir www.urbicande.be*)

Fable de Venise (Hugo Pratt) : *On pourrait rapprocher l'Arabesque de la Venise lunaire et énigmatique décrite par Pratt.*

films

L'histoire sans fin (Wolfgang Petersen) (*inévitable !*)

Le nom de la Rose (J.-J. Annaud) (*inévitable aussi !*)

la neuvième porte (Roman Polanski) : *Le bon vieux mythe du grimoire occulte dans toute sa splendeur*

Taxandria (Raoul Servais / Schuitten) : *un film rare, invitation à la rêverie née du mélange de prises réelles et de dessins*

The pillow book (Peter Greenaway) : *divagation érotique et érudite sur fond de corps offerts à la calligraphie*

romans

La bibliothèque de Babel (Jorge Luis Borges)

Le monde perdu (Conan Doyle)

Le livre de la jungle I et II (Rudyard Kipling)

