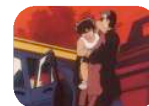


LES ENFERS





LA MORT

L'ÂME EST EN RÉALITÉ UN FRAGMENT DE VOLONTÉ DIVINE, UN COSMOS INCARNÉ DANS UN CORPS DE CHAIR ET DE SANG.

Par un mécanisme inconnu, lors de sa conception, l'organisme à naître reçoit une part de cette étincelle et acquiert ainsi son âme. Cette force de vie, il apprendra ou non à la développer durant son existence. Mais à sa mort, lorsque son corps physique s'éteint, cette âme reste et continue son existence.

Au début des temps, lorsque les concepts de vie après la mort n'existaient pas encore, l'âme se contentait de retourner au flot de Volonté divine, s'inscrivant dans un cycle de réincarnations continues.

Puis en divers endroits du monde, des hommes s'élevèrent au statut divin. Certains d'entre eux voulurent acquérir pouvoir sur la mort et l'après vie. Le premier grand dieu qui décida de créer un monde pour accueillir les âmes des défunts fut Hadès. Façonnant plusieurs dimensions vides, il créa les Enfers et l'Elysion, ainsi que la colline du Yomotsu. Longtemps, il fut le principal dieu à se préoccuper du devenir des morts.

...LES ÊTRES ÉVEILLÉS À L'ARAYASHIKI, LE HUITIÈME SENS, SE SONT DÉFAITS DE LA PEUR DE LA MORT. EN CONSÉQUENCE, LORS DE LA DESTRUCTION DE LEUR CORPS PHYSIQUE, LEURS ÂMES NE PERDENT PAS LA RAISON NI LA VOLONTÉ D'EXISTER...

D'autres dieux décidèrent alors de s'impliquer dans l'après vie de leurs fidèles : que ce soit Hela à Asgard ou Osiris en Egypte par exemple, ils furent nombreux à créer à leur tour des dimensions destinées à accueillir les âmes des défunts.

Mais peu à peu, les dieux désertèrent le monde et ne se préoccupèrent plus de leur peuple. De toutes les dimensions de l'après vie, seuls restèrent les Enfers d'Hadès, le dieu ayant lui-

même refusé de s'exiler avec les autres Olympiens pour continuer à gouverner son royaume.

L'existence de dieux ayant pouvoir sur la mort et de dimensions infernales eut pour conséquence de changer radicalement le devenir de l'âme humaine après la mort de son corps.

Mourir implique de perdre l'usage de ses sept premiers sens : l'âme perd conscience de l'univers et d'elle-même. Ce faisant, elle devient malléable, sans volonté et sans force. Au début des temps, l'âme redevenant un Cosmos ayant perdu toute notion d'identité, elle se dirigeait naturellement vers le flot de Volonté divine qui baignait l'univers, s'y fondant en attendant de renaître.

Avec l'apparition d'Hadès, tout cela changea : le dieu usa de son grand pouvoir pour faire des Enfers un lieu d'attraction pour les âmes. Désormais soumises à sa volonté toute-puissante, les âmes des morts passent par la colline de Yomotsu et sont projetées en Enfers. Jugées pour leurs actes durant leur vie, les âmes se voient alors offrir l'Elysion ou le Tartare, une éternité de jouissance ou de souffrance. Privées de volonté par le traumatisme de leur mort, les âmes sont totalement soumises aux bon vouloir d'Hadès et ne peuvent que se plier au jugement prononcé à leur rencontre.

Certaines âmes extrêmement puissantes, éveillées au Septième Sens et le maîtrisant depuis longtemps, peuvent échapper à cette attraction de la volonté d'Hadès. Bien que ne pouvant se défendre volontairement, elles sont suffisamment importantes pour que l'attraction de la Volonté divine soit plus forte que la volonté d'Hadès. Elles fusionnent alors avec le Cosmos primordial et pourront se réincarner.

Les êtres éveillés à l'Arayashiki, le Huitième Sens, se sont défaits de la peur de la mort. En conséquence, lors de la destruction de leur corps physique, leurs âmes ne perdent pas la raison ni la volonté d'exister. L'Arayashiki leur permet de garder conscience de l'univers et d'elles-mêmes. Ces âmes peuvent désormais voyager entre les dimensions sans tomber sous la coupe d'une volonté supérieure comme celle d'Hadès. Pouvant se matérialiser sous la forme d'un avatar dans les dimensions spirituelles (comme les Enfers), elles peuvent choisir leur devenir

3
2

après la mort. Souvent, de telles âmes explorent l'univers et les dimensions, puis réintègrent la Volonté divine, attendant leur prochaine incarnation pour atteindre la divinité. Toutefois, il peut arriver que ces âmes, soumises à une volonté extrêmement puissante ou à un choc d'une grande intensité (comme la destruction de leur avatar), perdent la maîtrise de leur Arayashiki. Dans ce cas, elles rejoindraient la cohorte des âmes privées de volonté et soumises aux caprices du dieu des Enfers.

Les hommes éveillés à la divinité peuvent perdre leur corps. Mais les âmes des dieux sont immortelles. Et elles n'ont désormais plus besoin de passer par la Volonté divine pour se réincarner : elles peuvent se choisir un nouveau corps, en créer un ou en posséder un, et s'y incarner sans perdre leur identité et leurs souvenirs. Il est impossible de détruire ces âmes ou de leur faire renoncer à leur conscience d'elles-mêmes pour les soumettre.

HADES

A L'ORIGINE, HADÈS ÉTAIT UN ÊTRE SAGE ET COMPATISSANT. LORSQU'IL DEVINT UN DIEU, IL PRIT CONSCIENCE DE LA PEUR DES HOMMES FACE À LA MORT. LIBÉRÉ DE CETTE PEUR, IL CRUT DE SON DEVOIR DE GUIDER LES ÂMES DES DÉFUNTS DANS UNE APRÈS VIE QU'IL CRÉA DE SES PROPRES MAINS.

Annexant plusieurs dimensions vides, il y conçut son royaume. Tout d'abord, il créa la colline du Yomotsu, l'antichambre de la mort dans laquelle toutes les âmes doivent passer avant d'accéder aux Enfers, en plongeant dans le Puits des Âmes. Puis il modela les Enfers proprement dit, un lieu dans lequel les âmes étaient jugées pour leurs actes passés, puis punies ou récompensées en fonction. Enfin, il érigea l'Elysion, le paradis suprême auquel seules les âmes les plus pures et valeureuses pouvaient accéder. C'est là qu'il construisit son temple.

Durant les Temps mythologiques, ce système fonctionna admirablement bien. Sachant ce qui les attendait après leur

mort, les mortels s'améliorèrent et créèrent des civilisations brillantes. Des concepts comme l'honneur, la bravoure, l'équité furent érigés en modèle. L'humanité était alors à son apogée.

Hadès, assisté de ses deux disciples Hypnos et Thanatos, régnait aux Enfers et veillait à gouverner de la plus juste des façons afin d'encourager l'humanité à respecter les dieux et à s'améliorer sans cesse. De nombreux héros étaient à cette époque accueillis dans l'Elysion après leur mort, puis accédaient à l'Olympe dans leur désir de continuer à servir les dieux.



Dessin : ShingO & couleur : Rachiis

Eor
st le nom
donné à
l'histoire

Les Olympiens respectaient Hadès et lui étaient alors reconnaissants pour son action et son rôle.

Puis Zeus décida de s'exiler, accompagné de tous les Olympiens. Il laissa la Terre sous la protection d'Athéna, et Poséidon refusa d'abandonner son domaine océanique. Hadès fit de même, convaincu que son rôle était essentiel et que son royaume ne pouvait être abandonné.





Mais avec la disparition de Zeus, le culte voué aux dieux antiques commença à faiblir. Les hommes finirent par reléguer ces anciennes idoles au rang de mythes et ne suivirent plus leurs lois séculaires. De plus en plus, les âmes qui arrivaient aux Enfers se trouvaient vouées à diverses punitions pour avoir enfreint les lois divines durant leur existence mortelle.

A partir de ce moment, Hadès changea. Il devint obsédé par les notions de pureté et de péché. Son jugement se fit de plus en plus impitoyable à l'égard de l'humanité, coupable selon lui de ne plus honorer les dieux, de les avoir oublié. Les Enfers devinrent un lieu de tortures éternelles pour toutes les âmes qui s'y retrouvaient piégées. Plus personne n'accéda à l'Elysion, Hadès étant persuadé que l'homme était mauvais et impie par nature.

Sur Terre, les diverses Guerres saintes opposant Athéna à d'autres dieux se déroulèrent. Atlantis fut engloutie, puis le continent de Mu fut submergé. Les ordres de guerriers sacrés virent le jour. Et éclata la guerre opposant Athéna à Arès, un vieil allié d'Hadès. Ce conflit fut impitoyable et sanglant, mais les Chevaliers d'Athéna finirent pas avoir le dessus sur les Berserkers. Voyant la défaite proche, Arès se réfugia aux Enfers, où il fut poursuivi par des Chevaliers avides de le châtier.

...C'EST ALORS QUE L'IMPENSABLE ARRIVA : HADÈS, QUI S'ÉTAIT INTERPOSÉ POUR DÉFENDRE SON AMI, FUT ATTAQUÉ ET BLESSÉ PAR UN CHEVALIER D'ATHÉNA. UN MORTEL AVAIT OSÉ LEVER LA MAIN SUR LUI, UN DES TROIS DIEUX PRIMORDIAUX ! ...

C'est alors que l'impensable arriva : Hadès, qui s'était interposé pour défendre son ami, fut attaqué et blessé par un Chevalier d'Athéna. Un mortel avait osé lever la main sur lui, un des trois dieux primordiaux ! Bien que personne ne sache avec exactitude ce qui se passa ensuite, c'est à partir de cet événement que Hadès décida d'anéantir l'humanité hérétique. Une haine tenace grandit dans son cœur, envers Athéna, qui protégeait la Terre et ses habitants.

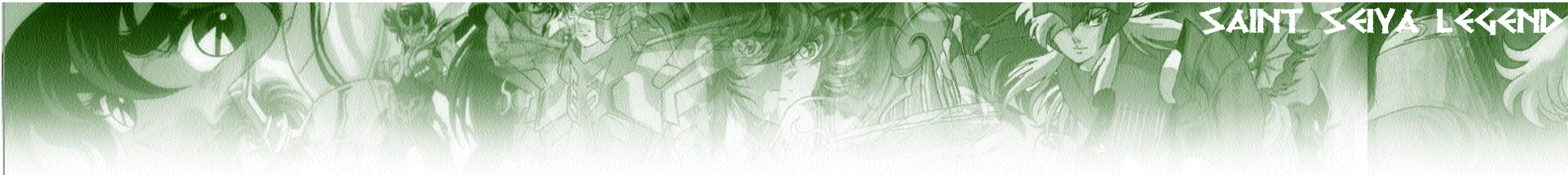
LES SPECTRES

Afin de mettre son projet à exécution, Hadès décida de se créer son ordre de guerriers sacrés. Parmi ses nombreux serviteurs, il en choisit cent-huit, le nombre des péchés humains, et les nomma Spectres. Afin qu'ils puissent lutter contre les Chevaliers d'Athéna, Hadès décida de leur donner des armures. Il força les âmes des alchimistes de Mu, morts durant l'engloutissement de leur pays, à extraire et façonner le sombre orichalque des Enfers. Les armures forgées furent nommées Surplis.

Cent-huit furent donc distribués aux Spectres. Hadès, Hypnos et Thanatos se firent également forger des Surplis divins. Enfin, le reste d'orichalque servit à créer des Surplis mineurs, destinés aux simples gardes.

Les Spectres furent séparés en deux ordres : les trente-six Etoiles célestes sont les plus puissants et valeureux, et ont la charge de défendre les différentes Prisons des Enfers. C'est parmi eux que se trouvent les trois Juges, généraux en chef de l'armée des Spectres. Les soixante-douze Etoiles terrestres sont de moindre force et sont en général chargés de différentes missions sur Terre.

Chacun des Spectres reçut comme titre le nom d'une des cent-huit étoiles maléfiques qui brillent aux Enfers. Ces guerriers, dont les âmes servent Hadès depuis les Temps mythologiques, existent sous forme d'avatars aux Enfers. Cependant, ils ne peuvent s'incarner sur Terre, dans des corps humains, qu'à un moment propice, en général lorsque vient le temps pour Hadès lui-même de se réincarner. Même si leurs corps humains meurent, leurs âmes reviennent toujours aux Enfers sous la forme d'avatars. Bien que ne maîtrisant pas tous le Huitième Sens, les Spectres sont protégés par Hadès et sont donc en conséquence libres lorsqu'ils sont aux Enfers, du moins tant qu'ils ne trahissent pas leur dieu.



DIEUX

Hadès -----Enfers | Hypnos -----Sommeil | Thanatos ---Mort

ETOILES CÉLESTES

Vouivre -----Force	Basilic -----Victoire	Manticore ----Amalgame	Gargouille ---Ignorance
Griffon -----Valeur	Alraune -----Magie	Chimère ----Illusion	KiRin -----Centre
Garuda -----Supériorité	Minotaure ---Prison	Furie -----Flagellation	Hippogriffe --Mélange
Harpye -----Lamentation	Scarabée -----Répulsion	Incube -----Sexualité	Salamandre --Embrasement
Achéron -----Intermédiaire	Golem -----Cible	Succube -----Sensualité	Epervier -----Vol
Lycaon -----Punition	Loup-garou ---Rage	Tigre -----Déshonneur	Faucon -----Chasse
Sphinx -----Bête	Démon -----Tourment	Phalène -----Ephémère	Veuve noire --Meurtre
Balrog -----Talent	Naga -----Sagesse	Stryge -----Cauchemar	Mante religieuse Voracité
Troll -----Défaite	Vampire -----Ténèbres	Lamie -----Faiblesse	Orochi -----Excès

ETOILES TERRESTRES

Profond-----Obscurité	Gnome -----Robustesse	Bouc -----Puanteur	Buffle -----Brutalité
Ver-----Camouflée	Rhinocéros-----Piétinement	Suaire-----Deuil	Cocatrix -----Pétrification
Cyclope -----Violence	Sasquatch -----Cannibalisme	Kali -----Destruction	Aloade -----Centre
Papillon -----Féerique	Pieuvre -----Multitude	Kappa-----Mesquinerie	Sidhe -----Gloire
Crapaud -----Etrange	Méduse -----Poison	Zombi -----Décomposition	Cobra-----Vivacité
Dulahan-----Ombre	Guêpe -----Piqûre	Gorille-----Agilité	Empusa -----Insignifiance
Gorgone-----Course	Libellule -----Transparence	Rose noire ----Parfum	Furet -----Massacre
Elfe -----Infériorité	Moustique-----Soif	Serval -----Carnage	Djinn -----Rêve
Ogre -----Faim	Grendel -----Régression	Crocodile ----Haine	Feu follet -----Elévation
Momie-----Conservation	Piranha -----Acharnement	Jaguar -----Métamorphose	Escargot -----Repli
Géant-----Grandeur	Raie manta-----Secousse	Sangsue-----Dégoût	Oni -----Souillure
Singe -----Malice	Sanglier -----Fureur	Taupe -----Aveuglement	Cafard -----Survie
Hyène -----Ricanement	Varan -----Lenteur	Scolopendre ---Peur	Bourreau -----Exécution
Fourmi-----Morsure	Coyote -----Hurlements	Kérès-----Nuit	Mygale -----Agonie
Vautour-----Lâcheté	Tengu-----Isolement	Corneille -----Augure	Iule -----Fuite
Mille-pattes ----Vitesse	Silure -----Prédation	Chacal-----Equilibre	
Ecrevisse-----Solidité	Gaki -----Désespoir	Termite -----Enfouissement	
Rat-----Intelligence	Pennagolan ---Saleté	Goule-----Gloutonnerie	
Requin -----Patience	Anguille-----Choc	Echnida -----Horreur	

SOLDATS

Squelette /

Note :

Le premier nom correspond au totem mythologique du spectre, le second à l'étoile sous la protection de laquelle il se trouve.





LA GUERRE SAINTE DE 1743

Son armée prête, Hadès passa à l'assaut en l'an 1743. Il lança son armée sur le Sanctuaire, dirigée par Hypnos et Thanatos. A l'époque, il y avait soixante-dix-neuf Chevaliers en activité, un nombre record. Mais la bataille fut si violente et meurtrière qu'à la fin, seuls deux survécurent.

Les détails exacts de la bataille ne sont pas connus, mais il semble qu'elle ne se déroula que sur Terre. Hypnos et Thanatos furent vraisemblablement vaincus par Athéna, qui enferma leurs âmes dans une boîte portant son sceau. A la fin de cette guerre, Athéna confia une mission à chacun des deux survivants : à Sion du Bélier, elle confia la tâche de préparer les prochaines génération de Chevaliers en le nommant Grand Pope ; à Dohko de la Balance, elle confia la garde de la Tour des cent-huit étoiles maléfiques, dans laquelle étaient désormais enfermées les âmes des Spectres.

...CETTE DIMENSION EST EN QUELQUE SORT L'ANTICHAMBRE DE LA MORT. ELLE A L'APPARENCE D'UN PAYSAGE PIERREUX ET DESOLÉ, DANS LEQUEL MARCHENT EN FILE INDIENNE LES ÂMES RÉCEMMENT MORTES...

RÉCEMMENT...

Il y a environ treize ans, la jeune Pandora, héritière d'une riche famille allemande, découvrit par hasard la boîte dans laquelle étaient enfermées les âmes de Hypnos et Thanatos. En l'ouvrant, elle libéra les deux sinistres dieux. Ceux-ci préparèrent la réincarnation de leur maître et firent du château de la famille de Pandora une zone de désolation. La mère de Pandora, alors enceinte, mourut en mettant au monde une partie de l'âme d'Hadès, fragment indispensable à sa réincarnation dans le monde matériel.

Désormais esclave d'Hadès, Pandora se mit en recherche d'un corps d'accueil pour le dieu. Il fallait trouver un corps d'une totale pureté, et ce fut celui du jeune Shun, alors encore bébé, qui fut choisi. Mais la volonté de son frère Ikki empêcha Hadès d'investir le corps du nourrisson et cette réincarnation dut être reportée...



LES ENFERS

LES ENFERS PROPREMENT DITS NE SONT QUE LA DIMENSION DANS LAQUELLE SONT JUGÉES ET TORTURÉES LES ÂMES COUPABLES D'AVOIR PÉCHÉ.

Cependant, lorsque sont évoqués en général les Enfers, on pense à trois dimensions distinctes façonnées par Hadès : la colline du Yomotsu, les Enfers eux-même (aussi appelés Tartare) et enfin l'Elysion.

LA COLLINE DU YOMOTSU

Cette dimension est en quelque sort l'antichambre de la mort. Elle a l'apparence d'un paysage pierreux et désolé, dans lequel marchent en file indienne les âmes récemment mortes. Celles-ci se dirigent inexorablement vers le trou des âmes, la porte d'entrée vers les véritables Enfers. Cependant, il existe des portes et des chemins qui permettent d'éviter la colline et de se rendre directement aux Enfers.

Ici, l'emprise d'Hadès est encore faible. Suffisamment pour qu'un individu éveillé au Septième Sens puisse y résister. Et suffisamment aussi pour que les âmes qui s'y trouvent puissent encore revenir à la vie, dans certains cas exceptionnels (intervention divine, prières des proches, etc.).

La colline du Yomotsu étant une dimension spirituelle, les âmes y existent sous la forme d'avatars.

LES ENFERS

Les véritables Enfers, dimension spirituelle dans laquelle les âmes existent sous forme d'avatars, offrent au regard un paysage désolé, fait de pierres tranchantes, d'une végétation moribonde, et dont le ciel n'est éclairé que par cent-huit étoiles à la lumière dérangeante.

• **Le vestibule des Enfers** est une large bande de terre sur laquelle se lamentent et gémissent les âmes neutres : les âmes de ceux qui n'ont accompli ni bien ni mal dans leur vie, condamnés à rester en attente d'un jugement qui ne viendra jamais. Une

colossale arche de pierre marque l'entrée des Enfers. Il y est gravé une sinistre mise en garde : « Vous qui entrez ici, perdez toute espérance. »

- Entre le vestibule et la Première Prison se trouve **le fleuve Achéron**. Son lit est large et ses eaux sont noires, agitées d'un remous provoqué par les âmes s'y étant noyées. Le seul moyen de le traverser est de payer une dîme au passeur des âmes, le sinistre Charon. Cependant, les vivants n'ont normalement pas le droit d'entrer aux Enfers...

- **La Première Prison** est le lieu de jugement des âmes : c'est là que se trouve le palais des Juges, celui dans lequel ils décident du devenir des âmes selon le poids de leurs péchés. C'est également la Prison dans laquelle sont tourmentées les âmes des luxurieux, projetées au fin fond de vallées balayées par d'innombrables tempêtes.

- **La Deuxième Prison** est le lieu de torture des gourmands. Ils y sont dévorés et recrachés indéfiniment par le monstre Cerbère, un chien géant à trois têtes. Un palais égyptien, demeure du gardien de la Prison, écrase le paysage de sa majesté.

- **La Troisième Prison** est celle dans laquelle les avarés et les prodigues doivent pousser éternellement des pierres au sommet de hautes collines, avant de les voir retomber en bas et de devoir recommencer, encore et encore.

- Juste après cette Prison se trouve **le Styx**, aux eaux sombres et tranquilles.

- **La Quatrième Prison** est constituée des marais du Styx, dans lesquels se noient pour l'éternité les âmes des coléreux.

- **La Cinquième Prison** est le lieu dans lequel les hérétiques sont enfermés dans des tombes en feu, afin d'y souffrir pour le reste des temps.

- **La Sixième Prison**, celle des violents, est découpée en trois zones : le Labyrinthe (prison des violents contre autrui), le Bois des Harpies (prison des violents contre eux-mêmes) et le Désert (prison des violents contre la nature et donc contre les dieux), dans lequel s'abat sans cesse une pluie de feu.

- **La Septième Prison** est celle des fraudeurs, qui sont enfermés dans un des dix Bolges selon la nature de leurs fraudes.

- **La Huitième Prison** est celle réservée aux traîtres, condamnés à passer l'éternité le corps prisonnier des eaux gelées du fleuve de

glace, le Cocyte.

- **La Neuvième Prison** est en fait la zone centrale des Enfers, la Giudecca. On y trouve le palais des trois Juges ainsi que celui d'Hadès.

- Au bout des Enfers se trouve une construction grandiose : **le Mur des Lamentations**. Il est la barrière entre les Enfers et le vide inter dimensionnel qui conduit à l'Elysion. Il est réputé indestructible, la seule façon de le démolir étant de l'exposer à la lumière du soleil, qui n'a aucune chance de briller au fin fond des Enfers. Seuls les dieux peuvent le traverser.

- Enfin, derrière le Mur des Lamentations, il y a un **vide abyssal**, une zone de néant dimensionnel qui fait la jonction entre les Enfers et l'Elysion. Seuls les dieux, éveillés à la Volonté divine, peuvent s'y aventurer sans danger. Les humains, même maîtrisant l'Arayashiki, voient leurs corps disloqués s'ils osent s'aventurer au sein de ce vide. Le seul moyen pour eux de le

...CELLE DANS LAQUELLE LES AVARES ET LES PRODIGES DOIVENT POUSSER ÉTERNELLEMENT DES PIERRES AU SOMMET DE HAUTES COLLINES, AVANT DE LES VOIR RETOMBER EN BAS...

traverser est d'être guidé par un dieu ou de porter un artefact recelant le pouvoir d'un être éveillé au Neuvième Sens.

L'ELYSION

Ultime dimension contrôlée par Hadès, l'Elysion est le paradis antique dans lequel reposaient les héros après leur mort. C'est un lieu de beauté et de musique, dans lequel s'ébattent librement d'innombrables nymphes. La nature y est belle et le ciel brille d'une douce lueur.

Hypnos et Thanatos y ont leurs palais, et le Temple d'Hadès, construction cyclopéenne et majestueuse, renferme le corps originel du dieu.

Comme toutes les autres dimension infernales, l'Elysion est une dimension spirituelle, dans laquelle les âmes ont une existence sous forme d'avatars.





LA SITUATION ACTUELLE

UNE FOIS LA BASE DU POUVOIR D'HADÈS ÉTABLI SUR TERRE, AU CHÂTEAU DE LA FAMILLE DE PANDORA, HYPNOS ET THANATOS SONT REPARTIS AUX ENFERS AFIN D'Y PRÉPARER LA RÉINCARNATION DES SPECTRES.

Afin de gagner cette guerre, Hadès a cette fois un plan : il a ramené à la vie les Chevaliers d'Athéna récemment défunts, dont Sion et les cinq Chevaliers d'Or morts durant la Bataille des Douze Maisons, et leur a offert la vie éternelle en échange de la tête d'Athéna.

La Tour des cent-huit étoiles maléfiques est sur le point de libérer les âmes sombres des séides d'Hadès. Dohko, Chevalier d'Or de la Balance, le sait et il a prévenu Athéna, qui se tient prête à faire face à une Guerre sainte d'une ampleur sans précédent.





UNIVERS 06

L ÎLE DE LA REINE MORTE

SITUÉE DANS LE PACIFIQUE, PRÈS DE L'ÉQUATEUR, CETTE ÎLE EST RÉPUTÉ ÊTRE UNE PARCELLE DE L'ENFER REMONTÉE À LA SURFACE DU MONDE. EN FAIT, IL S'AGIT D'UN MORCEAU DU CONTINENT DISPARU DE MU, LA SEULE PARTIE QUI RESTE DE CE GLORIEUX PAYS ENGLOUTI.

39





LES ORIGINES

LORS DE LA PREMIÈRE GUERRE SAINTE CONTRE POSÉIDON, ATHÉNA DEMANDA AUX ALCHEMISTES DE MU DE CONCEVOIR DES ARMURES POUR CEUX QUI DEVIENDRAIENT LES CHEVALIERS SACRÉS, EN SE BASANT SUR LES CONSTELLATIONS D'ALORS.

Quatre vingt huit Armures furent forgées, plus une pour Athéna elle-même. La science de la forge s'améliora considérablement à cette époque, et seuls les meilleurs alchimistes étaient autorisés à manipuler l'orichalque et la poussière d'étoiles.

Peu après que les Armures asgardiennes aient été fabriquées, certains habitants de Mu, rejetés par la guilde des alchimistes pour leur manque de talent ou leur esprit trop ambitieux, décidèrent de créer leurs propres armures, pour prouver leur valeur. Ils volèrent les plans des Armures de Bronze, moins bien gardés, et se servirent d'un orichalque de basse qualité, noir et plus fragile que le vrai. Y mêlant de la poussière d'étoiles de récupération, ils parvinrent finalement à forger les Armures noires. A cause de leur méconnaissance des hauts arts de la forge, les Armures noires étaient beaucoup moins puissantes que les Armures de Bronze normales. Ne se décourageant pas, les alchimistes déçus réessayèrent encore et encore, fabriquant parfois plusieurs exemplaires de la même Armure. C'est ainsi que l'Armure de Bronze réputée la plus puissante, celle du Phénix, fut copiée d'innombrables fois. Pour parachever leur œuvre, ils créèrent même les urnes de conservation pour y stocker les Armures.

Mais ces alchimistes rebelles furent découverts. Arrêtés et jugés, ils furent condamnés à l'exil sur la partie la plus inhabitable du continent et les Armures noires furent enfermées avec eux.

Ironie du sort, lors de la submersion de Mu durant la Gigantomachie qui vit la mort de pratiquement tous les alchimistes, le morceau de terre servant de prison aux félons fut le seul à ne pas être englouti. Il devint une île, surmontée d'un

volcan, sur laquelle les Armures noires attendaient que quelqu'un vienne les revendiquer...

LA DÉCOUVERTE DE L'ÎLE

Durant le 16ème siècle, l'époque des grandes explorations, un Chevalier sacré découvrit l'île, qui fut baptisée Île de la Reine morte pour des raisons inconnues. L'explorant, il trouva les urnes dans lesquelles reposaient les Armures noires. N'osant pas y toucher, il décida d'en informer le Sanctuaire.

La nouvelle se répandit rapidement et bientôt, de nombreux guerriers se rendirent sur l'île afin d'y endosser une de ces mystérieuses armures. La plupart étaient des apprentis chevaliers écartés pour leur grande cruauté ou à cause de leur niveau de Cosmos insuffisant pour revendiquer une Armure sacrée. Rapidement, l'ordre des Chevaliers noirs se créa et commença à semer le chaos sur Terre.

Athéna décida de sceller l'île pour empêcher les Chevaliers noirs d'en sortir. Pour cela, elle étendit son Cosmos autour de l'île, empêchant quiconque portait une Armure noire d'en sortir. Pour servir d'ancre à ce sceau, elle confia à un guerrier puissant du Sanctuaire la charge de gardien de l'île. Ce guerrier était généralement lui aussi un criminel, et il devait porter un masque symbolisant le sceau d'Athéna : le masque brisé, l'île se descellerait et les Chevaliers noirs seraient libre de la quitter.

Le gardien de l'île avait aussi la charge de garder l'Armure de Bronze du Phénix, la seule de toute l'histoire qui n'ait jamais été portée, et d'entraîner les apprentis souhaitant l'endosser. A un moment de l'histoire, les Chevaliers noirs affrontèrent le gardien et furent vaincus, repoussés dans les zones les plus mortelles de l'île. Ils parvinrent toutefois à s'emparer de l'Armure du Phénix et à la conserver, même si aucun d'entre eux n'eut l'audace d'essayer de la porter.

LES CONDITIONS DE

VIE SUR L'ÎLE DE LA REINE MORTE

Si cette île a la réputation d'être un morceau de l'Enfer, ce n'est pas pour rien : les conditions de vie y sont extrêmes et seuls les hommes les plus endurcis peuvent espérer y survivre.

La journée, la température atteint les 50°C tandis que la nuit, elle peut baisser bien en dessous de 0°C. Des volcans y sont en permanence en activité et des rivières de lave coulent en tout sens. Des vapeurs de soufre s'élèvent du sol, asphyxiant les imprudents.

Rien ne pousse sur cette île, tout n'y est que rocs coupants et falaises abrupts. Le sol est constamment recouvert de cendres brûlantes issues de l'activité volcanique. L'eau est difficile à trouver, il n'y a que peu de sources potables.

La saison des tempêtes est terrifiante : de puissants cyclones balaient la zone, et les vents montent à plus de 200 Km/h, emportant tout sur leur passage.

LES CHEVALIERS NOIRS

Les hommes assez téméraires pour se rendre sur l'île et revendiquer une Armure noire sont généralement d'anciens guerriers du Sanctuaire, anciens apprentis ou Chevaliers criminels ayant été bannis par Athéna. Porter une Armure noire leur donne l'illusion d'être toujours des Chevaliers sacrés, même si leur seul but devient alors la vengeance et le profit personnel.

Venir sur l'Île de la Reine morte ne pose aucune difficulté. C'est en repartir qui est impossible pour quiconque a endossé une Armure noire : le Cosmos d'Athéna forme une barrière infranchissable pour de tels hommes. Les Chevaliers noirs rongent leur frein en attendant que quelqu'un les libère en tuant le gardien de l'île.

Un homme qui endosse une Armure noire renonce à son nom et se fait désormais appeler par sa nouvelle constellation noire.



41





LA SITUATION ACTUELLE

Il y a quelques années, un homme nommé Jango a pris le pouvoir sur les Chevaliers noirs, aidés des quatre seigneurs : Pégase noir, Andromède noir, le Cygne noir et le Dragon noir.

Puis le jeune Ikki est arrivé sur l'île pour y devenir le Chevalier du Phénix. Il y parvint au bout de six ans, en tuant son maître Guilty, le dernier gardien de l'Île de la Reine morte, et en levant ainsi la barrière qui scellait l'île. Pour récupérer son Armure, Ikki affronta les Chevaliers noirs et vainquit facilement Jango. Après être devenu le premier Chevalier du Phénix de l'histoire, il vit les Chevaliers noirs s'incliner devant lui et lui offrir allégeance.

Arriva alors le Chevalier d'Or de la Vierge, qui était décidé à punir les Chevaliers noirs en les exterminant une bonne fois pour toutes. Confronté à Ikki, il vit quelque chose dans le regard de celui-ci qui le poussa à rebrousser chemin (peut-être une intuition sur le destin à venir). Ikki put donc utiliser les Chevaliers noirs pour accomplir sa vengeance à l'encontre de ses frères.

Le combat entre les Chevaliers noirs et les Chevaliers de Bronze pour la possession de l'Armure d'Or du Sagittaire vit la mort des quatre seigneurs et la rédemption d'Ikki, qui se rangea aux côtés d'Athéna pour purifier le Sanctuaire.

Toutefois, l'Île de la Reine morte est actuellement toujours descellée et les Chevaliers noirs ont commencé à se répandre sur Terre pour semer la mort et le chaos.



UNIVERS 07

AUTRES LIEUX IMPORTANTES

UN PEU PARTOUT DANS LE MONDE SE TROUVENT DE NOMBREUX LIEUX, ANCRÉS DANS LES MYTHES OU DANS LA RÉALITÉ, QUI JOUENT UN RÔLE IMPORTANT DANS LES MULTIPLES GUERRES SAINTES QUE SE LIVRENT LES DIEUX.

JAMIR

Montagne élevée située dans l'Himalaya, Jamir est le domaine secret des descendants du peuple de Mu au service du Sanctuaire.



A son sommet se trouve une imposante pagode en forme de tour qui renferme les écrits de Mu qui furent sauvés lors de la submersion du continent. C'est ici que s'entraînent les derniers descendants de Mu, ici qu'ils apprennent l'alchimie et l'art de réparer les Armures.

Accéder à Jamir est une épreuve en soi tant le chemin qui mène à son sommet est parsemé d'obstacles (naturels ou non) visant à tester la volonté de celui qui en entreprendrait l'ascension.

LES CINQ PICS

Située dans la province de Rozan, les Cinq Pics est une petite région agricole au sein de laquelle coule une cascade

particulièrement renommée. Ce lieu est depuis longtemps le lieu d'entraînement de nombreux apprentis appelés à devenir Chevaliers.

Depuis la dernière Guerre Sainte contre Hadès, c'est également aux Cinq Pics que se trouve la tour dans laquelle Athéna a enfermé les âmes des 108 Spectres avec son sceau.

BLUE GRAAD



Après la première Guerre Sainte, Athéna confia à plusieurs Chevaliers la mission d'aller cacher l'urne contenant l'âme de Poséidon. Ils se rendirent à l'extrême nord de l'Europe, à la limite du Pôle nord, et y bâtirent un sanctuaire destiné à protéger l'urne et empêcher qu'elle tombe dans de mauvaises mains.

Au fil du temps, le Sanctuaire oublia l'existence de cette enclave nordique et des Mariners la prirent d'assaut et

4
3





s'emparèrent de l'urne de Poséidon. Furieux de n'avoir pas été secourus par le Sanctuaire, les Chevaliers en faction rejetèrent leur titre et décidèrent de fonder leur royaume.

Ainsi naquit Blue Graad et sa caste de guerriers protecteurs, les Blue Warriors. Il est impossible de dire si les armures portées par ceux-ci sont des Armures sacrées, de simples protections ou bien des armures forgées par des alchimistes inconnus. Elles représentent toutefois les dieux asgardiens les plus importants : Odin, Thor, Tyr, Ullr, Odhur et Loki.

Blue Graad est un pays à la tête duquel se trouve un roi, qui est également prêtre d'Odin. Cette nation est frontalière d'Asgard, avec laquelle elle n'a que peu de contacts bien qu'une grande partie de son peuple vénère aussi Odin. Comme au Sanctuaire et à Asgard, Blue Graad offre des conditions de vie dignes de l'antiquité ou du moyen-âge.

LE TEMPLE DE CORONA

Situé près des ruines de Delphes, en Grèce, ce vieux mais toujours imposant temple est entouré de temples plus modestes, l'entourant comme les planètes entourent le soleil.

Des rumeurs courent sur le fait que ce temple ne soit pas abandonné et soit en fait le sanctuaire terrestre d'une ancienne divinité, Abel, protégé par ses Chevaliers revêtus de leurs Armures sacrées.

L ÎLE D'ANDROMÈDE

Située dans l'Océan Indien, au large de l'Éthiopie, cette île est également un lieu très important pour le Sanctuaire. Du fait de ses rudes conditions de vie, il s'agit du lieu idéal pour entraîner des apprentis et nombreux sont ceux qui viennent s'y aguerrir en espérant se montrer digne d'endosser une Armure.

On dit que c'est sur cette île que reposent les Armures de Céphée, de Cassiopée et d'Andromède quand elles ne sont pas portées.



LA SIBÉRIE

Il existe toute une partie de la Sibérie, située autour du Mur des Glaces éternelles, qui dépend du Sanctuaire. C'est ici que sont envoyés les Chevaliers du froid, amenés à apprendre les secrets du mouvement des atomes et du zéro absolu.

Plusieurs Armures sont conservées en ce lieu, prisonnières du Mur ou englouties sous la banquise.

TOKYO

Capitale du Japon, cette ville est le siège de la fondation Graad fondée par Mitsumasa Kido.

Cette fondation est une importante multinationale ayant des intérêts dans tous les secteurs d'activité. C'est également une organisation caritative qui fait des dons importants aux orphelinats du monde entier.

Du fait que Athéna soit Saori Kido, petite-fille adoptive de Mitsumasa Kido, la fondation Graad est désormais au service du Sanctuaire, offrant ses considérables ressources à la Chevalerie.