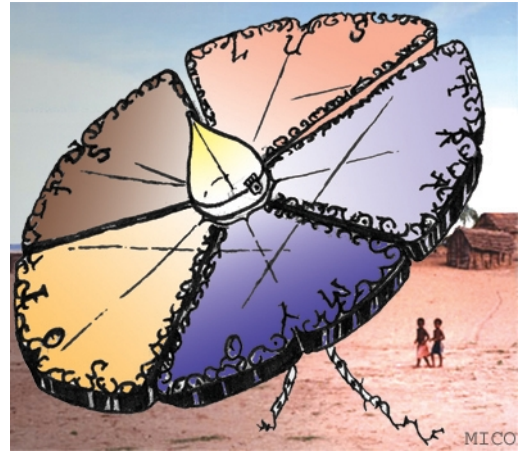


# Myosotis Lustra

## Description et type de l'artefact

La Myosotis Lustra est une fleur / pendule, la partie fleur contient en son centre une bille de cristal surmontée d'une pointe en ka-soleil sur laquelle se trouve un fermoir en terre rare. Les cinq pétales cernant le cœur de la fleur sont auréolés d'une lueur bleue. Les couleurs des cinq pétales (leur centre en fait) sont liées aux 5 éléments de bases. La tige (en genre de chaîne) est en ka lune noire.

- Créateurs d'origine : Prométhée et Atalante.
- Créateur secondaire et propriétaire : Mpanandro
- Niveau de rareté : "..."



## Histoire :

Lorsque Prométhée quitta les Atlantys pour l'île de Madagascar, il créa avec ses disciples des fantastiques jardins. C'est là qu'Atalante fut subjuguée par la beauté des lieux. Arriva alors un moment qui fut oublié : la fulgurance entre ces deux êtres. Un amour dont la force n'égalait que la brièveté. En effet les deux êtres savaient que leur avenir allait les séparer. Prométhée devait rejoindre Atlantys et affronter la loi Atlante et ses propres frères. Atalante devait repartir en quête de l'Harmonia Mundi.

Mais que se passa-il lorsqu'ils se dirent au revoir ? Dans les plaines rouges jouxtant les gorges de Manambo à Madagascar, les deux êtres enlacés pleurèrent et leurs larmes se mélangèrent. Une larme tomba sur le sol rouge, elle s'enfonça dans la terre, dans l'instant suivant une fleur à cinq pétales surmontée de la larme en pointe vers le haut naquit. Leur larme se cristallisa. Prométhée et Atalante, y virent un présage. Atalante la cueillit et Prométhée dit :

- Nos chemins vont nous séparer, mais cette fleur restera... Atalante l'interrompit et continua la phrase :
- Pour que tu ne m'oublies pas (d'où le myosotis ou periwinkle en langage malgache)
- Je vais lui donner une part de mon pentacle, répondis Prométhée (Il sacrifia alors une partie de son pentacle : le feu, et la terre)
- Ceci est mon essence, aux éthers je demande de garder le souvenir, poursuivit Atalante (Elle sacrifia alors une partie de son pentacle : l'eau, la terre et la lune).

Prométhée déposa ensuite sur la pointe de la larme une part de l'ombilic solaire, d'où la pointe en ka soleil. Ainsi les deux êtres déposèrent dans le cristal le souvenir de leur union, un effet mnémot puissant, envoûtant.

Lorsqu'ils partirent, la gardienne de la mémoire de leur histoire, resta plantée dans le sol rouge, seule, entourée par les gorges... elle traversa le temps jusqu'au jour (en 1960) où un descendant des Vazimbas (les premiers initiés de Prométhée) se prénommant Mpanandro la découvrit et la cueillit. Il fait parti des mystères du Famadihana, c'est un Maître, consul, nécrophore, maître dantesque des arcanes de l'obscur. Il fut envahi par l'effet mnémot et compris qu'il devait être possible de l'utiliser. Lors d'une expérience qui tourna court, le maître élimina un sélénium, ce dernier se retrouva dans une prison de verre : une chaîne en verre fumée. Ensuite il réalisa de nombreuses expériences au terme desquelles il fit trois découvertes. La première : il devait accrocher la chaîne à la fleur. Lorsqu'il le fit la bille s'ouvrit en deux comme un petit coffret.

La seconde : Il se rendit compte qu'il pouvait l'utiliser comme un pendule, indiquant la position d'un immortel. Mais il voulait pouvoir utiliser le KLN et le pouvoir de l'effet mnémos. La troisième : il eut l'idée diabolique d'y remplir d'eaux Lustrales la fleur / pendule. Il utilisa un fermoir bâti dans des terres rares pour fermer la bille. L'artefact crée, il convenait maintenant de pouvoir l'utiliser. Le sorcier fit alors des expériences d'ensorcellements. Sa communauté elle-même fut terrifiée par les pouvoirs du sorcier. Elle lui amena des immortels trouvés par le pendule. Le sorcier au terme de nombreux rituels trouva qu'en écrivant le nom de l'immortel sur la terre avec la pointe du cristal (utilisé comme un stylo en fait), traçant ainsi de petits sillons en eaux Lustrales, il était possible de provoquer des effets mnémos dans l'esprit de l'immortel. Bientôt en il ensorcela Myosotis Lustra par une unique phrase :

*« Myosotis Lustra par la lune noire, je te commande de faire jaillir dans l'esprit de l'immortel ..... Le souvenir (détail du souvenir à créer)..... »*

En clair il fut ainsi possible pour lui de créer des effets mnémos terribles pour les immortels qui eurent le malheur de tomber sous sa coupe : Ex : d'effet mnémos virtuel :

- ★ **Une dette à l'encontre du Famadihana**
- ★ **Un serment ka avec un immortel allié à la cause des mystères**
- ★ **Un emplacement inexistant d'un antique artefact qui servira d'appât**

Ces faux effets mnémos furent terribles pour beaucoup d'immortel à Madagascar.

Aujourd'hui à la demande de Clytemnestre Dandrae, Mpanandro songe à venir sur le continent européen, particulièrement à Florence pour apporter la Myosotis Lustra...

Mais une fière Barhò des Rom, Thalia recherche d'intrépides immortels pour éviter cela...

## En terme de règle et d'utilisation

---

En terme de règles : il faut remplir la bille d'eaux lustrales (à l'origine elle en possède 5 puces) et prononcer la phrase en traçant le nom de l'immortel sur de la terre puis bien détailler le souvenir. En principe le jet à faire est le suivant :

Niveau de ka soleil ou initié opposé niveau de difficulté de l'exigence à modifié par la compétence rituel et le modificateur détail du souvenir

Niveau d'Exigence du souvenir	Niveau de Détail du souvenir
pas exigeant	0 / -1 : souvenir très détaillé
peu exigeant (ex : un petit service du, niveau apprenti)	-2 : souvenir détaillé
assez exigeant (ex : une dette envers arcane mineur de niveau compagnon)	-3 : souvenir assez détaillé
Exigeant (ex : une collaboration ou dette de niveau maître)	- 4 : souvenir peu détaillé
Très Exigeant : le Serment Ka ou une opposition à un être Immortel célèbre	-5 : souvenir pas détaillé

Pour utiliser le pouvoir localisant de la Myosotis Lustra :

Niveau de ka soleil ou d'initié opposé niveau de difficulté de l'immortel à localiser (son niveau d'initié) à modifier par la compétence rituel

Pour les bohémiens : le jet à utiliser est celui de sa compétence en divination minoré d'un niveau