



VisionKa^{N°1}

Fanzine Nephilim

Aides de jeu

*La Fraternité occulte
La Kabbale
Conversion des règles
Solpemachaco
Oméga XXV Tau*

Parallèles et délires

*De la Vooromachie
Le Yéti
Poésie Élémentaire
Diapason
Renoncement
Sandolphan*

Scénarios

*Pour qui sonne le Ka
Le 5ème rêve de Phaéton*

6€

LES HERITIERS DE
BABEL

Comment est né "Vision Ka" ?

Cet été, j'ai voulu regrouper la communauté des joueurs. Une "utopie", me direz-vous ? "Ma quête vers l'Aggartha", vous répondrai-je ! Le chemin vers la Cité des vertiges est long et la première pierre fut "Les Portes d'Aggartha" : un site web regroupant l'ensemble des informations concernant Nephilim sur Internet. J'y avais inscrit au sommaire "Neph'Info" qui devait être un journal fait par des Nephilim pour des Nephilim disponible sur le web. J'ai donc fait appel à la Mailing List Nephilim, Babelweb, pour trouver l'inspiration (et des articles). Beaucoup ont répondu présents et le concept a évolué. "Neph'Info" s'est transformé en "Les Héritiers de Babel" qui devait être un webzine. Puis le rêve est devenu réalité : "Vision Ka" devient aujourd'hui un fanzine papier.

La vocation de "Vision Ka" est que chaque joueur puisse contribuer au développement de ce monde imaginaire, passé, présent ou futur, mais toujours dans cet esprit occulte. C'est un esprit de vieux livre, d'évasion, de magie et de quêtes perpétuelles où l'important est la quête elle-même et non plus son but.

Nous sommes tous des Questeurs de Sapience alors, afin de mieux parcourir le Monde, passons en Vision Ka !

Le Rédac'Chef

Remerciements

à Yann Bruyère qui m'a aidé, au moment où ce zine n'était qu'une idée, avec ses conseils quotidiens
à Alexandre Mirzabekiantz qui a corrigé l'ensemble des textes avec enthousiasme
à Sébastien Lhotel pour la conception graphique des Portes d'Aggartha et de ce zine
à Florent Cautela pour avoir d'emblée proposé sa participation active et ses idées
à Grégoire Laakmann pour son esprit objectif et ses remarques constructives
à Vincent Kaufmann pour ses touches d'humour
à Nicolas Damour pour ses connaissances sur la Kabbale
à Bruno Beauchamp pour son travail titanesque sur l'homogénéisation de l'Index
à Goulven Quentel et Alexandre Certain pour les conseils graphiques et leur demande de deadline
à Camille Brouzes pour avoir réveillé le projet de l'association
à Jérôme Dias, Olivier Hardy, Christophe Calmes et Cédric Ferrand pour leur aide

à Frédéric Weil et Fabrice Lamidey pour avoir inventé Nephilim et à Sébastien Célerin pour avoir participé à son évolution
à Multisim pour leur aide

aux joueurs de Nephilim qui font vivre ce jeu et qui achètent ce zine en plusieurs exemplaires

à Elsa pour son soutien et sa patience

Sommaire

Édito

Actualités

Actualités Nephilim officielles et rumeurs - *Patrick Abitbol*..... p5

Aides de Jeu

La Fraternité occulte - *Yann Bruyère*..... p6

La Kabbale (le nouvel arbre) - *Nicolas Damour*..... p8

Règles (2ème vers 3ème) :

- Rituel de stase - *Florent Cautela*..... p13

- La Vision Ka - *Florent Cautela*..... p13

- Focus - *Florent Cautela*..... p14

- Alchimie - *Florent Cautela et Grégoire Laakmann*..... p15

Le Groupe Solar - *Jérôme Dias*..... p16

Extrait Oméga XXV Tau - *PeleasKa - Grégoire Laakmann*..... p20

Parallèles et Délires

De la Vooromachie - *Vincent Kaufmann*..... p22

Poésie Élémentaire - *Christophe Calmes*..... p25

Diapason - *Cédric Ferrand*..... p26

Renoncement - *Cédric Ferrand*..... p27

L'invocation de Sandolph - *Nicolas Damour*..... p28

Scénarios

Pour qui sonne le Ka - *Yann Bruyère*..... p29

Le 5ème rêve de Phaéton pour CDA2 - *Florent Cautela*..... p36

Revue de Presse

Par Florent Cautela..... p54

Yéti

Par Vincent Kaufmann..... p56



News

Mi-décembre 2001 (en même temps que la parution de "Vision Ka" numéro 1)

- L'écran avec un erratum, une FAQ et un scénario

Février 2002

- Le livre des Nephilim

Mars 2002

- Le livre des Selenim

Avril 2002

- Le livre des Ar-Kaïm

Les rumeurs

- Nephilim, le film (Potentiellement Vrai) avec Keanu Reeves dans le rôle principal, IK dans le rôle du templier qui se fait liquéfier à la première scène, Doc dans le rôle d'une créature de Zakai, Bruno Beauchamp en Dr Parangon, Flo en Lion Vert et bien d'autres surprises encore ...

- Une nouvelle série de romans : Assez Vrai

- Un supplément sur les Voors : Potentiellement Faux

- Nephilim, le jeu vidéo online massivement multijoueur : Assez Vrai
(l'Empereur a enfin réalisé son Plan)

- Un dessin animé : "... " Faux

- Une Bande dessinée : Assez Vrai



Naissance d'une Fraternité

Yann Bruyère

Asclepios traçait sur le sol un pentacle cramoisi. Chacune de ses pointes était délicatement remplie de soufre par des gestes empreints d'une maîtrise millénaire dans l'art de pratiquer les rituels. Les cheveux du Phénix commençaient à s'animer et la température ambiante grimpait rapidement dans la bibliothèque du manoir.

Glulule fit irruption dans la pièce. Une forte odeur d'iode se mêla aux effluves de soufre et la chaleur se chargea d'humidité au point de devenir insupportable pour quiconque n'avait pas séjourné en forêt équatoriale. Démosthène sortit de derrière un rayonnage, un incunable à la main.

-Il est écrit que nous devons placer l'image au centre du pentacle et que nous devons nous tenir la main puis consacrer le pentacle avec le Ka qui guide notre progression vers l'Agartha.

Glulule acquiesça et se dirigea vers un vieux chevalet sur lequel trônait un cadre recouvert d'un vieux drap à peine mité. Elle le souleva et découvrit un magnifique tableau fortement inspiré du Radeau de la Méduse mais où les personnages avaient été remplacés par les Immortels.

Asclepios se retourna vers la toile :

-Parfait ! Cela symbolisera bien notre instinct de survie et notre volonté de prendre tous les risques pour mener nos quêtes à leur terme.

-Ça manque un peu d'optimisme pour fonder notre Fraternité, vous ne trouvez pas ? s'enquit Glulule.

-Non, au contraire. Je me souviens que, quand nous cherchions, l'Hyperborée, nous avions échoué sur un radeau de...

-Oui, oui, je sais, tu nous l'as conté dix mille fois.

Asclepios s'impatientait déjà et avait arraché l'incunable des mains de Démosthène, se préparant ainsi pour la suite du rituel.

-Assez discuté, au travail ! lança-t-il d'un ton qui ne souffrait pas vraiment la contestation.

Les trois Immortels se placèrent autour de la toile, au centre du pentacle. Rapidement les Champs magiques se mirent à converger vers le trio et leur Pentacle se mit à vibrer en harmonie avec les éléments. Des livres commencèrent à s'envoler dans la pièce, l'électricité sursautait et le tableau se déchira violemment en trois morceaux qui vinrent se tatouer, en filigrane, sur chacun des trois Pentacles des Nephilim. Un seul mot ne leur venait plus qu'à l'esprit : union. Ils étaient devenus des Frères et bientôt leur nom retentirait en Aggartha, ils en étaient tous convaincus.

Fonder une Fraternité

A méditer: fonder une Fraternité est un acte lourd de conséquences, peut-être même ne sont-elles pas toutes présentées ici...

Voici les nouvelles règles des Fraternités adaptées à la 3ème édition. Ces règles viennent en plus de celles présentées dans le Livre du meneur de jeu (pp.18-19) et se distinguent de celles concernant les serments-Ka. On ne fait pas, en effet, un serment-Ka pour les mêmes raisons qu'on fonde une Fraternité

Une Fraternité est un groupe de Nephilim qui partagent les mêmes buts. Cette Fraternité peut avoir différents niveaux d'implication. Une Fraternité peut comprendre de 2 à une infinité de Nephilim.

Un rituel doit être accompli pour la fonder. Il dure une heure. Le groupe doit choisir une image ésotérique. L'image choisie doit représenter d'une certaine manière la philosophie de la Fraternité qui se fonde. Pour des Nephilim Kabbalistes, on peut imaginer une carte d'un monde de Kabbale. Trouver cette image peut être source d'un scénario propre. Les joueurs doivent se mettre

d'accord sur ce qui représente le mieux leur Fraternité et leurs personnages doivent ensuite partir à la recherche de cette image. Si celle-ci est vraiment mal choisie, le MJ peut décider que le rituel ne fonctionne pas bien voire qu'il échoue complètement.

-Non, Asclepios, tu ne fonderas pas ta Fraternité avec la couverture du journal de Mickey du mois de septembre!!!!

L'image se partage alors en différentes parties, autant que de personnes impliquées dans la Fraternité, aléatoirement, comme un puzzle. Chaque pièce vient se déposer comme un filigrane au sein du Pentacle de chacun des membres de la Fraternité.

En fonction du nombre de puces de Ka investies, il y a des conséquences bénéfiques ou pénalisantes pour l'ensemble de la Fraternité. Ces conséquences sont cumulatives pour chaque puce de Ka sacrifiée à la création de la Fraternité.

Pour une puce de Ka (Fraternité au niveau Apprenti)

- Les Nephilim partagent des impressions ou des sentiments à une distance illimitée.
- N'importe quel Nephilim de la Fraternité peut tenter de détecter la Stase d'un de ses Frères. Il jette un dé sur la table qui se trouve p.157 du Livre des joueurs mais avec deux niveaux de difficulté de plus que si c'était sa propre Stase. Un niveau plus élevé que Très Difficile signifie ici un échec automatique.
- Pour chaque niveau de blessure enduré par un Frère, tous les autres doivent réussir un test de Ka dominant contre une difficulté équivalente à la blessure endurée ou passer en Ombre. Le Nephilim peut éviter l'Ombre en dépensant une puce de Ka.

Pour deux puces de Ka (Fraternité au niveau Compagnon)

- Les Nephilim partagent des phrases simples par télépathie jusqu'à 10 km.
- N'importe quel Nephilim de la Fraternité peut tenter de détecter la Stase d'un de ses Frères. Il jette un dé sur la table qui se trouve p.157 du Livre des joueurs mais avec un niveau de difficulté de plus que si c'était sa propre Stase. Un niveau plus élevé que Très Difficile signifie ici un échec automatique.
- En sacrifiant une puce de Ka à n'importe quel moment, chaque Frère peut voir par les yeux d'un autre Frère, ou sentir par son nez, ou entendre... On doit réussir un jet de Ka dominant Assez Difficile sinon la puce de Ka sacrifiée est perdue. L'effet dure 10 min et on doit être en Vision-Ka pour que cela fonctionne. La Fraternité a droit à une utilisation par jour. Un échec au jet de Ka empêche un

nouvel essai. Ce pouvoir est utilisable à une portée de 1 km.

- Pour 3 niveaux de blessure endurés par un Frère, chacun des autres endure un niveau de blessure, plus les risques d'Ombre évoqués ci-dessus.

Pour trois puces de Ka (Fraternité au niveau Maître)

A ce niveau de Fraternité, c'est ce qu'on appelle une osmose complète. Elle ne peut avoir lieu qu'avec des Nephilim qui se côtoient depuis longtemps et qui ont vécu des choses fortes ensemble.

- Télépathie complète jusqu'à 1 km.
- N'importe quel Nephilim de la Fraternité peut tenter de détecter la Stase d'un de ses Frères. Il jette un dé sur la table qui se trouve p.157 du Livre des joueurs avec le même niveau de difficulté que si c'était sa propre Stase.
- Pour chaque membre de la Fraternité, il est possible de prendre l'apparence de l'un des autres membres. Celui qui veut prendre une telle apparence doit faire un jet Difficile sous son Ka dominant. Le Nephilim dont on veut prendre l'apparence doit être d'accord pour que le rituel fonctionne. La portée est de 1 km. Si le jet est réussi, le Nephilim prend l'apparence de son Frère pendant 10 min et son Frère prend la sienne. Si le résultat du jet de dé est un échec, le Nephilim passe en Ombre pendant 1d20 heures et il gagne 1 niveau d'Occulté dans ses Métamorphoses.
- Si un Frère vient à subir un effet-Jésus, ses Frères perdent tous une puce de Ka. Si un Nephilim est dissous dans les Champs magiques, la Fraternité est immédiatement dissoute et chaque Nephilim perd deux puces de Ka. Tous les jets de Sciences occultes des Frères sont majorés d'un niveau de difficulté supplémentaire pendant deux mois. De plus, tous les membres de l'ancienne Fraternité sont mélancoliques pendant un an...



L'Arbre de Vie kabbalistique

Nicolas " Doc " Damour

Introduction

Malkut. Yesod. Hod. Netzah. Tipheret. Geburah. Hesed. Binah. Hokmah. Kether. Tel est le chemin de la progression du Kabbaliste vers les sphères supérieures de la compréhension de l'Unique. Depuis Melkisedek, depuis Salomon, Hermès et Jésus, nombreux sont les Nephilim qui ont fait de la Kabbale leur prime voie vers l'Agartha, vers la compréhension et la révélation.

La science occulte de la Kabbale repose sur le principe que notre univers est le résultat de la volonté de création d'une entité unique. Certains appellent cette volonté Dieu, d'autres Yahvé, d'autres Kaïa, d'autres encore le Destin, mais tous s'accordent sur le caractère unique et universel de cette entité. Des siècles de tradition ont donc fini par reconnaître cette appellation commune : l'Unique. La Kabbale est la recherche, la quête de la compréhension de l'Unique.

Bien sûr, cette révélation est quelque chose qui nous est bien trop étranger pour pouvoir être abordé sans détour. La quête de la Kabbale passe donc d'abord par la compréhension successive des différentes émanations de la volonté de l'Unique; des plus proches de nous, des plus simples, aux plus étrangères, aux plus proches de Lui. Ainsi, si la plupart des êtres sont aujourd'hui cloîtrés dans notre monde matériel, ils peuvent néanmoins, en partant de la compréhension de ce monde, appréhender progressivement une autre dimension de notre univers, une dimension magique et mystique. Cette dimension, ce sont les univers de Kabbale, ces univers qui, cachés au creux des Champs magiques, furent les précurseurs de notre monde physique et matériel, les étapes successives de la création de celui-ci par l'Unique. Ainsi, si la Kabbale permet à ceux qui en connaissent les arcanes d'invoquer les créatures habitant ces univers, cela reste avant tout un moyen de découverte et de compréhension à leur contact, en attendant de pouvoir explorer les mondes en question directement par l'expérience du voyage astral.

Aujourd'hui, après avoir bénéficié de plus de deux millénaires d'études kabbalistiques, nous savons que les univers de Kabbale possèdent une structure permettant de les organiser en couches successives plus ou moins proches de la volonté universelle, plus ou moins proches de l'Unique. Ces différentes couches sont appelées les sephiroth, terme qui en hébreu recouvre la signification d'"émanation numérique".

Les sephiroth sont en effet les émanations de la volonté de l'Unique, émanations successives qui portent ainsi en elles le concept d'ordonnement. Au nombre de dix, les

sephiroth sont donc les différentes strates successives d'univers qui séparent notre monde physique de l'Unique. Progressivement, par la compréhension de chacune de ces sephiroth, nous sommes alors à même d'approcher la compréhension de l'Unique. Malkut est la sephirah la plus proche de notre univers physique, Kether la plus proche du stade ultime de la compréhension.

Cependant, si les dix sephiroth peuvent être vues comme des strates, des étapes successives, cette conception des univers de Kabbale est très limitée et tous les Kabbalistes savent aujourd'hui que les sephiroth sont régies par des relations bien plus complexes que leur simple rapport de proximité à l'Unique et à notre monde matériel. Ces relations ont été codifiées et répertoriées, pour la plupart, par les moines d'Essénie, à une époque où peu d'êtres connaissaient les principes de la Kabbale. Ce sont ces moines qui introduisirent, pour représenter les complexes relations entre sephiroth, le concept alors nouveau d'Arbre de Vie.

L'Arbre de Vie est une vue, une représentation des sephiroth. Celles-ci y sont symbolisées dans une organisation avant tout verticale, Malkut se situant généralement en bas et Kether en haut. On représente ainsi la quête du Kabbaliste, qui doit partir de la compréhension de notre monde matériel, en bas, pour atteindre la compréhension de l'Unique, en haut de l'Arbre. Mais plus que cette simple organisation verticale, l'Arbre de Vie possède plusieurs autres axes de lecture, et ce sont ces différentes relations entre sephiroth, représentées sur l'Arbre de Vie, que nous nous proposons d'explorer ici.

Le chemin de la progression

La première des lectures possibles de l'Arbre de Vie est celle que nous évoquions plus haut, à savoir le chemin de la progression du Kabbaliste à travers la compréhension successive de chacune des sephiroth. Ce chemin est ou n'est pas représenté sur les Arbres de Vie, tant il est évident à l'esprit de tout Kabbaliste. Parfois représenté par un serpent s'enroulant autour de l'Arbre, tel le serpent de la connaissance, ce chemin part de Malkut pour aboutir à Kether en empruntant toutes les autres sephiroth : Yesod, Hod, Netzah, Tipheret, Geburah, Hesed, Binah et Hokmah. Kether figure tout en haut de l'Arbre de Vie, comme but ultime de la quête, et Malkut figure tout en bas, comme première étape de la révélation.

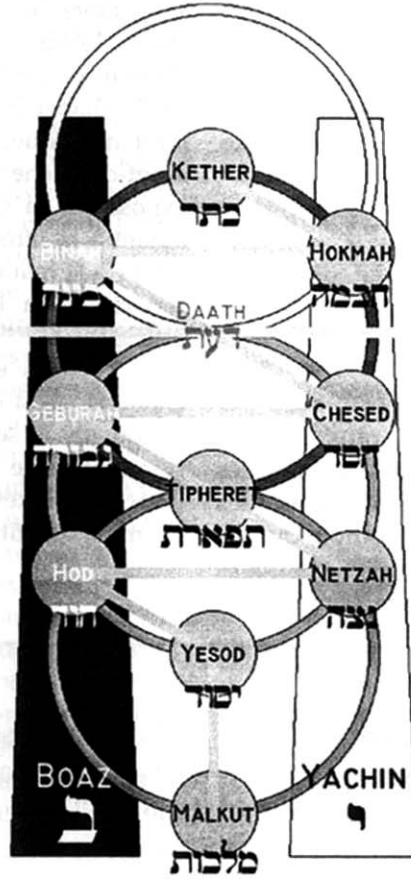
Les piliers

Une autre lecture possible de l'Arbre de Vie est une lecture horizontale. Ainsi, sur la représentation proposée par l'Arbre, il est évident que les sephiroth sont organisées en trois colonnes : une se trouvant à droite de l'Arbre, une se trouvant à gauche et une troisième au milieu. Ces colonnes sont parfois également appelées les piliers, ou les piliers de la sagesse. Une telle séparation n'est pas innocente, en tout cas pas uniquement géométrique. Bien souvent, la géométrie des représentations recouvre une signification symbolique profonde et c'est ici encore le cas. En effet, les sephiroth peuvent être divisées en trois groupes possédant chacun une certaine inclination symbolique particulière.

Le pilier de gauche est appelé Boaz, le pilier de la rigueur. Sa couleur est le noir et il porte le sceau de la lettre hébreu beth, initiale de Boaz. Les sephiroth qui le composent sont Hod, Geburah et Binah, réceptacles de la semence de la vie, teintées de l'aspect féminin de la création. Ce pilier est aussi associé aux forces négatives, aux forces qui astreignent et structurent la création. Boaz est associé au yin asiatique, à tout ce qui contient, résorbe et confine la vie afin de mieux la contrôler. On l'appelle aussi parfois pilier de la sévérité, de la structure ou de la forme, la forme qu'il donne aux énergies qui y sont déversées, ou encore, improprement, pilier de l'intelligence ou de la compréhension, par identification avec la sephirah Binah.

Le pilier de droite est appelé Yachin, le pilier de la miséricorde. Sa couleur est le blanc et il porte le sceau de la lettre hébraïque yod, initiale de Yachin. Les sephiroth qui le composent sont Netzah, Hesed et Hokmah, dispensatrices de la semence de la vie, teintées de l'aspect masculin de la création. Ce pilier est aussi associé aux forces positives, aux forces qui donnent l'énergie créatrice. Yachin est associé au yang asiatique, à tout ce qui insuffle la vie et pousse à son développement. On l'appelle aussi parfois pilier de la force, par opposition à la forme, en tant que force créative, ou encore, improprement, pilier de la sagesse, par identification avec la sephirah Hokmah.

Le pilier du milieu est le pilier de l'équilibre. Il n'a pas de couleur et les sephiroth qui le composent sont équilibrées par les deux principes créateurs portés par les deux autres piliers : Malkut, base de notre monde physique, mais aussi Yesod, la fondation, Tipheret, la sephirah de lumière, et enfin évidemment Kether, qui ne peut se trouver qu'à l'équilibre entre les principes fondateurs universels.



Les olanim

Les olanim, parfois appelés mondes (à ne pas confondre avec les mondes de Kabbale proprement dits, à savoir Meborack, Pachad, Aresh, Zakaï et Sohar), sont les différents niveaux d'expression de la volonté de l'Unique. Ainsi, plus une émanation de l'Unique est forte et proche de Lui, plus elle appartiendra à un olam élevé. La plupart des Kabbalistes, même débutants, ressentent par exemple

l'olam des créatures qu'ils invoquent par la difficulté de leur contrat. Mais les sephiroth sont elles aussi, au même titre que les créatures et même de façon plus profonde encore, des émanations de l'Unique. On peut donc les rattacher également chacune à un olam. Attention, cela ne signifie pas qu'on ne trouvera dans une sephirah donnée que des créatures de l'olam auquel elle appartient; simplement, la puissance d'expression globale de l'Unique dans cette sephirah correspondra à l'olam en question. On distingue quatre olanim différents, chacun représentés sur l'Arbre de Vie par différents cercles qui s'entrecroisent et se superposent.

Assiah est le premier des olanim. Il est l'olam de l'action, le monde naturel, celui de l'action dans le moment présent. On lui associe les émanations de l'Unique les plus matérielles, proches de notre monde physique. Ainsi, ce sont les créatures au contrat Pas Difficile et la sephirah Malkut qui

appartiennent à cet olam. Assiah est également associé au corps, à la partie corporelle de l'être vivant. Sa couleur canonique est le rouge, le rouge du sang et de la terre. On lui associe enfin la lettre hébraïque he, la quatrième du tétragramme divin YHVH.

Yetzirah est le deuxième des olanim. Il est l'olam de la formation, le monde psychologique et planétaire, celui du temps de la vie, de l'émotion. On lui associe les émanations de l'Unique un peu plus évoluées, à savoir les créatures au contrat Peu Difficile, qu'on appelle parfois les anges, et les sephiroth Yesod, Hod et Netzah. Yetzirah est également associé à la psyché, à la partie psychologique de l'être vivant. Sa couleur canonique est le violet, union du rouge d'Assiah et du bleu de Briah. On lui associe enfin la lettre hébraïque vav, la troisième du tétragramme divin YHVH.

Briah est le troisième des olanim. Il est l'olam de la création, le monde de l'univers spirituel, du temps cosmique. On lui associe les émanations de l'Unique nettement plus évoluées, les créatures au contrat Assez Difficile, appelées parfois archanges, et les sephiroth

Tipheret, Geburah et Hesed. Briah est également associé à l'esprit, à la partie spirituelle de l'être vivant. Sa couleur canonique est le bleu du ciel. On lui associe enfin la lettre hébraïque he, la deuxième du tétragramme divin YHVH.

Atziluth est le quatrième des olanim. Il est l'olam de l'émanation, le monde divin de l'éternel maintenant, de l'éternelle volonté divine. On lui associe les émanations de l'Unique les plus proches de Lui, les créatures au contrat Difficile ou Très Difficile, qui incarnent pleinement la symbolique de leur sephirah, ainsi que les sephiroth supérieures de l'Arbre, Binah, Hokmah et Kether. Atziluth est également associé à la divinité, à la partie divine de l'être vivant. Sa couleur canonique est le blanc. On lui associe enfin la lettre hébraïque yod, la première, l'initiale du tétragramme divin YHVH.

Les chemins de la sagesse

Les chemins de la sagesse sont, plus que les sephiroth, des chemins tracés sur l'Arbre de Vie entre les différentes sephiroth. À force de découvertes, les Kabbalistes se sont progressivement rendu compte que les sephiroth étaient reliées par un réseau bien plus complexe que le simple passage d'une sephirah donnée à la sephirah

suivante ou précédente sur le chemin de la progression. D'ailleurs, la découverte de ces chemins, au nombre de vingt-deux, leur a également permis d'expliquer la difficulté qu'il y a à passer le cap du troisième cercle de Kabbale, la difficulté à commencer à appréhender les sephiroth d'Atziluth : le passage de Hesed à Binah ne correspond en effet à aucun de ces vingt-deux chemins naturels de l'Arbre de Vie, ce qui rend la tâche du Kabbaliste bien plus difficile que ce qu'il avait rencontré jusqu'alors. Cette difficulté, cette rupture, est appelée Daath, l'Abîme ou Abysses. On notera avec intérêt que les chemins de l'Arbre de Vie sont au nombre exact des lettres de l'alphabet hébraïque ou encore des lames majeures du tarot mystique. La signification et l'interprétation de ces vingt-deux chemins dépasse très largement le cadre de cet exposé sur la structure de l'Arbre de Vie et touche tout autant à la tarologie qu'à la Kabbale. On notera toutefois qu'il y a là matière à creuser et nous invitons le lecteur à se reporter à la littérature spécialisée (ou à un prochain article !).

Nous énumérerons néanmoins ces vingt-deux chemins, ainsi que la lame majeure et la lettre hébraïque auxquelles ils sont associés. Les sephiroth sont usuellement numérotées de 1 à 10, de Kether à Malkut, les chemins sont donc numérotés de 11 à 32, l'ensemble des sephiroth et des chemins constituant les "32 chemins de la sagesse".

- Chemin 11 : le chemin du Mat, entre Kether et Hokmah, associé à la lettre aleph.
- Chemin 12 : le chemin du Bateleur, entre Kether et Binah, associé à la lettre beth.
- Chemin 13 : le chemin de la Papesse, entre Kether et Tipheret, associé à la lettre gimel.
- Chemin 14 : le chemin de l'Impératrice, entre Binah et Hokmah, associé à la lettre dalet.
- Chemin 15 : le chemin de l'Empereur, entre Hokmah et Tipheret, associé à la lettre he.
- Chemin 16 : le chemin du Pape, entre Hokmah et Hesed, associé à la lettre vav.
- Chemin 17 : le chemin de l'Amoureux, entre Binah et Tipheret, associé à la lettre zayin.
- Chemin 18 : le chemin du Chariot, entre Binah et Geburah, associé à la lettre cheth.
- Chemin 19 : le chemin de la Justice, entre Geburah et Hesed, associé à la lettre teth.
- Chemin 20 : le chemin de l'Ermite, entre Hesed et Tipheret, associé à la lettre yod.
- Chemin 21 : le chemin de la Roue de Fortune, entre Hesed et Netzah, associé à la lettre kaph.
- Chemin 22 : le chemin de la Force, entre Geburah et Tipheret, associé à la lettre lamed.
- Chemin 23 : le chemin du Pendu, entre Geburah et Hod, associé à la lettre mem.
- Chemin 24 : le chemin de la Mort, entre Tipheret et Netzah, associé à la lettre nun.
- Chemin 25 : le chemin de la Tempérance, entre Tipheret et Yesod, associé à la lettre samech.
- Chemin 26 : le chemin du Diable, entre Tipheret et Hod, associé à la lettre ayin.
- Chemin 27 : le chemin de la Maison-Dieu, entre Hod et Netzah, associé à la lettre pe.
- Chemin 28 : le chemin de l'Étoile, entre Netzah et Yesod, associé à la lettre tzadi.
- Chemin 29 : le chemin de la Lune, entre Netzah et Malkut, associé à la lettre koph.
- Chemin 30 : le chemin du Soleil, entre Hod et Yesod, associé à la lettre resh.
- Chemin 31 : le chemin du Jugement, entre Hod et Malkut, associé à la lettre shin.
- Chemin 32 : le chemin du Monde, entre Yesod et Malkut, associé à la lettre tav.

Les sephiroth

Enfin seulement nous abordons les sephiroth. Premiers des trente-deux chemins vers la sagesse, émanations numériques de l'Unique, les sephiroth expriment les différents stades de création de notre monde tel que l'a voulu l'Unique. C'est seulement en comprenant, à rebours, la signification et la symbolique profonde de ces différentes étapes successives que le Kabbaliste pourra toucher à la compréhension ultime, celle de l'Unique. Nous allons décrire chaque sephirah l'une après l'autre, en commençant par Kether pour terminer par Malkut, en adoptant à chaque fois le même format de description : d'abord le nom hébraïque de la sephirah, puis l'idée à laquelle elle préside, enfin le ou les noms divins associés à la sephirah, noms divins qui sont aussi les noms de l'entité régnant sur la sephirah (les invocations de ces terribles entités sont compilées dans le très célèbre Zohar). Nous mentionnerons ensuite, pour chaque sephirah, le nom de l'archange qui veille sur les Kabbalistes dans cette sephirah. Ces archanges, au nombre de dix, sont tous des créatures de l'olam de Briah et dépendent de la sephirah Tipheret, la sephirah centrale de l'Arbre de Vie. Ils sont les lieutenants à travers l'Arbre de Vie de l'entité régnant sur Tipheret. Chacun d'entre eux a plus particulièrement en charge de veiller sur telle ou telle sephirah. Après le nom de l'archange sera indiqué le nom des chœurs angéliques, autrement dit le nom générique que l'on donne souvent aux anges (les créatures de Yetzirah) de cette sephirah. La couleur canonique de la sephirah sera également mentionnée, ainsi que le commandement de la Torah correspondant. La planète associée dans Yetzirah, le monde planétaire, sera également citée, avant une courte description de la sephirah.

Kether : la Couronne

Nom divin : Ehieh

Couleur : blanc

Astrologie : l'univers, le primum mobile, Pluton

Archange : Metatron

Torah : Tu n'adoreras pas d'autre Dieu

Anges : Chaoyt-Ha Kadesh

Kether est la sephirah ultime, dont la compréhension est le but de la quête kabbalistique tout entière. Les créatures de Kether sont les émanations les plus proches de l'Unique, ce sont les empereurs des différents mondes de Kabbale (Aresh, Sohar, Zakai, Meborack, Pachad), les créatures les plus puissantes d'Atziluth et les princes les plus puissants de l'Arbre de Vie.

Hokmah : la Sagesse

Nom divin : Iah, Iod Tetragrammaton, YHWH

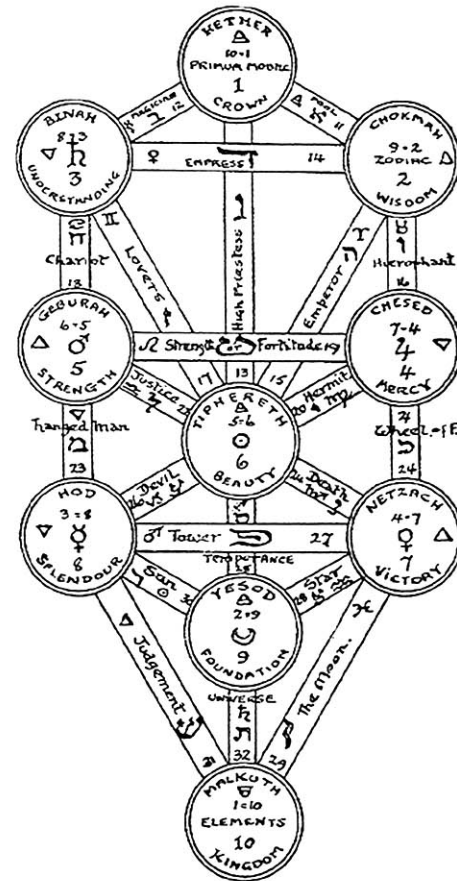
Couleur : gris

Astrologie : les étoiles, le zodiaque, Uranus

Archange : Raziel

Torah : Tu n'adoreras point d'idoles

Anges : Ofanim



Tree of Life with Correspondences.

Hokmah est la sephirah première du pilier de la miséricorde, parfois appelé pilier de la sagesse par identification. Elle est l'énergie pure, créatrice mais chaotique, le grand-père qui engendre mais peut dévorer ses enfants. Elle incarne l'aspect le plus primordial de la colonne de la miséricorde, l'énergie pure. Le Kabbaliste qui parvient à Hokmah a compris les principes qui ont présidé à la création de l'univers, il possède l'énergie et la sagesse des deux piliers nécessaires à toute création.

Binah : l'Intelligence

Nom divin : Ieve, YHVH Elohim

Couleur : noir

Astrologie : le système solaire, l'axis mundi, Neptune

Archange : Tzafkiel

Torah : Tu ne jureras point

Anges : Aralim

Binah est la sephirah première du pilier de la rigueur, parfois appelé pilier de l'intelligence par identification. Elle est la matrice, la grand-mère nourricière, celle qui canalise l'énergie pour donner la vie, mais peut aussi l'absorber. Comme Hokmah, elle incarne l'aspect le plus primordial de sa colonne, celle de la rigueur, la forme pure. Le Kabbaliste qui parvient à Binah comprend comment l'univers a pu être formé et, à ce titre, Binah est aussi la sephirah de la compréhension intime des mécanismes primordiaux de toute chose. Elle est souvent improprement associée à Saturne, qui est la planète

associée à la blessure, à l'épreuve et à la difficulté présentes juste avant Binah et juste après Hesed : le gouffre de Daath. En effet, Binah est la première sephirah de l'olam d'Atziluth, l'olam du dernier cercle de Kabbale, le cercle des Clefs. Sa compréhension est donc rendue plus difficile par le saut initiatique que représente Daath.

Hesed : la Miséricorde

Nom divin : El

Couleur : bleu

Astrologie : Jupiter

Archange : Tzadkiel

Torah : Tu honoreras le jour du Seigneur

Anges : Chashmalim

Hesed est la sephirah centrale du pilier de la miséricorde, dont elle porte le nom. Moins primordiale et primitive que Hokmah, Hesed est le père qui donne la vie. Miséricordieux, il incarne les puissances créatrices raisonnées, il est le roi, le magicien, le prêtre, la puissance juste et généreuse.

Geburah : la Rigueur

Nom divin : Elohim Gibor

Couleur : rouge

Astrologie : Mars

Archange : Kamaël

Torah : Tu honoreras ton père et ta mère

Anges : Seraphim

Geburah est la sephirah centrale du pilier de la rigueur, dont elle porte le nom. Moins primordiale et primitive que Binah, Geburah est la mère qui façonne la vie, l'éduque. Souvent violente, elle incarne les puissances qui forment le corps et l'esprit, la guerre et la rigueur militaire.

Tipheret : la Beauté

Nom divin : Eloah, YHVH Eloah va Daath

Couleur : jaune, or

Astrologie : Soleil

Archange : Raphaël

Torah : Tu ne tueras point

Anges : Malakim

Tipheret est la sephirah située au centre de l'Arbre de Vie. À l'exception notable de Malkut, elle est reliée par des chemins à toutes les autres sephiroth. Elle est la première sephirah de l'olam de Briah, la sephirah-carrefour à partir de laquelle le Kabbaliste rencontre nettement plus de difficultés à s'orienter dans l'Arbre. C'est à partir de Tipheret qu'il appréhende les niveaux les plus profonds des mondes de Kabbale. Associée à la lumière, sa symbolique est celle de la convergence des énergies magiques, du carrefour, et beaucoup de créatures qui habitent Tipheret remplissent le rôle de guides. En particulier, les lieutenants d'Eloah va Daath, l'entité qui règne sur Tipheret, sont les Archanges de Tipheret, les dix archanges qui guident le Kabbaliste à travers l'Arbre de Vie.

Netzah : la Victoire

Nom divin : Tétragrammaton Sabaoth, YHVH Sabaoth

Couleur : vert

Astrologie : Vénus

Archange : Ariel / Haniel

Torah : Tu ne commettras pas d'adultère

Anges : Elohim

Netzah, la sephirah située au pied du pilier de la miséricorde, évoque les aspects les plus concrets de cette miséricorde. Elle est la sephirah du réconfort, elle est aussi la donneuse de vie. Associée aux divinités nourricières, elle est également la guérison et nombreuses sont les créatures de Netzah capables de soigner le corps et l'esprit.

Hod : la Splendeur

Nom divin : Elohim Sabaoth

Couleur : orange

Astrologie : Mercure

Archange : Michael

Torah : Tu ne voleras point

Anges : Beni Elohim

Hod, la sephirah située au pied du pilier de la rigueur, évoque les aspects les plus concrets de cette rigueur. En l'occurrence, il s'agit de rigueur intellectuelle, d'analyse et de compréhension théorique. Cette sephirah, souvent associée à la compréhension des Champs magiques, est souvent rapprochée de divinités telles que Mercure, Hermès et Thot, des divinités qui mettent en avant l'intellect.

Yesod : la Fondation

Nom divin : Shaddaï, Shaddaï el Shai

Couleur : violet

Astrologie : Lune

Archange : Gabriel

Torah : Tu ne mentiras point

Anges : Kerubim

Yesod est la sephirah située au pied du pilier de l'équilibre. Elle est la presque réalisation de notre monde physique, une ébauche qui n'est restée qu'au stade de l'idée. Sephirah de l'illusion et des émotions, Yesod est la première sephirah de l'olam de Yetzirah, la première véritable difficulté que rencontre le Kabbaliste sur le chemin de sa quête. Il devra commencer par apprendre à voir au-delà des apparences. Tel est l'enseignement de Yesod, la sephirah des illusions.

Malkut : le Royaume

Nom divin : Adonai, Adonai ha-Eretz

Couleur : brun, ambre

Astrologie : Terre

Archange : Sandolphan

Torah : Tu ne convoiteras pas

Anges : Ashim

Malkut est le royaume, la sephirah la plus proche de notre monde physique. Elle est la seule de l'olam d'Assiah et, à ce titre, la plus facile à interpréter pour le Kabbaliste débutant. Les paysages des univers de Malkut,

comme les créatures qui peuplent cette sephirah, sont les plus proches de ce qu'on peut contempler dans notre monde physique. Malkut comporte bien souvent des univers qui sont la copie exacte, la contrepartie dans les Champs magiques de mondes situés dans notre univers physique.

Que reste-t-il ?

Voilà. Telles sont les lectures les plus évidentes que l'on peut faire de l'Arbre de Vie. Bien sûr, il reste encore de nombreuses choses à explorer. Comme il a été dit, les associations tarologiques n'ont pas été explicitées plus

avant. Les spécificités des mondes de Kabbale: Aresh, Pachad, Meborack, Zakaï et Sohar, n'ont pas été abordées. La question de Daath n'a été qu'à peine évoquée. Et plus encore, nombreuses sont les énigmes que le Kabbaliste devra résoudre au fur et à mesure de sa quête. Espérons toutefois que ces quelques clefs fourniront des bases un peu plus assurées à tous les apprentis Kabbalistes. C'était en tout cas l'objectif espéré.

Pour en savoir plus : <http://nicolas.damour.free.fr>

Règles

Florent Cautela

Voici quelques règles pour les nostalgiques de Nephilim II.

Le rituel de Stase

Dans NR, la Stase n'a pas été touchée par le Nephilim pour effectuer le rituel de Stase. Cela peut paraître contraignant quand on sait que certains Nephilim ont un poste TSF comme Stase.

Voici des règles inspirées de Nephilim II, transposées pour NR.

Lorsque le Nephilim décide de puiser dans sa Stase, il suffit d'opposer la Caractéristique Initié du Nephilim à la Caractéristique Eloignée liée à la distance de la Stase par rapport au personnage, modifiée par la Compétence Rituels.

Exemple: Enki, un Pyrim Assez Initié, veut lancer un Sortilège. Il sent que les Champs magiques ne sont pas avec lui (normal, on

est un tündi); il décide donc de puiser dans sa Stase restée dans son Refuge pour augmenter ses chances. Enki se trouve à 4 km de son Refuge. Il doit donc opposer dans la Table universelle sa Caractéristique Assez Initié à la Caractéristique Peu Eloignée, modifiée par son niveau de Compétence Rituels (qu'il possède au niveau Compagnon). Enki doit faire moins de 13 sur le D20 pour pouvoir puiser dans sa Stase.

Il est possible d'ajouter un modificateur de circonstance pour prendre en compte l'état dans lequel se trouve le Nephilim lors du rituel de Stase. Par exemple, en plein combat, un malus de 2 peut être envisagé. Ceci reste une option.

Distance de la Stase en km	Valeur de la Caractéristique Eloignée
< 1 km	Pas Eloignée
5 km	Peu Eloignée
20 km	Assez Eloignée
50 km	<...> Eloignée
100 km	Très Eloignée

La Vision-Ka

La Vision-Ka dans Nephilim: Révélation ne nécessite pas de jet de dé. Si le MJ souhaite faire intervenir le D20 en cas de circonstances particulières (un combat, lors d'une invocation de Kabbale,...) lors d'une Vision-Ka, il est

possible d'opposer la Caractéristique Initié du Nephilim à la difficulté Peu Difficile.

Un modificateur de circonstance de +2 peut être envisagé.

Les focus des sciences occultes

Pour les nostalgiques des Focus de Nephilim II, il est très simple de les transposer dans Nephilim: Révélation. Les POT Rareté et Lisibilité vont devenir les

Caractéristiques Rare et Lisible. Pour connaître leur niveau, il suffit de lire les tableaux suivants:

POT de Rareté	Caractéristique Rare
0-4	Pas Rare
5-8	Peu Rare
9-12	Assez Rare
13-16	<...> Rare
17-20	Très Rare

La Caractéristique Rare intervient lors de la phase de recherche ésotérique de l'Immortel ou de l'humain (voir *LdJ*, p.158). Elle permet de déterminer le niveau de difficulté de recherche ésotérique du Focus.

La difficulté de recherche ésotérique est égale à l'adverbe de la Caractéristique Rare du Focus.

Exemple : Si le Focus est Très Rare, il sera Très Difficile à trouver.

Les règles du temps de recherche s'appliquent normalement.

POT de Lisibilité	Caractéristique Lisible	Modificateur
0-4	Pas Lisible	+0
5-8	Peu Lisible	+1
9-12	Assez Lisible	+2
13-16	<...> Lisible	+3
17-20	Très Lisible	+4

La Caractéristique Lisible intervient dans le déchiffrement du Focus.

Le Nephilim oppose sa Caractéristique Initié à la difficulté de déchiffrement, qui est égale à l'adverbe Lisible, modifiée par son niveau dans la Compétence employée pour créer le Focus (voir p.158).

Exemple: Un Focus Peu Lisible entraîne une difficulté Peu Difficile pour déchiffrer le Focus.

Spécificité pour les Focus de Magie

Les Habitus se trouvent toujours inscrits dans des Focus. L'avantage des Habitus, c'est l'octroi d'un bonus de +2. Mais il peut être intéressant de moduler ce bonus en fonction de la Lisibilité du Focus (voir tableau ci-dessus).

L'Alchimie

L'Alchimie pose un problème majeur de conversion. La disparition de la pluralité élémentaire des Substances empêche la conversion des Formules de la seconde édition de Nephilim.

Il vous est proposé une solution pour permettre un passage sans douleur vers l'Alchimie de Nephilim: Révélation.

Les règles de base restent applicables, c'est-à-dire que l'Adepté doit toujours choisir trois Ka-éléments à l'Oeuvre au Noir et trois Substances liées à ces éléments à l'Oeuvre au Blanc.

A l'Oeuvre au Noir, l'Alchimiste ne comprend que la nature élémentaire de la Formule. L'Alchimiste pourra lancer toutes les Formules (quelle que soit la Substance de celles-ci) des Ka-éléments qu'il a choisis. Par exemple, un Alchimiste qui a choisi les éléments Feu, Lune et Air en Oeuvre au Noir, pourra utiliser des Poudres de Feu, de Lune et d'Air, des Métaux de Feu, de Lune et d'Air, etc.

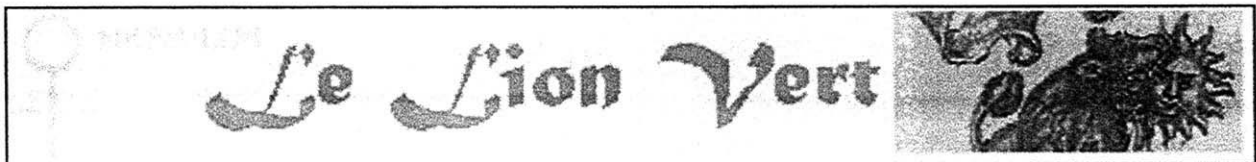
Au niveau de la conversion, seules les Formules de Poudre de l'Oeuvre au Noir de la seconde édition de Nephilim sont concernées. Les Formules d'Oeuvre au Noir de N:R sont bien sûr utilisables par les joueurs.

Remarque: En raison de la vision élémentaire de l'Alchimiste, il faut que les Formules soient nommées seulement par leur Ka-élément. C'est-à-dire qu'une Poudre de Lune sera nommée une Formule de Lune.

A l'Oeuvre au Blanc, l'Alchimiste commence à entrevoir l'état de la matière, c'est-à-dire les Substances. L'Alchimiste ayant atteint ce niveau peut lancer des Formules des Substances qu'il connaît, mais seulement dans les Ka-éléments qu'il maîtrise en Oeuvre au Noir. C'est-à-dire que, dans mon exemple, l'Alchimiste qui a Métal, Poudre et Vapeur en Oeuvre au Blanc, pourra lancer des Métaux de Feu, de Lune et d'Air, des Poudres de Feu, de Lune et d'Air et enfin des Vapeurs de Feu, de Lune et d'Air. Par contre, si l'Alchimiste désire lancer des Substances d'un Ka-élément qu'il ne maîtrise pas au premier cercle, il reçoit un malus de 4. Par exemple, mon Alchimiste (Feu, Lune et Air) qui veut lancer une Poudre de Terre aura un malus de 4 sur son test de transmutation.

Au niveau de la conversion, seules les Formules de l'Oeuvre au Blanc de la seconde édition de Nephilim sont concernées. Les Formules d'Oeuvre au Blanc de N:R sont bien sûr utilisables par les joueurs.

Florent Cautela et Grégoire Laakmann



<http://perso.wanadoo.fr/lion.vert>

A l'origine, la société Solar était une organisation familiale. Il y a une trentaine d'années, la Milice du Christ a croisé le chemin de ce groupe et en a pris le contrôle. L'origine en reste encore aujourd'hui très mystérieuse.

HISTOIRE

Le Spectre

Au début du siècle et pendant une trentaine d'années, un voleur professionnel a tenu en échec toutes les polices du monde. Il a été surnommé le Spectre par les agents d'Interpol. Durant une dizaine d'années, son activité était concentrée uniquement en Europe, ensuite aucun pays du monde ne fut épargné. Il avait une préférence pour les collections anciennes et pour les œuvres d'art. Dans les dernières années de son activité, il semblait néanmoins avoir une certaine prédilection pour les pièces précolombiennes. Les collections privées ont autant souffert que les collections publiques. Aujourd'hui encore, on est incapable d'expliquer ses méthodes et de nombreux vols restent encore inexpliqués. Il avait pris l'habitude de signer ses forfaits en laissant un calendrier, indiquant la date du prochain vol...

A cause de la diversité des pièces volées, tant par leur origine que par leur âge ou leur valeur artistique et financière, de nombreux enquêteurs ont supposé que le Spectre était au cœur d'un réseau de vol, vente et recel d'œuvres d'art. De même, il semblerait qu'une part importante de ces vols ait été réalisée sous commande. C'est dans les années 20 qu'il commit le plus de vols. De très nombreuses pièces uniques, rares ou inestimables ont ainsi disparu sans que l'on sache, encore de nos jours, où elles se trouvent...

Le Solpemachaco

A la fin des années 30, le Spectre, Joseph Solar de son vrai nom, disposait d'une fortune colossale. Il choisit de prendre sa retraite, sans pour autant se retirer du monde de la criminalité. Il s'est donc donné deux buts qu'il a pleinement réalisés.

Son premier objectif fut de structurer l'ensemble de ses contacts, partenaires, fournisseurs ou vendeurs, en un vaste réseau, dont il serait bien évidemment à la tête. Pareillement aux groupes de résistants, le réseau était fortement compartimenté, cloisonné. Cela lui permit d'en avoir le contrôle entier, tout en maximisant sa propre

sécurité. La chute d'un receleur ou d'un contact ne pouvait entraîner la chute du réseau, encore moins la sienne. Le Spectre ayant une préférence notable pour les œuvres précolombiennes, c'est d'après l'une de ces civilisations qu'il nomma son organisation de criminels : le "Solpemachaco" qui, d'après certaines mythologies andines, était un serpent à sept têtes vivant dans une caverne. Ce fut chose faite dès le début des années 30.

Dans un second temps, il créa plusieurs sociétés dont il donna la direction à des personnes en qui il avait une grande confiance: ses propres enfants. Afin de les protéger des ennemis de leur père, ils avaient tous un nom de famille différent. Officiellement, aucun n'était lié à Joseph Solar. Au fil des années, chacun des quatre enfants, puis leur premier descendant, ne s'est occupé que d'une branche du Groupe. Ceci fait partie des secrets de famille les mieux gardés. Actuellement, hormis G et les Nautes, nul n'est au courant. Nul ne sait que les quatre dirigeants du Groupe sont les descendants du Spectre.

Ces sociétés fournissent une couverture aux activités du Spectre et de sa famille. En effet, de façon moins spectaculaire mais tout aussi efficace, ses enfants ont poursuivi les activités criminelles de leur père. De même, ces sociétés permettent de blanchir l'argent issu des nombreux trafics de la famille. Les principales sociétés du Groupe sont des galeries d'art, une société d'import-export, une autre spécialisée dans l'acquisition et la vente d'objets anciens et la dernière dans la restauration de ces mêmes objets. La plupart de ces sociétés ne sont pas directement liées entre elles, le Groupe Solar étant un holding. Durant la seconde Guerre mondiale, le Spectre disparut de la circulation. Certains pensent qu'en voulant fréquenter le mouvement nazi, il y perdit la vie. Mais avant de disparaître, il avait déjà donné le Groupe à ses enfants et ceux-ci en firent bon usage...

Le Temple

Le Temple avait par le passé utilisé à de nombreuses reprises les services du Spectre et de son groupe afin de récupérer des pièces pouvant avoir un intérêt occulte telles des Stases, des Focus ou des Artefacts. Le Solpemachaco n'a jamais traité avec une autre organisation criminelle. Dans les années 60, le Groupe a fait l'acquisition, de façon illégale, d'un certain nombre de pièces précolombiennes. Lors de l'acquisition de ces pièces, il est entré en compétition, sans le savoir, avec la Milice du Christ. La plupart de ces pièces venaient du pillage d'un site que le Temple avait préalablement repéré mais pas encore exploité. Il ne lui fut pas très difficile de remonter la

piste du Groupe Solar, puisque ayant déjà eu affaire avec lui par le passé.

La question s'est posée pour les Templiers de savoir quoi faire du Groupe. L'intégrer ou le détruire? Par le passé, le Solpemachaco s'était révélé très utile. Après plusieurs mois de contacts et d'échanges, les héritiers du Groupe ont finalement accepté de voir leur organisation intégrée dans le Grand Plan, à condition qu'ils puissent garder leur libre arbitre. Les quatre enfants du Spectre encore vivants ont été adoubés par l'ordre de la Milice du Christ à un grade élevé, représentatif de leur puissance mais surtout de la puissance du Solpemachaco. Certains d'entre eux sont encore actifs aujourd'hui. Par la suite, tous les héritiers accédant à des responsabilités au sein du Groupe, ont aussi été adoubés par l'Ordre.

ORGANISATION

La tête

Le groupe a ses activités légales et illégales bien séparées. Ainsi aucun membre du Solpemachaco n'a de poste dans le Groupe Solar, hormis les dirigeants. En prenant le contrôle de ce groupe, la Milice du Christ n'a apporté que peu de modifications dans cette structure ayant déjà fait ses preuves.

Le Groupe possède de réelles activités légales qui viennent compléter ses activités illégales, mais permettent aussi et surtout de les couvrir. Il possède quatre activités principales. Un conseil d'administration existe, où cinq personnes siègent. Il s'agit de chacun des responsables des quatre branches du Groupe et d'un représentant de Kavigan. Chacun des responsables s'occupe de l'aspect légal et illégal de sa branche. Ils sont tous les quatre Manteaux Rouges et ne rendent des comptes qu'à Kavigan. Les responsables actuels sont ceux que le Temple avait laissés à cette place lors de la prise de contrôle du Groupe, ou leur descendants.

Les membres

Stephan Bowson dirige le secteur import-export. C'est l'arrière-petit-fils du Spectre. Son père et son grand-père étant décédés, c'est tout naturellement qu'il a pris la tête de sa famille en 1998. La société principale dont il s'occupe s'appelle S.I.E. et possède des parts dans de très nombreuses sociétés à travers le monde. La S.I.E. a son siège social à Chicago aux Etats-Unis. L'intérêt de cette société est de disposer d'entrepôts dans le monde entier. Si la plupart de ces entrepôts ne sont utilisés que de façon légale, ils permettent, de façon ponctuelle, d'entreposer des marchandises plus délicates. La S.I.E. est avant tout une société de transport routier par camion aux USA. Elle possède entièrement deux sociétés en Europe, l'une en Europe Occidentale et la seconde en Europe de l'Est. Elle possède aussi trois avions et quelques hélicoptères à travers

une société de transport aérien, dont le siège social se trouve en Californie. Enfin, elle possède des parts importantes dans des sociétés de transport maritime basées au Panama. Ainsi le groupe est à même de déplacer n'importe quel type de marchandise vers n'importe quelle destination et ce en toute discrétion. Bien évidemment, les transporteurs ne sont jamais au courant quand ils transportent des marchandises illégales.

William Burrough est le petit-fils du Spectre. Il a pris la tête de sa famille au décès de son père en 1982. Il dirige d'une main de fer les sociétés dont il a le contrôle. Il a en charge l'ensemble des acquisitions et des ventes du Groupe. Cette branche est spécialisée dans le commerce d'objets anciens et de valeur. L'ensemble des achats et des ventes se font, entre autres, par l'intermédiaire d'une fondation de recherche historique, la Fondation d'Histoire de Boston, et de la Société Burrough. Le siège de cette société se trouve à Boston aux USA. Il s'agit d'une société unique s'appuyant sur un réseau très dense de partenaires. Elle dispose ainsi d'un vaste circuit de revendeurs mais aussi d'acheteurs. Sans que ceux-ci soient au courant, ils sont aussi en contact avec une entité parallèle de la Société Burrough, mais qui œuvre de façon tout à fait illégale. La plupart des biens volés par le groupe sont distribués par l'intermédiaire de ce réseau. C'est lui qui a en charge la récupération par tous les moyens possibles des pièces intéressant le Groupe, que cela soit à titre personnel ou pour la revente. William Burrough fait ainsi travailler plusieurs cambrieurs de haut vol et est lui-même le digne successeur de son père et du Spectre. Il gère le "carnet de commandes" de la famille.

Mélanie Timber, la seule fille descendant de Joseph Solar à avoir des responsabilités au sein du groupe, est aussi la plus jeune, mais son père et son grand-père, toujours vivants, continuent à la conseiller et à l'aider. Elle administre l'ensemble des galeries d'art et salles de vente du Groupe, à travers un ensemble de petites sociétés indépendantes. La société mère se trouve à Paris. De nombreux échanges et prises de contact sont réalisés grâce à ces différentes galeries et salles de vente. Généralement, c'est elle qui s'occupe de la revente et du recel. Mélanie Timber est à même de fournir des justificatifs pour le déplacement de pièces ou même des certificats d'authenticité.

Dietrich Engel s'occupe de plusieurs sociétés de restauration et de recherches historiques. C'est le seul enfant du Spectre continuant à œuvrer dans l'organisation. C'était le cadet. Avec Richard Timber, ils sont les seuls enfants du Spectre encore en vie. La partie légale dont il s'occupe consiste en un certain nombre d'experts et de spécialistes, indépendants ou sociétés, qui sont à même de pouvoir restaurer n'importe quel type d'œuvre (sculpture, peinture...). Au sein du Solpemachaco, il veille à ce que toutes les pièces soient en bon état et, à travers un autre réseau, il veille à la restauration de ces pièces. Mais ces mêmes spécialistes sont avant tout des faussaires et, ainsi,

nombre de pièces dans des collections publiques sont des faux, alors que l'original se trouve maintenant dans une collection privée...

Objectifs

D'une manière générale, le Solpemachaco cherche à avoir un certain contrôle sur l'ensemble des sites archéologiques et des vestiges du passé. Si l'argent en est la principale raison, la recherche d'Artefacts, de Stases ou de Focus est tout aussi importante au regard du Temple.

Il semble que le Spectre avait une préférence pour les objets pouvant être sources de Sapience. Un grand nombre d'Artefacts et de Focus ont disparu de la circulation, récupérés par le Spectre. Une faible partie seulement a été revendue. Visiblement, la recherche et la récupération de ces objets étaient l'objectif premier du Spectre. Les deux réseaux, légaux et illégaux, ne servaient que cet objectif. C'est la vente du reste qui a permis au Spectre de construire sa colossale fortune. Les trésors accumulés par le Spectre n'ont toujours pas été retrouvés.

Lors de la création du Solpemachaco et du retrait du Spectre, il n'est resté aux enfants de celui-ci que l'appât du gain. Les enfants du Spectre n'ont jamais eu connaissance des recherches ésotériques de leur père. Ils savaient que leur père disposait de quelques caches personnelles où avait été entreposées de nombreuses choses, mais ces caches n'ont jamais été découvertes.

Plus tard, lors de l'intégration du Solpemachaco dans le Grand Plan, le Groupe a de nouveau entrepris la récupération d'Artefacts et autres objets ésotériques, mais cette fois au profit du Temple. Du coup, l'ensemble des dirigeants du Groupe se sont ainsi intéressés à cette chasse ésotérique. Guidé par le Temple, le Groupe cherche essentiellement à découvrir les secrets des Nephilim et des Selenim encore cachés en Amérique Latine, mais s'intéresse maintenant de plus en plus aux trésors de l'Europe.

Localisations et activités

L'un des deux quartiers généraux du Solpemachaco se situe dans une hacienda au Texas, à quelques centaines de mètres de la frontière mexicaine. Un tunnel permet d'ailleurs de s'y rendre en toute sécurité. Cette hacienda, située au milieu de plusieurs centaines d'hectares de désert, dispose d'une petite piste d'atterrissage. Dans les sous-sols de l'hacienda se trouve la collection personnelle de la famille Solar. L'hacienda dispose évidemment de tous les dispositifs de sécurité que l'on s'attend à trouver dans ce genre de demeure. C'est en ce lieu que se déroulent les réunions de famille.

Le second se trouve à Chicago, sous le siège social de la S.I.E... En même temps que la construction des

entrepôts de la société, à l'initiative du Temple, un grand complexe souterrain avait été bâti sous les entrepôts. Il n'y a aucun lien permettant d'aller des entrepôts au complexe. Ce complexe, dont les entrées sont situées dans le parking d'un immeuble voisin, contient la majorité des biens du Groupe. C'est en ce lieu que sont entreposés les fruits de plusieurs années de vol et de pillage. C'est aussi en ce lieu que sont restaurés tous les objets le nécessitant.

Le Spectre avait constitué son réseau en le centrant en grande partie sur l'Amérique Latine. Si le Groupe, par divers biais, finance de nombreuses recherches ou fouilles en Amérique Latine, le Solpemachaco est aussi responsable de plus de la moitié de la contrebande d'objets anciens de ces pays vers les pays occidentaux. Cela va du pillage en règle de sites archéologiques, déclarés ou non, au cambriolage de musées ou collections privées. Une vallée au Pérou où se trouve une nécropole qui, officiellement, n'a pas encore été découverte, sert de base principale pour l'ensemble des activités du groupe dans cette région du monde. Le groupe dispose d'appuis au plus niveau, ce qui lui confère ainsi une certaine impunité.

Sous l'impulsion du Temple, le Solpemachaco a renforcé sa présence en Europe. Sa principale base d'opérations se trouve en France, dans la banlieue de Lille. Il s'agit plus d'un entrepôt que d'un véritable centre décisionnel. Pour le moment, c'est Mélanie Timber qui gère cette implantation en France. Mais dans le cadre de son développement en Europe, le Groupe réfléchit sérieusement à mettre en place une infrastructure similaire à celle existant déjà en Amérique Latine. Le principal frein est qu'il souhaite éviter de confondre son propre réseau avec le réseau du Temple et cherche donc à renforcer ses relations et ses contacts en Europe afin de pouvoir garder son indépendance.

LES SECRETS

Le Conseil de Famille

En parallèle au Conseil d'administration, tous les aînés majeurs de chaque génération, même s'ils n'ont pas de responsabilités, forment le Conseil de Famille. Au sein de ce Conseil de Famille, l'un d'entre eux est choisi pour représenter l'ensemble des quatre familles. William Burrough le préside actuellement. Au début, cela était tout à fait informel mais, depuis l'intégration du Groupe au sein du Temple, le Conseil de Famille a pris beaucoup d'importance. Il est le véritable chef du Groupe, indépendamment de la structure templière. Actuellement, le Conseil comprend neuf personnes. C'est lui qui prend toutes les décisions quant à la destinée du Groupe. Et ceci indépendamment des directives du Temple... Néanmoins, dans la mesure du possible, les décisions sont prises en tentant de suivre les recommandations templières.

Le trésor du Spectre

Tant le Temple que les descendants du Spectre recherchent ses caches. Elles sont soupçonnées, à juste titre, de receler un vaste trésor, pas seulement financier mais surtout ésotérique. Pour le moment, personne n'a le moindre indice. Chaque fois qu'il y avait une piste, cela s'est terminé sur une impasse. Ces caches ne sont actuellement pas une priorité mais Kavigan songe sérieusement à mettre en œuvre le nécessaire pour les retrouver avant le Grand Plan. L'une de ces caches serait en France, une autre au Mexique et peut-être une dernière dans les Rocheuses aux USA. Pour le moment, elle n'ont rien à craindre, et pour cause: le Spectre est toujours vivant et les déplace si le besoin s'en fait sentir.

Le Spectre

Le Spectre est toujours vivant. Ce que nul, ni ses enfants, ni surtout le Temple, n'a jamais soupçonné, c'est qu'il est un Immortel. Un Ar-Kaïm du Serpentaïre plus précisément. Ses premières années furent les plus difficiles. Il ne comprenait pas ce qu'il était, ni qui il était. C'est grâce à ses pouvoirs qu'il put devenir un cambrioleur de haut vol et réaliser ses forfaits. Lors de la visite d'une collection privée, il mit par hasard la main sur une poterie maya, en réalité un Artefact d'origine Selenim. Il lui sembla reconnaître dans certains dessins de la poterie la description d'une créature lui ressemblant beaucoup. C'est à partir de ce moment qu'il s'intéressa à l'ésotérisme et privilégia le vol d'objets pouvant lui apporter la Sapience qui lui manquait. Plus tard, il se rendit compte que la

créature sur la poterie, un Selenim, était bien différente de lui. Mais sa Quête Ésotérique avait débuté et, aujourd'hui, elle n'est pas encore terminée.

Incarnation

A l'heure actuelle, il a changé de simulacre en s'incarnant dans son petit-fils William Burrough et a d'une certaine manière encore le contrôle du Solpemachaco, puisqu'il préside le Conseil de Famille. En utilisant les ressources du Temple, il a enfin pris ses marques et s'est rendu compte de l'erreur qu'il a commise en s'alliant avec le Temple. Néanmoins, il tâche de profiter de sa position au sein du Temple pour accroître son trésor ésotérique. Il cherche maintenant les moyens de quitter le Temple et de se trouver des alliés chez les autres Immortels.

ENNEMIS

Après tant d'années de pillage et de vol, le Solpemachaco s'est fait connaître dans les milieux ésotériques. La Maison-Dieu, l'Arcane Sans Nom et des Selenim d'Amérique Latine, victimes du Spectre, sont sur ses traces. D'autant plus que, pour ces factions, le Solpemachaco est un groupuscule templier. Le Spectre serait prêt à échanger une partie de ses trésors avec ces factions s'il avait la possibilité de prendre ses distances avec le Temple. Pour le moment, il se contente de filtrer tous les Artefacts ou autres objets de Sapience pour que le moins possible ne tombe aux mains du Temple.

Les sites officiels



MULTISIM.COM

Extrait Omega XXV Tau

Grégoire Laakmann

“A la fin du tiers mouvement, l’Involution Angélique, les Danseurs de la Roue Solaire découvrirent la puissance des Héliades, le ballet des Champs solaires. Illuminés par sa beauté, ils rallièrent à eux les Vingt, vingt ArKaNa qui se dédièrent entièrement au projet du Sentier d’Or. Alors, dans leur Quête, les Danseurs trouvèrent la Pierre. Ce qui deviendrait le pilier d’Atlantys, la voûte du continent ancestral, fut utilisé lors d’un rituel très complexe qui réunit les Vingt. Et dans un magnifique déploiement d’énergie, les Héliades convergèrent vers la Pierre et se figèrent. L’Axis Terram venait de naître.

Dans le cours de la tempête, juste sous la Pierre, les flots agités de l’Océan accueillirent un Nexus. Les Ka-éléments se cristallisèrent et formèrent un ensemble subtil sous la houlette de l’Habitat. Un Hydrim venait de se former. Mais ses énergies étaient particulières. Elles gardaient trace de la luminosité des Héliades et semblaient refléter l’aura sacrée du Soleil. Son Ka-Eau brillait ainsi du feu sacré des Ethers solaires. Lorsque ses frères Kaïm l’aperçurent, ils furent d’abord convaincus de voir un être fait de pur Ka-Soleil. Ce n’était qu’illusion. Il était unique. Nul frère vers qui se tourner pour mieux appréhender son destin... Alors il errait aux confins de la Sphère terrestre, irrésistiblement attiré par les Ethers, sachant pourtant qu’il appartenait tout entier au Graal Primordial. Plusieurs fois, il aperçut ainsi la course effrénée d’Atalante. Plusieurs fois aussi, il se lança à sa poursuite. Sans succès. Lassé, il parvint pourtant à comprendre que la fuite de la Fugitive masquait un secret. Il était PeleasKa, Celui dont la Lumière rejaillit sur les flots.

Il se tourna alors vers ses Frères. Lui qui était l’égal du Soleil sur Terre savait pouvoir être le guide des Atlantes. Las! Ceux-ci, dans leur avidité, avaient commis de grandes erreurs! Pressés d’intégrer la luminescence solaire au sein de leur Pentacle, les Kaïm s’étaient détournés de l’étude directe de l’Axis Terram, trop compliquée et trop subtile. Ils avaient préféré récolter l’une des espèces animales qui jalonnaient les terres fertiles du Graal. Sous l’imprudent conseil des Dresseurs et par le travail impudent des Pourvoyeurs d’Esprit, ces animaux virent leur étincelle de Ka-Soleil se développer. Les Atlantes espéraient ainsi pouvoir le cueillir directement sur les Hommes. Pire encore, le conseil des Piliers exerçait une véritable tyrannie sur les Kaïm. Ceux qui osaient se détourner de la voie sacrée des Danseurs étaient condamnés à fuir Atlantys. Quel destin terrible pouvait alors attendre ces proscrits, vagabondant sur les terres vierges et sauvages de Pangée? Au sein même des Piliers, la discorde régnait. Chacun avait sa vision du Sentier d’Or et comptait bien l’imposer aux autres.

Comment donc lui, PeleasKa, épris de liberté et d’harmonie, pouvait-il se mêler à ses Frères, aveuglés par leurs aménités, enchaînés à leur ambition?

Il en était pourtant qui comprenaient l’erreur de leurs Frères et qui, déjà, redoutaient les conséquences de leur échec. Il se révéla à eux. Dans leur course, il fut tour à tour leur guide, leur soutien, leur étoile. Ainsi la légendaire Hyperborée fut fondée. Regroupant des dissidents de la Sagesse Coronale et quelques Nautoniers Célestes désireux de poursuivre leurs recherches, elle avait son reflet de l’autre côté du Graal, la Couronne australe. De celle-ci, nous n’entendîmes jamais plus parler, alors qu’Hyperborée devait entrer dans nos légendes et bercer nos premières errances d’une tendre musique.

PeleasKa continua pourtant à errer et retourna souvent à Atlantys. Il y observa le développement des hommes et put rencontrer Prométhée. À son corps défendant, il se prit d’affection pour ces êtres. Ne reflétait-il pas leur propre lumière, ne partageait-il pas cette aura dorée avec eux? Pourtant, comment les comprendre, eux, attachés, alors qu’il était la liberté incarnée. Son Pentacle ne bouillonnait-il pas encore comme au temps de sa naissance, dans la tempête et l’écume?

Et durant l’une de ses rêveries célestes, PeleasKa aperçut un noir présage voiler pour un temps la lumière du Zénith. Il vit le Météore, il entendit le son strident de sa chute, l’explosion d’Atlantys et le crissement du cours d’Orichalque se frayant un chemin dans le manteau terrestre. En lointain spectateur, il vit le désastre et la déchéance marquer ses Frères. Ceux qui n’avaient pas été frappés de plein fouet par OrichalKa étaient pourchassés par les disciples de Prométhée. Les hommes, déchaînés, se jetaient en hordes destructrices sur les rescapés d’Atlantys. Face à cette tragédie, PeleasKa sourit pourtant et partagea un temps la fougue et la colère libératrice de l’Homme. Puis il se manifesta aux derniers Kaïm et les emmena en Hyperborée. Le dernier havre.

Dans la terreur des Grandes Chasses, il se plongeait parmi les humains, si fascinants. Il s’enivra de leur fougue et de leur liberté nouvellement acquise. Il aperçut alors un second voile noir, une marée fuligineuse fondre sur les humains. La douleur, l’agonie et la colère des Kaïm déchus avaient trouvé un écho. Des cendres et de la nuit jaillirent les Selenim. Ces fantômes n’avaient nulle crainte de l’Orichalque et se jouaient des hommes armés de leurs piques. Alors, pour la première fois, PeleasKa prit peur. Qui pourrait faire face à ces êtres? Quelle harmonie trouver

avec ces créatures, symboles de danger et de perversité? Comment cohabiter avec cet insidieux cancer qui puisait sa source de vie dans le Ka-Soleil et rongait même les Ka-éléments?

Dans l'orage des Guerres élémentaires, il se posa en conseiller et messager de paix. Mais combien étaient ceux prêts à écouter son enseignement? Les Nephilim ne voulaient qu'en faire une bannière dans leur bataille. Les hommes, devant sa luminescence, se pliaient à sa volonté et perdaient la fougue qu'il aimait en eux. Beaucoup se souviennent encore de Phoïbos, le Brillant. Mais pouvait-il accepter de jouer ce rôle, de s'enfermer dans le carcan de leurs pensées? Non, PeleasKa était la liberté. Il repartit alors, laissant ses fidèles replonger dans l'ombre.

Dans l'horreur de ces temps, Hyperborée était un doux sanctuaire. Mais, même en ce lieu, les Champs magiques étaient trop ténus pour soutenir les derniers Kaïm. Ils étaient voués à disparaître. Certains d'entre eux décidèrent alors de rejoindre le monde et de guider leurs frères déchus selon les préceptes de leur mentor disparu. Mais les Nephilim, en cette époque, ne cherchaient que la puissance, non la sagesse. Ils traitèrent les messagers d'Hyperborée en fous et en traîtres. Ils n'entendirent qu'un mot, Hyperborée, et se lancèrent à la recherche de ce sanctuaire pour y piller les restes atlantes qu'ils pourraient y trouver. Bafoués, les disciples de PeleasKa se scindèrent en deux branches. L'une partit vers les Terres du Couchant, à la recherche d'une contrée mythique, Erin la Verte. Les autres partirent vers le sud pour y retrouver leur mentor. Quant aux Nephilim, ils ne trouvèrent que des jardins

vides, les derniers Kaïm ayant disparu. Ils s'y installèrent néanmoins et en firent leur refuge. A la vérité, ces Nephilim étaient pour beaucoup les héritiers des deux ArKaNa des Premiers Regrets et des Dresseurs. L'un de leurs meneurs avait pour nom Apollon.

Quant à PeleasKa, il avait abandonné le rêve hyperboréen et s'était évadé de la rage des Guerres élémentaires. Arrivé face à la mer Égée, il utilisa ses pouvoirs pour créer un nouveau havre: Ortygie. Désireux de garder sa liberté, il façonna une île qui flottait. Il pouvait ainsi déplacer son sanctuaire au gré des courants marins. Ortygie abritait une petite communauté de pêcheurs qui vénéraient PeleasKa comme un dieu de la mer. Ainsi, il devint Pélagos.

Ses fidèles arrivèrent un jour en Grèce. Leurs nefs magiques accostèrent sur les côtes de la Thessalie. Là, ils trouvèrent des tribus humaines prêtes à recevoir leurs enseignements. En l'honneur de leur maître PeleasKa, ils les nommèrent les Pélasges. Mais rapidement, ils entrèrent en conflit avec une autre civilisation, basée sur l'archipel des Cyclades. Celle-ci était dirigée d'une main de fer par un groupe d'Hydrim qui avaient participé aux Guerres élémentaires. Les Cycladiens imposaient leurs lois sur l'ensemble des archipels grecs. Ils avaient des rituels étranges que les Pélasges jugèrent impies. Leur magie était puissante et issue des restes d'un DraKaon. Les Guerres pélasgiques débutèrent."



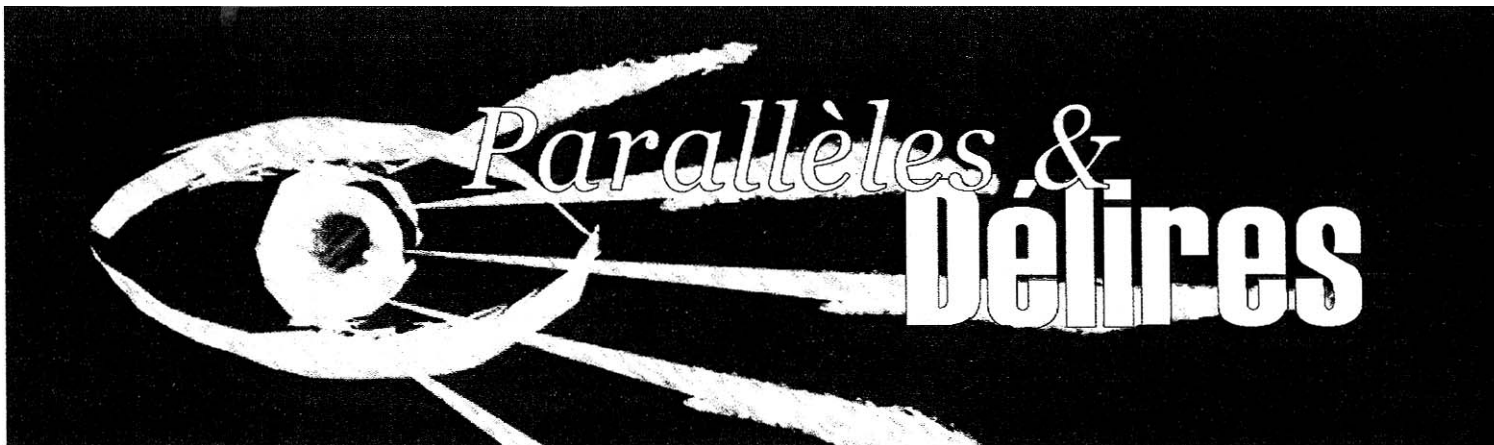
La Mailing-List

<http://fr.groups.yahoo.com/group/babelweb>

Les Portes d'Aggartha

<http://aggartha.free.fr>

Le portail thématique Nephilim regroupant l'ensemble des informations
concernant Nephilim sur le web



De la Vooromachie

Vincent Kaufmann

Le Voor est difficile à attraper. Tout d'abord la plupart voguent sur l'Iz et les Éthers grâce à des météorites et sont donc difficilement " joignables ". Les quelques Voors tombés sur Terre (panne d'éther, accident, tourisme,...) sont les seuls à pouvoir être chassés. Pourquoi chasser les Voors, me direz-vous? Tout d'abord leurs fourrures font d'incroyables peignoirs; ensuite je rappelle que ces êtres sont basés sur Uranus et projettent de rediriger les Éthers planétaires d'Uranus sur la Terre afin de créer un nouveau Champ (Voorique) qui transformera les Nephilim en Voors... (Si cela ne vous semble pas si terrible, imaginez Chewbacca avec la voix d'Atalante ou Atalante avec l'odeur d'un Wookiee...)

Comment reconnaître un Voor ?

• La fourrure :

Tous les Voors n'ont pas la même fourrure, celle-ci dépend de l'âge et du sexe du Voor. Les femelles (les Voorettes) ont tendance à posséder des poils plus longs alors que les mâles ont des poils courts et durs. Les bébés, eux, ont des poils doux et soyeux.

La R+C s'est spécialisée dans la chasse aux Voors à travers l'Astral car la fourrure semblerait avoir une certaine capacité de rétention du K.-S., ce qui intrigue fortement les initiés de la Coupe s'étant penchés sur la nature de l'Iz. Les R+C utilisent aussi ces fourrures pour se faire passer pour des Voors auprès des adoptés de l'Étoile. Il est donc difficile d'obtenir une fourrure. Toutefois le Chariot en posséderait plusieurs qu'ils auraient tissées afin d'en faire une Nef stellaire destinée à voguer sur les Éthers.

• Le cri :

Le mâle produit un son guttural proche du Wookiee ou du brame du cerf. Le cri de la femelle est plus proche du meuglement de la vache avec des pointes dans les aiguës

lorsqu'elle est en colère ou qu'elle protège ses petits.

Enfin les bébés Voors produisent des sons proches de ceux des canards. (Récemment, en Picardie, des profanes chasseurs ont été retrouvés morts, tués par ce qui semble être des ours, ce qui n'a pas manqué d'étonner les Picards qui pensaient l'animal disparu depuis longtemps de leur contrée. En fait, ces chasseurs ont été tués par une femelle Voor après qu'ils aient abattu deux bébés Voors qu'ils avaient pris pour des canards.)

De l'aspect pratique

• La traque :

Il existe deux grandes méthodes: celle dite du caméléon et celle dite du travesti.

Cette dernière consiste à se déguiser en Voorette (contrairement aux Nephilim, les Voors sont sexuels). Pour cela il vous faut avoir déjà une peau de Voor (j'en vends par correspondance au prix modique de 5 " puces " de Ka) et un extrait de glande de Voorette pour l'odeur (ça, malheureusement, seuls les R+C en vendent; adressez-vous au centre de l'AMORC le plus proche; par contre, cela coûte assez cher). Ensuite il faut se trouver un Plexus ou un Nexus et attendre le Voor qui ne manquera pas de venir vous voir.

La deuxième méthode est moins coûteuse mais reste difficile à mettre en œuvre: il s'agit ni plus ni moins que de faire croire qu'on possède un prisme et non un pentacle (un subtil jeu de miroirs peut suffire).

• Le combat :

Une fois le Voor à portée d'armes tranchantes et rasantes, il faut attaquer. Voici le tableau des armes (désolé, j'utilise des règles bâtarde).

Le couteau de table	Nul, ne sert à rien.
Le couteau de cuisine	Utilisable à rebrousse-poil seulement (malus de 6 au toucher, mais 1d3 touffe(s) de poils par coup au but).
Le rasoir (le vrai, le vieux qui se déplie)	Ça c'est de l'arme! Un bonus de 2 est accordé au toucher et les dégâts sont de 1d4 touffe(s) de poils.
Le rasoir simple (une lame)	Dangereux à utiliser: les Voors savent les retourner contre vous (si le jet dépasse 16, le rasoir se coince dans les poils du
Le rasoir à deux lames	Voor qui a 3 chances sur 20 de devenir berseker; -2 au toucher et une touffe de dégâts).
Le rasoir triple lame	Assez dangereux aussi: un jet supérieur à 18 entraîne les mêmes effets que le rasoir à une lame; toucher normal, dégâts: 1d2 touffe(s).
La tondeuse à main	Se coince sur échec critique uniquement, 1d3 touffe(s) de dégâts.
La tondeuse à gazon	Là ça devient sérieux: +6 au toucher, 1d8 touffe(s) de dégâts. Utilisable uniquement par des êtres au moins Assez Forts.
sans moteur	- 8 au toucher pour tout être qui n'est pas Très Fort, dégâts : 2d10 touffes.
avec moteur	- 4 au toucher pour tout être qui n'est pas Très Fort, dégâts : 3d10+5 touffes.
La torche	1d10 touffe(s) mais rend le Voor berseker; de plus, l'odeur de poils brûlés est enivrante, ce qui donne un malus de 2 à toutes les actions pendant 10 rounds.

Note: le Voor possède de 50 à 100 touffes de poils, la moyenne est à 65.

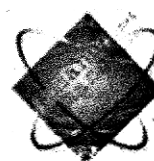
Il existe d'autres méthodes pour gêner le Voor en combat (tapettes à Voors, pièges à glu,...) mais je manque de place pour tout mettre. Je vends un livre: "Moi, j'ai chassé le

Voor", écrit par moi, que vous pouvez commander via mon adresse e-mail (les 10 premiers acheteurs recevront en cadeau 3 fiches-cuisine: les tripes de Voor au porto, la cuisse de Voor aux épices et la fondue savooryarde).

NEPHILIM - index -

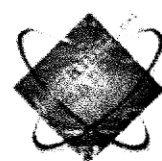
<http://aggartha.free.fr/encyclopedie.html>

<http://serge.simon.free.fr>



Armance.net

NEPHILIM
AGONE



<http://www.armance.net>

Les Héritiers de Babel

L'association officielle des amateurs de Nephilim

Le but de cette association loi 1901 est que Nephilim se dote réellement d'une communauté active avec la volonté de faire découvrir ce formidable jeu

Les objectifs de l'association sont :

- l'initiation (aide à la création de personnage, création d'une version de découverte)
- l'édition d'un fanzine : "Vision-Ka"
- la création d'un univers parallèle (avec scénario multitable) permettant de jouer à travers plusieurs villes
- plein de projets : l'Index (référencer tous les suppléments), l'Atlas occulte, Ouroboros (le cycle des incarnations), une FAQ
- organisation d'un Grandeur Nature (one-shot puis semi-réel)
- quelques goodies : T-shirts, dessins etc ...

Association en partenariat avec Multisim

Adhésion aux Héritiers de Babel

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal :

N° de Téléphone :

E-Mail :

☐ Je souhaite être inscrit à la Mailing-List "Les Héritiers de Babel"

Quelles attentes avez-vous à l'égard de l'association ?

1 -

2 -

3 -

Envoyez votre chèque de 8 Euros libellé à l'ordre "Les Héritiers de Babel" à l'adresse suivante :

Les Héritiers de Babel

Chez Nicolas Damour

28 rue d'Auteuil

75016 Paris

La nuit (rêverie élémentaire)

Christophe Calmes

Air

La nuit est belle. Le vent souffle sur la côte. Mes cheveux sont en bataille. Bataille que personne ne perdra ni ne gagnera. Le vent joue avec mon esprit. Je ressens sa vitesse, il fait battre mes vêtements comme autant de drapeaux de gloire. Mon pantalon colle à mes cuisses et derrière moi je visualise le battement de cœur de ce vent qui lutte contre mon corps dressé. Je reste accroché, impossible de partir de mon corps. Rien n'est plus plaisant que le vent qui bat contre soi, contre les éléments.

Eau

Je suis sur ma terrasse et je regarde la mer bleu sombre. Elle gronde dans le lointain. L'écume blanche contraste avec le sombre des flots. Le grondement du ressac remonte jusqu'à moi. Je sens mes oreilles vibrer au son de l'élément liquide. Rien ne peut arrêter mon esprit qui vagabonde sur les vagues blanches. Mes mains se remplissent d'écume, elles créent des formes spirituelles qui deviennent lentement rien et tout en même temps. Mes yeux sont pleins des embruns qui battent mon corps. Je sens la douleur du sel. Rien n'est plus beau qu'une mer en furie.

Lune

La lune monte dans le ciel et tranquillement émerge de derrière l'horizon. Ses rayons froids illuminent mon visage. Je ne vois que sa lumière, rien n'est plus éblouissant que la lune, la nuit. Dans son sillage je sens la folie qu'elle distille dans l'âme des noctambules. La lune me parle dans le lointain. Rien ne semble bouger autour de moi, sauf peut être cette lumière laiteuse, maternelle qui déchaîne en moi des hurlements d'angoisse. Que cache la lumière dans la nuit? L'ombre est plus impressionnante quand la lumière de la lune la souligne.

Terre

La terre est sombre, puissante, présente; même dans les cieux elle est là. Mes pieds sont ancrés dans ma terre. Le sable s'infiltré entre mes doigts. La chaleur de l'après-midi finit de se diffuser dans le sable de cette plage aveugle. Le rire des roches résonne le long de cette petite crique encaissée au milieu de la côte rocheuse et déchiquetée. La pierre dorée semble torturée par le vent et l'eau. Certaines parties de la falaise ressemblent à une flamme qui jaillit vers le ciel. Flamme de pierre à jamais arrêtée par la minéralité de sa consistance. Je suis comme la pierre, froide ou chaude, humide ou sèche, lumineuse ou sombre.

Feu

Le feu crépite devant moi, rien n'est plus beau que le feu. Il chauffe mon corps, détruit les angoisses des uns, réchauffe les mélancoliques, réveille les endormies. Le feu jaillit des braises. L'odeur du bois qui se consume, m'envoûte dans un passé lointain. Je vois les arbres de mon enfance brûler dans les collines. Le feu ravageur brûle tout sur son passage. Rien n'est plus puissant que le feu. Cette énergie est libérée d'une seule étincelle et devient indomptable, belle, dangereuse, comme le tigre.

"Les raisons qui m'avaient mené jusqu'à ce petit bourg de Savoie ne sont pas vraiment importantes en elles-mêmes. En y regardant de plus près, je m'aperçois même que j'y suis plus allé par curiosité touristique que par réel intérêt occulte. A dire vrai, je ne pensais rien trouver d'occulte là-bas si ce n'est quelques vieux montagnards arriérés et rétrogrades que le retraitement géographique avait dû rendre passablement bougons et chafouins. Bref, je me payais une belle tranche de tourisme local en traînant mollement mon Pentacle dans une vallée savoyarde qui avait autrefois connu la richesse d'une campagne minière d'exception mais dont il ne restait aujourd'hui que les ruines des usines sombres et un taux de chômage effarant. Le bled se nommait Saint-Amédée-de-Maurienne, du nom d'un de ces sempiternels sacro-saints du catholicisme local, et devait regrouper un bon millier d'âmes en pleine saison. L'ambiance du village était à l'image des murs des maisons du coin, tristes, sales et recouverts de gris. Ça puait la misère à plein nez mais les gens avaient dans le regard une fierté angoissante et malade de la terre. On m'avait prévenu que la vallée était peu accueillante dès mon arrivée à la gare de Chambéry, en me disant que, là-bas, les corbeaux volaient sur le dos pour ne pas voir la misère. J'en souris encore.

Arrivé vers 11h15, je sirotais une boisson au café, sur la place du village tout en critiquant d'un oeil acerbe et acide le décor qui m'entourait et ses indigènes. Rien ne me préparait à ce qui devait suivre.

Ding, dong, ding, dong...

Les 12 coups de la cloche de l'église du village résonnèrent chacun en moi comme autant d'agressions caractérisées. L'insupportable son de cloche se répercutait dans mon Pentacle et provoquait en moi une nausée à la fois physique et magique. Mon être entier frissonnait comme au plus sombre des jours des Guerres élémentaires. Mes Ka-éléments s'entrechoquaient dans un chaos indescriptible et formaient un maelström torturé qui déchirait mon Noyau. A chaque coup de cloche qui sonnait, j'étais assailli par une vague de mal-être qui me submergeait et me laissait pantois. Je m'écroulai par terre en proie à des maux de tête incroyables et je vomis.

Mon Simulacre répercutait à sa manière le désarroi qui me troublait. Dans un suprême effort de concentration, je réussis à passer en Vision-Ka. Je n'avais jamais vu les Champs élémentaires dans une configuration aussi étrange et inquiétante. Ils étaient figés dans une espèce de torpeur. Moi qui les avais toujours connus comme une mer en furie, perpétuellement en mouvement, s'entrechoquant dans la

plus joyeuse des sarabandes et n'en finissant plus de se chercher querelle, voilà que j'avais le spectacle d'un champ de bataille où la Mort planait en vainqueur par manque de combattants. Par moments un frisson les parcourait mais ils ne réagissaient pas à ce stimulus. Ils me semblaient vides et creux, sans âme ni énergie qui les animassent. J'avais peur.

Le glas avait fini de sonner mais j'avais encore dans mon Pentacle l'écho sans fin qui résonnait. J'eus toutes les peines du monde à sortir du village avant que la cloche de l'église sonne à nouveau. J'ai quitté illico presto la région et ils ne sont pas près de m'y revoir. J'ai par la suite rendu compte de mon expérience à l'Arcane de la Roue de Fortune. Ils ne m'ont fourni aucune explication quand au phénomène que j'ai rencontré."

Rakim, Nephilim du Feu

Compte rendu d'enquête à Saint-Amédée-de-Maurienne (Savoie)

Conformément à vos instructions, nous avons procédé à une enquête poussée sur les lieux de l'incident qui s'est produit dans la vallée de Maurienne. Les conditions sur le terrain ont été épouvantables car nous ne pouvions pas rester plus d'une heure sur les lieux par crainte d'entendre à notre tour le son de la cloche. Il est à noter que l'ensemble du village semble paralysé par une absence totale de réaction des Champs magiques. Nul sortilège n'a été possible sur les lieux, encore moins d'invocation ou de transmutation alchimique. Le simple fait de rester dans le village est même une torture pour nous autres. Toutefois nous avons pu mettre en corrélation les différents indices donnés par notre Frère et nous avons procédé à une investigation poussée sur le terrain qui démontre que l'origine de l'affaire est la cloche du village. Elle a vraisemblablement été forgée il y a deux cents ans et possède la particularité d'être constituée d'un mélange de métal vil et d'Orichalque. Tout cela n'a évidemment pas été fait par hasard puisque le mélange entre les différents constituants et le métal maudit est très subtil, pour réussir à atteindre l'effet recherché. La forme et la nature interne de la cloche provoquent, quand elle sonne, une résonance particulière dans les Champs magiques qui a pour effet d'immobiliser ces derniers et de les maintenir dans une inaction totale (un peu à l'instar des atomes quand on s'approche du zéro absolu). Aucune action magique n'est donc possible aux alentours de cette église. Le rayon couvert par cet effet "Diapason" est très long puisqu'il recouvre toute la zone où l'on peut entendre la cloche

sonner (soit plusieurs kilomètres à la ronde). L'endroit est habituellement neutre pour nous mais devient invivable lorsque sonne la cloche et retentit le son. En définitive, ce village est une zone de non-droit magique, un champ statique en perpétuelle narcose. Aucune activité templière n'a été détectée lors de notre visite aussi nous pensons que cet artefact a certainement été oublié par l'Arcane du Bâton. Le piège est redoutable et c'est une chance qu'ils ne

l'utilisent pas à d'autres endroits. Nous ne sommes pas restés jusqu'au samedi car nous pensons que les effets doivent être trop puissants ce jour-là pour qu'aucune séquelle n'atteigne notre nature intrinsèque. Nous pensons qu'il faut transmettre le dossier à l'Arcane de la Maison-Dieu pour procéder au retrait de ce piège vulgaire.

Kilber, Adopté de la Roue de Fortune

Renoncement

Cédric Ferrand

In Agartha Credo.

Vous pourriez croire que c'est une simple phrase rituelle comme celles que prononcent les vieilles grenouilles de bénitier au fond des églises sans vie, les genoux perclus de trop d'arthrite à force de genuflexions dominicales. Vous pourriez penser que ça n'a pas plus de valeur qu'un "In God we trust" ou un "God save the Queen" derrière lesquels se cachent bien des peuples afin de croire à l'union de leur pays et à la légitimité de leur impérialisme passé et présent. Vous pourriez l'analyser et ne voir en lui qu'un leitmotiv, un jingle, un gimmick publicitaire comme ceux que vous écoutez à la radio le matin et que vous traînez toute la journée comme un boulet, le chantant au bureau, le sifflant dans la rue et le retrouvant le soir devant votre téléviseur. Vous pourriez le considérer comme un refrain d'un bon vieux tube des années 80 que l'on chantonne avec nostalgie car il nous rappelle tant de bonnes choses et qu'il est drôle de s'en souvenir, 20 ans après. Vous pourriez au final l'envisager comme un cri de ralliement, une vulgaire devise familiale que l'on se plaît à beugler au milieu des mêlées pour se donner du courage au ventre et faire peur à l'ennemi.

Vous n'auriez pas tort.

In Agartha Credo. Je crois en l'Agartha. J'ai beau chercher, je ne vois rien dans les actions de mon peuple qui me donne à penser que notre credo soit plus noble, plus utopique ou plus philosophique que les mots des humains. Vous savez comme moi le nombre de massacres qui ont été organisés au nom de ces 3 mots. Ils ont été très souvent utilisés pour justifier des égarements, des tromperies, des erreurs dramatiques et des ignominies sans nom. J'ai tué pour ces mots. J'ai trahi pour cette idée. Je n'ai vécu que pour pouvoir un jour dire: In Agartha Ego. Et si nous avions tort?

Nous reprochons souvent aux humains la confiance aveugle qu'ils ont placée dans la religion et dans les hommes qui la servent. Mais notre dogme n'est-il pas aussi trompeur et plus avilissant qu'une simple et sincère

déclaration de foi? Au nom de quoi pouvons-nous affirmer l'existence d'une seule voie? Je sais ce que vous allez me rétorquer, mes Frères, que les Agarthiens sont là pour nous montrer que cet état de perfection n'est pas une chimère et qu'il est possible, à celui qui s'en donne les moyens, d'attendre l'illumination. Mais qui vous dit qu'ils sont heureux de leur état. Les Agarthiens ne sont-ils pas aigris, déçus par leurs attentes, refusant d'admettre avoir fait une erreur? Dès lors ils nous conseillent de les rejoindre, nous montrant d'un doigt impératif le chemin à parcourir et les sacrifices à faire. Mais sont-ils généreux pour autant? N'essaient-ils pas de nous faire sombrer avec le navire afin de ne pas être les seules victimes de la plus grosse erreur de notre histoire?

Les humains disent "Mieux vaut être maître en Enfer qu'esclave au Paradis". Et je crois intimement que la solution de ma quête réside dans ce choix. Je ne dois espérer indéfiniment revenir vers l'Eden perdu pour toujours. Ce lieu d'autrefois, beau et parfait, il ne me correspond plus. Non, l'Agartha n'est pas fait pour moi.

Emmanuel Kant voulait que les Lumières soient pour l'Homme sa prise de conscience du fait qu'il devait sortir hors de l'état de tutelle qu'il s'était lui-même imposé. A l'instar de ces philosophes, il nous appartient de sortir de l'obscurantisme et de nous éclairer. Notre race avait besoin d'un but ultime, d'un objectif qui la mobiliserait dans son ensemble afin de donner un sens à nos existences. Ces temps étant révolus, la survie devenant notre unique obsession, nous ne devons pas fuir vers une autre réalité mais affronter les temps de changements qui s'annoncent. Il reste tant à faire, tant de choses à découvrir. Je ne sais à quoi ressemble l'avenir de l'Humanité mais une chose est sûre: si nous ne faisons pas l'effort de les comprendre, ce futur sera sans nous. Je ne veux pas être le spectateur impuissant et passif d'un spectacle merveilleux. Non, je veux être acteur de demain et me fondre dans les flots de Ka-Soleil. Je veux croire que ce qu'on m'annonce comme une fin n'est en fait qu'un début.

Sandolphan

Nicolas Damour

Illustration Stephanie Law



"Sandolphan, princesse de la Rose des Vents, maîtresse des Points Cardinaux, toi qui présides aux Ashim sur Tipheret et sur l'Arbre tout entier, j'invoque ta présence.

Sultane de l'Air, porteuse et délivreuse de messages, toi qui soulèves le Voile d'Isis pour l'Initié, qui guides le Voyageur sur les Lames à travers les Sephiroth, daigne apparaître devant nous. Par-delà les vagues des mers akashiques, même jusqu'en ce lieu étrange et effrayant, Sandolphan, je t'en conjure, viens jusqu'à nous.

Une fois de plus, nous souhaitons te rencontrer.

Que notre message te parvienne jusqu'au lieu où tu te trouves, malgré l'impureté de nos Pentacles, malgré la faiblesse de nos éléments, la malédiction de l'Orichalque et les sept malédictions pires encore qui nous ont déjà atteints, nous atteignent en ce moment et nous atteindront à nouveau.

Sandolphan, Reine des volutes célestes, nous t'en prions, éclaire de ton regard salubre l'obscur chemin de notre progression, fais-nous l'honneur de baigner notre Pentacle de ton aura et entends notre prière."



Pour qui sonne le ka !

Yann Bruyère

Ce scénario est destiné à un groupe de joueurs capables de résister à une confrontation physique musclée. La présence d'au moins un Nephilim est souhaitable. La lecture de Testament pour la Synarchie et des Figures pour le projet Hiram est conseillée mais pas indispensable.

L'histoire

Etienne Mary est le P.-D.G. d'une entreprise qui porte son nom : Mary Inc. (voir l'encadré). Par ailleurs, c'est un Synarque à la tête d'un Degré de la Marche Supérieure. Il est chargé par son Illuminé de mener des recherches en électronique dans le domaine de l'intelligence artificielle. Au cours de leurs recherches, et sans vraiment le vouloir, Etienne et ses chercheurs ont mis au point un appareil, le nervomètre (voir l'encadré), capable de guérir les Nephilim frappés par la terrible blessure du Pentacle dangereux (Livre des Joueurs, p.84). Au cours de leurs travaux, des chercheurs de Mary voient une de leurs expériences déraiper. Alors que le nervomètre est activé et tente d'enregistrer les données du cerveau d'un des chercheurs, cobaye pour l'occasion, une forte résonance entre les champs magiques et le nervomètre crée de violentes manifestations élémentaires qui envahissent aussitôt le laboratoire et le site entier de la société. L'entreprise Mary est fortement touchée par les dégâts et, dans la presse, on ne manque pas de s'interroger sur les causes d'un tel ouragan si localisé et si soudain. D'autant que certains témoins rapportent même que la terre aurait tremblé. Etienne ne se démonte pas, persuadé qu'il vient de mettre au point quelque chose de formidable, sans savoir exactement quoi.

Ephialtès (homme d'état athénien 495-461 av. J.-C., chef du parti démocrate, prédécesseur de Périclès) est un Nephilim. Il est atteint par la blessure du Pentacle dangereux. Chaque fois qu'il progresse vers l'Agartha et que son Ka doit augmenter, il génère un effet-Dragon. Cette affliction terrible l'a rendu Assez Enkhaïbaté. Tout en cherchant désespérément une réponse à ses problèmes, il

apprend, en regardant le journal de vingt heures, les curieux événements ayant eu lieu dans la banlieue est de Paris. Il mène son enquête et découvre en partie la teneur des recherches de Mary Inc. Il récupère une vidéo des services de sécurité du laboratoire sur laquelle toute l'expérience malheureuse a été enregistrée. Ephialtès comprend que la chance qui s'offre à lui ne se représentera pas de sitôt. Il décide alors d'investir le laboratoire, une nuit, avec l'aide d'un groupe de Templiers: l'Ordre du Temple du Renouveau de la Capitale (voir l'encadré) -une obédience qu'il a manipulée de loin en leur faisant miroiter un gain substantiel- afin de dérober l'objet qu'il soupçonne de pouvoir régler son problème. Il récupère le nervomètre, rentre chez lui et procède à un long rituel mais celui-ci tourne mal. Un de ses Ka-éléments est arraché de son pentacle et tout le Ka se transforme alors en un très puissant effet-Dragon : le Magma-Ka (voir l'encadré). Ephialtès devient un Cruxim. Son simulacre meurt au cours du processus. Après avoir récupéré le nervomètre, Ephialtès se réfugie auprès d'un ami Selenim (Salammbô) qui va rechercher de l'aide auprès de Nephilim afin d'aider le pauvre Ephialtès.

Le scénario commence pendant l'enterrement de Jean-Pierre Topps, le défunt simulacre d'Ephialtès, au cours duquel Salammbô va tenter de rentrer en contact avec les PJs. Malheureusement, l'effet-Dragon est présent à la cérémonie et, lorsqu'il découvre les Nephilim et le Selenim, il décide d'agir.

Les PJs présents vont devoir intervenir mais le Magma-Ka va s'enfuir au cours de ce combat. Reste aux PJs à enquêter pour faire la lumière sur tout ça.

La société Mary Inc.

Degré synarque de la Marche Supérieure en fin de période d'activation

Axes : Mage / Ouvrier

Symboles : Pentacle / Horloge

Le début de la période d'activation de ce Degré remonte à une dizaine d'années. Il est placé sous la responsabilité d'Etienne Mary qui se sert de son entreprise comme couverture exotérique. Il est chargé de mener des recherches sur l'intelligence artificielle dans le cadre du projet Hiram mais ses recherches n'ont rien donné pour l'instant alors qu' Hiram est opérationnel. L'Illuminé en charge de ce Degré va donc entamer prochainement la phase de désengagement. C'est sans compter sur la ténacité d'Etienne qui compte bien prouver de quoi il est capable.

La société comporte deux parties bien distinctes: un laboratoire de recherches en intelligence artificielle qui n'est pas connu du grand public et une usine de production de consommables informatiques (cartouches d'encre à prix réduits). Les locaux sont situés dans la banlieue est de Paris. Ils comportent des hangars industriels de taille modeste et un bâtiment de plain-pied abritant, au rez-de-chaussée, les bureaux de la société et, sur deux niveaux de sous-sol, les laboratoires d'intelligence artificielle. C'est un total de 95 personnes qui travaillent pour Etienne dont 2 seulement savent qu'elles travaillent pour le Denier. Les autres employés du laboratoire de recherches pensent qu'ils travaillent sous le sceau du secret défense. Cela garantit une certaine discrétion.

Une émouvante cérémonie

A l'abri du froid hivernal qui s'est abattu sur la capitale en ce début de décembre, à l'intérieur d'un café, les Immortels des joueurs devisent au sujet des bouleversements importants que l'Apocalypse a pu entraîner. Le regard de l'un d'entre eux tombe sur un article de la rubrique nécrologique du Monde qu'un client assis à la table d'à côté est en train de lire. Voici ce qu'il peut lire :

Jean-Pierre Topps

nous a quitté en ce mardi 4 décembre. Son âme a besoin de réconfort pour ne pas succomber à l'errance. Si vous partagez cette crainte de l'errance, venez nous rejoindre à la cérémonie funèbre qui se tiendra en l'église Saint Sauveur (15ème)

vendredi 7 décembre à 17 heures

Reçois la lumière, toi qui acceptes de porter assistance aux Déchus.

Une fois sur les lieux, à l'église, les PJs assistent à une émouvante cérémonie qui regroupe des proches du défunt, qui se plaignent de ne pas l'avoir vu depuis longtemps, et des petites vieilles éplorées qui profitent de ce moment pour se faire passer pour de bonnes chrétiennes auprès de monsieur le curé. Alors que le cortège est arrivé au cimetière, après la célébration, tout le monde se

rassemble autour de la fosse préalablement creusée par les employés des pompes funèbres. Les PJs sont apostrophés de loin par un individu qui leur fait de grands signes. C'est Salammbô qui a reconnu des Immortels et qui veut leur demander de l'aide. C'est à ce moment que le Magma-Ka décide d'attaquer, pensant que les Nephilim ne sont pas à l'enterrement de Topps par hasard.

Une flaque noirâtre rampe derrière le Selenim au moment où il se rapproche des PJs pour leur adresser un rapide bonjour. Soudain, il est saisi à la jambe et tombe aux pieds des personnages alors que le Magma-Ka commence à prendre forme. Il s'attaque en priorité aux personnages des joueurs. Son objectif est de voler des puces de Ka. Salammbô prend peur et décide tout de suite de s'enfuir au cours du combat pensant recontacter les PJs plus tard.

Si les PJs arrivent à affaiblir le Magma-Ka jusqu'à le rendre Peu Puissant, celui-ci s'enfuira en passant par une bouche d'égout. En rampant le long des murs des égouts, il réussira à échapper aux Immortels. Ceux-ci peuvent prendre la fuite si cela tourne mal pour eux, auquel cas le Magma-Ka disparaîtra également.

L'enquête

• Auprès des gens présents à l'enterrement

Il est possible de parler aux nombreuses personnes qui sont présentes à l'enterrement. Celles-ci témoignent du fait que J.-P. Topps avait changé ces derniers temps. Il s'enfermait chez lui pendant des jours entiers. Il manquait régulièrement le travail. Sa troupe de théâtre a maintes fois regretté son absence. Les autres comédiens de la troupe, en revanche, trouvent que depuis un moment, il jouait beaucoup mieux. Comme si la comédie était devenue une seconde nature.

Le Magma-Ka

Effet-Dragon de Feu Puissant

Visibilité : oui

Le Magma-Ka se présente comme une flaque fumante de magma. Lorsqu'il se déplace, il calcine tout ce qui se trouve sur son passage et peut provoquer des incendies. Il peut prendre l'apparence d'une sorte de golem de roche en fusion. La transformation lui demande trois tours. Il est lent mais très puissant.

Pas Agile, Fort, Endurant, Intelligent, Pas Séduisant.

Tous les effets liés au Ka-Eau majorent leurs dégâts de 2 niveaux et sont un niveau plus Meurtriers contre le Magma-Ka. Lorsqu'il se bat, c'est toujours au contact et il cause des blessures normales plus des brûlures (Meurtrières: 4). Son intelligence lui vient de la réaction qui a eu lieu entre le pentacle d'Ephialtès et le nervomètre.

Il faut lui infliger des dégâts magiques pour le blesser. Au début du scénario, le Magma-Ka a déjà volé un certain nombre de compétences à différents humains (envoyés dans différents hôpitaux de la ville avec de graves brûlures). Il s'est doté des compétences de base en combat au corps à corps (une salle de boxe a brûlé récemment !).

Par ailleurs, il est possible d'obtenir l'adresse, la profession et la cause de la mort du défunt auprès de quelques vieilles dames bien disposées à répondre à des jeunes gens bien élevés. (Usages (Vieilles personnes) Assez Difficile). Elles apprendront d'ailleurs aux personnages que c'est "si triste de voir des gens gâcher leur vie à cause d'un bête accident de voiture sur l'A12". Bien évidemment, si les PJs se renseignent, ils apprendront qu'il y a bien eu un accident de voiture sur cet autoroute à la date de la mort de Topps mais l'identité du défunt ne correspond pas. Il est possible de se renseigner auprès de la société de pompes funèbres qui a organisé l'enterrement pour retrouver l'hôpital où a été admis Jean-Pierre Topps. Les PJs comprendront que les dossiers médicaux de 2 patients de cet hôpital ont été échangés.

• Au domicile de Jean-Pierre Topps

J.-P. Topps habitait dans une petite maison ancienne de la banlieue ouest de Paris, en plein cœur de la vallée de Chevreuse. La maison est fermée à clef mais un jardin permet d'accéder à la cuisine sans éveiller les soupçons des commères du quartier. En revanche, il sera quasi impossible d'abuser la vigilance des deux Templiers en planque dans leur voiture de l'autre côté de la rue et des deux autres placés derrière leurs jumelles de l'autre côté de la maison, dans un appartement de l'immeuble d'en face. L'intérieur est assez modeste et révèle un sens de l'art tout à fait personnel. De nombreux tableaux exotiques trônent sur les murs et des statues occupent le hall d'entrée, conférant à l'ensemble l'apparence d'un dépôt de salle des ventes. La cuisine est pleine de vaisselle sale, le salon est jonché de lettres, de papiers chiffonnés et de factures impayées. Cette maison semble n'avoir pas été entretenue ces derniers temps. Dès que l'on pénètre à l'intérieur de la maison, on est tout de suite assailli par une forte odeur de soufre et de brûlé. De plus, on trouve partout au rez-de-chaussée des brûlures au mur et sur le sol. Ephialtès était

très préoccupé ces derniers temps et ne prenait plus soin de son chez-lui. Il vivait le plus souvent dans la cave où il menait ses expériences. Quant aux traces, elles sont l'œuvre de l'effet-Dragon qui est venu jusqu'ici pensant coincer Ephialtès lors d'un éventuel passage au domicile de son ancien simulacre.

Dans le fatras de papiers du salon, on peut trouver une lettre émanant d'une commanderie du Temple signifiant son acceptation à l'intervention de nuit au laboratoire Mary Inc. On y trouve l'adresse du laboratoire. Par ailleurs, dans un petit bureau situé à l'étage, on peut également se procurer un C.D.ROM qui se trouve dans le lecteur d'un PC. Ce C.D. est crypté (Informatique Difficile) mais contient des infos sur les recherches menées par Mary Inc. En fait, tout ce qui concerne l'aspect "intelligence artificielle" des recherches s'y trouve ainsi qu'une présentation sommaire du nervomètre. Bien entendu, il n'est pas du tout fait mention des effets secondaires de cet objet.

A la cave, tout est entièrement calciné. Des traces de pentacle sont encore visibles sur le sol de terre battue. C'est ici qu'Ephialtès a accompli le rituel dès qu'il fut en possession du nervomètre. Des résidus de Ka-feu sont perceptibles et les Champs Magiques sont très perturbés.

• Demander de l'aide à la Force

Si les personnages ont des contacts dans la Force, ils peuvent leur demander de l'aide pour venir à bout de ces effets-Dragon.

• Lire la presse

Les PJs peuvent vouloir lire la presse parue quelques semaines avant la date de la mort afin d'y déceler quelque chose d'intéressant. Ils y trouveront (Recherche d'info Assez difficile) un récit assez complet de l'accident survenu au laboratoire de Mary. Les causes, en revanche, ne sont pas très claires.

• Aller au laboratoire

On a rapidement remis en état les locaux suite aux dégâts occasionnés par la tempête élémentaire. Une visite ouverte en plein jour ne donnera pas grand-chose sauf si les PJs sont au moins Apprentis en Connaissance de la Synarchie auquel cas ils pourront reconnaître un certain nombre des symboles du Denier.

Une visite de nuit permettra d'accéder entre autres aux disques des services de sécurité et de constater qu'il manque celui du jour de l'expérience avec le nervomètre. En revanche d'autres disques d'expériences diverses sont visibles. Fouiller le bureau de Mary et de ses chercheurs permettra de trouver les plans du nervomètre et la description de sa fonction. Bien entendu les plans de la Synarchie ne sont pas donnés car Mary ne les connaît pas. On peut trouver également l'adresse complète de Mary.

Le Nervomètre

Cet objet est en premier lieu un enregistreur d'impulsions nerveuses et hormonales qui permet de prendre une empreinte exacte et complète du cerveau d'un individu à un moment donné. Grâce à la maîtrise et au contrôle que peut avoir la Pierre Angulaire sur le Ka, cet appareil est voué à reproduire l'esprit d'Hiram. Malheureusement, les recherches sur le lien entre les impulsions nerveuses du cerveau et le Ka-Soleil des humains menées par Etienne n'ont pas encore abouti. L'appareil ne fonctionne donc que partiellement. C'est pourquoi les recherches et les expériences continuent.

Le nervomètre se présente sous la forme d'un petit dictaphone en métal argenté sur lequel on trouve deux boutons : un pour le déclencher et l'autre pour l'arrêter. Lorsqu'il est en fonction, le nervomètre émet une sonnerie stridente. Il faut le connecter à un ordinateur pour qu'il enregistre les données au sein d'une application développée par l'équipe d'Etienne.

Il se trouve que le nervomètre a des effets secondaires sur les Champs Magiques et sur les Pentacles Nephilim. Il est capable de stabiliser le Pentacle d'un Nephilim atteint de la blessure Pentacle dangereux (LdJ, p.84), au cours d'un rituel particulier au sein d'un Nexus.

• Aller chez Mary

Si on s'y rend de jour, il n'y aura personne mais son appartement est sous alarme et de plus surveillé par un concierge très méticuleux et peu corrompible. Il est très enclin à téléphoner aux flics pour le moindre truc suspect. A l'intérieur de l'appartement, il n'y a pas grand-chose

d'intéressant à part peut-être quelques textes occultes sur la Synarchie mais rien de très concret. Si le MJ veut orienter ses joueurs vers une Figure, il est possible de laisser des textes à propos de l'Illuminé de Mary. Des pistes pour intriguer les joueurs sur la Synarchie seraient du plus bel effet à ce moment.

De nuit, Etienne sera là et il faudra alors s'expliquer (voir le paragraphe le concernant un peu plus loin).

• Aller chez les Templiers

Une commanderie de Manteaux noirs, tout ce qu'il y a de plus classique. Mais il faut compter sur la surveillance des mafiosi (voir plus loin).

Le MJ est invité à livrer quelques renseignements de base sur les Templiers pour les joueurs qui ne les connaîtraient pas bien. (Euh, là je pense aux nouveaux joueurs, bien entendu...).

Le MJ peut toujours placer quelques focus ou même un homoncule à délivrer s'il veut rallonger la sauce. Mais le patron de la commanderie n'est pas là en ce moment donc il ne sera pas possible de le réduire au silence éternel. Dommage pour les Pym en mal d'action !

Que s'est-il passé après l'investissement du laboratoire ?

Ephialtès est retourné chez lui avec l'objet pour se préparer au rituel. Les Templiers sont satisfaits car ils ont pu dérober au laboratoire de grandes quantités de matériel électronique et informatique en tout genre. Le contrat a été rempli par les deux partis. Malheureusement pour les PJs, les Templiers ont placé Ephialtès sous surveillance en se disant qu'il pourrait être intéressant d'en apprendre plus sur ce personnage assez étrange.

A la suite du rituel manqué, Ephialtès a réussi à sortir de chez lui alors que son simulacre était mortellement blessé ; il a traîné son corps dans une ruelle voisine avec le nervomètre sur lui et a connu un effroyable effet-Jésus. Ensuite, il a investi le corps d'un passant, a guetté l'arrivée des secours et a échangé les dossiers médicaux avec ceux d'un accidenté de la route défiguré à l'hôpital de sorte que sa mort n'éveille pas les soupçons. Frappé sérieusement par le Khaïba, il est allé retrouver un ami Selenim (Salammbô) et là, auprès de lui, a sombré dans le malheur du Khaïba.

Il est recouvert de plaques cramoisies toutes fumantes. Il passe son temps à murmurer qu' " il va venir le chercher ", qu' " il est maudit parmi les Déchus " et il hurle que " Mary a le pouvoir. "

Mary, quant à lui, a embauché des hommes de main afin de retrouver le nervomètre. Il s'est fourni dans le milieu mafieux parisien en arrosant tous les intermédiaires copieusement.

Et maintenant ?

Voici les différentes actions entreprises par les intervenants de cette histoire. Ces actions ne tiennent pas compte de celles des joueurs. Par conséquent, il importe que le MJ les adapte en fonction de leurs réactions.

• Les Templiers

Ils vont filer les Nephilim dès qu'ils les auront remarqués chez Jean-Pierre Topps. Leur but est de comprendre ce qui s'est vraiment passé et peut-être de récupérer quelque artefact ou quelque secret. Ils éviteront le conflit armé sauf si le profit apparaît réellement intéressant. Il faut les utiliser pour mettre un peu la pression sur les joueurs, ils sont là derrière eux sans arrêt et s'enfuient si la menace est vraiment trop importante. Mais ils reviennent à un autre moment dans un autre lieu...

• Les hommes de main embauchés par Mary

Ce sont des humains non initiés donc ils ne feront rien d'extraordinaire. Ils se contenteront de rechercher le nervomètre. Au cours de l'investissement du labo par Ephialtès et les Templiers, un des hommes de la sécurité de Mary a reconnu un des Templiers, pour avoir fait ses armes avec lui au service militaire. Les mafiosi ont donc commen- é leurs recherches en suivant cette piste et ils ont réussi à remonter jusqu'à la commanderie. Si les PJs se rendent à cette commanderie, ils trouveront les hommes de Mary en planque en train d'observer les allées et venues. Si jamais ils s'y rendent de nuit alors les mêmes s'apprêteront à investir la commanderie afin de la fouiller dans l'espoir de retrouver le nervomètre. C'est l'occasion de semer le doute dans l'esprit des joueurs. Qui sont ces hommes ? Un autre Arcane mineur serait-il sur le coup ? Le Bateleur enverrait-il des humains passer un rite d'initiation ? En tout état de cause, dès qu'ils seront confrontés à quoi que ce soit d'un peu surnaturel, ils prendront la fuite. En revanche, ce sont des durs à cuire quasiment impossible à faire parler sauf avec des moyens magiques évidemment.

• Mary, lui-même

Mary coordonne la reprise des activités de son laboratoire. Il s'échine à ce que la presse ne vienne pas trop

s'intéresser aux événements bizarres qui ont secoué le labo ces derniers temps. Il attend désespérément que les hommes qu'il a embauchés lui ramènent le nervomètre. Il se battra jusqu'à la mort s'il le faut pour récupérer son bien. Les PJs peuvent le rencontrer chez lui de nuit ou au laboratoire de jour. Il se montrera très courtois et surtout très discret. Il ne connaît pas l'importance de ce qu'il a trouvé mais sait que beaucoup seraient prêts à payer cher pour l'avoir. Il est prêt, une fois qu'on lui aura tout expliqué, à travailler avec les Nephilim pour soigner Ephialtès du moment qu'il puisse récupérer son bien et poursuivre ensuite ses recherches. A vous de voir ce que les Immortels décideront. Notez que cette idée ne peut venir de lui puisqu'il ne sait pas ce qu'on peut faire avec le nervomètre.

• Le Magma-Ka

Au cours de la confrontation au cimetière, le Magma-Ka aura sans doute été mis en déroute par les personnages des joueurs. La croix élémentaire d'Ephialtès résonne avec le Magma-Ka depuis le rituel et l'attire irrémédiablement. C'est pour cela qu'immanquablement celui-ci va finir par retrouver Ephialtès. Le scénario est donc une course contre la montre pour sauver Ephialtès d'une mort certaine et pour éviter que cinq puissants effets-Dragon se promènent dans Paris. En effet, quand il aura retrouvé Ephialtès, il arrachera les autres éléments de la croix du pauvre Nephilim qui disparaîtra en libérant les effets-Dragon. Comptez 48 heures avant que cela ne se produise.

• Salammô

Lorsque vous pensez que vos joueurs ont assez cherché, vous pouvez faire intervenir Salammô une nouvelle fois. Celui-ci reprend contact avec les PJs et leur dévoile l'endroit où se cache Ephialtès. Malheureusement, il est très atteint par le Khaïba et ne peut pas leur expliquer

L'Ordre du Temple du Renouveau de la Capitale

Obédience récente de premier niveau.

Cette obédience, située à Paris, est née il y a une trentaine d'années seulement sous la houlette de Paul Alexis de Chambord qui voyait en le Temple un moyen efficace de gagner du pouvoir. Il entra au service de la Loge Parfaite du Bâton mais la trouva beaucoup trop timorée pour lui. Après avoir fait ses preuves au sein de cette obédience, il décida de fonder la sienne et fut suivi par certains de ses collègues également partisans de méthodes un peu plus expéditives.

Cette obédience est assez modeste mais est très bien équipée et ses hommes sont experts dans les domaines de l'infiltration et du combat urbain.

Ces Templiers sont à la recherche de profits financiers importants pour s'offrir les ressources dont ils ont besoin pour leurs multiples interventions.

Leur but ultime (excepté la participation au Grand Plan) est de prendre le contrôle complet de la capitale au niveau de la politique et de la sûreté. Autant dire tout de suite qu'ils en sont encore très loin. Paul Alexis est maintenant un homme de soixante-dix ans qui n'a plus la vigueur d'antan mais qui montre une très grande intelligence politique.

grand-chose. Salammbô passe de nouveau un article dans la presse pour prévenir d'une cérémonie de recueillement en la mémoire de J.-P. Topps dans une autre église de la capitale.

Les PJs se retrouvent alors en charge de protéger Ephialtès en espérant qu'ils aient compris qu'il est la cible de l'effet-Dragon.

Si vous ne voulez pas que Salammbô s'échappe au cours du combat dans le cimetière, il faut qu'il guide alors les joueurs vers son repaire et leur présente Ephialtès dans le triste état du Khaïba.

Comment finir ce scénario ?

Différentes issues sont envisageables à cette histoire; les voici, à vous d'adapter au mieux en fonction des actions de vos joueurs.

• Au mieux

Les PJs réussissent à vaincre le Magma-Ka, à récupérer le nervomètre, à négocier avec les Synarques ou à les mettre hors d'état de fonctionner et retrouvent

Ephialtès pour le confier à la Tempérance afin qu'ils s'occupent de son cas (Ka ?). Alors là, chapeau, rien à dire c'est du beau boulot bien ficelé.

• Peut mieux faire

Les PJs peuvent vaincre le Magma-Ka mais arriver trop tard pour sauver Ephialtès ou bien trop tard pour récupérer le nervomètre. Les hommes de Mary ou bien les Templiers sont passés avant. D'autres expériences auront alors lieu et les PJs seront vraisemblablement de nouveau confrontés aux résultats d'expériences douteuses menées par des Initiés humains peu prudents.

• Euh, on est passé à côté, je crois...

Les PJs ont laissé mourir Ephialtès; avec un peu de malchance, Salammbô est mort aussi au cours d'un combat sanglant contre le Magma-Ka. Des effets-Dragon courent dans tout Paris. La Force est en alerte générale et la Justice cherche des responsables...

Par ailleurs, le nervomètre a disparu, emporté par les Templiers ou les Synarques.

Seconds Rôles



Ephialtès
(En forme !)

Ephialtès (Après le rituel) Cruxim (Avant le rituel, Ephialtès est un Phénix)

Ka Dominant : Assez Initié (2 puces de Ka)

Eau : Assez Initié - Air : Pas Initié

Terre : Peu Initié - Lune : Pas Initié

Assez Enkhaïbaté avant le rituel, Très Enkhaïbaté après.

Sciences occultes :

Oeuvre au Noir : Eau (M) - Lune (M) - Terre (M)

Oeuvre au Blanc : Liqueur (C) - Poudre (C) - Ambre (C)

Basse Magie : Percevoir (M) - Modifier (M) - Sentir (M)

Haute Magie : Communiquer (A) - Déplacer (A)

Sorts à la discrétion du MJ

Simulacre (Avant le rituel) : Jean-Pierre Topps

Sexe : M - Âge : 26 ans

Profession : comédien

Caractéristiques : Assez Fort - Assez Endurant - Intelligent - Agile - Très Séduisant

Peu Sociable / Assez Riche / Peu Savant

Simulacre (Après le rituel) : Antoine Rola

Sexe : M - Âge : 38 ans

Profession : Caissier en grande surface

Caractéristiques inutiles car le Nephilim est en Khaïba.

Compétences : Vigilance (C), Arts martiaux (C), Esquive (C), Armes de trait (C), Discrétion (C), Langues (Grec/Latin) (A), Sport (Athlétisme) (C), Conn. (Géographie) (C), Conn. (Mythes et légendes) (C), Sciences (Soins) (C), Sciences (Botanique) (C), Sciences (Psychologie) (M), Conn. (Politique:démocratie) (M), Usages (Antiquité) (M), Armes de poing (C), Bâton (C), Histoire invisible (Compacts secrets) (A), Rituels (A), Selenim (C).

Etienne Mary

Sexe : M

Âge : 48 ans

Fortuné / Savant / Assez Sociable

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

Ka-soleil : Initié

Compétences : Armes de poing (A), Art (Littérature) (C), Conn. (Administration) (M), Conn. (Milieu industriel) (M), Discrétion (A), Vigilance (M), Piloter (Voiture) (C), Recherche d'informations (C), Sciences (Electronique) (M), Sciences (Physique) (C), Sciences (Mathématiques) (C), Usages (Synarques) (C).

Templier moyen (fiche du LdM, p.269)

Manteau Noir

Sexe : M/F - Âge : 24 ans

Peu Fortuné / Peu Savant / Assez Sociable

Caractéristiques

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

Ka-soleil : Pas Initié

Compétences : Armes (d'épaule, de mêlée et de poing) (C), Arts martiaux (C), Discrétion (A), Esquive (C), Vigilance (A), Piloter (Voiture) (A), Sport (Athlétisme) (C), Survie (Milieu urbain) (A), Usages (Templiers) (A)

Traditions : Arcane mineur (Bâton) (A), Esotérisme (A), Langue (Anglais) (A)

Équipement : Revolver lourd noir, lunettes noires, vêtements noirs.

Homme de main de Mary

Mafioso

Sexe : M - Âge : 30 ans

Assez Fortuné / Peu Savant / Peu Sociable

Caractéristiques

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

Ka-soleil : Pas Initié

Compétences : Armes (d'épaule, de mêlée et de poing) (C), Arts martiaux (C), Discrétion (A), Esquive (C), Vigilance (A), Piloter (Voiture) (A), Sport (Athlétisme) (C), Survie (Milieu urbain) (A), Usages (Mafia) (A)

Traditions : Langue (Anglais) (A), Langue (Italien) (C)

Équipement : Revolver lourd chromé, lunettes brillantes, vêtements chics.

Salammbô

Noyau : Peu Initié Réserve : 30

Sexe : M - Âge : 96 ans

Peu Fortuné / Assez Savant / Assez Sociable

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

Compétences : Armes (de mêlée et de poing) (A), Arts martiaux (A), Discrétion (M), Esquive (C), Vigilance (C), Piloter (Voiture) (A), Survie (Milieu urbain) (A), Conn. (Rites mortuaires) (C).

Traditions : Arcane Majeur (La Mort) (A), Esotérisme (C), Histoire Invisible (Révélation) (C), Langues (Anglais, Russe) (C).

Sciences Occultes :

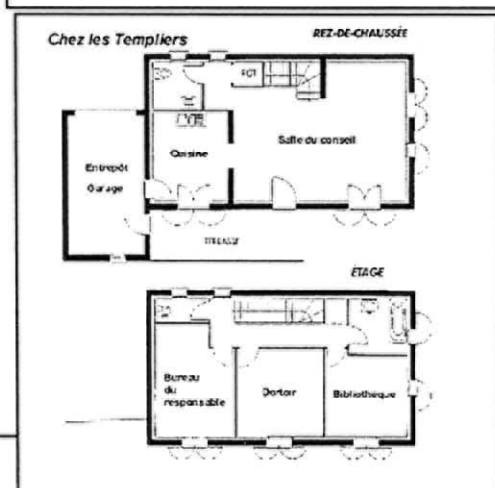
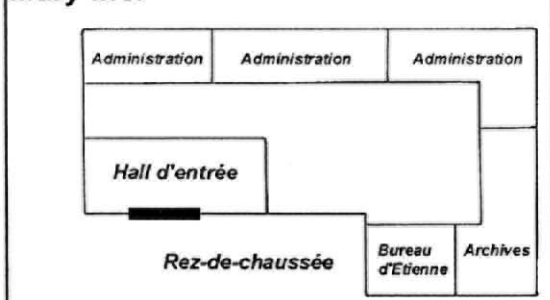
Nécromancie: Spiritisme (M) - Clairvoyance (C) - Animation (M) - Possession (A)

Anamorphose: Visage (A) - Peau (A) - Extrémités (A)

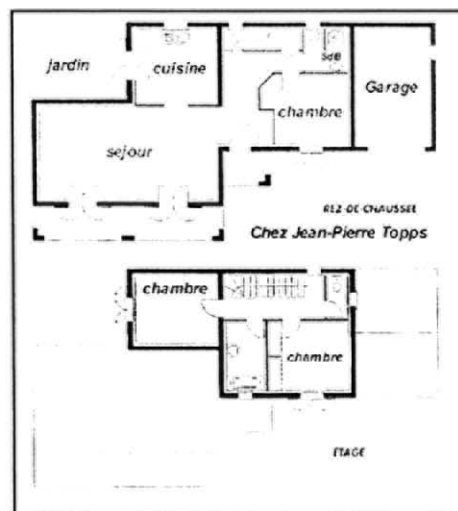
Sorts à la discrétion du MJ.

Les plans

Mary Inc.



Les sous-sols se présentent de la même manière, avec des laboratoires en majorité.



Conception et rédaction : Yann Bruyère alias Méphistolème

Illustrations : Evangelista Cordeiro

Plans : Internet, remis en forme par Yann Bruyère.

Le 5ème rêve de Phaéton

Florent Cautela

L'ECUME D'AQUILON

Chapitre 5

Phaéton

En sortant des Marches de Pachad, Phaéton fut de nouveau confronté aux Mystères de Diane. Ces derniers, au terme d'une traque nocturne, portèrent un coup mortel à son Simulacre et il dut regagner sa Stase. Les Initiés de l'Épée s'en emparèrent et se livrèrent sur elle à quelques expériences ésotériques. Les Mystères transférèrent l'essence de la Salamandre dans une autre Stase et organisèrent son convoi vers une Chapelle rivièrè allée, à Vienne: Grun Bach (Les Mystères, p.104).

Mais ces expériences entraînèrent la dégénérescence du Pentacle de Phaéton. Il devint Khaïba dans une longue agonie qui dura jusqu'à son réveil dans la Chapelle viennoise au XVIIIème siècle. Il s'incarna dans le corps d'un jeune enfant. Grâce à l'expérience acquise au cours de ses incarnations, il put progresser rapidement au sein de la Chapelle pour devenir Mystagogue.

Prenant de l'importance au sein de la Rivière, il commença à tisser des relations avec les autres Mystes de Vienne et surtout avec une Rivière d'Orient. Il apprit que cette Rivière détenait un Artefact de grande Sapience, la Sainte Lance. Phaéton ne savait pas encore que cette information allait lui permettre de guérir du Khaïba. Car évidemment la folie s'insinuait dans son Pentacle et la souffrance devenait de plus en plus insoutenable. Il fallait trouver une solution. Seul l'Arcane de la Tempérance pouvait l'aider à guérir.

C'est seulement en 1780 qu'il rencontra Darum, un Sphinx adopté de cet Arcane. Darum était le Maître de Vie de l'Hospice du Khaïba de Vienne. Ils discutèrent de sa folie et se lièrent d'amitié. Darum connaissait un lieu où sa folie pouvait être guéri: l'Ecume d'Aquilon (Les Akasha, p.65). Cet Akasha est habité par le Caladre, oiseau mythique qui, selon les légendes, peut guérir de la folie.

Darum expliqua à Phaéton qu'à cette époque, le seul moyen d'accéder à l'Ecume était de pénétrer dans la Tour de l'Aigle, une des tours de la cathédrale de Vienne. Cette tour était une des portes s'ouvrant sur l'Ecume d'Aquilon. Mais Darum ne savait pas encore que l'Ecume avait attiré l'attention du Diable qui, grâce à la Sorcellerie de Shaïtan, avait réussi à bloquer l'accès à cet Akasha, obligeant le voyageur à rentrer dans l'Anti-Terre du Diable, Nemeth (Arcane XV: Le Diable, p.26). Nemeth -ou l'Antémonde- est lié magiquement et symboliquement à l'Ecume. Ces deux mondes ont chacun une tour, sorte d'axe du monde reliant le ciel à la terre, l'Eidos au Lieu Inconnu.

Ces deux tours représentent symboliquement une partie de l'axis mundi dans les Plans Subtils. La porte du Zénith de l'Antémonde permet d'accéder à la porte du Nadir de l'Ecume d'Aquilon.

Mais Darum lui expliqua qu'une Epreuve attendait tout pénitent pénétrant dans l'Ecume d'Aquilon et qu'il était donc nécessaire de posséder une relique sacrée pour passer l'Epreuve. Phaéton se rappela la Sainte Lance des Mystères d'Orient. Grâce à son influence, les Mystères d'Orient lui permirent d'examiner la Lance. Un jour où il étudiait l'objet dans les caves de la Basilique des Mystes d'Orient, il décida de voler l'arme. Sa tentative fut une réussite. Il se rendit donc à la Tour de l'Aigle de la cathédrale de Vienne.

Phaéton pénétra dans la tour, croyant découvrir l'accès à l'Ecume. Sa surprise fut grande quand il vit que cet endroit était habité par des prisonniers en nombre important et surtout que, parmi eux, il y avait des geôliers d'une étrange nature: des Khaïba, comme lui. Mais ces Khaïba, à la différence de Phaéton, acceptaient leur nature de dégénérés. Phaéton fit la connaissance de Hell, Méphisto et Luxifer de ce sabbat. Hell eut tout de suite de lourds soupçons sur la venue de Phaéton en sa demeure. Mais Phaéton eut l'intelligence de se faire passer pour un candidat à l'Adoption à l'Arcane XV. Cette ruse lui permit au bout de quelques semaines de découvrir l'accès à l'Antémonde, Nemeth. Phaéton croyait que ce monde était celui qui pourrait le guérir de sa folie.

Il découvrit un monde ravagé par la folie. Au cours de son errance dans cette Anti-Terre, il rencontra Shaïtan en personne au sommet de sa tour. Phaéton comprit que ce ne serait pas Shaïtan qui le guérirait de son Khaïba; bien au contraire, il pensa que Darum l'avait trompé en lui indiquant le seul lieu qui ne pouvait pas le guérir. Shaïtan décida de perdre quelques secondes précieuses de son temps pour s'intéresser à ce Nephilim si présomptueux qui avait osé le déranger dans son monde. Il comprit que Phaéton était un Déchu d'une grande Sapience et l'écouta attentivement. Celui-ci recherchait l'Ecume d'Aquilon pour pouvoir se guérir du Khaïba. Shaïtan fut si surpris qu'il se moqua de Phaéton pour sa bêtise. Jamais le Prince du Diable ne laisserait un Nephilim Khaïba rentrer dans cet Akasha pour guérir. Phaéton, sûr de lui, proposa d'échanger la Lance qu'il détenait contre l'accès à l'Ecume. Shaïtan fut surpris par cette proposition et accepta le marché (Il connaissait l'existence de l'arme et surtout le rôle qu'elle avait joué dans l'Histoire Invisible).

Phaéton devait donc lui rapporter la Lance après sa guérison.

Grâce à sa Nef et sa Boussole, Phaéton put repérer la porte du Zénith de Nemeth et accéda à l'Ecume

d'Aquilon. Il fit la connaissance de Lodône, un Adopté de la Tempérance soignant les malades vivant autour de la tour. Phaéton, après quelques heures dans l'Akasha, fut subitement attaqué par un Griffon. Il comprit soudain le lien entre Jésus Christ et le Griffon et planta la Lance dans le Cœur de la Chimère. Phaéton avait réussi l'Epreuve de l'Ecume. Il entreprit alors l'ascension de la tour. Arrivé à son sommet, il fut sauvé de la folie par le Caladre.

Phaéton décida à ce moment-là de ne pas rendre la Lance à Shaïtan et fuit par les Akasha. Il trouva une Porte vers l'Akasha d'une Vienne antique, au temps où elle s'appellait encore Vindobona, ce qui lui permit d'accéder à la Vienne réelle.

De retour à Vienne, sain d'esprit et de Ka, il retourna voir Darum. Mais des Illuminés de Bavière situés à Vienne l'avaient repéré et le capturèrent. Ces Illuminés recherchaient à l'époque des informations liées à l'Axe du monde et avaient appris récemment que les Mystes

d'Orient le détenaient. Surveillant la Basilique depuis quelques jours, ne sachant comment y rentrer, ils virent Phaéton en sortir. Ils décidèrent de le suivre mais ne purent aller plus loin que la Tour des Aigles. Ils décidèrent alors d'y faire le guet. C'est au retour de Phaéton à Vienne qu'ils le repérèrent, le capturèrent et récupérèrent la Sainte Lance. Phaéton fut interrogé par les Synarques, qui apprirent de lui ce que les Mystères savaient de la Lance. Il apprit en "échange" des Synarques que la Sainte Lance avait sans doute un lien avec la Pierre Angulaire (voir "Les Secrets"). Il resta prisonnier quelques années des Illuminés mais, dès 1785, une alliance entre des Nephilim et des R+C permit de faire tomber ce Degré Synarque. Les R+C remirent en stase Phaéton et l'emportèrent à Londres où il s'éveillerait quelques dizaines d'années plus tard.

La Sainte Lance, elle, fut saisie par les autorités viennoises qui l'exposèrent dans le musée Hofburg.

Les Secrets

La Sainte Lance et le Saint Graal sont deux symboles complémentaires, tels le Yang et le Yin du Tao. Quelle est l'origine de la Sainte Lance et pourquoi cette quête?

La quête de la Lance est une sorte de retour à un état édénique, primordial. Ne serait-ce pas le mythe de l'Atlantide qui resurgirait? La légende raconte qu'au centre de la capitale de l'Atlantide, Atlantys, se trouvait une sorte de pyramidion, la Pierre Angulaire. Cette Pierre Angulaire explosa et quitta son socle lors de la chute d'Orichalka. La légende rajoute que lors de l'explosion de la Pierre Angulaire, l'axe sur lequel elle était fixée se détacha de sa base. Elle commença alors à voguer dans l'Astral. Par contre, l'axe de la Pierre Angulaire erra sur la Terre sans but. Lors d'un passage près d'un pôle du Graal primordial (attiré sans doute par magnétisme), il s'approcha de l'Axe du monde, fusionna avec lui et lui donna une certaine conscience.

Cet Axe, depuis la chute de l'Atlantide, agit dans l'ombre dans des visées que seule l'Atalante Fugitive peut comprendre. Sa représentation principale fut sans aucun doute celle d'une lance. L'axis mundi peut apparaître en plusieurs exemplaires sur le Graal Primordial, ce sont ses Reflets. Des légendes coururent rapidement sur cette lance. D'où venait-elle? Était-elle l'arme d'un seul être?

La vérité était tout autre. Grâce à leur Sapience, de nombreux Initiés (ou Porteurs de la Lance) utilisèrent cet Axe à leur fin, pour rétablir un équilibre, celui de l'axis mundi. Cette possession de la Lance n'était le plus souvent qu'éphémère, car dans la majorité des cas, c'est la Lance qui choisissait son Porteur.

La légende se termine par une Révélation: au point Alpha est né l'Axe, au point Oméga, l'Axe sera Révélation. Aux jours de l'Apocalypse, la Lance tant convoitée sera de retour parmi les Initiés et celui qui la portera pourra être considéré comme le Rex Mundi. Qui sera digne de la porter? L'Axe choisira-t-il son champion?

Le rêve

Vous vous êtes endormis. Un chant lointain vous éveille à la réalité. Autour de vous, une assemblée d'hommes et de femmes habillés de grandes toges blanches bariolées de figures ésotériques entonnent un chant lancinant et profond. Vous reconnaissez un rituel myste. La langue employée pour le rituel est grave et gutturale. Vous vous êtes incarnés dans un jeune enfant d'une vingtaine d'années. Ce long rituel terminé, chaque personne s'avance devant une grande fontaine et se lave les mains et le visage avec l'eau sortant d'une tête de dauphin en marbre. Sortant de la chapelle, vous ressentez comme une douleur

profonde s'insinuer au sein de votre Pentacle. Vous vous sentez tomber. La douleur est profonde et émane d'une tache sombre pulsant à un rythme régulier au sein de votre Pentacle. Vous sentez la folie cachée derrière ce signe terrible.

Vous êtes dans un autre endroit, en train de marcher d'un pas rapide dans une rue pavée. Vous sentez un vêtement mouillé collé à votre peau. Une pluie drue vous fouette le visage. Vous arrivez tout de même à apercevoir une cathédrale de toute beauté. Une de ses tours vous impressionne par une prouesse architecturale: le passage de la section carrée de la tour à la section octogonale de la flèche. De plus, vous avez également aperçu, en sortant du château, sa toiture représentant un aigle bicéphale.

Passant les remparts, vous vous retrouvez dans un quartier dédié à la médecine. Là, devant vous, se trouve un bâtiment en fin de construction: l'Académie militaire de chirurgie et de médecine. Vous frappez à la porte et un homme d'âge mûr vous ouvre, portant une barbe bien fournie. Cet homme vous parle: " Bonjour à toi, mon Frère, tu es le bienvenu dans mon Hospice ". Vous vous entendez lui répondre: " Merci à toi Darum de m'aider dans ma folie. "

Maintenant, vous vous trouvez dans un lieu bien étrange, sombre, avec un vent brûlant qui vous fouette le visage. Face à vous s'élève une tour sombre perdue au cœur d'un océan de nuages noirs tantôt gazeux, tantôt liquides, tantôt solides, entre lesquels planent des sortes d'immenses vautours aux ailes minérales. Vous vous entendez crier dans un râle de souffrance: " Suis-je bien dans l'Ecume d'Aquilon? "

Vous vous éveillez, une barre froide au niveau du front, une douleur profonde au sein du Pentacle. Le Khaïba de Phaéton s'est réveillé au sein des éclats des Pentacles des Nephilim.

Le Khaïba du Rêve

A la fin du rêve, les Nephilim gagnent 2 puces de Khaïba. La maladie va progresser tout au long du scénario. Les Nephilim gagnent deux puces de Khaïba par heure jouée en temps réel. Cette règle sera modifiée quand les Nephilim pénétreront dans Nemeth, l'Anti-Terre du Diable (voir ce paragraphe). Les Nephilim doivent ressentir la nécessité de trouver une solution pour se soigner et ils doivent comprendre que seule l'Ecume d'Aquilon peut le faire.

Interprétation

Phaéton s'éveille dans un enfant au cours d'un rituel myste d'une Chapelle du Septentrion. Certains symboles peuvent permettre de reconnaître la direction cardinale de la Chapelle (dauphin, fontaine).

Mais Phaéton se rend compte qu'il est devenu Khaïba et il va donc chercher de l'aide auprès d'un Adopté de la Tempérance de Vienne, Darum, un Sphinx. Darum va lui indiquer un Akasha qui peut guérir le Khaïba rapidement. Mais l'Ecume d'Aquilon -Darum l'ignore- a vu son accès interdit par l'Arcane du Diable. Pour accéder à l'Ecume il faut passer par Nemeth, l'Antémonde. C'est la dernière partie du Rêve.

Ce Rêve va leur permettre d'en apprendre plus sur l'Apocalypse, surtout sur l'existence d'un facteur à ne pas négliger: la Sainte Lance. La Sainte Lance est la clef indispensable pour accéder à l'Ecume d'Aquilon. Phaéton va l'apprendre à ses dépens dans ses aventures viennoises.

Indices

Plusieurs indices peuvent permettre aux Nephilim de se rendre à Vienne.

Tout d'abord, la description de la cathédrale dans le rêve peut être un bon élément pour découvrir la ville. Il

existe seulement deux tours de cathédrale en Europe avec ce passage de la section carrée de la tour à la section octogonale de la flèche. La seconde est celle de la cathédrale de Fribourg en Allemagne.

Ensuite, l'évocation d'un quartier dédié uniquement à la médecine peut être un bon indice pour trouver la ville.

Enfin, si le groupe des Nephilim comprend un Adopté de l'Arcane XIV, il peut soit connaître Darum s'il a la Compétence Arcane XIV au niveau Compagnon et donc savoir qu'il tient un Hospice à Vienne, soit se renseigner auprès d'un de ses supérieurs de l'Arcane, pour apprendre la même chose.

Dans le premier cas, il est possible de révéler au Nephilim que Darum a eu pour simulacre Sigmund Freud.

Vienne

Se rendre sur place

Le plus simple est de s'y rendre en avion. Les plus grandes compagnies aériennes desservent l'aéroport de Wien Schwechat (Austrian Airlines, Air France,...).

Il est également possible de s'y rendre en train. Un train au départ de Paris (Paris-Est) dessert la Westbahnhof de Vienne.

Enfin, en voiture, le trajet Paris-Vienne est de 1232 km. Une bonne partie est sur autoroute.

Un peu d'histoire

Vienne est fondée sur le Danube par les Celtes de Norique entre 800 et 400 avant l'Incident Jésus. Au Ier siècle, les Romains installent à Vindobona (la ville blanche) un camp militaire face aux Germains.

Vindobona devient un municipe en 213 après l'I.J. La cité est détruite deux cents ans plus tard par les Goths qui ont franchi le Rhin en 376. Elle est reprise par les Avars, un peuple de cavaliers asiatiques, entre le VIème et le VIIIème siècle. Mais ils sont soumis par Charlemagne, qui va christianiser la Marche de l'Est de la Bavière. Vindobona devient Vindomina, puis en 881 Wenia, forteresse et place commerciale du Danube.

En 962, Othon Ier devient Empereur du Saint Empire romain germanique après avoir repoussé les Hongrois en 955.

En 1030, la cité est mentionnée sous le nom de Wienne et est fortifiée quelques années plus tard.

Entre le XIIème et le XIIIème siècle, Vienne devient une étape pour les Croisés en route pour Jérusalem. Cette ville devient donc un carrefour entre l'Orient et l'Occident.

En 1365, Rodolphe IV fonde l'Université de Vienne, la plus ancienne de langue allemande après celle de Prague. Au cours des XVème et XVIème siècles, les Empereurs ne vont cesser de lutter contre les invasions turques. En 1529, Soliman le Magnifique campe aux portes de la ville pendant trois mois avec une armée de 120 000 hommes. La

L'Autriche

GENERALITES

Population: 7 965 000 habitants

Superficie: 84 000 km²

Langue: Allemand

Monnaie: le schilling

Religion: Catholicisme

GEOGRAPHIE

Sur près des trois quarts du pays, au sud et au centre, s'étendent les Alpes orientales (3797m au Grossglockner) et les Préalpes, que découpent de profondes vallées: Inn, Salzach, Drave. Plaines (vallée du Danube que domine le massif bohémien, Burgenland) et collines occupent le nord et le nord-est de l'Autriche. L'altitude et l'exposition jouent sur le climat, continental. De nombreux fleuves et rivières (régime nivo-glaciaire) parcourent le pays. La population se concentre dans les plaines et les vallées; son insuffisance a entraîné un courant migratoire.

ECONOMIE

Près de 18% de la population active s'emploient dans l'agriculture (les besoins nationaux ne sont pas couverts), dans les plaines du nord et du nord-est: blé, orge, betterave sucrière, pommes de terre, vergers, vignobles; les vallées alpines sont le domaine d'un élevage bovin intensif. L'énergie hydroélectrique répond aux besoins d'une industrie assez diversifiée, grâce à la présence de lignite, de pétrole, de gaz naturel, de fer, quoique ces productions stagnent ou déclinent; les importations sont nécessaires. Les secteurs forts sont représentés par la sidérurgie, les constructions mécaniques, électriques, les industries chimiques, textiles et du bois. Le commerce extérieur se fait surtout avec l'Allemagne.



résistance du comte Salm et l'hiver viennois les incitent à lever le siège.

Entre 1577 et 1618, le culte protestant est interdit à Vienne, la ville retrouve donc la foi catholique.

A partir de 1700, le danger ottoman est complètement écarté, ce qui permet à la ville de devenir un centre culturel et intellectuel.

A partir de 1782, la franc-maçonnerie se répand à Vienne. Mozart sera initié et créera des oeuvres musicales (La Flûte Enchantée) influencées par la franc-maçonnerie. Cent ans plus tard, Sissi devient impératrice d'Autriche malgré l'avis de l'archiduchesse Sophie. Cette période voit l'industrialisation de Vienne et la perte de ses fortifications. En 1914, après l'attentat de Sarajevo, François-Joseph déclare la guerre à la Serbie le 28 juillet. C'est le début de la première Guerre mondiale.

En 1938, Hitler annexe l'Autriche. Vienne devient un district du Reich allemand. Cette annexion est rapidement suivie de persécutions contre les juifs de Vienne.

Vienne est libérée par l'armée soviétique le 13 avril 1945 et sera occupée par la suite par l'URSS, les Etats-Unis, la Grande-Bretagne et la France.

Pour terminer ce petit historique de Vienne, l'Autriche entre dans l'Union européenne en 1995.

La ville

Vienne est Assez Sûre et Occulte.

Selon le moyen de transport emprunté par les Nephilim, le point de départ de leurs investigations est variable. Dans tous les cas, le centre de Vienne devrait attirer leur attention.

Vienne est une ville qui se découpe en 23 arrondissements. Le centre de la ville correspond au 1er arrondissement, c'est-à-dire à Innere Stadt, que cernent le Ring (l'Anneau) et le Franz-Josephs-Kai qui lui appartiennent. Le Ring est donc entouré par les 22 autres arrondissements.

La description de Vienne sera principalement axée sur les lieux qui auront une importance dans le scénario. Seuls le Ring et certains quartiers en dehors de celui-ci vont retenir notre attention.

A l'intérieur du Ring

• Hofburg

Le Hofburg a été le palais impérial et la résidence favorite des Habsbourg. Il s'est progressivement construit au cours des siècles, du XIII^{ème} (il ne reste plus rien de visible de cette époque) jusqu'au XIX^{ème} siècle. Le Hofburg est une véritable ville dans la ville.

Le Leopoldinischer Trakt, ancien quartier général du comte Starhemberg, fut érigé sous Léopold Ier. Cette aile du Hofburg où logeait l'impératrice Marie-Thérèse et son époux François-Etienne abrite aujourd'hui les services de la présidence de la République. Les appartements sont donc habités par le personnel et les proches du président. Un certain Richard Tanerd, jeune entrepreneur français, s'est récemment vu nommer Conservateur du Schatzkammer, collection des trésors impériaux. Richard Tanerd est un Myste d'Orient et a créé récemment à contre-courant de l'Alliance de Mâat un Ruisseau indépendant, les Docteurs de l'Ordre d'Odin, Gardiens de la Sainte Lance. Cette Chapelle ruisseau a pour unique mission de conserver et de protéger (voire bientôt d'utiliser) une importante relique, la Sainte Lance. Cette Lance a été entreposée dans les Trésors du palais impérial, le Schatzkammer. Ce musée constitue une collection unique des différents trésors de la Couronne. On y trouve exposés les insignes de souveraineté et les reliques sacrées du Saint Empire romain germanique. Dans une des salles du Schatzkammer est exposée la Sainte Lance. Après la nomination au poste de directeur du musée, Richard Tanerd a remplacé l'exemplaire exposé par

la Lance d'Othon Ier, également considérée comme la Sainte Lance. Pourquoi toutes ces Lances? Il existe plusieurs Reflets de la Lance. C'est par leurs réunions successives qu'il sera possible de retrouver la perfection originelle, celle de l'axis mundi. Ces deux lances ne sont donc que les Reflets du même Axe (voir "Les Secrets"). Mais il faut préciser que ces Reflets ont des histoires différentes et il est probable que, pour certains Initiés, la valeur de la lance varie selon celle qui est concernée (voir "Les Saintes Lances").

Shaïtan, après la trahison de Phaéton, a tenté de retrouver son bien. Il repéra la Lance grâce à l'aide de Hell, un des Adoptés de l'Arcane du Diable. Il décida de la récupérer à tout prix. Une de ses tentatives entraîna un incendie dans le musée en 1992 mais les sbires de Shaïtan ne purent récupérer la Lance. Depuis cet incendie, la sécurité est renforcée dans le Schatzkammer et Shaïtan n'a toujours pas réussi à récupérer l'Artefact. Et depuis deux ans, le musée est gardé par des Mystes de l'Orient.

Les Saintes Lances

La Lance d'Othon Ier

Cette Lance se trouve depuis longtemps entreposée dans les réserves du Schatzkammer. C'est une relique qui date officiellement du IX^{ème} siècle. Elle aurait été portée par Othon Ier le Grand à la bataille de Lechfeld (955) qui mit fin aux invasions. Puis cette arme passa pour être l'arme de Constantin le Grand, garantissant l'invincibilité à son porteur. Enfin cette lance serait prétendument celle qui aurait transpercé le flanc du Christ (c'est faux).

En réalité, ces versions sont presque toutes exactes et l'histoire de l'arme débute réellement au I^{er} siècle avant l'Incident Jésus. Odin, Nephilim du Pape, aboutissait dans sa Quête des Runes. Alors qu'il était pendu à Yggdrasill, une Lance lui perça le flanc pour lui permettre de comprendre les Runes qu'il ramassa à même le sol. Cette Lance qui devint plus tard la Lance d'Odin est appelée Grungnir. Elle fut "perdue" par Odin et récupérée trois siècles plus tard par Constantin le Grand.

La Lance lui permit d'acquérir une grande puissance et de gagner de nombreuses batailles.

Enfin, elle fut retrouvée par Othon Ier, un fier Pyrim, qui, grâce à l'invulnérabilité qu'elle lui conférait, mit fin aux invasions barbares.

C'est cette Lance que Richard Tanerd a exposée dans le musée à la place de la Sainte Lance.

La Sainte Lance

Cette Lance est celle que Phaéton a volée aux Mystères d'Orient au XVIII^{ème} siècle et qui est aujourd'hui détenue par Richard Tanerd.

Elle serait bien celle qui a percé le flanc du Christ sur le mont Golgotha.

Mais elle a une histoire bien plus ancienne que l'Incident Jésus. Poliorcète, futur Prince de la Justice, l'aurait utilisée pour crucifier Prométhée sur la météorite d'Orichalque.

La Lance, plantée dans le Cœur du traître, aurait été récupérée par le Titan d'Orient, très intéressé par cette relique. Il l'offrit à un Myste du septième degré, Longinus, ayant réussi à descendre en Hadès. Cette Lance fut conservée par les Mystes d'Orient jusqu'à ce que Phaéton la récupère.

Les autres Reflets

Il existe d'autres Reflets de l'axis mundi. Il y a bien sûr celle que Heringdale utilisa pour blesser le Roi Pêcheur. Cette Lance ressemble étrangement à la Sainte Lance. Enfin bien sûr, il y a la Lance de Saint Michel qui a terrassé le Dragon.

• Stephansdom

La cathédrale Saint-Etienne se trouve au centre de la ville et est un monument très utile pour se repérer au sein de la capitale. Cette cathédrale était une simple basilique à l'origine (1137 à 1147), puis une autre basilique lui succéda en 1230 pour enfin aboutir à la construction d'une cathédrale en 1359. Sa construction ne fut jamais terminée. Sur le flanc nord se trouve la Tour de l'Aigle qui permet d'accéder aux catacombes et surtout qui permet de pénétrer dans un sabbat de l'Arcane du Diable, dirigé par un Mephisto du nom de Hell. Ce Phénix dégénéré, est un proche de Shaitan, le Prince de l'Arcane XV. Il connaît bien sûr l'existence de l'Antémonde et en garde l'accès. Son sabbat fait office de porte vers Nemeth. Mais il en existe

une guerre contre toutes personnes, humaines ou Nephilim, s'y intéressant et surtout contre les Adoptés de la Tempérance de Vienne. Il devint le pire ennemi de Darum. Hell et Schwarzer (voir Le Diable, p.18), un des ses Frères, incarnés dans des nazis, pourchassèrent Darum, incarné dans Freud. Ils brûlèrent ses livres et ses cahiers, détruisant des années de recherches sur le Khaïba.

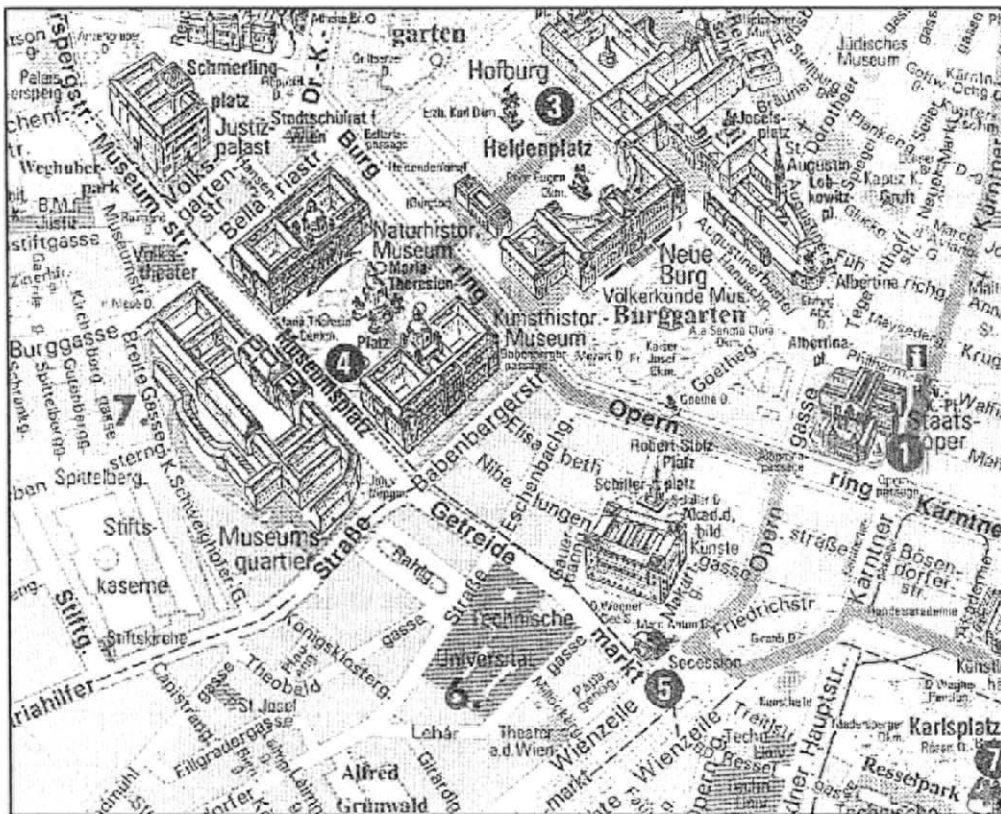
A l'extérieur du Ring

• Alsergrund, le quartier de la médecine

L'Hospice de la Tempérance dirigé par le Sphinx Darum est situé dans le IXème arrondissement de Vienne, Alsergrund. Alsergrund contient de nombreux hôpitaux et peut être

considéré comme le quartier de la Médecine. Ce quartier a été habité par Sigmund Freud de 1859 à 1933. Sigmund Freud était le Simulacre d'un Sphinx Kabbaliste, Darum qui trouva très tôt sa voie, celle de l'Arcane XIV, la Tempérance.

C'est à Vienne, après une longue errance en Europe à soigner des malades, qu'il fonda son premier Hospice. Incarné dans un jeune médecin, il s'installa en 1783 dans le Josephinum, l'Académie militaire de chirurgie et de médecine. C'est au sein de cet Hospice que Phaéton rendit visite à Darum en 1784. Un peu moins d'un siècle plus tard, Darum avait énormément progressé sur la voie de la Sapience. Son Hospice s'était spécialisé dans le soin du Khaïba, qui était pour lui le pire mal pouvant atteindre les Nephilim. Il expérimenta de



d'autres. Seuls les Adoptés du Diable peuvent y avoir accès mais Hell laisse parfois passer des imprudents, des curieux, pour leur montrer ce qu'est la Folie. Rares sont ceux qui en ressortent sains d'esprit. Le plus souvent, les humains sont enfermés dans les asiles de fous du quartier Alsergrund ou deviennent des disciples de Hell. Pour les Nephilim, c'est autre chose; Hell a pour mission de les aider à se transformer en Khaïba. Après leur voyage dans l'Antémonde, la transformation pose rarement des problèmes.

Hell connaît Phaéton car c'est lui qui l'a accueilli dans son sabbat vers la fin du XVIIIème siècle. Hell a laissé la Salamandre rejoindre Nemeth. A l'époque, il ne savait pas que Shaitan avait établi un lien entre Nemeth et l'Ecume d'Aquilon. Il l'apprit bien plus tard. Quand il comprit que l'Ecume d'Aquilon pouvait guérir du Khaïba, il commença

nouvelles solutions. C'est en 1873 que le hasard lui permit de s'incarner dans un jeune étudiant en médecine, un certain Sigmund Freud. Avec ce Simulacre, il va découvrir la psychanalyse et la guérison du Khaïba va faire un bond gigantesque en avant.

Darum, aujourd'hui un Nephilim de grande Sapience, s'intéresse toujours au Khaïba et cherche toujours de nouvelles méthodes de guérison. L'Ecume d'Aquilon, Akasha qu'il a découvert il y a trois siècles, lui reste inaccessible pour l'instant car Hell, son pire ennemi, lui en interdit l'accès. Il sait que la solution au Khaïba se trouve au sein du Caladre et presse depuis quelques années déjà un de ses Frères, Lodône, de le capturer pour pouvoir l'étudier dans son Hospice. La reproduction du Caladre en plusieurs exemplaires serait une victoire définitive contre le Khaïba. Mais cette lutte acharnée contre le Khaïba lui a valu les

foudres du Diable à plusieurs reprises. Réincarné dans certains agents nazis dans les années 30, il dut fuir Vienne. En effet, dès 1933, la plupart de ses livres et cahiers de recherches furent brûlés par des Adoptés du Diable, incarnés dans des agents nazis (des SA), qui forcèrent Darum, incarné dans Freud, à quitter Vienne. Hell, un Mephisto, est, depuis cette époque, le pire ennemi de Darum. Il vit à Vienne et, soutenu par Shaitan lui-même, mène une guerre sans répit contre l'Hospice de Darum, revenu après la fin de la seconde Guerre mondiale.

Depuis 1920, le Josephinum abrite le musée de l'Institut d'histoire de la médecine et Darum a dû déménager l'Hospice dans le Narrenturm (la Tour des Fous) du Allgemeines Krankenhaus, un hôpital d'Alsergrund, proche du Josephinum.

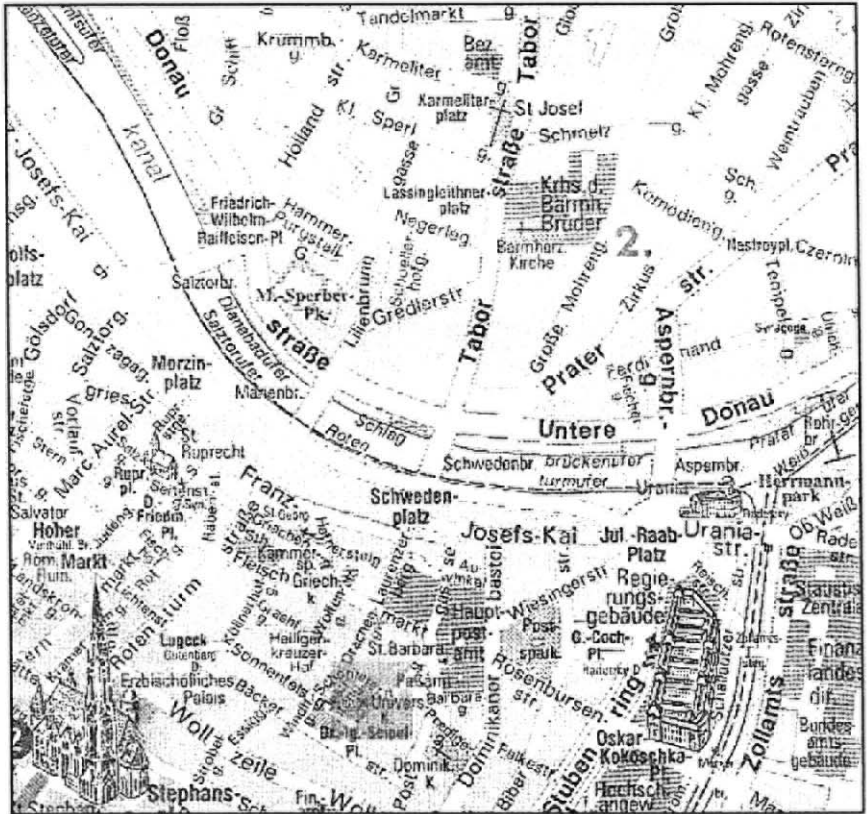
• Le Narrenturm

C'est la nouvelle Demeure Philosophale de la Tempérance à Vienne. Il a pour simulateur le responsable en psychiatrie de l'hôpital Allgemeines Krankenhaus. Dans un pavillon isolé, le Narrenturm, il peut étudier de nombreux patients atteints de folies variées et surtout soigner de nombreux Nephilim désespérés atteints du Khaïba.

C'est dans cet Hospice que les Nephilim pourront rencontrer Darum. Ils devront se renseigner sur le meilleur hôpital soignant les maladies psychologiques pour découvrir le Narrenturm et faire la connaissance de Darum.

• Le château de Schönbrunn

Ce château est la Basilique du Ruisseau Grun Bach et est situé dans le XIIIème arrondissement de Vienne. Ayant appartenu aux Habsbourg, il abrite en ses murs la réunion des Mystes dont Phaéton a été au XVIIIème siècle le Mystagogue (voir le chapitre "Phaéton"). Ce Ruisseau n'a pas un grand impact sur le scénario à moins que les Nephilim utilisent le fait que ces Mystes sont en conflit



perpétuel contre les Docteurs de l'Ordre d'Odin, Gardiens de la Sainte Lance depuis leur arrivée à Vienne, il y a quelques années. Les Mystes du Septentrion se considèrent comme les seuls Mystes à pouvoir agir sur le territoire viennois. De plus, ils viennent d'apprendre que ces Mystes d'Orient sont manipulés par des Synarques, ceux qui avaient sans doute manipulé les Illuminés de Bavière au XVIIIème siècle. Ils savent que l'un des Synarques se nomme Lord Harrison.

Les Nephilim, s'ils savent utiliser la Sapience de Phaéton, pourront sans doute canaliser cette guerre entre Mystères pour récupérer la Sainte Lance.

• Bundesgarten Belvedere

Ce jardin à la française a été dessiné au début du XVIIIème siècle par Dominique Girard, le Simulacre d'un Nephilim, Merman, Poursuivant de l'Atalante Fugitive et disciple de Lorelei. Merman s'est spécialisé dans la création de jardins aquatiques. Pour relier deux palais du Belvédère, il aménagea des rampes et des terrasses ornées de sculptures, de parterres, de bassins, de fontaines et de cascades. Ce jardin contient bien sûr des allusions ésotériques et alchimiques. La partie inférieure est consacrée aux quatre éléments, la médiane évoque le Parnasse, la supérieure l'Olympe. Après la construction de son jardin labyrinthique, il attendit la venue de Kalidon. Celui-ci apparut sous les traits de Stygon, un Noir Cyclope de Jade (Le Ka, p.83) qui précipita le Nephilim " dans les flots ". Merman, blessé, dut fuir Vienne, poursuivi par les effets-Dragon lâchés par Stygon.

Ce jardin est donc maintenant habité par Stygon.



Stygon a pour particularité de s'intéresser à l'Alchimie et surtout de haïr le Lion Vert et donc d'appartenir à la Ligue d'Acier (Les Figures, p.11). Il n'a pas de réelle implication dans le scénario mais si, comme chez moi, vos joueurs sont Tuteurs de l'Assemblée du Seuil, Stygon va sans doute s'intéresser de très près aux Nephilim. Il peut par exemple demander de l'aide à des Selenim du Culte de Lilith pour se débarrasser des Nephilim. Pourquoi pas Bezanth (L'Atalante Fugitive, p.64)?

Aux alentours de Vienne

• Le château de Nymphenburg

Pour les MJ qui ont fait jouer le scénario Le Jardin des Imparfais (in L'Atalante Fugitive, p.57), il serait intéressant que les Nephilim se rendent dans le château de Nymphenburg pour revoir le comte de Rondstad. Ses connaissances en ésotérisme et en alchimie pourront sans doute aider les Nephilim en cas de difficultés dans la résolution du scénario.

Parmi les personnages apparaissant dans le scénario Le Jardin des Imparfais, seuls Bezanth et Lord Harrisson ont une véritable importance dans le déroulement de l'histoire, Bezanth en tant qu'allié de Stygon et Lord Harrisson en tant qu'Illuminé Synarque manipulant les Docteurs de l'Ordre d'Odin, Gardiens de la Sainte Lance.

Déroulement du scénario

Ce déroulement n'est qu'hypothétique car il ne tient pas compte des différents agissements des Nephilim. Voici un déroulement vraisemblable du scénario.

L'Hospice du Khaïba

Après avoir découvert que Phaéton s'est éveillé à Vienne, ils vont sans doute aller rendre visite à Darum dans son Hospice pour l'interroger sur le Khaïba qui les ronge tous. Darum les accueillera avec joie, comme il l'avait fait avec Phaéton et comme il le fait avec tous ses Frères. Darum est un Nephilim d'une gentillesse extrême, prêt à aider ses Frères en cas de danger, même si la maladie n'est pas le Khaïba. Jouez-le calme, passionné, à l'écoute des autres. Les Nephilim pourront lui faire confiance. S'ils lui parlent de Phaéton, Darum s'en souviendra et leur relatera ce qu'il lui avait dit à l'époque. En 1785, Darum n'était qu'un jeune Adopté de la Tempérance et Phaéton, pressé par le temps, lui avait demandé l'impossible, c'est-à-dire de le soigner en moins d'un mois. Darum, ne pouvant pas aider son Frère, lui conseilla de trouver un Akasha, l'Ecume d'Aquilon, qui lui permettrait de guérir du Khaïba. Il est évident que c'est une Quête qu'il faut accomplir pour guérir. Les Nephilim vont sans doute demander des détails sur ce Plan Subtil. Darum sera assez évasif sur la description du monde et du moyen de guérison. Il laissera quand même aux Nephilim l'accès à sa bibliothèque privée, dans son bureau qui se

situe dans la Tour des Fous.

Darum laissera les Nephilim dans son bureau pendant qu'il ira effectuer ses visites auprès de ses patients.

Ce qui est très important à saisir, c'est que la recherche de l'Ecume d'Aquilon -Darum insistera dessus à plusieurs reprises- est une véritable Quête et que la guérison ne sera accessible qu'à celui qui aura pris le temps de rechercher des informations sur ce Plan Subtil pour découvrir la Clef de l'Epreuve.

La recherche ésotérique

La réussite du scénario repose sur la résolution de cette énigme. Les Nephilim trop pressés de trouver la Porte de l'Akasha pourraient passer à côté de cette recherche et échouer à l'Epreuve.

La Clef de l'Epreuve est symbolique.

L'Ecume d'Aquilon est gardée par un Griffon, oiseau mythique mi-aigle, mi-lion. Le Griffon constitue l'Epreuve. Sa réussite permettra aux Nephilim de rencontrer le Caladre et d'être guéris du Khaïba.

Les Nephilim, en cherchant des informations sur l'Akasha, vont découvrir une lettre de Lodône adressée à Darum, décrivant brièvement l'Ecume d'Aquilon (voir "Aide de jeu n°1"). Cette lettre va leur apprendre que la Clef de l'Akasha est l'axis mundi.

Cette information va leur permettre de s'interroger sur ce concept.

En utilisant leur Compétence Recherche d'information (voir LdJ, p.158), ils découvrent un cahier rempli de notes manuscrites. Ce cahier appartenait à Harmakhys, un Nephilim de la Roue de Fortune, qui l'a donné à Darum en échange de sa guérison. Ce cahier donne des explications précieuses sur l'axis mundi (voir "Aide de jeu n°2"). Vous pouvez compléter ces informations par celles du supplément Le Ka.

Ce cahier peut leur apprendre les représentations matérielles de cet Axe du monde. Les deux qui doivent attirer leur attention sont la Lance et la Tour.

Tout d'abord, la symbolique de la Lance peut être découpée en trois niveaux de connaissance.

Apprenti

La lance était l'arme de la cavalerie jusqu'au XXème siècle. Elle est reliée à la chevalerie et à la Passion du Christ, qu'un centurion romain transperça de sa lance. Symbole phallique, elle représente l'autorité de l'Etat et le pouvoir politique.

Informations nécessaires à la continuation de la recherche:
Lien entre la lance et le Christ.

Compagnon

La lance est un symbole axial, phallique, igné ou solaire

(Yang). Elle est encore le rayon solaire qui symbolise l'action de l'Essence sur la Substance indifférenciée, l'activité céleste. Voir la lance du centurion Longinus qui perça le flanc du Christ. Elle aurait eu, dit-on, la vertu de guérir les blessures qu'elle avait causées.

Le Graal et la Lance seraient donc complémentaires, le Graal étant un symbole féminin (Yin).

Informations nécessaires à la continuation de la recherche: Le Graal et la Sainte Lance sont complémentaires.

Les joueurs doivent aboutir au lien évident entre l'Axe du monde et le Centre du monde. Ces deux notions sont liées et vont permettre aux Nephilim de découvrir la Clef de l'Epreuve.

De plus, il est primordial que les Nephilim saisissent l'importance de la " lutte " entre ces deux concepts. Ils doivent être amenés à rechercher des informations sur:

- le centurion Longinus et Jésus-Christ,
- l'archange Saint Michel et le Dragon,
- le Roi de Persépolis et le Griffon.

Maître

Longinus était un Myste d'Orient, il serait rentré en possession de la Lance après son initiation au 7ème cercle. Il l'aurait récupérée en Hadès grâce à son Titan.

Note pour le MJ: La Lance de Longinus est celle que Poliorcète, Prince de la Justice, a utilisée pour empaler Prométhée sur la météorite d'Orichalque. Le Titan d'Orient, attiré par l'Artefact, l'a arraché du Coeur de Prométhée et l'a donné à Longinus lors de sa descente en Hadès.

Ensuite, la symbolique de la Tour dirige les Nephilim sur la symbolique de la Tour de Babel (voir "Aide de jeu n°3").

Informations nécessaires à la continuation de la recherche: Lien évident entre la Tour de l'Ecume d'Aquilon et la Tour de Babel.

Cette recherche symbolique permet d'amener les Nephilim à s'interroger sur le Griffon (voir "Aide de jeu n°4").

Informations nécessaires à la continuation de la recherche: Le Griffon est à rapprocher du Dragon comme Gardien de Trésor. Pour accéder au Trésor, l'Initié doit terrasser le Dragon en le perçant de sa Lance (ou Epée).

On y apprend également que le Griffon est une représentation courante du Christ.

A ce moment du jeu, le Meneur peut donner l'information qui suit aux Compagnons ou Maîtres en Tradition Alchimie. Le Griffon est très apprécié des Alchimistes. On peut trouver dans le bureau de Darum, un extrait d'un Livre de Fulcanelli, Les Mystères des Cathédrales. Les Nephilim peuvent y apprendre, grâce à l'explication du septième bas-relief de Notre-Dame de Paris, que le Griffon "est la première conjonction, laquelle ne s'opère que peu à peu, au fur et à mesure de ce labeur pénible et fastidieux. Cette série d'opérations dont l'ensemble aboutit à l'union

intime du soufre et du mercure porte aussi le nom de Sublimation".

Les Nephilim doivent comprendre que la réunion de l'Axe du monde (Soufre, Lance) avec le Centre du monde (Mercure, Graal) est moins un combat qu'une véritable Sublimation. La Clef se trouve dans cette affirmation.

Les Nephilim vont devoir trouver une Lance pour percer le Coeur du Griffon, pour se sublimer. Il faut avoir cette volonté pour réussir.

Attention, les Nephilim peuvent bien sûr avoir l'idée de faire la même chose avec le Caladre. Cet acte serait par contre des plus désastreux, car ils le tueraient.

Résumé de la chaîne ésotérique: Ecume d'Aquilon - axis mundi - symbolique de la Lance, de la Tour - lien avec le Christ - idée du Combat - lien entre l'Axe du monde et le Centre du monde - Centre du monde, Graal, Dragon, Griffon - Sublimation.

L'Axe du monde cherchera toujours à percer le Centre du monde. Percer le secret du Coeur.

Quand la Sainte Lance perce le flanc du Christ, c'est pour comprendre son mystère.

Quand Saint Michel terrasse le Dragon avec sa lance, il veut fixer le volatil, il veut trouver le secret de la Pierre Philosophale, le Graal.

Les deux éléments de la Quête sont donc la Lance et le Griffon. Le Griffon se trouve dans l'Ecume d'Aquilon, il sera donc développé au moment de la description de cet Akasha. Pour la Lance, les Nephilim peuvent interroger Darum à ce sujet qui leur indiquera que de nombreuses lances sont exposées au Hofburg, le musée impérial du Hofburg.

Le Hofburg et les Lances

Les Nephilim vont pouvoir découvrir le Louvre viennois. Ce musée expose des milliers de pièces toutes très intéressantes pour des Immortels.

Venus chercher la Lance, ils vont pouvoir en découvrir une exposée salle 11 du musée, avec une épée et une couronne impériales.

Sous la vitre de protection, ils peuvent lire ceci:

La Sainte Lance (IXème siècle) est une relique étonnante: après avoir été portée par Othon Ier le Grand à la bataille de Lechfeld (955) qui mit fin aux invasions, elle passa ensuite pour celle qui aurait transpercé le flanc du Christ. En son centre, une fente pratiquée sous la pointe est sertie d'une tige de fer qui serait un clou de la Crucifixion.

Les Nephilim vont sans doute penser que c'est bien leur Lance. Mais Richard Taner, le conservateur du musée, a

mis une autre lance à la place de celle qui était exposée avant son arrivée dans le musée. La véritable Sainte Lance se trouve dans le coffre-fort de son bureau, à l'étage.

Les Nephilim peuvent décider de voler la Lance mais la sécurité renforcée depuis l'incendie de 1992 va réduire sérieusement leurs chances de réussite (caméras,...).

Par contre, ils peuvent se renseigner sur la Lance et apprendre d'un spécialiste en la matière visitant le musée que la lance exposée n'est plus la même depuis 6 mois. Celle-ci n'est qu'une simple copie ou tout au moins une relique plus récente.

Enfin, les Nephilim vigilants (Maîtres en Vigilance) peuvent découvrir que des petites sphères de couleur se trouvent éparpillées dans tout le musée. Après déduction, ces sphères représentent des planètes. Ils peuvent en dénombrer six (sur une porte, dans une marbrure, sur une statue,...). Si les Nephilim ont la Compétence Esotérisme à Compagnon, ils savent que chacune des 7 planètes de la Tradition (Mercure, Vénus, Mercure, Mars, Terre, Lune, Jupiter et Saturne) est liée à une couleur de l'arc-en-ciel, et peuvent donc en déduire qu'il manque la planète Saturne.

Ils vont la trouver sur la façade du musée, en hauteur, juste au-dessus d'une fenêtre (celle du bureau de Richard Tanerd, le Myste). Cette sphère est imbriquée dans une statue représentant Atlas portant Saturne (la sphère). Particularité: Atlas est transpercé par une Lance. De plus, un oeil expert peut déceler que cette statue a été rajoutée à une époque différente des autres statues de la façade. Ce parcours initiatique a été créé pour permettre aux Mystes d'Orient de retrouver un des leurs.

Les Nephilim vont devoir trouver un moyen de récupérer la Lance qui est entre les mains du Myste. Il est évident que Tanerd ne la cédera sous aucun prétexte.

Le meilleur moyen est de faire intervenir Phaéton qui leur enverra une image du château de Schönbrunn. L'idée d'une alliance avec ces Mystes contre les Docteurs de l'Ordre d'Odin devrait leur être inspirée par les éclats du Pentacle de Phaéton s'ils ne trouvent l'idée tout seuls.

Après avoir récupéré la Lance, ils peuvent retourner voir Darum qui leur indiquera la porte d'accès à ce monde. Ils ne savent pas encore que leurs problèmes commencent.

Le Diable à Vienne

Il y a deux sabbats du Diable à Vienne. Ces deux sabbats sont dirigés par le même Khaïba, Hell. Hell avait fondé un sabbat dans la Tour de l'Aigle de la cathédrale de Vienne pour protéger l'accès à Nemeth. Le Hell's Club (inspiration du "Wotan Club", voir Le Diable, p.17) est le second sabbat; c'est un bar situé dans la banlieue viennoise. Ce bar fait aussi office de boîte de nuit et il a une très mauvaise réputation. Il est spécialisé dans les soirées SM et gore. Ces deux sabbats sont reliés entre eux par des souterrains. Il est donc possible de rejoindre Nemeth par le Hell's Club. Le Mephisto Hell se trouve le plus souvent dans le sabbat de la cathédrale.

La Tour de l'Aigle

Cette tour permet d'avoir accès aux catacombes de la cathédrale et par ailleurs à celles de la ville. Dans ces catacombes se réunit un sabbat du Diable qui se livrait aux pires tortures sur les prisonniers au XVIIIème siècle. Pourquoi sur les prisonniers? Car c'étaient les seuls à avoir accès aux catacombes. Ils y étaient envoyés pour nettoyer ce qui servait de nécropole aux victimes de la peste jetées dans cette tombe commune. Aujourd'hui, les tortures sont pratiquées sur des touristes visitant la cathédrale. Phaéton, à l'époque, laissa remonter ses pulsions démoniaques pour pénétrer le sabbat de Hell. Ceci lui permit d'avoir accès à l'Antémonde, Nemeth, au bout de quelques jours.

Les Nephilim vont donc pénétrer dans l'antre d'un sabbat.

La Tour de l'Aigle est ouverte à la visite. Un homme étrange adossé à une vieille chaise en bois leur demande une somme dérisoire pour visiter la tour. Derrière cet homme se cache Hell. Tout de suite, il reconnaîtra la véritable nature des Nephilim. Les Nephilim doivent être judicieux pour ne pas éveiller les soupçons du Khaïba. S'ils sont Vigilants (Difficulté égale aux adverbes des métamorphoses de Hell), ils peuvent apercevoir les métamorphoses de l'homme. Il existe deux cas de figure possibles:

1°) Les Nephilim lui parlent de Phaéton ou de l'Ecume d'Aquilon: dans ce cas, Hell leur indiquera le point de départ de la visite de la Tour de l'Aigle. Il ouvrira une grosse porte en fer forgé et laissera les Nephilim pénétrer à l'intérieur de la tour. Il fermera silencieusement la porte. Seule la réussite d'un test Assez Difficile de la Caractéristique Intelligent modifiée par le niveau de la Compétence Vigilance, permettra aux Nephilim de s'en apercevoir. Les Nephilim peuvent décider de monter jusqu'au sommet de la tour. La montée est harassante. Arrivée en haut, les Nephilim sont attaqués par un effet-Dragon d'Air Assez Puissant.

Les seuls moyens pour sortir sont soit de passer par les airs, soit de réussir à ouvrir la porte, mais l'affrontement avec Hell sera inévitable pour accéder aux catacombes qui mènent à l'Ecume.

2°) Les Nephilim ne parlent ni de Phaéton, ni de l'Ecume à Hell: les Nephilim pourront par exemple avoir l'idée, s'ils se rendent compte de la nature de Hell, de se faire passer pour des postulants à l'Arcane XV. Dans ce cas, Hell leur fera visiter les catacombes de la tour. Ils pourront pénétrer dans le sabbat de Hell. A eux maintenant de laisser remonter leur Khaïba pour ne pas détonner avec les autres habitants du sabbat.

Une épreuve d'initiation est obligatoire pour être autorisé à rentrer dans le sabbat. Hell les fera rentrer dans une geôle. A l'intérieur se trouve un touriste emprisonné. Les Nephilim vont devoir le faire souffrir. L'originalité compte beaucoup dans la réussite de l'épreuve. Celui qui refuse de commettre de telles atrocités sera jeté dehors et se verra interdire l'entrée des catacombes. Ceux qui réussissent

pourront se déplacer librement dans les catacombes et assouvir leurs pulsions démoniaques le temps de procéder à la cérémonie d'adoption.

La porte de l'Antémonde

Après quelques recherches discrètes, ils vont s'apercevoir qu'une salle reste en permanence fermée. S'ils interrogent Hell, il leur répondra qu'en temps voulu ils pourront y avoir accès. Cette salle numéro XV permet d'accéder à l'Antémonde, sert à convertir de force des Nephilim en Khaïba et constitue également la première pierre de l'initiation de l'Arcane.

Quand les Nephilim seront prêts, Hell les enverra dans la salle. Ils peuvent y avoir accès avant s'ils trouvent un moyen pour y pénétrer.

La salle XV est décorée de crânes humains, restes sans doute des prisonniers morts dans les catacombes. Une ambiance lourde pèse dans la salle. Les Nephilim vont sentir leur Khaïba devenir très présent au sein de leur Pentacle. On peut considérer qu'à partir de ce moment, les Nephilim gagnent une " puce " de Khaïba toutes les deux minutes (de temps réel). Le processus s'arrête dès qu'ils sortent de l'Antémonde ou dès qu'ils rentrent dans l'Ecume d'Aquilon.

L'Antémonde : Nemeth

L'Antémonde, Nemeth, est une Anti-Terre Prénante.

La réalité de la salle va se brouiller et ils vont passer dans le pire des cauchemars, Nemeth.

Ils sentent la température ambiante grimper à vive allure. Le sol change sous leurs pieds pour devenir rocailleux et brûlant. Face à eux, une terre dévastée apparaît tandis que s'élève du sol une tour de couleur sombre. Dans le ciel des vautours décharnés planent, attendant la moindre occasion pour se repaître de chair fraîche. Ce monde a des lois mouvantes: rien n'est stable, la matière varie sans cesse et le temps n'a pas de signification.

Si les Nephilim ne se sont pas créés de Barge et de Compas, expliquez-leur les règles de création (LdM, pp.119, 123 et 124).

La Barge est indispensable pour gagner du temps durant le déplacement dans les Anti-Terres.

Le Compas est indispensable pour trouver la Porte de sortie.

N'expliquez pas aux joueurs comment on utilise le Compas, laissez-les chercher. A eux de comprendre qu'il faut faire souffrir son Simulacre pour ouvrir son troisième oeil et trouver la bonne direction cardinale.

De plus, laissez les Nephilim trouver la bonne direction.

Shaïtan repère les Nephilim au bout de 10 minutes (temps réel). Ils ont donc 10 minutes pour trouver la Porte du Zénith.

Si, au bout de 10 minutes, ils sont toujours dans ce monde, Shaïtan les repère et envoie les vautours (1 par PJ) qui attaquent les Nephilim. Ces vautours, à chaque fois qu'ils

touchent leur proie, contaminent le Nephilim (2 " puces " de Khaïba par attaque réussie). Ces vautours sont des Démons, donc les règles du LdM s'appliquent (p.116). Ils sont Assez Intelligents. Si les Nephilim ne sont pas encore Khaïba après l'attaque des vautours, ils ont encore 10 minutes avant la prochaine attaque.

Ils peuvent même décider d'aller dans la Tour Sombre. Dans ce cas, c'est leur fin. Shaïtan va vouloir les transformer personnellement en Khaïba en les faisant approcher de la Lame du Diable qui se trouve au sommet de la tour. Il faut que cette scène soit des plus tragiques.

Les Nephilim, atteignant le sommet de la tour remplie d'horreurs (que je vous laisse imaginer), se retrouvent devant un être incarnant la Beauté et la Folie: Shaïtan, Prince de l'Arcane XV. Shaïtan leur expliquera qui il est et ce qu'il va faire d'eux. A côté de son trône, les Nephilim peuvent remarquer un morceau de pierre noire à moitié rongé par un mal inconnu. Cette pierre, qui n'est autre que la Lame du Diable, dégage une aura des plus malsaines.

Il y a deux moyens pour éviter la transformation définitive en Khaïba. Le premier moyen de s'en sortir est de donner la Sainte Lance. Shaïtan la recherche depuis des siècles et cela pourrait calmer ses ardeurs. Aux Nephilim de marchander leur Pentacle.

Le problème c'est qu'ils échouent dans leur Quête du Caladre et la partie se termine là pour eux.

Le second moyen est de réussir un jet de Vigilance (Intelligent; Assez Difficile) pour apercevoir dans le ciel, derrière le trône de Shaïtan, un soleil de couleur rouge. Ce soleil est la porte du Zénith. Il suffit de diriger leur Barge vers la bonne direction, c'est-à-dire vers le soleil, pour fuir Shaïtan.

Dans ce cas, Shaïtan aura le temps d'envoyer à nouveau ses vautours, qui auront le temps d'effectuer une seule attaque par Nephilim.

L'Ecume et l'Epreuve

L'Ecume d'Aquilon est un Akasha Assez Prénant.

Les Nephilim passent directement de la Porte du Zénith de Nemeth à la Porte du Nadir de l'Ecume d'Aquilon. Un vent très puissant leur fouette le visage. Devant eux, ils peuvent apercevoir une grande plaine à l'herbe haute, couchée par le vent. Plusieurs rochers affleurent à quelques endroits, tels des récifs.

Les Nephilim peuvent apprécier la véracité de la lettre de Lodône sur le lien entre l'Ecume et l'Air.

Après quelques pas dans la lande, les rochers laissent place à des ruines d'anciennes constructions médicales, des hôpitaux, des asiles de fous,... de toutes les époques, de tous les pays.

En visitant ces lieux, les Nephilim vont ressentir que derrière ces images de souffrance, un voile peut être levé, celui de la Rédemption. Cet Akasha est bien l'Ecume d'Aquilon.

Après ces ruines, le décor change encore pour laisser place à une Tour de Babel akashique. Face à eux émerge du sol

une grande tour battue par les vents. Elle s'élance vers le ciel, qu'elle transperce, tel Longinus transperçant le Christ de sa Lance. Les Nephilim ne peuvent donc discerner son sommet.

C'est à ce moment précis qu'un test d'affrontement entre le niveau Prénant de l'Akasha et la Caractéristique Initié du Porteur de la Lance doit être effectué. En cas de réussite, le Griffon repère les Nephilim et se lance du haut de la tour, fend la couche de nuages et vole quelques instants en cercle au-dessus des Nephilim. Les Nephilim doivent comprendre immédiatement leur rôle et l'imminence de l'Epreuve. Le Griffon fond sur le Porteur de la Lance. Il faut que le Nephilim transperce le Griffon en son Coeur. Il sentira couler en lui une puissance bienfaitrice et sublimante, telle un bain solaire.

Les autres membres du groupe ressentent les mêmes sensations et vous pouvez leur attribuer une "puce" de Ka. Les vents, qui avaient cessé leur course pendant quelques instants, repartent de plus belle, emportant les restes du Griffon dans les courants d'Air.

Dans le cas où le Nephilim ne réussit pas l'Epreuve, il perd une "puce" de Ka. Les autres Nephilim peuvent tenter à nouveau l'Epreuve. Chacun a le droit à une seule chance.

Le Griffon n'est pas mort. Il pourra intervenir par la suite dans l'histoire pour aider les Nephilim en cas de danger. Par exemple, si un des Nephilim tombe lors de l'ascension de la tour, le Griffon pourra le rattraper au dernier moment, lui évitant une mort certaine.

La tour et le Caladre

Après la réussite de l'Epreuve, ils vont pouvoir visiter les alentours de la tour et surtout apprécier les détails de cette dernière. La Tour de l'Ecume dispose d'un immense escalier en spirale accessible uniquement par les flancs de la tour. Il est possible de remarquer plusieurs étages. Un murmure s'en échappe, celui des voix des habitants de la tour, les Verticaliens. Autour du bâtiment s'étend un village où des hommes et des femmes vivent de manière moyenâgeuse. Ce village est plutôt un camp car ses habitants se préparent tous à affronter les dangers de la tour pour tenter de rencontrer le Caladre.

Dans ce village, ils vont pouvoir rencontrer Lodône, Elfe Adopté de la Tempérance. Il soigne les malades de l'Ecume et encourage les futurs Verticaliens. Il connaît parfaitement l'histoire de l'Akasha et ses dangers et pourra leur en parler longuement. Ses conseils sont le plus souvent techniques et toujours avisés. Laissez quelques surprises aux Nephilim mais s'ils sont curieux au sujet de l'ascension de la tour, Lodône pourra les informer sur les différentes étapes et ses dangers (les vents à chaque étage, les Verticaliens,...).

L'ascension de la tour et le Caladre

Les Nephilim peuvent décider de passer par l'intérieur de la tour. C'est le mauvais choix car, à l'intérieur, c'est un véritable tableau de M.C. Escher. Ils n'ont aucune chance d'atteindre le sommet de la tour, mais par contre ils ont

toutes les chances de se tuer.

Le meilleur moyen pour atteindre le sommet de la tour est de passer par l'escalier qui se trouve sur les flancs de la tour. L'ascension se découpe en trois étapes liées à l'influence d'un des trois vents suivants: le Zéphyr, le Khamsin et l'Aquilon.

1ère étape: Le Zéphyr

Les cent premiers étages sont sous l'influence du Zéphyr, le doux vent de l'ouest qui est allé chercher Psyché pour Eros. C'est un vent tiède et accueillant. Les Verticaliens ont à ces niveaux l'envie de continuer, l'espoir illumine leur visage. Sur les escaliers, la foule est dense, tous progressent en file indienne.

Faites effectuer un jet d'affrontement entre la Prénance de l'Akasha et la Caractéristique Fort de chaque Nephilim modifiée par la Compétence Athlétisme. Un Echec entraîne le ralentissement dans l'ascension du Nephilim. Il perd ses Frères de vue, sauf s'il réussit un jet le tour suivant.

Dans le cas où il ne rattrape toujours pas ses Frères lors du deuxième essai, un malus de 1 lui est appliqué à tous ses jets. La solitude est le pire danger dans cette Quête de la guérison.

Les dangers: Les Icariens sont des Reflets humains qui incarnent l'orgueil au sein de l'Akasha. Ils sont un véritable danger pour les Nephilim et les Verticaliens en général car ils sont prêts à se sacrifier pour les empêcher d'atteindre le sommet de la tour. Ils peuvent prendre les traits d'un vieillard ou d'un enfant implorant de l'aide, attendant la moindre occasion pour pousser le Verticalien dans le vide ou le ralentir dans son ascension.

2ème étape: Le Khamsin

Les cent étages suivants sont sous l'influence du Khamsin, vent brûlant du désert. Ce vent dessèche la peau et la gorge des simulacres des Nephilim. L'escalier emprunté par les Verticaliens devient très dangereux, les marches sont beaucoup plus hautes et la présence de sable le rend plus glissant.

Vous pouvez faire effectuer un jet d'affrontement entre la Prénance et la Caractéristique Agile des Nephilim modifiée par la Compétence Acrobatie.

Un Echec: le Nephilim tombe et se blesse aux jambes. Il gagne un niveau de Blessé et subit un malus de 1 à tous ses prochains jets.

Un Echec critique: le Nephilim tombe dans le vide et meurt (voir LdM, p.125). Il est possible de faire intervenir le Griffon une fois pour sauver la vie d'un Nephilim.

La foule a beaucoup diminué depuis le Zéphyr. Quelques groupes épars grimpent en silence l'escalier de la tour.

Les dangers: Le danger vient du vent. Ce vent assèche la gorge, aveugle en soulevant le sable et surtout crée des mirages pour détourner les Verticaliens de leur quête du Caladre. Une porte peut apparaître dans le flanc de la tour; si les Nephilim tentent de l'ouvrir et de passer le seuil, ils tombent dans le vide et meurent sur le coup.

3ème étape: L'Aquilon

Les cent derniers étages sont sous l'influence de l'Aquilon. Ce vent est froid, voire même glacial par moment. Il vient du Septentrion. Les membres des Verticaliens s'engourdissent. Les Nephilim doivent réussir un jet d'affrontement entre la Prénance de l'Akasha et la Caractéristique Endurant modifiée par la Compétence Survie.

En cas d'Echec, le Nephilim se laisse tomber sur le sol, voulant à tout prix s'endormir pour un repos éternel. Il gagne un niveau de Blessé par tour. Pour le réanimer, les autres Nephilim doivent réussir un jet d'affrontement entre la Caractéristique Agile modifiée par la Compétence Sciences (Soins) et le niveau Blessé du Nephilim. Si tous les Nephilim échouent, le Nephilim meurt de froid.

A ce niveau, seuls quelques Verticaliens épars et glacés grimpent vers le haut de la tour.

Les dangers: Des bourrasques de vent se manifestant par l'attaque d'effets-Dragon d'Air fouettent les flancs de ces niveaux de la tour.

Organisez une seule attaque d'un effet-Dragon par Nephilim. Les Adoptés de la Force peuvent bien sûr se servir de leurs connaissances en Dracomachie. Les effets-Dragon ressemblent à de grands oiseaux de glace d'une grande pureté.

Le Nephilim attaqué peut tenter d'esquiver l'attaque (les règles de la surprise s'appliquent, LdJ, p.121), ou d'affronter la créature dans une opposition entre la Puissance de l'effet-Dragon et sa Caractéristique Initié modifiée par la Compétence Arcane de la Force.

Le Caladre

Après avoir affronté les trois vents, harassés, les Nephilim arrivent au sommet de la tour. Au sommet, le Caladre a fait son nid et les attend. Le Caladre est un " oiseau plus beau

et de meilleure compagnie qu'aucun autre, aussi blanc que neige ". Cet oiseau magnifique est en train de couvrir un oeuf, le Caladre du prochain millénaire. Il apparaît aux yeux des Nephilim dans un rayon de soleil et inonde le sommet de la tour d'une lumière intense. Et là, les Nephilim ressentent une étrange perturbation au sein de leur Pentacle. Le Caladre pénètre dans leur Pentacle et s'imprègne de leur Khaïba pour l'emporter vers la lumière. Il s'envole très haut grâce à l'Air et peut approcher de près la chaleur solaire de l'Akasha. La gangue solaire va par sa lumière détruire le Khaïba.

Retour à Vienne

Les Nephilim ont plusieurs moyens pour sortir de l'Ecume et retourner à Vienne. Soit ils repassent par Nemeth, mais ce n'est pas conseillé, soit Lodône peut leur apprendre un Sortilège qui permet d'accéder directement à la ville de Vienne. Dans ce dernier cas, les Nephilim apparaissent dans une rue de Vienne. Ils peuvent remarquer des regards étonnés se poser sur eux. A eux de s'éclipser le plus rapidement possible.

Conclusion

Les fins sont multiples. Il est important de ne pas oublier que les Illuminés de Bavière veulent récupérer la Sainte Lance et qu'ils peuvent, comme pour Phaéton, les poursuivre tout au long du scénario; c'est à vous de gérer leur intervention éventuelle. Il est important de savoir qu'ils sont affaiblis depuis le XVIIIème siècle et que leurs moyens ont beaucoup diminué depuis.

De plus, que vont faire les Nephilim de la Lance? Vont-ils la remettre aux Roms pour qu'ils la remettent à Akhénaton ? Ou vont-ils la garder pour eux et l'utiliser à leurs fins? A eux de choisir, mais ce choix peut avoir de lourdes conséquences sur l'avenir et sur l'Apocalypse.

Caractéristiques des PNJ

Les Docteurs de l'Ordre d'Odin, Gardiens de la Sainte Lance

Niveau

Cette Chapelle regroupe des Initiés du deuxième au cinquième arc.

Icône

Une Lance transperçant Atlas, portant la planète Saturne.

Basilique

Les Docteurs de l'Ordre d'Odin ont pour lieu de réunion et d'étude le musée Hofburg à Vienne. Le dirigeant de la Chapelle, Richard Tanerd, est également le conversateur de ce musée et peut donc facilement permettre l'organisation de réunions au sein des locaux du musée.

Equipements occultes

La Chapelle possède énormément d'ouvrages et de livres sur le christianisme et le paganisme.

Elle ne possède pas d'artefact. Les seuls équipements occultes, et non des moindres, possédés par les Docteurs, sont les deux Lances: la Sainte Lance et Grungrir (voir "Les Saintes Lances"). Toutes les recherches de la Chapelle sont basées sur ces deux reliques.

Intrigues

Les intrigues qui secouent cette Chapelle sont, d'une part, une lutte d'influence contre une Chapelle Myste du Septentrion également située à Vienne, Grun Bach; d'autre part, la recherche d'informations complémentaires sur l'utilisation des Lances pour la Grande Année. Cette deuxième intrigue a attiré l'attention d'un Degré Synarque, l'Ordo Illuminati. Ce Degré Synarque est dirigé par Lord Harrisson, un Illuminé de Bavière. Depuis quelques

semaines, Richard Tanerd a commencé à se douter que sa Chapelle intéressait ce Lord Harrison. Il ne sait pas encore qui il est et à quelle société secrète il appartient, mais il va enquêter sur lui.

Richard Tanerd,
Grand Architecte des Arches Universelles

Fort, Endurant, Très Intelligent, Agile et Assez Séduisant.

Très Initié. Il est possédé par un Microdaïmon.
Profession: conservateur du musée Hofburg (ancien directeur de RoboTech)
Age: 54 ans
Fortuné
Très Savant
Assez Sociable

Compétences	
Art (Architecture): M	A. Majeur (Empereur): C
Art (Peinture): C	A. mineur (Epée): M
Connaissance :	A. mineur (Denier): C
(Histoire): M	Langue (Allemand): M
(Religion catholique): M	
Sciences (Génétique): M	Plans Subtils
Vigilance: C	(Anti-Terres): C

Histoire

Richard Tanerd hérita de son père une bibliothèque riche en ouvrages religieux et ésotériques. Sa passion pour la religion catholique l'entraîna à dévorer tous ces livres. La vie de Jésus et ses mystères le lancèrent dans des recherches approfondies sur les reliques du Christ: le Saint Graal, le Saint Suaire de Turin et la Sainte Lance. C'est à cette époque qu'il rencontra un Myste qui l'initia à la Sapience d'Eleusis. Etant directeur d'une entreprise de robotique, RoboTech, en région parisienne, il décida d'entreprendre des expériences liées à la génétique et à la magie. Les locaux de son entreprise cachaient des expériences tentant de reconstituer un homme parfait, un Daïmon. Selon certains écrits apocryphes, Jésus-Christ aurait été possédé par un démon. C'est pour cela qu'il dégageait une telle aura mystique et pouvait accomplir des miracles. Tanerd n'était pas encore assez initié et crut que le démon qui possédait Jésus-Christ était un véritable Daïmon, un effet-Dragon d'Orichalque. Il faisait bien sûr erreur, c'est pour cela que toutes ses expériences en vue de créer un Simulacre pour un Daïmon échouèrent. Ces expériences intéressaient tout de même l'Arcane IV, l'Empereur, qui dépêcha sur place un de ses Adoptés, Taiaphusa, un Sylphe. Taiaphusa avait pour mission d'obtenir des informations sur les activités de l'entreprise afin de faire avancer les recherches de l'Empereur pour le compte des Thaumaturges, pour ensuite faire couler cette entreprise trop dangereuse. Tanerd fut inculqué (grâce aux manigances de Taiaphusa) et

dut quitter son entreprise qui fut rachetée par l'Empereur. Mais le Myste décida de ne pas en rester là. Il prit la décision de se venger de ce Nephilim et, grâce à des rituels mystes, invoqua une créature démoniaque qui le posséda: un Microdaïmon. Cette présence l'entraîna dans une douce folie. Pour détruire l'Arcane IV et son Adopté, il devait à tout prix retrouver la Sainte Lance, arme rendant son porteur invincible et immortel. Après de longues recherches, il apprit l'existence de la Sainte Lance qui était exposée dans le musée viennois. Il fit jouer ses relations dans le milieu politique et occulte et réussit à obtenir la place de conservateur du Hofburg. Pour protéger sa découverte et l'étudier dans ses moindres détails, il décida de fonder une Chapelle rivière, non plus liée au Septentrion, mais à l'Orient: les Docteurs de l'Ordre d'Odin, Gardiens de la Sainte Lance. Cette rivière est plus proche de Mithra au niveau symbolique, ce qui s'explique par la présence d'un Culte de Mithra à Vienne dans l'Antiquité.

Conseil d'interprétation

Richard Tanerd est un homme savant, qui a de grandes connaissances en Esotérisme. Il est sûr de lui et, si son interlocuteur ne maîtrise pas son sujet de prédilection, l'ésotérisme chrétien, il le dédaignera et refusera de lui consacrer son temps si précieux. De plus, il tient une importante place à Vienne et joue un rôle majeur dans la politique des arts et de la culture dans la ville. Si le besoin s'en faisait sentir, il pourrait rapidement entrer en contact avec des relations haut placées de Vienne et donc raccourcir le séjour des Nephilim dans la ville. Enfin, et en dernier ressort, faites sentir aux Nephilim que cet homme est fou (du fait du Microdaïmon) et qu'il serait prêt à commettre les pires violences pour arriver à ses fins, c'est-à-dire comprendre et savoir utiliser la Sainte Lance.

Citation typique

" Il est enfin temps enfin pour toi de comprendre qui je suis: je suis le Messie et la Sainte Lance m'amènera à comprendre la finalité du Monde. "

Vautour

Caractéristiques: Agile, Assez Fort, Pas Instinctif, Assez Endurant, Pas Séduisant.

Compétences	
Attaque: C	Armes naturelles :
Discrétion: A	serres Assez Meurtrières, 2
Esquive: M	bec, Peu Meurtrier, 2.

Darum, Maître de vie de l'Hospice du Khaïba de Vienne

Métamorphe: Sphinx

Pentacle: Initié

Terre: Initié, Feu: Initié, Air: Pas Initié, Eau: Peu Initié, Lune: Assez Initié

Métamorphoses

Yeux de chat: Peu Occulté

Mains griffues: Assez Occulté

Pelage blond: Pas Occulté

Odeur de fauve: Assez Occulté

Voix Ronronnante: Pas Occulté

Simulacre

Initié

Nom: Rudolf Weimer

Profession: directeur du service de psychiatrie du Narrenturm.

Age: 49 ans

Fortuné, Très Savant, Sociable

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

Compétences

Esotérisme: M

Histoire Invisible

Conn. (Psychologie): M

(Compacts Secrets): C

Rituels: M

(Nouveaux Mondes): M

Sciences

(Révélation): M

(Physique/Chimie): C

(Soins): M

Langue (Français): C

Vigilance: M

Langue (Anglais): M

Usages (Monde médical): M

Plans Subtils: M

A. Majeur (Tempérance): M

Sc. occultes (Alchimie): M

A. Majeur (Diable): C

Sc. occultes (Magie): M

A. mineur (Bâton): M

A. mineur (Epée): C

Sciences Occultes

Basse Magie

Percevoir: M

Modifier: M

Sentir: M

Haute Magie

Communiquer: M

Déplacer: M

Transformer: M

Grand Secret

Créer: C

Oeuvre au Noir

Terre: M

Eau: M

Feu: M

Oeuvre au Blanc

Ambre: M

Liqueur: M

Métal: M

Oeuvre au Rouge

Rebis: M

Esmeralda: C

Lion Vert: A

L'Ordo Illuminati

axes : Sage/Roi

symboles : Compas/Clé

L'Ordo Illuminati est un Degré synarque qui a des bases en Allemagne et en Autriche. En Autriche, le Degré est situé en banlieue viennoise. Il regroupe une vingtaine de membres. Ce Degré a été créé en 1778 par Weishaupt sous le nom original: les Illuminés de Bavière. A cette époque, des Synarques ont manipulé Weishaupt pour qu'il crée cette société secrète politique et ésotérique. Les Illuminés de Bavière avaient pour but la "Régénération du Monde". Cette régénération devait passer par la venue de l'Homme-Roi. Weishaupt, manipulé par les Synarques, devait déjouer avec l'aide des autres Illuminés la venue d'un Roi du Monde pour mettre à sa place un Illuminé, Weishaupt lui-même. Dès cette époque, les Illuminati surent que le Roi du Monde devrait être en possession de la Sainte Lance, symbole du Pouvoir du Roi. Mais des Nephilim alliés aux R+C déjouèrent leur plan et les Illuminés de Bavière furent dissous. Le Degré fut seulement réactivé en 1990 par Lord Harrison qui désire, dans la continuité de Weishaupt, empêcher le retour du Roi du Monde, Epiméthée en l'espèce, et prendre sa place. Il sait de plus que la Sainte Lance est détenue par une Chapelle myste de Vienne et il se contente de les surveiller car il pense que Richard Tanerd est pour l'instant un bon gardien. Les Illuminati ne tenteront de récupérer la Lance que si Richard Tanerd va trop loin dans ses recherches ou si le temps de l'élection du Roi du Monde est venu.

Précision: ce Degré a pris comme couverture une société d'édition de jeux de société à tendance mystique. Tous les jeux édités par Illuminati ont pour thème l'Esotérisme, l'Histoire occulte (les Mérovingiens, les cultes à mystères, l'Incident Jésus,...) et la Magie au sens large (Alchimie, Kabbale,...). Cette société distribue ses jeux principalement en Allemagne et commence doucement à s'ouvrir au marché français, par le biais de traductions.

Lord Harrison

Il est Maître du Degré des Illuminati viennois.

Sage 2, Roi 2

Age: 54 ans

Profession: directeur de la société de jeux Illuminati.

Initié

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

Compétences

Art (Littérature): C, Conn. (Administration): M, Conn. (Histoire): M, Conn. (Politique): C, Discrétion: C, Recherche d'info: C, A. Majeur (Empereur): A, A. mineur (Denier): M, A. mineur (Epée): C, Esotérisme: M, Langue (Français): C.

Pouvoirs

Sage: Réminiscence.

Roi: Anticipation stratégique (Conn. (Politique))

Main d'argent (Conn. (Administration)).

Hell, Mephisto et Luxifer

Métamorphe: Phénix

Pentacle: Initié - Très Enkhaïbaté

Feu: Initié, Terre: Assez initié, Lune: Pas Initié, Eau: Peu Initié, Air: Initié.

Métamorphoses

Yeux écarlates: Pas Occulté

Mains brûlées: Assez Occulté

Fièvre: Peu Occulté

Odeur de brûlé: Occulté

Ricanement: Peu Occulté

Simulacre

Assez Initié

Nom: Lars Macher

Profession: sans (il travaille à la cathédrale Saint-Etienne en tant que bénévole).

Age: 35 ans

Pas Fortuné, Peu Savant, Peu Sociable

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

Lodône, Guérisseur de vie

Métamorphe: Elfe

Pentacle: Assez Initié

Terre: Assez Initié, Lune: Pas Initié, Feu: Peu Initié, Eau: Assez Initié, Air: Pas Initié

Métamorphoses

Oreilles pointues: Assez Occulté

Ongles en bois: Occulté

Peau verte: Occulté

Odeur d'humus: Assez Occulté

Voix bruissante: Peu Occulté

Simulacre

Assez Initié

Nom: Jean Marlet

Profession: infirmier

Age: 34 ans

Assez Fortuné, Savant, Assez Sociable

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

Citation typique: " Verticalien, méfie-toi du regard implorant de l'Icarien, car derrière se cache l'Orgueil. "

Compétences	A. Majeur (Tempérance): C, A. Majeur (Diable): M A. mineur (Epée): C	Compétences	A. Majeur (Tempérance): C A. mineur (Bâton): A Selenim: A
Armes (De mêlée): C		Connaissances :	(Histoire): C
Armes (De poing): M		(Mythes et Légendes): C	Langue (Anglais): M
Arts Martiaux: M	Histoire Invisible	(Psychologie): M	Langue (Espagnol): A
Savoir Faire (Bricolage): C	(Guerres élémentaires): C	Sciences (Informatique): A	Plans Subtils (Akasha): M
Discrétion: C	(Révélation): M	Sciences (Soins): M	Sc. occultes (Alchimie): C
Conn. (Soins): C	Plans Subtils (A.Terres): M	Usages (Moyen-Age): C	Sc. occultes (Magie): C
Rituels: M	Sc. occultes (Kabbale): M		
Sciences (Théologie): M	Sc. occultes (Magie): C		
Vigilance: C			

Sciences Occultes	Sceaux	Sciences Occultes	
Basse Magie	Malkut: M	Basse Magie	Oeuvre au Noir
Percevoir: M	Yesod: M	Percevoir: M	Terre: M
Modifier: M	Hod: M	Modifier: M	Eau: M
Sentir: M	Netzah: M	Sentir: M	Feu: M
Haute Magie	Pentacles	Haute Magie	Oeuvre au Blanc
Communiquer: A	Tipheret: M	Communiquer: M	Ambre: M
Déplacer: C	Geburah: M	Déplacer: -	Liqueur: C
Transformer: M	Chesed: M	Transformer: M	Métal: A
	Clefs		
	Binah: M		

Aide de jeu n°1 : Lettre de Lodône à Darum au sujet de l'Ecume d'Aquilon

Rapport à l'Hospice du Khaïba de Vienne

Sujet: L'Ecume d'Aquilon

Date: 1er septembre 1920

Destinataire: Darum

L'Ecume d'Aquilon est, comme son nom l'indique, un Akasha de la deuxième strate. Cette Ecume akashique est particulièrement sensible aux influences de Jupiter, surtout lors des Grandes Conjonctions de cette planète. Ce lien étroit avec Jupiter prend la forme de vents très variés qui soufflent dans l'Ecume.

Les principales constructions sont des habitations abritant des malades et des fous de toutes les époques, de tous les pays.

Cet Akasha est la concrétisation dans l'Astral des Rêves de guérison de l'humanité. Cet Akasha est donc connu pour guérir les Immortels atteints du Khaïba. Seuls quelques Nephilim et membres d'Arcanes mineurs sont au courant de cette information. Il est important de signaler que cet Akasha, bien qu'étant source de guérison, recèle de nombreux pièges à celui qui le cherche. Une Epreuve doit être affrontée par tout pèlerin entrant dans l'Akasha, s'il veut avoir accès au Caladre. Le Caladre est l'un des mystères de ce Plan Subtil. Comment est-il possible qu'un tel être puisse réellement soigner un malade du Khaïba?

Pour conclure cette brève note, je préciserai que cet Akasha, d'après mes recherches, aurait une position très particulière dans l'Astral. Il serait placé sur un axe reliant l'Hadès à l'Astral. De nombreux Akasha seraient donc situés dans le même alignement que l'Ecume d'Aquilon. Il est sans doute probable que le concept d'axis mundi ne soit pas très loin. Je n'ai pas encore assez de preuves pour étayer ma supposition. Je laisse le soin aux Pérégrins d'EntreMonde de donner leur avis sur cette interrogation.

Dans tous les cas, l'axis mundi est sûrement la clef du mystère de cet Akasha.

Lodône, guérisseur de l'Ecume d'Aquilon

Aide de jeu n°2 : L'Axe du monde (axis mundi)

L'Axe du monde - axis mundi

Cet Axe relie entre eux les domaines ou les états hiérarchisés en leur Centre. Il relie le Centre de la Terre avec le Centre du Ciel par exemple.

Le Centre du monde terrestre serait symbolisé par le Graal. Le Centre du monde céleste serait symbolisé par l'étoile polaire.

Cet Axe peut aussi unir les trois mondes: souterrain (l'Hadès), terrestre (Astral) et céleste (Cosmos). Cette hiérarchie correspond aux états de l'être (Corps, Esprit, Ame). De plus, c'est le long de l'Axe que s'élève vers les états supérieurs celui qui est arrivé au Centre, c'est l'état édénique ou primordial.

Suivre le chemin de l'Axe c'est retrouver le Centre.

Représentation: montagne, arbre, lance, bâton, tour,...

Harmakhys, Adopté de la Roue de Fortune

Mots-Clefs: Tour de Babel - Centre du Monde - Symbolique de la Lance

Aide de jeu n°3 : La Tour de Babel

Note sur la Tour de Babel

Ce nom désignait autrefois le temple Etemenanki, en forme de ziggourat, situé dans la ville de Babylone, ainsi peut-être que le monument semblable, haut de 50 mètres, lieu saint du dieu Nabu ou Nebo qui s'élevait à Borsippa au sud de Babylone. Le récit biblique de la construction de la Tour de Babel symbolise l'orgueil et la présomption démesurée de l'homme cherchant à conquérir le Ciel à l'aide de moyens terrestres. La Bible y voit la tentative folle et désespérée de l'humanité de reconstituer l'axe entre le Ciel et la Terre, brisé par le péché originel, l'Axe du monde.

Aide de jeu n°4 : Symbolique du Gryphon.

Dictionnaire des Symboles Héraldiques

Le Griffon, monstre mi-aigle, mi-lion, a connu une évolution surprenante: tout d'abord considéré dans la tradition chrétienne comme une incarnation du démon, il est devenu le symbole de la double nature du Christ (humaine et divine) et par extension le Christ lui-même, en raison de ses composantes terrestre (le lion) et céleste (l'aigle).

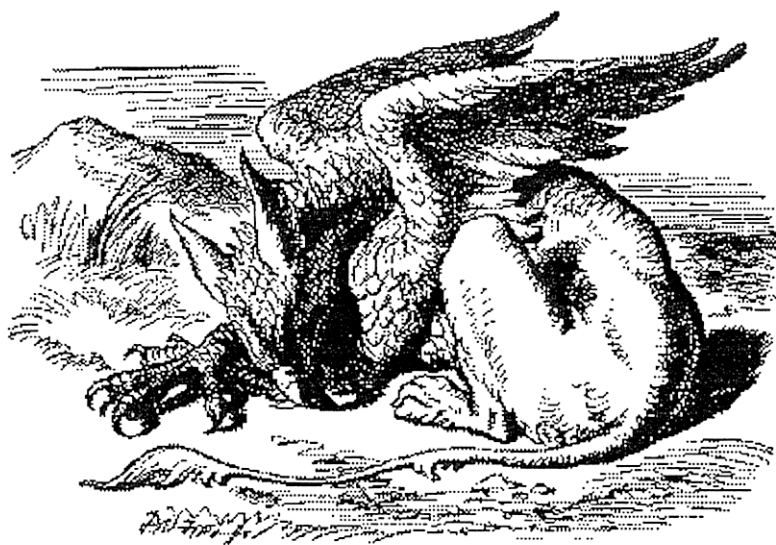
En Mésopotamie, on le connaît par des représentations et on sait qu'il a la charge de surveiller l'Arbre de Vie et les portes de la cité.

De là, l'image et le mythe se propagent vers l'Iran. Un bas-relief de Persépolis montre le roi terrassant un griffon, symbole du Bien vainqueur du Mal.

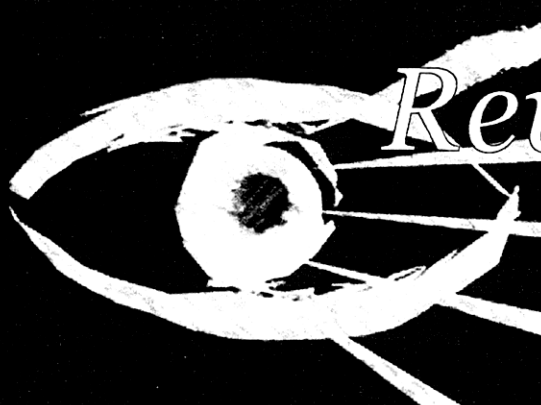
Pour les Grecs, il garde l'or des Hyperboréens et le cratère recelant le vin de Dionysos. Un griffon aurait contribué à la gloire d'Alexandre le Grand, en l'élevant au ciel.

Pour les populations protohistoriques européennes, il semble avoir été le monstre qui dévorait le soleil, lors des éclipses de l'astre.

Mots-Clefs: Symbolique alchimique



Le Caladre

A large, stylized white eye with a black pupil and radiating lines, set against a black background. The text "Revue de Presse" is overlaid on the right side of the eye.

Revue de Presse

*Le monde de l'inconnu n°293
(septembre-octobre 2001)*

Une nouvelle théorie sur l'extinction des Sauriens

Ferenc Varadi de l'Université de Californie à Los Angeles (UCLA) vient de développer une nouvelle théorie sur l'extinction des dinosaures. Cette extinction aurait pour origine " un léger vacillement du système solaire " (sic) qui a modifié l'orbite d'un astéroïde qui s'est précipité sur la Terre. La chute de cet astéroïde se serait produite il y a 65 millions d'années.

Il est évident que cette théorie ne peut être l'oeuvre que d'un R+C ou d'un Nephilim désireux d'oublier ce massacre antédiluvien. Cette théorie originale a quand même le mérite de rapprocher les deux races en leur donnant un point commun, c'est-à-dire une similitude dans leur Chute.

*Le monde de l'inconnu n°293
(septembre-octobre 2001)*

Découverte de traces de Voors

Deux amérindiens, résidant dans une réserve située à 1600 km au nord de Toronto, ont découvert récemment une empreinte de pied de 35 cm. Cette taille exclut bien évidemment une provenance humaine, et sa forme celle d'un ours. Le mystère reste entier sur son origine mais Abraham Hurter, le chef de la tribu amérindienne, émet l'hypothèse de traces de Yéti.

Pour plus d'informations sur ces créatures très proches des Voors, je vous conseille de lire l'article dans ce numéro 1 de Vision-Ka à ce sujet (p.22).

*Actualité de l'Histoire
(septembre 2001): La civilisation juive perdue*

Moïse et Akhenaton

Cet article sur la civilisation juive évoque le lien possible entre Akhenaton et Moïse.

Moïse, qui s'appelait Osarsiph à l'époque, aurait été un prêtre de la religion d'Aton. Cette religion a été fondée par

Akhenaton, le dixième pharaon de la XVIIIème dynastie du Moyen Empire. Il fonda la cité d'Akhet-Aton pour officialiser la nouvelle religion -la religion d'Aton-remplaçant celle d'Amon.

Moïse aurait donc été un disciple d'Akhenaton. Celui-ci, obligé de fuir l'Egypte, aurait transmis sur le mont Sinaï la connaissance dont il était le dépositaire aux Hébreux guidés par Moïse.

L'article va plus loin en supposant que cette tradition transmise aux Hébreux par Akhenaton remonterait à Imhotep. Imhotep, architecte de la pyramide de Saqqara (2800 av. J.-C.), aurait transmis cette tradition à Akhenaton (1350 av. J.-C.). Mais la question qui se pose est la suivante: d'où vient cette tradition? Qui l'a transmise à Imhotep?

*Le monde de l'inconnu n°293
(septembre-octobre 2001)*

Etranges découvertes égyptiennes dans les Pyrénées

L'auteur de l'article nous apprend que d'étranges découvertes égyptiennes ont été faites dans les Pyrénées, région assez éloignée de l'Egypte... Dans les environs de Tarascon en Ariège, des spéléologues ont découvert des grottes habitées par l'homme il y a des milliers d'années. Des vestiges en apportent la preuve: gravures très anciennes, dessins imperceptibles et hiéroglyphes!!! Les experts ont identifié ces signes comme un mélange d'écriture égyptienne et phénicienne. C'est dans ces mêmes grottes qu'en 1940 avait été découverte une statue égyptienne en argile. Le mystère était resté entier sur sa présence en ces lieux éloignés de leur contrée natale. Cet article va apporter quelques réponses surprenantes.

Ces spéculations vont se baser sur la découverte récente dans ces grottes d'une série de représentations de la Grande Déesse Mère, dont celle de la déesse jaune: " divinité génératrice et nourricière, elle est protectrice des trépassés qu'elle conduit à la résurrection ". Les chercheurs croient voir dans cette représentation Isis, la déesse égyptienne. Leurs spéculations aboutissent à penser que cette région pyrénéenne, étant un morceau de terre ayant échappé aux divers cataclysmes diluviens (un morceau de l'Atlantide, en fait), garderait des vestiges datant de l'époque atlante. Les

connaissances des Atlantes, après la chute de l'Atlantide, se seraient propagées en Afrique du Nord –et donc en Egypte– et dans le pays basque, dans les Pyrénées. D'où la similitude entre les découvertes pyrénéennes et la culture égyptienne antique.

Cette terre atlante a attiré l'attention de différents acteurs du monde occulte dont les Cathares, qui ont trouvé refuge dans ces régions, mais également l'Ordre du Temple, qui est aujourd'hui encore actif par " la présence formelle des Templistes ". Selon l'auteur, cette région aurait abrité ou abrite encore le Graal, ou plutôt " un " Graal.

Les Egyptiens, les Celtes, les Cathares et les Templiers auraient-ils compris le sens ésotérique du lieu, c'est-à-dire la présence possible d'un Graal sur le Montréal (une montagne de cette région)?

Science revue HS n°4 (septembre 2001)

La vie aurait-elle pour origine le cosmos?

L'article de Science revue se pose la question de la date et de l'origine de l'apparition de la vie sur Terre. Après avoir énoncé des théories dépassées, telles que la génération spontanée ou la vision de Darwin, l'article énumère les différentes théories actuelles à ce sujet. L'une de ces

théories, celle qui nous intéresse, serait que la vie serait venue d'ailleurs: du cosmos. C'est la théorie de la " Panspermie ". Cette théorie est ancienne mais fut scientifiquement prouvée récemment par la découverte de molécules organiques sur certaines météorites tombées sur Terre. Ces molécules, selon les experts, ressemblent aux structures des cellules vivantes. En 2000, une pluie de météorites léonides a apporté sur Terre des molécules organiques et des bactéries.

Plusieurs programmes ont été lancés pour tenter d'approfondir cette théorie. Le programme Origins regroupe divers projets sur les origines de la vie dans l'univers, dont celui de réaliser des prélèvements sur la planète Mars. Ce projet a été en partie concrétisé récemment et a permis d'apporter la preuve que, dans un passé éloigné, il y avait une vie microbienne sur cette planète. La sonde Galilée fait les mêmes recherches sur un satellite de Jupiter, Europe. Europe, satellite couvert de glaciers, pourrait receler une présence vivante du fait de l'existence d'un océan en-dessous de la glace. Titan, un satellite de Saturne, serait selon l'article le futur objectif des scientifiques. Que vont-ils pouvoir trouver sur ces satellites? Si vie il y a, quelle forme prendra-t-elle? J'espère qu'on le saura un jour.

La Cie de l'Adamante
Néphilim
<http://mapage.noos.fr/linchya>

<http://www.adamante.fr.st>

Vision Ka

Redac'Chef : Patrick Abitbol

Mise en page : Sebastien Lhotel

Conception graphique : Sebastien Lhotel, Goulven Quentel et Alexandre Certain

Couverture : Goulven Quentel

Logo : Sebastien Lhotel

Correction : Alexandre Mirzabekiantz

Nephilim est un jeu de rôle créé par Frédéric Weil et Fabrice Lamidey, aux éditions Multisim.

Tout le contenu de ce zine est totalement indépendant de la gamme officielle.

Multisim n'a aucun contrôle sur son contenu.

"Vision Ka" est justement un espace où les auteurs n'ont pas à se soucier du background officiel.

3 Novembre 2001, dans les caves d'un immeuble de Compiègne, dans l'Oise.

Un homme est assis derrière un bureau, ses yeux brillent d'une lueur malsaine; face à lui, une femme revêtue d'une tenue paramilitaire noire. La femme prend la parole : " Le cadavre du Simulacre de Yahuin n'a pu être ramené. Il s'est brisé comme du verre quand nous avons essayé de le transporter. Mais nous avons trouvé ce papier sur lui. Cela confirme votre théorie, Impérator. "

L'homme se saisit du papier tendu et lit à voix haute :

" 28 Août

Le Simulacre de Arshraak vient de mourir. Le froid a eu raison de lui comme de presque tous les humains qui nous accompagnaient. Il ne reste plus que notre sherpa mais lui aussi est à bout de force et surtout à bout de nerfs. Ce n'est que par la grâce de He-Ka qu'il reste. Ashraak a dérivé dans les Champs magiques. Pendant quelques instants, il est resté près du sherpa, comme s'il hésitait à s'y réincarner... Il ne l'a pas fait, sans doute pour me laisser une chance... mais j'aurais préféré qu'il le fasse. Je me sens seul.

30 Août

Aujourd'hui, nous avons trouvé des empreintes de pieds. Elles faisaient plus de 40 cm de long. Je les ai suivies sur quelques centaines de mètres contre l'avis du sherpa... La neige les effaçait et je voulais faire vite. Je les ai rapidement perdues. Mais c'est à cet instant que j'entendis un cri puissant, inhumain, au croisement entre un brame et un meuglement. Je suis passé en Vision-Ka mais je n'ai rien vu. Quand j'ai repris le contrôle de mon Simulacre, le sherpa me secouait, l'air inquiet... Il a passé les heures suivantes à me faire la morale, et ce malgré sa fatigue, mais maintenant je sais que le Yéti existe; reste à savoir ce qu'il est réellement.

[A partir d'ici, l'écriture est plus hésitante, plus malhabile.]

31 Août

Je suis dans une grotte, une tempête de neige vient de se lever.

Le sherpa est mort ce matin. Il est tombé dans une crevasse. Je suis seul désormais, je ne vois pas comment je m'en sortirai. Mon Simulacre est de plus en plus mal en point. Ses doigts sont gelés, seule la Magie me permet d'écrire et je sens qu'elle m'échappe de plus en plus. Les Champs magiques sont perturbés ici... Je sens la vie quitter mon corps... Je ne saurai sans doute jamais...

[L'écriture devient chaotique et quasi illisible.]

J'entends à nouveau le cri... Je passe en Vision-Ka.

Ce n'est pas un cri, c'est de la musique ! Un chant qui transcende mon Pentacle ! C'est une ode aux Champs magiques.

Une ombre dans la neige !! Je le vois !! Il approche ! Il fait plus de deux mètres, son pelage est d'un blanc immaculé, ses longs poils ont l'air soyeux...

C'EST UN ÊTRE MAGIQUE, SANS PENTACLE ! UN VOOR ! ILS SONT LA ! "

L'homme repose le papier, un sourire aux lèvres, l'air songeur :

- Vous avez réussi à communiquer avec lui ?

- Non, il semble qu'il ne comprenne rien au Bas Énochéen.

- Réessayez ! Il fait partie des derniers ! Je viendrai en personne tout à l'heure.

La femme sort de la pièce, traverse un couloir de pierre et entre dans une cave humide gardée par deux hommes armés. Un grand singe blanc est attaché à un chevalet de torture, une de ses jambes est rasée. Des bocaux remplis de longs poils blancs et soyeux sont posés sur une table. Le regard de la femme exprime la haine et la supériorité, elle ouvre la bouche et une musique étrange en sort... du Bas Énochéen : " Parle, Immortel ! Dis-nous ton nom, ou tu vas souffrir pendant un temps interminable. "

- ...

- Parle ! Nous savons ce que tu es ! Tu es la preuve que les Nephilim n'ont pas leur place sur Terre, qu'ils sont le maillon faible de l'évolution !

Le regard du singe semble perdu dans le vague. Il tourne sa tête vers la femme mais ne dit rien. Il pourrait lui parler, lui dire qu'elle a presque raison, mais il ne dira rien.

Douze heures plus tard, dans une cave d'un immeuble de Compiègne, le Yéti mourait sans un cri. Au même moment dans une forêt du Canada et aux États-Unis, deux êtres magiques ressemblant à de grands singes hurlaient à la mort, pleurant la mort de leur frère. Désormais, ils n'étaient plus que deux.

Un mois plus tard, un hélicoptère furtif survolait une forêt canadienne en direction des États-Unis. A son bord, l'homme, un sourire sadique aux lèvres, le regard triomphateur tourné vers celui que les profanes ont surnommé Bigfoot.

**Afin de mieux répondre à vos attentes sur Vision Ka,
nous avons préparé un questionnaire sur Les Portes d'Aggartha
<http://aggartha.free.fr/visionka.html>**