MULTISIM édition

NEPHILIM

TROISIÈME ÉDITION

REVELATION



AL-MUGAWIR

UNE CAMPAGNE COMPLÈTE EN DIX ÉPISODES



AL-MUGAWIR

"Qui rêvera dans les traces de nos pas effacés ?"

Proverbe berbère

CRÉDITS

Univers et jeu de rôle originaux
de Frédéric Weil et Fabrice Lamidey

Scénarios et nouvelle Science occulte originaux
David Goutx

Textes complémentaires
Damien Rocroy

Adaptation de la Qiyas à Nephilim : Révélation
Éric Paris

Illustrations
Franck Achard • Renaud Bec
Gauthier Garin • Philippe Gaulier

Plans
Patrick Durand-Peyrolles
flu • Émilie Monchovet

Corrections
Ivo Garcia • Isabelle Périer • Guënic Prado

Relectures pour le Duc de Saint-Amand
Florent Cautela • Grégoire Laakmann • Cécile Périer

Couverture
Franck Achard

Direction éditoriale
Sébastien Célerin & Frédéric Weil

Mise en pages
flu

Direction de production
Nicolas Hutter

Avertissement des auteurs

La Qiyas est une Science occulte qui s'inspire des mythes et des symboles véhiculés dans l'histoire des premières civilisations, en s'inspirant de leurs préjugés symboliques et de leurs croyances. Elle ne reflète donc en aucune manière la philosophie des auteurs.

Remerciements

David Goutx dédie ce volume aux poètes qui taillent chemins et clairières dans les forêts de l'imaginaire ; à Stéphane Mounet qui lui en a ouvert la voie, à Philippe Gros qui lui a balisée ; à ceux qui ont cheminé en sa compagnie sur les sentiers ludiques, à Serge Huart qui s'y est égaré et qui les hante à chaque printemps ; à Christophe Gut-Gobert, Laurent Pfeiffer et Matthieu Schoepfer qui en ont fait leur chemin de croix bimensuel pour rendre cette campagne un peu carrossable ; et à Solène qui attendait au bout de l'allée, avec une patience d'ange.

MULTISIM édition

Multisim Édition
32, bd de Ménilmontant
75020 PARIS
info@multisim.com
http://www.multisim.com

Nephilim est un jeu de rôle Multisim © 2001
http://www.nephilim-rpg.com

Imprimé par Lithographia Danona

SOMMAIRE

QUELQUES MOTS AVANT DE COMMENCER 5

LIVRE I : MANUEL D'UTILISATION DE LA CAMPAGNE 6

LA QIYAS 8
Histoire invisible 8
Les géniteurs de la Qiyas 8
Le complot R+C 8
Les jardins édéniques de Ma'rib 8
L'exil des Fils-chênes 9
L'irrigation du monde 9
Les R+C du Trait 9
La quête de l'élu jardinier 9
Les deux jardiniers andalous 9
La quête 10
Les Apprentis 10
Les Compagnons 10
Les Maîtres 10
Les Agarthiens 10

L'APPEL DE LA MUWASSAH 11
Compte à rebours 11
Le retour du chant proscrit 11
Le signe de l'élection eidétique 11
L'inondation du monde profane par les Mèmes 11
Le ravissement des auditeurs 11
L'Archipel de Brume (Prologue) 11
Les Racines adamantiques (Épisode I) 11
Le Cocon adamantique 11
L'Éveil de l'Élu 12
Les munya de la Vieille Cordoue 12
Les Tiges orichalquiennes (Épisode II) 12
L'assemblée des prétendants 12
De l'Ombre au Kagemusha 12
La mémoire sous les dunes 12
Les Fleurs d'Or sublime (Épisode III) 13
Les trois arômes de la quête 13
L'enlèvement de la sabéenne 13
La navigation d'Umm'Qiyas 13
Épilogue 13
Le banquet de concorde 13
La sainte ordalie 13

LE CONTEXTE HISTORIQUE 14
La source 14
L'élu de Pharaon (env. 1000 avant JC) 14
Les lignes vagabondes du Projet 14
Le temple de la Jérusalem céleste 14
L'or de Saba 14
La reine du Boheïm 14
Le complot 15
La mort de Hiram 15
La malédiction des trois meurtriers 15
L'égarement de Salomon 15
La survie de la Qiyas (env. 950 av. J.-C.) 15
Les Mèmes 15
La sœur de Menelik 16
Les racines de l'acacia et de la Fraternité du Trait 16
La germination des jardins édéniques de Ma'rib 16
Les gardiens des jardins édéniques 16
La victoire des Dévoreurs sur les Fils-chênes 16
Labyrinthes entremêlés des parcours concurrents 17
La naissance de la Fraternité du Trait (950 à 700 av. JC) 17
L'explosion de la Fraternité du Trait (env. 700 av. JC) 17
L'errance des Fils-chêne orphelins (950 à 600 av. JC) 17
Le naufrage de la Nef analogique (env. 150 av. JC) 17
L'isolement des trois branches R + C (700 av. JC à 500 apr. JC) 18
Le phare de toute Sapience (500 à 650 apr. JC) 18
Rédaction des Jardins invisibles des Géométries (650 à 750 apr. JC) 18
La fin des ah-Azzakira et des ah-Bikr (750 apr. JC) 18
Du levant au ponant de la Qiyas 19
La survivance de l'élu (750 apr. JC) 19
Le tutorat d'at-tauriq (750 apr. JC) 19
L'odyssée d'al-Dakhîl (750 à 756 apr. JC) 19
La muwassah de la femme du désert (900 à 1000 apr. JC) 19
Des ahl-Kaleb aux arkalébains (1000 apr. JC au XVIIIe siècle) 20
Liaisons dangereuses et perfusion occulte des arkalébains (XVIIIe siècle à nos jours) 20
Les brasiers de l'automne (de l'An Mil à nos jours) .20

LES ACTEURS OCCULTES 21
Les émules Qiyasim 21
Les al-Mugawir 21
Süleyman Abd al-Aziz 22
Guidebert Ferréal 25
Salomon 27
La Synarchie 29
At-tauriq 30
Les arkalébains 32
D'autres adversaires ? 35
Les Assassins 35
Les Mystes 36
Le Mat 36
Le Bateleur 37
L'Impératrice 37
La Justice 37
La Force 37
La Maison-Dieu 37
L'Étoile 38
Le Soleil 38

La forêt des symboles.....39
Artefacts.....39
La muwassah de la femme du désert.....39
Le Cristal de l'Éclosion.....39
Les Jardins invisibles des Géométries.....40
Madinat al-Zahra.....41
Le Cocon adamantique.....42
Mare Nostrum.....42
Symbolisme.....43
Oriann.....43
Élus de l'Eïdos.....44
Labyrinthe(s).....45
Jardin(s).....45
Acacia.....46

Au jour le jour.....47
Le monde profane.....47
Les opinions.....47
Évolution des Caractéristiques.....48
Les R+C *in Al-Mugawir*.....49
Les Vérités.....49
Les Mensonges.....50

Livre II : Al-Mugawir.....52

L'archipel de brume.....54
L'esprit importe plus que la lettre.....54
Le contexte.....54
Comprendre ou ressentir ?.....54
Semer des indices pour la suite.....54
Jouer dans la Brume.....55
L'intrigue.....56
L'île de l'acacia.....56
L'esquif du Pénétrant.....58
L'île du jardin édénique.....61
Le havre de Ma'rib.....62

Les racines adamantiques.....64
D'Amiens à l'Archipel de Brume, et retour.....64
Que s'est-il passé ?.....64
L'intrigue.....64
Le Cocon adamantique.....64
L'Éveil de l'Élu.....64
La munya de la Vieille Cordoue.....64
Le Cocon adamantique.....65
Sur les traces de la muwassah.....65
Enquête à l'ÉHŒT.....70
Au cœur du mensonge.....72
Les personnages secondaires.....75
Les lieux du scénario.....78

L'Éveil de l'Élu.....80
De la convalescence à la rémanence.....80
La cabale R+C.....83
La Némésis de la Maison-Dieu.....86
Le Labyrinthe des Pas immobiles.....88
Les personnages secondaires.....90
Les lieux du scénario.....91
La munya de la Vieille Cordoue.....93
Les reflets de Cordoue.....93
Dans le secret des jardins clos.....95
Les parfums de Zahra.....98
Les personnages secondaires.....100
Les lieux du scénario.....101

Les tiges orichalquiennes.....103
Accès interdit aux jardins édéniques !.....103
Que s'est-il passé ?.....103
L'intrigue.....103
Dans le sillage du Mare Nostrum.....103
L'épiphanie.....103
Les ombres du futur.....104
Dans le sillage du Mare Nostrum.....104
Transcender la frustration (J + 9 après-midi).....104
Invitation au voyage (J + 10 & J + 11).....107
Le simulacre arkalébain (J + 12 & J + 13).....108
Les personnages secondaires.....112
Le Mare Nostrum.....114
L'épiphanie.....117
L'éveil.....118
Le rituel de l'Ombre.....120
Les personnages secondaires.....122
Les ombres du futur.....125
Les révélations de Kairouan (J + 15).....125
Les foggaras sous les dunes (J + 16 à J + 18).....127
La branche ensevelie (J + 19 à J + 21).....128
Les personnages secondaires.....131
Les lieux du scénario.....134

Les fleurs d'or sublime.....137
Introduction.....137
Qui rêvera dans les traces de nos pas effacés ?.....137
L'intrigue.....137
Les personnages secondaires.....137
Le delta où croupit la quête.....138
Les cauchemars de Yacoub.....138
Les Jardins invisibles des Géométries.....139
Les marécages brumeux.....141
Les personnages secondaires.....143
Les lieux du scénario.....146
Le palais d'or, d'ivoire et de vermeil.....147
Les sables mordorés.....147
Le glas des fratricides.....148
Le havre d'Eïdos.....151
Les lieux du scénario.....153
Le périple eidétique.....154
Navigation eidétique.....154
Les aléas.....157
Les lieux mythiques.....159

Les fruits auriques 167
L'éclosion de l'Élu 167
La sainte ordalie 168
Le mot de la fin 169

LIVRE III : LES ARCANES SPÉCULATIFS 170

LA QIYAS 172
Présentation 172
L'Eïdos 172
L'Alphabet primordial 172
La Qiyas, avant Al-Mugawir 172
La pratique magique 173
Les Cardinaux 175
La Résonance 177
Les Symboles 179
L'Accord symbolique 179
Le bestiaire totémique 181
Les monades gemmées 189
Les essences végétales 192
Les Schèmes 196
L'Accord schématique 196
Des Résonances schématiques 198
Égaré dans le labyrinthe 208
Les Impasses ombreuses 208
L'égarement 208
Perdu 208
Retrouver le juste chemin 208

VISIONS 211
L'agellid et la tiruharin 211
Le Faucon des Omeyyades 219

AIDES DE JEU 232

ACCORDS ET RÉSONANCES * 232
FEUILLE OCCULTE DE QIYASIM * 237
PLANS DU MARE NOSTRUM 238
L'ARABIE HEUREUSE, LES PAYS DE SABA 244
LA VALLÉE IRRIGUÉE DU JAWF ET LES VILLES DU PAYS DE SABA 245
KSAR RHIYAD 246
PRINCIPE DU QANAT 247
LA DIGUE DE MARYAB 247
LA MÉDITERRANÉE SYMBOLIQUE ET LES VENTS EIDÉTIQUES * 248
LE MOYEN-ORIENT 250
LES ZONES IRRIGUÉES DE SHABWA 252
NOUVELLE FEUILLE DE SIMULACRE * 253

** Ces documents sont disponibles sur www.nephilim-rpg.com*

QUELQUES MOTS AVANT DE COMMENCER

Le livre que vous tenez entre vos mains est à la fois une quête, une longue série de scénarios et une nouvelle Science occulte pour *Nephilim : Révélation*. Cette immense Sapience vous est présentée grâce à trois parties distinctes appelées « Livre ».

Le premier, *Le Manuel d'utilisation de la campagne*, expose les raisons et les origines d'une nouvelle Science occulte, la Qiyas, ainsi que les tenants et les aboutissants des scénarios détaillés dans *Al-Mugawir*, le deuxième livre. La dernière de ces parties détaille les deux premiers Cercles de cette magie qui reposent sur la maîtrise du Ka-Soleil par les arts.

Cette saga n'a pas été inscrite avec précision dans le XXe ou le XXIe siècle afin de ne pas gêner les MJs des trois éditions successives de *Nephilim*. Ainsi, les MJs de toute expérience peuvent à loisir intégrer les éléments contemporains de cette aventure entre les scénarios de leur cru, qu'ils aient lieu parmi les profanes, sur la Terre, ou dans les réalités invisibles aux yeux de ces derniers.

L'enjeu de ce supplément est de donner toutes les clefs au MJ pour qu'il puisse introduire la Qiyas dans sa version du monde occulte contemporain, la vision qu'il partage avec ses joueurs de *Nephilim : Révélation*. Comme toujours, le seul présupposé pris par les auteurs est que la table de jeu réunit au moins un Nephilim et quelques autres Immortels.

La Qiyas est une Science occulte qui va littéralement éclore dans l'ère de la Révélation grâce aux personnages interprétés au cours d'*Al-Mugawir*. Ces Immortels entreront alors dans l'Histoire invisible, à la manière du Glorieux Alliage avant eux, mais à quel prix ?

La question est importante car l'enjeu qui se présente à ces intrépides Immortels est de taille. Dans *Al-Mugawir*, il ne suffit pas de participer ! Certes, les personnages vivent des aventures palpitantes, ils terrassent des ennemis, font de nouvelles rencontres, triomphent d'énigmes et gagnent des PdA, mais l'action s'adresse aussi aux joueurs en leur posant une question : à qui la Qiyas doit-elle être donnée ? C'est-à-dire à quel type de personnage ? Et, derrière ces interrogations, cette campagne demande aux joueurs de *Nephilim : Révélation* dans quel monde occulte ils veulent jouer. Maintenant que la « problématique » est exposée, il ne reste plus qu'à chaque MJ de poser la question à ses joueurs, et qu'ensemble ils décident du visage de la Révélation.

Bonne lecture.
Bon jeu.





Livre I

Manuel d'utilisation

"Car beaucoup sont appelés,
mais peu sont élus."

Évangile selon saint Matthieu

MANUEL D'UTILISATION

HISTOIRE INVISIBLE



Cette quête n'est réservée à aucun Immortel en particulier et même des humains peuvent l'emprunter ! Sa présentation respecte le format imposé par *Le Livre du Meneur de Jeu*, bien qu'elle soit entièrement détaillée en scénarios successifs dans le *Livre II*.

Trois mille ans avant la Révélation, Kabbale et Alchimie n'étaient qu'embryonnaires. Seule la Magie exprimait la Sapience perdue des Kaïm. Cependant, dans le creuset formidable du royaume d'Israël, où s'élevait le fabuleux temple, une nouvelle discipline ésotérique manqua d'émerger comme la deuxième Science occulte.

Qu'aurait-il pu advenir si ce savoir avait donné aux humains la force magique de partager le règne des Nephilim sur les symboles. En auraient-ils usé comme une arme lors de nouvelles chasses ou comme un langage commun aux deux espèces ? Vaines spéculations.

Aujourd'hui, une nouvelle quête pour l'éclosion de cette Science occulte offre une dernière chance pour décider de l'avenir et prend la forme d'un enchaînement de scénarios, une campagne, que vous tenez entre les mains. Dans *Al-Mugawir*, les joueurs auront l'occasion de dévoiler une nouvelle Science occulte : la Qiyas — qui signifie en arabe « correspondances analogiques ». Celle-ci se fonde sur les symboles et les correspondances, en un mot, sur l'analogie. Réalisant un accord avec le Ka-Soleil de témoins ou de spectateurs, celui qui pratique cette Voie occulte, le Qiyasim, peut se charger de leur foi pour déclencher une Résonance entre lui et les fragments d'Idées de l'Eïdos, les Mèmes. Il transforme ainsi la réalité et l'adapte à sa vision. Avant de poursuivre plus avant sur le déroulement de la campagne, le MJ doit prendre connaissance du contexte sur lequel s'appuie *Al-Mugawir*. Le premier article de ce volume détaille donc ces faits, à la manière des quêtes du *Livre du Meneur de Jeu*.

Les géniteurs de la Qiyas

Salomon, fougueux Simurgh, quêteur déçu de la Magie et compagnon éphémère de Melkisedek, le précurseur de la Kabbale, pourrait être considéré, à tort, comme le géniteur de la Qiyas. Pourtant, c'est Hiram le maître d'œuvre qui, en imaginant les symboles témoignant des voyages magiques du roi d'Israël et en les semant au gré de son inventivité dans l'architecture sacrée du temple de Jérusalem, en posa la première pierre. À ce couple célèbre s'ajoute le trait d'union mystique entre le Nephilim et l'humain, en la personne de Balkis, reine de Saba et Bohémienne, qui réussit aussi à unir les ouvriers du chantier du temple de Jérusalem. La cité, en cet instant de communion mystique, projeta une image indélébile dans l'Eïdos : un Archétype.

Le complot R+C

La déclinaison de cet Archétype en vocabulaire analogique aurait pu exprimer le foisonnement des Mèmes et donner naissance à une nouvelle Science occulte, pour les hommes et les Immortels, mais un complot ourdi par des R+C compagnons du chantier du temple, visant à capturer la Sapience dans une Perle d'Idée, conduisit à l'assassinat d'Hiram. L'intrigue échoua, sans pour autant que la Perle d'Idée ne remplisse son rôle. Les Mèmes, bouillonnant dans le Ka-Soleil éveillé d'Hiram, furent libérés de l'enveloppe corporelle du maître d'œuvre et fécondèrent la Brume de la reine de Saba.

Les jardins édéniques de Ma'rib

Balkis eut immédiatement conscience de la semence mystique d'Hiram. Au pied de son palais de Ma'rib, elle accoucha de Menelik, le fruit de chair et de sang de son union avec Salomon. Dans le même temps, elle accoucha de la graine mystique d'Eïdos qui portait le potentiel de la Qiyas transmis par Hiram. Ce fragile noyau fut mis à l'abri du monde, dans des jardins édéniques bâtis sur un Terrain Vague par des Mannush. Les Fils-chênes, enfants des caravanes du printemps, de passage dans le royaume de Saba, gardèrent ces jardins. La graine, sans éclore, diffusa les effluves inspiratrices et ne fit qu'évoquer les immenses potentialités de la Qiyas.

Note : *Menelik connaîtra un destin fabuleux avec son royaume d'Aksoum et jouera un rôle de premier plan dans la récupération de la Stase de son père.*

L'exil des Fils-chênes

Les trois R+C ayant perpétré le fratricide d'Hiram furent frappés de plein fouet par l'immense énergie expulsée du corps du maître d'œuvre. Leurs atroces souffrances, occasionnées par le fer des outils qu'ils avaient tournés contre l'architecte du temple, furent le prélude à leurs tourments éternels. Les fratricides survécurent sous la forme de spectres assoiffés du désir de consommer la source de leur avidité : la graine d'Eïdos. Ils se frayèrent un chemin jusqu'aux jardins édéniques et commencèrent à en dévorer la substance. Après la mort de Balkis, les Fils-chênes furent vaincus. Ils scellèrent l'accès aux jardins édéniques sous un voile de Brume et prirent le chemin de l'exil en fondant une caravane du printemps nommée *at-tauriq* — ce qui signifie « les jardins ».

L'irrigation du monde

Lors de leurs années d'errance, les Bohémiens *at-tauriq* découvrirent les signes discrets d'une irrigation subtile du monde par les fragrances de la Qiyas, dans l'apogée des jardins suspendus de Babylone et les splendeurs de Carthage. Les puissants Mèmes diffusaient un appel entêtant dans les Champs magiques, qui commença par les trois fleuves d'Orient contaminés par les Mèmes des cadavres des meurtriers d'Hiram.

À Alexandrie, dans la fameuse bibliothèque de tous les savoirs, les *at-tauriq* confirmèrent leur intuition, en espionnant la secte R+C du Trait.

Les R+C du Trait

Æmenotep, l'instigateur égyptien du complot R+C contre Hiram, n'avait pas participé au meurtre. Il conserva la Perle d'Idée vierge — Cristal de l'Éclosion — et fonda une société secrète dont le but serait de capturer la Qiyas. Appelée Fraternité du Trait, en référence à l'art du maître d'œuvre, cette faction adopta l'acacia pour symbole de ralliement et évolua parallèlement aux errances des *at-tauriq*, par trois branches séparées.

- Les très mystiques **ah-Bikr**, ou Frères aînés, conservèrent le Cristal de l'Éclosion et demeurèrent le long de l'Euphrate pour méditer et se mettre au diapason des Mèmes liés au cadavre du R+C comploteur syrien. Ils ne reparurent jamais.
- Les **ah-azzakira**, ou Frères de la mémoire, témoins scrupuleux des signes de la quête, s'installèrent à Alexandrie. Ils disparurent après la destruction de leur opus majeur : *Les Jardins invisibles des Géométries*.
- Les **ahl-Kaleb**, ou Frères du Cœur, partisans de l'action pour « cultiver » l'élu de l'Eïdos, infiltrèrent les sociétés de bâtisseurs. Ils ne survécurent aux turbulences historiques parmi les constructeurs omeyyades, puis ceux des cathédrales, qu'au prix de leurs racines orientales. Leur nom se latinisa en « arkalébains ».

La quête de l'élu jardinier

L'élu attendu par les *at-tauriq* et les arkalébains naquit en Syrie sous le nom d'Abd al-Rahman, prince de la dynastie omeyyade. Il accomplit les onctions parmi les Mèmes irradiés par les cadavres des assassins d'Hiram. La dernière, dans l'Euphrate, eut lieu lors d'une fuite éperdue après le massacre, en 750, de toute sa famille par les Abbassides. La Fleur d'Eïdos apparut au jeune prince dans sa nudité de pur concept, que son esprit d'élu déclina en une Muse et un nom : Oriann. Le prince donna ainsi une nature plus intelligible à la Qiyas.

Ne restait plus qu'à ouvrir un seuil entre l'Eïdos et le monde pour libérer la Qiyas, en construisant de nouveaux jardins édéniques. Hélas, l'acharnement des Abbassides entraîna Abd al-Rahman dans une odyssée de sept longues années au cours de laquelle il fit la rencontre de Yacoub — un puissant Nephilim au service des Sauriens — dans le désert du Sahara. L'Immortel échangea le nom de la Muse contre sa liberté.

Lorsque Abd al-Rahman prit enfin la tête de l'émirat d'al-Andalus, il construisit de somptueux jardins aux environs de Cordoue, en vain. Faute de se souvenir du nom d'Oriann, il ne parvint jamais à donner corps à la Muse qui hantait son cœur.

Les deux jardiniers andalous

Deux siècles plus tard, son lointain successeur, troisième du nom, fut lui aussi appelé par les échos obsédants dont le Pénétrant des cœurs et des esprits (voir plus loin) avait parsemé ses jardins dans le désert. Il installa sa cour à cet endroit, dans une ville nouvelle, Madinat al-Zahra, qui devint le joyau de son règne brillant. L'émirat, en devenant califat concurrent de celui de Bagdad, attira savants, philosophes, mystiques et poètes pour que surgisse le nom de cette Muse. Mais le nom ne vint pas.

Le poète aveugle al-Cabra, puisant dans une formidable inspiration, après des heures de méditation dans les jardins de Madiat al-Zahra, déclama une chanson versifiée : la *muwassah* de la femme du désert. Les at-tauriq présents perçurent clairement l'appel de la Qiyas. Ils n'oublièrent ni les sons, ni les intonations, ni les mots et les murmurèrent au cours de leurs voyages comme la promesse d'une félicité à venir. Peu après la mort d'Abd al-Rahman III, la dynastie omeyyade d'al-Andalus s'éteignit dans le chaos des guerres civiles qui virent la destruction complète de la fastueuse Madinat al-Zahra et l'interdiction de chanter les *muwassah* omeyyades.

LA QUÊTE

La quête a pour enjeu l'émergence d'une nouvelle Science occulte. Les précurseurs ont balisé le chemin. Plusieurs factions intriguent pour découvrir la Qiyas et en conserver les bénéfices. D'autres ont intérêt à ce qu'elle n'émerge pas. Les humains — le nouvel élu de l'Eïdos et les R+C — ont de fortes chances d'aboutir.

Les actions des joueurs, agissant en francs-tireurs — *al-Mugawir* étant un équivalent en arabe — décideront du rapport des Immortels avec la Qiyas : exclus ou partie prenante ? Avec les humains ou contre eux ? Sauront-ils assumer le fardeau de cette quête et inscrire leurs noms en lettres d'or dans l'émergence de la Qiyas ?

Les **Apprentis**

Les quêteurs sont désignés lorsque la *muwassah* de la femme du désert fait irruption dans le monde par la voix d'un nouvel élu. Les dons de celui-ci proviennent de son Ka-Soleil. Les Apprentis comprennent que leur Ka-Soleil, ou celui de leur simulacre, peut leur donner accès à ces mêmes pouvoirs. Ils prennent conscience de l'importance du rôle qu'ils peuvent jouer dans l'émergence de la Qiyas. Ces découvertes s'accompagnent de la confrontation avec de nouveaux adversaires. Les arkalébains assument ce rôle de nos jours. Leurs modes d'action ne rendent pas inéluctable un antagonisme radical et des rapports ambigus peuvent être noués avec ces insaisissables R+C.

L'assistance d'un puissant mentor, Salomon — réincarné grâce aux efforts du Denier —, peut apporter autant d'espoirs — conseils et encouragements du Sage — que d'angoisses — Salomon a précédemment échoué dans cette quête. Les Apprentis doivent prendre leurs distances par rapport à cette aide pour prendre la mesure de leur propre potentiel.

Gain : le Ka-Soleil devient un Ka comme les autres pour un Nephilim ou un Selenim. Les autres espèces voient ce Ka augmenter d'un niveau. Tous peuvent désormais l'utiliser pour pratiquer les Sciences occultes.

Les **Compagnons**

Les Apprentis, à l'issue des *Racines adamantiques*, échouent alors que l'élu parvient à pénétrer les mystères de Madinat al-Zahra et de ses jardins édéniques. Car celui-ci a suivi le chemin de la quête tel qu'il a été longuement tracé par les jardiniers humains. Les quêteurs doivent reprendre la quête là où leur espèce l'a quittée. Dans ce dessein, ils doivent se plonger dans l'histoire de la quête que seuls les arkalébains ont conservée. Eux seuls ont encore assez de mémoire pour reconstituer le puzzle ésotérique.

Les Compagnons doivent s'introduire dans l'antre des arkalébains, un navire croisant en Méditerranée où se mêlent les initiés de tous horizons. Pour soutirer leurs secrets aux R+C, les quêteurs doivent s'exposer, dévoiler leur Sapience et soupeser les équilibres entre vulnérabilité ésotérique et gain espéré. Ils ne doivent toutefois pas s'enliser dans l'autosatisfaction car, lorsque les secrets seront enfin découverts, la mémoire enfouie dans les sables du Sahara ne sera dévoilée qu'au plus rapide des concurrents. À la ruse succède l'action, dans laquelle les Compagnons doivent se montrer aussi fins que dans la réflexion.

Le fardeau de la quête est à double tranchant : une gloire éternelle à l'égal du Glorieux Alliage en cas de succès, un opprobre égal à celui qui frappe Prométhée en cas d'échec. La figure duale de Salomon, auréolée de la gloire de l'édification du temple de Jérusalem, mais incarnant le Maître pathétique incapable de faire aboutir la Qiyas, renvoie aux Compagnons l'image des deux faces de leur propre destinée.

Gain : le quêteur peut utiliser la Qiyas.

Les **Maîtres**

Les Maîtres doivent engager toutes leurs forces dans la compétition pour retrouver les symboles de la quête — le nom de la Muse et les jardins édéniques de Balkis —, parvenir jusqu'à Oriann et être dignes d'elle. Le chemin du retour vers Madinat al-Zahra passera par les flots méconnus de l'Eïdos, à bord d'un vaisseau analogique restituant la compréhension de la Qiyas par les Maîtres. Les adversaires useront de toutes les armes à leur disposition, y compris de leur propre compréhension de la Qiyas, pour renverser la situation en leur faveur.

Les premiers usages de la Qiyas par les Maîtres orienteront la déclinaison de celle-ci en effets magiques. Telle une glaise malléable, la nouvelle Science occulte sera l'empreinte épousant le moule des concepts et des actions qui auront permis son éclosion. Nul Maître ne pourra nier qu'une part de lui-même se manifeste autant dans les aspects positifs que négatifs de la Qiyas dévoilée. Ainsi, les quêteurs prendront-ils la mesure de la sagesse, mélange de succès et d'échec, de pouvoir et de vulnérabilité.

Gain : les coûts en PdA pour augmenter le Ka-Soleil sont divisés par deux.

Les **Agarthiens**

Les quêteurs sont soumis à la question de leurs pairs — les Arcanes Majeurs, leurs fraternités, etc. Les Maîtres ont l'occasion de poser réellement leur marque dans l'Histoire invisible, devenant *Les Amers mythiques* vers lesquels convergeront les prétendants à la maîtrise de la Qiyas. Ils devront alors organiser eux-mêmes les interdits à respecter et les collèges de doctrine de la nouvelle Science occulte. Ils joueront d'égal à égal avec les Princes et pourraient même ouvrir une voie vers un nouveau Sentier d'Or. Ou vers Aggartha, si leurs prétentions magiques sont à la hauteur de leur nouveau potentiel.

COMPTE À REBOURS

Le MJ trouvera dans ce chapitre plusieurs informations qui lui permettront de mieux comprendre la campagne développée dans le Livre suivant. Dans une première partie, les événements qui précèdent les scénarios proposés sont détaillés. Puis, ces derniers sont exposés à leur tour, jusqu'à l'épilogue. Il s'agit là du synopsis d'*Al-Mugawir*.

LE RETOUR DU CHANT PROSCRIT

Quelques jours avant le début d'*Al-Mugawir*…

Contaminé par les Mèmes des fleuves d'Orient, Süleyman Abd al-Aziz, jeune prince saoudien, éveillé aux mystères du Trait après la lecture des *Jardins invisibles des Géométries*, est choisi par l'Eïdos pour faire éclore la Science occulte des symboles et des correspondances.

La Fraternité du Trait, réduite aux arkalébains, a noué de dangereuses alliances avec des factions rivales pour tendre un filet occulte sur le monde. Süleyman Abd al-Aziz s'y trouve piégé en entrant dans le système des Écoles des Hautes Œuvres du Trait (ÉHŒT). Lorsque, terminant ses études initiatiques dans l'ÉHŒT d'Amiens, une inspiration nocturne lui dicte la *muwassah* de la femme du désert, il scelle le destin de la quête de la Qiyas.

LE SIGNE DE L'ÉLECTION EÏDITIQUE

Quelques heures avant le début d'*Al-Mugawir*…

Charmé par la *muwassah* chantée par Süleyman Abd al-Aziz dans son sommeil, son compagnon de chambre l'enregistre à son insu et propose la bande à Radio France pour la *Journée de découverte des chants traditionnels arabes*. Avant la diffusion, Süleyman Abd al-Aziz chante la *muwassah* devant un jury d'initiés arkalébains de l'ÉHŒT qui voient le signe de l'élection eïditique de Süleyman Abd al-Aziz. Ils manigancent le rapt de l'élu pour lui faire subir une maturation accélérée dans un Construct : le Cocon adamantique.

L'INONDATION DU MONDE PROFANE PAR LES MÈMES

Quelques minutes avant le début d'*Al-Mugawir*…

La *muwassah* est radiodiffusée. Les remous provoqués en Eïdos par la résurgence de la clef de la Qiyas perturbent les réseaux de télécommunication comme une tempête solaire. Ils entrent tous en résonance avec la radiodiffusion et répètent en écho la *muwassah*. Les techniques modernes de communication permettent ainsi à l'Eïdos de lancer un puissant appel auprès d'un maximum d'initiés du monde profane.

LE RAVISSEMENT DES AUDITEURS

Quelques instants avant le début d'*Al-Mugawir*…

Les Immortels entendent la *muwassah* à l'endroit où ils se trouvent. Instantanément, le monde se dérobe à eux.

L'ARCHIPEL DE BRUME (PROLOGUE)

Al-Mugawir commence dans le Terrain Vague créé par les at-tauriq pour conserver le souvenir des jardins édéniques et de la *muwassah*. Désorientés, les Immortels errent dans un archipel qui présente, sous forme symbolique et onirique, des scènes de la quête du passé et de l'avenir. Lorsqu'ils rencontrent Oriann, le but de l'aventure leur est montré, mais ils doivent retourner dans le présent et remonter le fil du temps pour qu'il leur soit dévoilé.

LES RACINES ADAMANTIQUES (ÉPISODE I)

LE COCON ADAMANTIQUE

La recherche de la source de l'onde de choc de la *muwassah* conduit à Amiens. La bande magnétique a été récupérée par le garde du corps de Süleyman Abd al-Aziz, un Phénix de la Papesse, qui est assassiné par les arkalébains. Dans le même temps, l'élu est enlevé par ces mêmes R+C. Son compagnon de

chambre soupçonne l'ÉHŒT du rapt et recherche une aide extérieure. Les arkalébains, dans leur antre souterrain, imposent à l'élu le supplice du Cocon adamantique pour éveiller son Ka-Soleil. Le rapt de Süleyman Abd al-Aziz a laissé un témoin : El-Dakhîl, le faucon du jeune homme, un Nephilim Zoomorphe qui gît, blessé, dans la bibliothèque de l'ÉHŒT. Cet Immortel peut retrouver la trace de Süleyman Abd al-Aziz, jusqu'à l'antre des arkalébains. La libération de l'élu ne pose que des difficultés techniques liées au Construct employé.

L'Éveil de l'Élu

Les arkalébains déclenchent une campagne d'intoxication des médias et des forces de police pour barrer la route aux fuyards. Le rituel interrompu du Cocon adamantique voue le Ka-Soleil de l'élu à une inexorable inflation chaotique qui met sa vie en péril, génère de fortes perturbations magiques et contamine ses proches. Un Adopté de la Maison-Dieu essaie d'assassiner Süleyman Abd al-Aziz. Vaincu, son Pentacle est dispersé par l'énergie solaire émanant de l'élu. Le salut de ce dernier se trouve dans la traversée du Labyrinthe des Pas immobiles, au cœur des Pyrénées, artefact gardé par la Tempérance qui permet la stabilisation du Ka-Soleil au terme d'une introspection mystique.

Les munya de la Vieille Cordoue

Süleyman Abd al-Aziz, rétabli, chante la *muwassah* qui désigne la Vieille Cordoue comme lieu des jardins édéniques à restaurer. Dans le dédale des patios de la vénérable cité, Salomon et d'autres acteurs occultes s'invitent dans la quête. Les recherches dans les hauts lieux de savoir de la ville désignent les ruines de Madinat al-Zahra comme la « Vieille Cordoue ». La caravane at-tauriq y attend le successeur d'Abd al-Rahman. En y chantant la *muwassah*, l'élu restaure pendant un instant l'éclat des jardins édéniques et active le seuil qui y mène. Il le franchit seul, tandis que s'évanouissent les jardins édéniques. L'accès est interdit à quiconque tente de l'emprunter. Les at-tauriq révèlent les secrets des jardins et de la *muwassah* et la formidable promesse de Sapience faite à qui percera les mystères de cette quête. Salomon recommande de prendre les arkalébains à leur propre jeu, en les espionnant pour voler les secrets de leur communauté — qui constituent la mémoire de la quête.

Les Tiges Orichalquiennes (Épisode II)

L'Assemblée des prétendants

Les arkalébains décident de conduire l'épiphanie de la Fraternité du Trait à bord du *Mare Nostrum*, un navire qui doit leur permettre d'éveiller, d'initier, les passagers. Constitués en une société magique nommée la Communauté du Trait, ces derniers verront l'élection du Passeur d'Eïdos qui, en l'absence de l'élu, sera un kagemusha — succédané de l'élu Guidebert Ferréal, un ami intime du père de Süleyman Abd al-Aziz qui, lui aussi, est à bord du navire. Pour le mettre en garde contre les cauchemars qui le hantent, Guidebert Ferréal a convié Süleyman Abd al-Aziz sur le *Mare Nostrum* par courrier électronique, avec l'aval réjoui des arkalébains. L'élu est quant à lui chaperonné par un Assassin chargé d'éliminer la menace que fait peser la Qiyas sur le quartier général de son ordre templier. À bord du vaisseau magique, chacun dévoile un peu de son essence en échange d'informations cruciales pour la compréhension de la Science occulte en devenir.

De l'Ombre au kagemusha

Une Tekhnè, le Rituel de l'Ombre, est mise en œuvre contre les Immortels, qui sont dilués dans le Ka-Soleil de leur simulacre en même temps qu'ils sont projetés dans un futur proche à la recherche des informations liées à Guidebert Ferréal. Cette menace terrible est aussi une clef de l'avenir. Cette étape du scénario, ainsi que la suivante, sont imbriquées l'une dans l'autre, comme présent et avenir. Guidebert Ferréal est élu kagemusha. Les machinations de l'Assassin l'empêchent de quitter le navire. Prisonnier de son destin, Guidebert Ferréal confie aux Immortels le secret concernant les cauchemars de Süleyman Abd al-Aziz, rendant possibles les futurs rêvés pendant le Rituel de l'Ombre.

La mémoire sous les dunes

Vécue comme un rêve pendant le Rituel de l'Ombre, cette étape est un futur qui devient réalité. À Kairouan, dans la casbah de Guidebert Ferréal, séjourne Moussa, un Kabyle algérien du village de Chott el-Oued, porteur de manuscrits ah-Azzakira qui décrivent les cauchemars de Süleyman Abd al-Aziz. L'Assassin tente de tuer Moussa, mais échoue. Les R+C se ruent à Chott el-Oued pour mettre la main les premiers sur ce qui paraît être une bibliothèque préservée de la branche disparue de la Fraternité du Trait. D'étranges Berbères dévoilent aux Immortels des tunnels anciens débouchant dans la bibliothèque convoitée. Tandis qu'ils digèrent les secrets engrangés là, des cauchemars les assaillent. Comme les arkalébains touchent au but, un essaim de sauterelles, invoqué par Salomon, détruit la bibliothèque, privant les R+C de ses trésors.

LES FLEURS D'OR SUBLIME (ÉPISODE III)

LES TROIS ARÔMES DE LA QUÊTE

La clef des cauchemars qui harcèlent les participants actifs de la quête est dans l'antre de Yacoub, gardien des Sauriens du Sahara. Au prix d'une partie de leur mémoire, Yacoub remédie aux maux nocturnes des Immortels et révèle le Nom de la Muse — Oriann —, ainsi que l'importance des *Jardins invisibles des Géométries* et des ah-Bikr comme clefs de la quête.

Dans les rues de Riyad (Arabie Saoudite), la Maison-Dieu et les Templiers sont à la recherche des *Jardins invisibles des Géométries*, mais c'est une photo aérienne anodine qui fait le lien avec les entrelacs tissés d'un tapis de prière découvert dans la bibliothèque de Chott el-Oued, en désignant les méandres du Chott el-Arab, confluence du Tigre et de l'Euphrate, comme antre des ah-Bikr. Ces R+C, détenteurs du Cristal de l'Éclosion — Perle d'Idée vierge —, tendront d'ailleurs un ultime piège aux quêteurs.

L'ENLÈVEMENT DE LA SABÉENNE

Au cœur du désert yéménite, le palais-jardin de Balkis vit son hiver ésotérique. Les spectres des trois compagnons fratricides ont dévoré presque toute la Brume. Derrière le triple rideau de cette menace d'outre-tombe, la Muse du Trait attend de revivre ce qu'avait dévoilé le dernier îlot de l'Archipel de Brume visité lors de la première audition de la *muwassah* de la femme du désert. Le temps presse : les Synarques conduits par Salomon — frustré de voir la quête lui échapper — font le siège du palais pour projeter un véhicule holographique qui capturera la Muse du Trait ; les arkalébains font route vers le havre d'Eïdos à bord du *Mare Nostrum* dont Guidebert Ferréal assure la navigation analogique, et la Communauté du Trait la flottaison sur les vents d'Eïdos. Pour conduire Oriann jusqu'à l'écrin de Madinat al-Zahra préparé pour son éclosion, une nef analogique navigant sur les vents d'Eïdos doit être construite.

LA NAVIGATION D'UMM'QIYAS

S'engage une course entre les nefs analogiques à travers l'Eïdos, ponctuée de péripéties dangereuses. Entre aléas de navigation, abordages sanglants, alliances et trahisons, Oriann change de protecteur plusieurs fois sans prendre parti. La Qiyas dévoile ses pouvoirs à mesure que les quêteurs font usage de ruses magiques et de souhaits. Au terme de cette navigation, ce sont des nefs brisées qui parviennent à s'échouer sur les bords des jardins édéniques de Madinat al-Zahra, guidées par la lanterne de Süleyman Abd al-Aziz.

ÉPILOGUE

LE BANQUET DE CONCORDE

La découverte des trésors de la Qiyas a lieu dans les jardins édéniques de Madinat al-Zahra, lors d'une danse ésotérique des sept voiles exécutée par Oriann. Vient bientôt l'heure du choix : dévorer la Muse pour se partager sa Sapience, l'enfermer dans le Cristal de l'Éclosion pour en faire une Perle d'Idée, l'enprisonner dans le jardin édénique de Madinat al-Zahra, en faire une arme — à usage unique — pour détruire les jardins édéniques d'Alamut et saper l'un des plus redoutables ordres de Manteaux Rouges, etc.

LA SAINTE ORDALIE

Les Arcanes Majeurs prennent position sur la Qiyas au cours d'une ordalie réclamée par la Maison-Dieu contre les quêteurs. Plutôt que de convaincre le tribunal, chacun doit comprendre la portée ésotérique de son action et formuler les grandes lignes d'une philosophie du développement de la Qiyas. Dans les minutes éternelles du procès seront gravées à jamais les professions de foi des Al-Mugawir qui éclaireront les pratiquants futurs de la nouvelle Science occulte.



LA SOURCE

L'élu de Pharaon (env. 1000 avant J.-C.)

Désireux d'établir une paix durable avec ses voisins hébreux, le Pharaon Siamon maria sa fille, Nagsara, au fils de David désigné comme successeur — Salomon, simulacre d'un puissant Simurgh explorant le Cœur axial des Principes égarants. La dot occulte fut l'envoi d'Hiram, dont la tâche était de construire le temple de Jérusalem.

Apprenti à douze ans sur les chantiers de Karnak, Hiram avait été élevé au rang de maître d'œuvre — à vingt-sept ans — par les prêtres de la Maison de Vie du temple de Tanis. Il avait côtoyé les plus grands Mystes, accédé à tous les secrets de l'Épée et découvert l'existence des Immortels. Pour toutes ces raisons, il fut choisi par la Pierre Angulaire.



Le temple de la Jérusalem céleste

Le chantier mobilisa des milliers d'ouvriers s'initiant aux degrés merveilleux de l'œuvre. Le temple devint pour des millénaires l'archétype unique et intemporel du lien sacré unissant les hommes et les puissances divines.

Magiquement blessé, tenu à l'écart du chantier, Salomon apaisait sa pensée meurtrie par les jeux compliqués de l'équité divine. Dans la concrétisation exotérique de si puissantes vérités ésotériques, le Pentacle écorché de Salomon s'appuyait sur le puissant Ka-Soleil d'Hiram et retrouvait un équilibre qui apaisait la souffrance. Cette empathie engendra l'association symbolique des triangles solaire et lunaire, qui formèrent son célèbre sceau.

Le temps passait, les ouvriers œuvraient sous la férule d'Hiram, perfectionniste au point de ne jamais être satisfait de l'œuvre et de la ferveur du peuple.

L'or de Saba

Les exigences des lignes de force de l'édifice, la noblesse et la pureté des matériaux, l'enchantement combinant le labeur collectif des ouvriers, la pensée architecturale du maître d'œuvre, la foi inébranlable du maître de l'ouvrage et le lien sacré de l'Arche d'Alliance finirent par imposer des contraintes surpassant les faibles moyens du jeune royaume d'Israël.

Hiram fit appel à la reine Balkis de Saba, qu'on disait infiniment riche. Les mages sabéens savaient préparer des matériaux précieux pour accueillir une puissance magique colossale. Balkis consentit à envoyer plusieurs tonnes de ces matériaux à Salomon. De plus, la formidable puissance évocatrice de son aura s'associa au projet hébreu et régénéra la ferveur du peuple élu épuisé. Le temple put ainsi être achevé.

Les lignes vagabondes du Projet

Hiram noua une puissante empathie avec Salomon. Celui-ci développa — à partir des enseignements de Melkisedek distillés par la secte de la Rota — les Invocations qui lui permirent d'ouvrir des portes nouvelles sur les EntreMondes pour les explorer.

Hiram consolidait chaque expérience magique de Salomon dans les lignes du projet du futur temple de Jérusalem, formant des repères qui l'aidaient à naviguer en Eïdos. Lorsque Salomon finit par rencontrer son terrible destin en Meborack, face au Centaure Orthémios (*cf. Les Figures*, pour *Nephilim II*, p. 57), Hiram libéra dans le monde sensible l'édifice mystique qui synthétisait l'élévation du Déchu vers l'architecte d'Eïdos.

La reine du Boheïm

Balkis rendit visite au roi Salomon. Ils devinrent amants. Elle était Mannush et sa Brume apaisait le Nephilim. Sa présence insufflait aux choses et aux êtres une parcelle d'Ægypta. Toute terre baignant dans son aura était considérée comme un Terrain Vague.

Hiram subit aussi un coup de foudre, qu'il transcenda en puissance créatrice lorsque Balkis lui fit part de ses projets; elle comptait bâtir en Saba des temples et des palais en or. Au sommet de son art, le maître d'œuvre rêvait déjà aux phares qu'il bâtirait dans tous les royaumes du monde pour montrer la voie des jardins d'Eïdos.

Le complot

Æmenotep, mage égyptien R+C de la branche de l'Esprit, initié aux Mystères d'Osiris (Midi), avait deviné, dans les travaux d'Hiram sur le temple de Jérusalem, la naissance de l'Art du Trait — quintessence des connaissances architecturales des Mystes et espoir d'éveil massif de l'humanité aux réalités magiques. En acculant le maître d'œuvre par des assauts coordonnés sur les plans du Corps, de l'Espace et du Temps, il ne doutait pas de porter l'estocade à son esprit pour extraire le suc de cette Fleur d'Eïdos et l'enchâsser dans une Sphère d'Idée. Il aurait alors toute latitude pour provoquer, lors d'un jeu de perles d'Idées — exercice intellectuel typique des Tekhnès —, l'éclosion de cette fleur de Sapience parmi ses frères.

Il recruta trois R+C appartenant aux branches du Corps, de l'Espace et du Temps. Ceux-ci préparèrent leurs instruments avec une feuille d'Orichalque gravée de hiéroglyphes fournis par Æmenotep.

La mort d'Hiram

Les trois R+C prirent Hiram à parti et, comme le maître d'œuvre refusait de leur livrer les secrets de l'Art du Trait, ils le tuèrent avec leurs outils de travail. Non loin de là, tandis qu'Hiram expirait, la caravane de Balkis s'en retournait vers son royaume de Saba. Au contact du sang, le marteau du forgeron hébreu, le ciseau du charpentier phénicien et le compas du maçon syrien se couvrirent d'une sinistre poussière, tandis que le Ka-Soleil d'Hiram explosait. Les forces d'Eïdos en gestation dans son esprit ainsi que tous les projets qu'il nourrissait pour le compte de Balkis furent arrachés à son corps et voletèrent autour de son cadavre. Les R+C l'enterrèrent à la hâte sur les rives du Jourdain et signalèrent, comme convenu avec Æmenotep, l'emplacement de la sépulture au moyen d'une simple branche d'acacia. Puis, ils attendirent l'arrivée de leur comparse de la branche de l'Esprit pour terminer le rituel.

La malédiction des trois meurtriers

Le forgeron hébreu, initié de la branche du Corps, perdit toute sensation corporelle. Il devint fou le premier. Il se martela les membres pour exciter ses sens, broyant ses os et meurtrissant ses chairs, sans éprouver la moindre douleur. Éperdu, il rampa vers le Jourdain et jeta son corps tuméfié et sanguinolent dans les eaux, où il se noya.

Le Phénicien et le Syrien prirent la fuite. À Qadesh, en Phénicie, le charpentier — R+C de la branche du Temps — hurla sur sa propre tête les mots secrets qui pérennisent les malédictions pour l'éternité. Sa bouche débitait des paroles qui scellaient son destin. Pris de vertige à la pensée des siècles de tourments qui l'attendaient, le Phénicien, sombrant dans la folie, s'introduisit le ciseau dans la bouche et se taillada la langue et le palais. Le flot de sang qu'il éructait fit bourdonner dans sa tête des sons que son esprit hagard prenait pour la suite des malédictions du Temps. Il tenta d'interrompre la litanie en se jetant dans l'Oronte et s'y noya.

Le Syrien arriva à Terqa, sur les bords de l'Euphrate. Hanté par le mutisme d'Hiram au moment de mourir, il voyait sans cesse, même en fermant les yeux, le regard tranquille du maître d'œuvre sonder son âme, comme un défi au-delà de la mort. Le R+C de la branche de l'Espace se mutila avec l'outil qui avait servi à construire le temple, puis à tuer Hiram. Les yeux crevés, il ne cessait de le voir. L'Euphrate étouffa ses hurlements de terreur en noyant son dernier souffle. En portant l'outil contre le maître d'œuvre, les trois R+C avaient brisé un puissant tabou magique et, damnés pour l'éternité, avaient lié leur destin à celui du Ka-Soleil libéré du corps de leur victime.

L'égarement de Salomon

Salomon fut anéanti par la disparition de son compagnon. Avec neuf maîtres de la confrérie du temple, il enterra le corps d'Hiram. Tous jurèrent de perpétuer l'œuvre initiée par Hiram et Salomon et fondèrent la Synarchie. Privé du triangle solaire, Salomon sentit la douleur redoubler d'intensité au cœur de son Pentacle tuméfié. Perdant foi dans ses visions, il se détourna de la Qiyas en gestation pour se noyer dans l'ivresse des Principes égarants de la Magie. Ses ennemis occultes, dans l'ombre de la cour d'Israël, profitèrent du déclin du roi pour accélérer sa chute. Ainsi s'acheva pathétiquement l'existence d'un des plus grands Nephilim de ces temps mythiques.

La survie de la Qiyas (env. 950 av. J.-C.)

Les Mèmes

Les météores ésotériques, tels Melkisedek, Akhenaton ou le Glorieux Alliage, laissent dans leur sillage une substance immatérielle en Eïdos que les Adoptés du Monde désignent du nom de Mèmes. Des continuateurs codifient et cartographient leurs découvertes afin de les rendre intelligibles pour les initiés. Ils façonnent un moulage de l'empreinte des

Mèmes cristallisés autour du Pentacle du découvreur de la substance immatérielle. Ces moules sont les répliques parfaites, « en creux », des Mèmes qu'ils reproduisent, devenant un miroir des idées capable d'en exprimer l'essence dans le monde sensible.

La sœur de Menelik

L'empathie entre Salomon et Hiram avait permis la contamination du Ka-Soleil de l'humain par les Mèmes rapportés de l'Eïdos par Salomon. Ils occasionnèrent dans l'essence du maître d'œuvre une dynamique nouvelle. Ils se multiplièrent et alimentèrent d'un feu mystique les projets que nourrissait l'esprit d'Hiram, pour le temple de Salomon, puis pour les jardins édéniques de Balkis. Lorsqu'il fut assassiné sur les rives du Jourdain, Hiram portait en lui une quantité prodigieuse de ces Mèmes.

Son Ka-Soleil refusa de se dissiper et contamina la branche d'acacia plantée sur sa sépulture. Lorsque la caravane de Balkis approcha, la Brume de la reine aimanta cette énergie. Aussitôt, Balkis sut qu'Hiram était mort et qu'elle portait, en plus de Menelik — l'enfant de chair et de sang conçu avec Salomon —, la fille mystique de Sapience conçue avec Hiram.

Les racines de l'acacia et de la Fraternité du Trait

Æmenotep, le R+C de l'Esprit, arriva trop tard sur les lieux du crime rituel. La fleur de Sapience lui avait échappé. Grâce à ses Tekhnès, il décela les traces solaires dont était imprégnée la branche d'acacia, seul vestige de cette énergie qu'il avait voulu capturer dans sa Sphère d'Idée. La pousse devint la première relique de sa quête à la poursuite de la Fleur d'Eïdos.

Devinant que l'énergie solaire d'Hiram demeurait préservée quelque part, Æmenotep présuma qu'un élu serait choisi par l'Eïdos pour retrouver cette fleur. Les bases de la Fraternité qu'il fallait fonder pour poursuivre son œuvre étaient jetées.

Le Verbe crée.
Le Nombre ordonne.
Le Trait révèle.

Ce credo donna son nom à l'Art du Trait et le parfum d'acacia devint le signe de ralliement. Toutefois, le Collège auquel Æmenotep appartenait ne partagea pas son enthousiasme pour cette quête à l'objectif imprécis. L'Imperator de la Fraternité du Trait fut isolé, si bien qu'à sa mort, ses successeurs n'eurent jamais de contact avec sa société secrète.

La germination des jardins édéniques de Ma'rib

De retour à Saba, Balkis construisit un nouveau palais-jardin dans sa capitale, Ma'rib, et en fit un Terrain Vague. Neuf mois plus tard, elle accoucha de Menelik. Ce dernier connaîtrait un destin glorieux en enlevant l'Arche d'Alliance et la Stase de Salomon du temple de Jérusalem occupé, puis en fondant le légendaire royaume d'Aksoum.

Simultanément, dans son jardin, Balkis accoucha de la graine des Mèmes. Celle-ci devint une magnifique fleur dégageant une fragrance d'acacia et une aura mêlant la Brume de Balkis au Ka-Soleil d'Hiram imprégné des Mèmes. Tant que le Terrain Vague garderait sa vitalité, la Sapience du maître d'œuvre serait préservée, jusqu'à ce qu'un élu vienne féconder la fleur de Sapience pour faire éclore le fruit d'Eïdos.

Les trois R+C maudits erraient entre vie et mort, spectres avides de s'abreuver aux veines de la Sapience qui avait provoqué leur déchéance. Humant les effluves de la Fleur d'Eïdos, leurs pas les conduisirent à Saba.

Les gardiens des jardins édéniques

Balkis lança, à l'équinoxe de printemps, un appel aux caravanes bohémiennes pour qu'elles fassent chacune le don d'un de leurs précieux enfants. Les élus devinrent les gardiens des jardins édéniques et leur innocence préserva les lieux de l'influence maudite des spectres R+C. Jouant dans les cours du palais, explorant les arcades rehaussées de prières à l'Unique, découvrant les jardins suspendus aux frontières de l'Astral, gravissant les marches de marbre pour s'abreuver aux fontaines merveilleuses, les jeunes rameaux éveillèrent leur Brume. Ces Bohémiens devinrent des Fils-chênes, adultes et capables d'aimer. D'autres Bohémiens naquirent pour s'occuper du palais et faire resplendir l'essence de la fleur-idée.

La victoire des Dévoreurs sur les Fils-chênes

Balkis n'était pas éternelle. Elle mourut, laissant les Bohémiens à leur labeur. Sa Brume bienfaitrice, si forte et sereine, n'alimenta plus le palais édénique. Les ombres s'agitèrent. Les gardiens chimériques invoqués par la Bohémienne pour repousser ses ennemis s'étant dispersés dans la longue plainte du vent du désert, le ver s'introduisit dans le fruit.

Les spectres des fratricides s'insinuèrent dans le palais pour violer les jardins édéniques et démanteler les salles d'or et de marbre. Malgré une courageuse résistance, les Fils-chênes furent

chassés. Les R+C ne purent cependant pas franchir les haies du jardin pour aller directement dévorer la Fleur d'Eïdos. Ils commencèrent donc un long labeur de destruction systématique, depuis la périphérie, où la vitalité du Terrain Vague les confinait, jusque vers la parcelle centrale du jardin.

LABYRINTHES ENTREMÊLÉS DES PARCOURS CONCURRENTS

La naissance de la Fraternité du Trait (950 à 700 av. J.-C.)

La Fraternité du Trait rassembla coureurs du désert et érudits citadins, explorateurs et astronomes, architectes et théologiens. Les uns sentaient le désert, la pierre, le sable, le vent, les courbes des dunes ; ils cherchaient des indices de l'émergence de l'Art du Trait. Les autres les recueillaient précieusement, comme des perles de rosée, et remplissaient la vasque de la Sapience. Lentement, ils remontaient le fil de l'Art du Trait pour assister à son émergence au grand jour.

Les frères prêtèrent serment à l'endroit où les trois fratricides avaient enterré le corps d'Hiram. Puis, ils essaimèrent entre la Méditerranée et le golfe d'Oman, se retrouvant occasionnellement par petits groupes — dans la cour de la maison d'un sédentaire, à l'ombre d'un acacia — pour échanger leurs informations, leurs pensées, leurs intuitions…

L'explosion de la Fraternité du Trait (env. 700 av. J.-C.)

Après l'enthousiasme des premières décennies, des difficultés révélèrent les dissensions entre les frères. Ils décidèrent, après plus de trois siècles de travail en commun et malgré toutes leurs découvertes, de poursuivre la quête chacun de leur côté.

Les uns collecteraient les progrès de tous les autres, sous le nom de ah-Azzakira, les Frères de la Mémoire. Ils s'installèrent à Alexandrie et cachèrent leurs écrits parmi les rayonnages de la bibliothèque.

Les autres, tenants de l'orthodoxie, ne comprenaient pas l'utilité d'un éclatement de la confrérie, estimant que la méditation était l'unique moyen de parvenir à capturer l'Eïdos de l'Art du Trait. Ils prirent — par dédain pour les autres frères — le nom de ah-Biqr, les Frères aînés, avant de s'installer dans le seul lieu susceptible d'asseoir leur méditation : le delta marécageux de Chatt el-Arab, où l'Euphrate et le Tigre s'entrelacent. Ils y gardèrent le Cristal de l'Éclosion.

Les derniers estimaient que l'Art du Trait, désormais libéré, pourrait s'exprimer par l'intermédiaire d'un humain dont le profane dirait qu'il était doué et que les R+C seraient porteurs du don précieux de l'Eïdos. Ils formèrent la famille ahl-Kaleb, les Frères de Cœur, — appelés aussi arkalébains — et infiltrèrent les sociétés humaines de bâtisseurs. Ils conservèrent la branche d'acacia.

L'errance des Fils-chênes orphelins (950 à 600 av. J.-C.)

Exilés de leur oasis yéménite, les Mannush jurèrent d'y revenir avec l'élu de l'Eïdos. Ils scellèrent le palais de la reine de Saba d'un sceau de Brume qui masquerait ses trésors aux yeux du monde profane. Puis, ils reconstituèrent une caravane du printemps nommée at-tauriq, renouant ainsi avec la tradition nomade.

Navigant sur les dunes du désert, avec les astres pour boussole, les Mannush recherchèrent l'élu tout autour du Croissant Fertile. Après trois siècles de pérégrinations, des rumeurs leur parvinrent au sujet des jardins suspendus de Babylone. Nabuchodonosor II avait vaincu Israël et on prétendait qu'il avait ramené avec lui des vestiges du temple de Salomon. Les Mannush, espérant trouver l'élu de l'Eïdos en cet homme qui, par amour pour son épouse Amitys, avait dressé des terrasses édéniques, comprirent que l'influence de l'Euphrate était à l'origine de ces merveilles et que la Sapience d'Hiram coulait le long du fleuve, irriguant l'antique cité de visions grandioses. Ferments de la fleur-idée, les jardins suspendus révélèrent aux Mannush que la Sapience d'Hiram n'avait pas été perdue, que leur voyage aurait un but et qu'un Trait suffirait à lier l'Alpha à l'Oméga.

Le naufrage de la Nef analogique (env. 150 av. J.-C.)

La caravane reprit la recherche de l'élu chimérique, à Carthage, vers 150 av. J.-C. Redoutant un nouvel assaut romain et désirant préserver la concorde établie entre Nephilim et Selenim, les forces occultes de Carthage se lancèrent dans l'élaboration d'une Nef éthérée qui pourrait leur ouvrir les portes de

l'ensemble des Royaumes — élémentaires et maudits.

Les at-tauriq virent dans ce vaisseau le moyen d'atteindre à nouveau les splendeurs du palais de Saba. Ils tentèrent de rallier les Nephilim au projet d'un voyage le long des Champs solaires pour gagner cet éden. Les Déchus, soucieux de préserver leur alliance avec les Selenim, éludèrent cette proposition. On sait ce qu'il advint d'eux. Perdue dans les Champs maudits, la Nef d'Apophis sombra, entraînant avec elle ceux qui avaient brûlé les étapes de l'Agartha.

L'isolement des trois branches R+C (700 av. J.-C. à 500 apr. J.-C.)

Les trois branches de la Fraternité du Trait connurent des destins variés. Les ah-Biqr se retirèrent du monde définitivement et ne sortirent jamais du Chatt el-Arab. Ils ne tolérèrent d'être troublés que par les rares émissaires ah-Azzakira venus collecter les avancées de la famille aînée — et encore ne leur donnèrent-ils à connaître que des bribes de leurs progrès, par énigmes interposées. Ils progressèrent lentement, mais obtinrent des résultats qu'eux seuls pouvaient comprendre.

Lorsque la bibliothèque d'Alexandrie prit son véritable essor, les Ah-azzakira espacèrent leurs visites chez les ah-Biqr qui tombèrent dans l'oubli. Dans le même temps, les ahl-Kaleb firent d'énormes progrès. Après avoir suivi sans grand succès l'éclosion isolée de talents architecturaux dans les peuples méditerranéens, ils voyaient enfin émerger une réelle cohérence dans les expressions de l'Art du Trait, sous la direction des musulmans. Les ahl-Kaleb pensèrent toucher au but.

Le phare de toute Sapience (500 à 650 apr. J.-C.)

Rayonnant tel le phare de la Sapience, la bibliothèque d'Alexandrie attira l'attention des at-tauriq à la recherche d'indices de l'influence de la fleur-idée sur les hommes. Malgré la veille jalousie des Adoptés de la Papesse et des ah-Azzakira sur le Serapeum, ils acquirent le savoir des trois fleuves — Oronte, Euphrate et Jourdain. Des évidences se dégageaient : la Sapience d'Hiram abreuvait ces trois fleuves qui généreraient le prince tant attendu. Cette révélation s'accompagna d'un banquet fratricide où les coupes furent remplies de ciguë. Les Ah-azzakira s'en prirent aux Mannush en manipulant des sectes gnostiques liées aux Assassins tuèrent les membres de la caravane. Les quelques survivants fuirent la capitale du savoir de l'Antiquité en direction de Damas.

Rédaction des Jardins invisibles des Géométries (650 à 750 apr. J.-C.)

En 657, Mu'awyia, oncle du Prophète, contesta l'arbitrage de Siffin qui désignait comme successeur du Prophète le jeune Ali, gendre de Mahomet. Il fut appuyé par le puissant général arabe Amr ibn al-As, compagnon du Prophète qui avait conquis pour lui l'Égypte en 642. Dans ce conflit de succession, Amr ibn al-As dut reconquérir l'Égypte rebelle au prix de combats violents. Alexandrie fut mise à mal. Une partie de sa bibliothèque — celle qui concernait les traités d'architecture depuis le temple de Jérusalem jusqu'aux Grecs, en passant par les pyramides d'Égypte — disparut dans un terrible incendie. Les Ah-azzakira faillirent ne pas s'en relever. Plusieurs périrent en essayant de soustraire aux flammes le témoignage de leurs travaux et de nombreux documents furent perdus.

Les Frères de la Mémoire consacrèrent toute leur énergie à la reconstitution des archives perdues, élaborant un codex du Trait nommé *Les Jardins invisibles des Géométries*. Absorbés par la fouille fiévreuse de leur mémoire, ils négligèrent de reprendre contact avec les ah-Biqr perdus dans le Chatt el-Arab — que nul ne parvint d'ailleurs à retrouver — et de collecter les nouveaux progrès.

La fin des ah-Azzakira et des ah-Bikr (750 apr. J.-C.)

Or, la puissante dynastie des Omeyyades se révéla au moins aussi bâtisseuse que conquérante. Damas, capitale du califat en expansion, regorgeait de chefs-d'œuvre architecturaux. Les ahl-Kaleb atteignirent leur apogée, améliorant leur perception des manifestations de l'Art du Trait et leur compréhension des signes que l'Eïdos laissait dans le sillage de ses élus.

De ce qu'ils apprirent à cette époque, il ne reste que le regret d'avoir tout perdu. En 750, les Abbassides renversèrent les califes omeyyades de Damas et fondèrent Bagdad. De nombreux ahl-Kaleb qui occupaient des postes de bâtisseurs proches de la famille régnante furent massacrés avec leurs protecteurs. Les survivants perdirent en quelques mois les progrès des deux derniers siècles.

Les Ah-azzakira furent incapables de leur venir en aide, n'ayant pas collecté ces découvertes. Les ah-Biqr, qui auraient pu reconstituer les avancées perdues à partir des connaissances morcelées entre les survivants ahl-Kaleb, demeurèrent introuvables. Ce qui restait de la Fraternité du Trait se disloqua en une année. Honteux, les Ah-azzakira s'exilèrent dans le désert. Une

partie d'entre eux finit par s'installer sur le site saharien de Chott el-Oued, les autres oublièrent la quête et revinrent à une existence profane.

DU LEVANT AU PONANT DE LA QIYAS

La survivance de l'élu (750 apr. J.-C.)

Dès son plus jeune âge, Abû'l-Mutarrif 'Abd al Rahman ibn Mu'âwiya, prince de la dynastie omeyyade des califes de Damas, fut contaminé par les Mèmes des fleuves d'Orient. Enfant, il portait les germes d'Eïdos charriés par le Jourdain et l'Oronte, au bord desquels son père avait fait construire de somptueux palais. Adolescent, il se révéla sensible aux choses invisibles. Il excellait en poésie, en chant, en musique, mais aussi en archerie, fauconnerie et équitation. Son esprit acéré pouvait percer à jour l'âme des hommes et ses bons mots adoucissaient la vexation des cœurs dévoilés. À la cour de Damas, il était déjà surnommé al-Dakhîl, le Pénétrant des cœurs et des esprits.

En 750 — après l'Incident Jésus —, les Abbassides, cousins des Omeyyades, renversèrent la dynastie de Damas en tuant ses représentants, à l'exception d'Abd al-Rahman que son père, pris d'une intuition salvatrice, envoya dans son palais au bord de l'Oronte. À la nouvelle du massacre, Abd al-Rahman prit la fuite avec les siens vers l'Euphrate. Débusqué de sa cachette, il n'échappa que de justesse aux flèches de la soldatesque vindicative en traversant l'Euphrate à la nage. Manquant de se noyer, il acheva sa contamination rituelle en intégrant les Mèmes dissous dans l'al-Furat et huma la Fleur d'Eïdos. En modelant la Fleur sous les traits d'une Muse et en lui donnant un Nom, Oriann, il en figea l'essence et créa un lien intime avec l'Eïdos. Le Pénétrant des cœurs et des esprits, en s'extirpant du fleuve, entama donc une nouvelle existence, illuminé par l'Eïdos, élu pour achever la quête interrompue par Salomon à la mort d'Hiram.

Le tutorat d'at-tauriq (750 apr. J.-C.)

Le périple d'Abd al-Rahman est comparable en prouesses et en symbolisme à *L'Odyssée* d'Homère. Pourchassé par les sicaires d'Abdallah ibn Tahir — chef des armées d'Occident du nouveau calife Abu al-Abbas al-Saffiah —, le jeune prince emprunta les voies les plus aventureuses pour échapper à la mort et accomplir le vœu secret, formulé au fond de l'Euphrate, de bâtir un nouveau palais-jardin à l'effigie de la Muse du Trait et d'achever la quête.

Les R+C, qui pensaient avoir abattu la souche de l'arbre Mannush à Alexandrie, n'avaient fait qu'en couper les branches pour lui offrir une nouvelle jeunesse. Dans leur retraite damascène, les at-tauriq en appelèrent aux songes mélancoliques de Sara qui guida la caravane sur les pas d'Abd al-Rahman Ier. Errant dans le désert, le jeune prince en fuite croisa le chemin de cette famille de Bohémiens. Une jeune Mannush lui prophétisa sa destinée dans l'établissement de l'émirat de Cordoue, au couchant de l'Umma.

L'odyssée d'al-Dakhîl (750 à 756 apr. J.-C.)

Seul contre tous, il défit le puissant ibn Tahir dans le Sahara. À Kairouan, il rallia des officiers arabes des armées d'Occident à la cause de la restauration des Omeyyades. Dans les vallées de l'Atlas, il convainquit les tribus berbères de combattre à ses côtés. Il traversa le détroit de Gibraltar et défit les armées des â'mirs andalous restés fidèles aux Abbassides. La population d'al-Andalus, qui subissait depuis des années les dissensions entre Arabes et Berbères ainsi que les attaques des armées chrétiennes de la péninsule, accueillit Abd al-Rahman comme un pacificateur. Devenu â'mir d'al-Andalus, Abd al-Rahman Ier, surnommé même par ses adversaires le Faucon des Omeyyades, fut le premier d'une dynastie omeyyade andalouse qui apporta prospérité et rayonnement à la péninsule ibérique pour plus de sept siècles.

Cependant, Abd al-Rahman ne fut pas aussi heureux sur le chemin de la quête. Il tomba sous la coupe de Yacoub, le *djinn* fou, qui le captura au sud de Kairouan et le soumit aux tortures des spectres de ses maîtres : les Sauriens. Le Pyrim relâcha le prince en échange de son souvenir le plus cher : Oriann, le Nom de la Muse. Ainsi, incapable de se souvenir de ce nom qui était la clef de sa quête mais cherchant toujours à le retrouver, Abd al-Rahman continuerait d'assouvir, même à grande distance, les spectres des Sauriens. Le prince créa effectivement un jardin édénique — une *munya* —, à quelques lieues de Cordoue. Mais, faute de pouvoir se souvenir du Nom de la Muse, il ne put l'extraire de sa prison sabéenne et l'invoquer dans sa *munya*. L'élu mourut donc sans avoir pu terminer la quête.

La muwassah de la femme du désert (900 à 1000 apr. J.-C.)

Faute de signe des noces d'Oriann avec al-Dakhîl, la caravane at-tauriq se rendit à Cordoue près de deux

siècles après la mort de l'élu, au début du califat d'Abd al-Rahman III. Autour de la *munya* d'Abd al-Rahman Ier, le calife avait érigé sa propre capitale, Madinat al-Zahra, baignée de l'influence subtile de la *munya* du Pénétrant des cœurs et des esprits. Abd al-Rahman III réveilla la gloire de la dynastie omeyyade et du fondateur d'al-Andalus.

Cette inspiration attisa dans les cœurs les traits justes du verbe. Lorsque le poète aveugle Muqaddam ben Mu'afa, enfiévré par l'image de la femme du désert — Oriann, donc —, révéla les jardins édéniques de Madinat al-Zahra dans sa *muwassah*, les Bohémiens surent qu'ils avaient enfin trouvé les portes du royaume de la fleur-idée devenue Muse. La caravane approcha le vieux poète aveugle et adopta le chant de la *muwassah* comme prière. Faisant jurer au poète le silence le plus complet, elle devint la gardienne de l'éden omeyyade.

Abd al-Rahman III mourut et les intrigues de palais marquèrent la fin de la dynastie omeyyade. Une période de chaos s'ensuivit, rythmée par les invasions des Berbères venus du Maroc. Madinat al-Zahra fut désertée et disparut en peu de temps. Cette cité, dont les architectes diraient plus tard qu'elle était une Alhambra avant l'heure, s'effaça aussi bien de la surface du sol que de la mémoire des hommes. Interdits par la nouvelle dynastie régnante, les poèmes à la gloire des Omeyyades furent oubliés… sauf par les at-tauriq.

Des ahl-Kaleb aux arkalébains (1000 apr. J.-C. au XVIIIe siècle)

Les ahl-Kaleb — dernier groupe actif de la Fraternité du Trait —, s'étaient divisés au VIIIe siècle, pour des questions d'ordre religieux, entre les nostalgiques du califat omeyyade de Damas et les libéraux partisans des révoltés abbassides. Les premiers avaient fui la vindicte des vainqueurs de la guerre civile, tandis que les seconds avaient suivi les fondateurs de Madinat al-Salam — l'actuelle Bagdad. Les ahl-Kaleb omeyyades finirent naturellement par rejoindre l'émirat d'Abd al Rahman Ier à al-Andalus. Les ahl-Kaleb abbassides, eux, s'installèrent à Bagdad.

Ils s'écartèrent des vérités et mensonges rosicruciens et de la Parousie. Les intrigues arabes et les sacs mongols éteignirent les activités des ahl-Kaleb d'Orient. Ils ne prospérèrent qu'en Occident, sous le nom latinisé d'arkalébains, infiltrés parmi les compagnons bâtisseurs de cathédrales, porteurs du même rêve de voir enfin éclore l'alliance entre le verbe, le nombre et le trait, le terrestre et le sacré. Plusieurs symboles chers à la confrérie furent adoptés par la franc-maçonnerie naissante, achevant de diluer la Fraternité. Cette greffe ne parvint jamais à révéler l'essence du message mystique de la Fraternité.

Liaisons dangereuses et perfusion occulte des arkalébains (XVIIIe siècle à nos jours)

Les arkalébains finirent par revoir la stratégie de la confrérie. Plutôt que de s'isoler du monde occulte, ils choisirent de revenir sur l'échiquier. La fondation de la communauté de la femme du désert — le Collège de la Caste de l'Impériale Majesté (*cf. Les R+C*, p. 98) —, au tout début du XVIIIe siècle, constitua le bain de Jouvence tant espéré. Le complot consistant à cultiver un lignage d'humains au Ka-Soleil orienté vers la production du descendant génétique parfait attira les arkalébains. Ces derniers infiltrèrent leurs pairs de la communauté de la femme du désert — une Faction de branche du Temps de la Rose+Croix.

Ainsi régénérés, ils se mirent à la recherche de leurs deux branches aînées disparues en Orient. Or, à cette époque, secoués par le pillage des trésors d'Orient par Napoléon et les Anglais, les Mystères d'Isis œuvraient pour organiser la défense des passages vers l'Hadès et des reliques arabes du Zénith. Les arkalébains n'eurent aucun mal à noyauter la Chapelle Ruisseau d'al-Fahzi — affiliée à l'Ordre des Ailes fatales, dépend de la N.E.F., Rivière du Zénith.

Les Ailes fatales ne surveillèrent que d'un œil les activités de la Chapelle, croyant qu'il suffirait de trier parmi les découvertes de leurs « marionnettes » pour identifier et récupérer les reliques mystes. Plus libres d'agir que leurs Mystes manipulateurs, les arkalébains tirèrent joliment les ficelles et, sous couvert d'investigations archéologiques profanes, nouèrent des liaisons dangereuses avec les Ailes fatales.

Les brasiers de l'automne (de l'An Mil à nos jours)

La caravane at-tauriq poursuivit son périple en Europe. Au XIIIe siècle, elle se mêla aux Cathares, espérant découvrir le chantre qui pourrait évoquer la *muwassah*. Puis, lorsque l'Alhambra de Grenade s'éleva, au XIVe siècle, elle visita cette nouvelle oasis maure chargée de tant de Sapience architecturale. At-tauriq erra de Venise à Florence, recueillant chaque édifice comme une prière.

L'automne embrasait le jardin édénique de Saba. Les feuilles aux teintes cuivrées, rougies par le temps, balayaient les parterres du palais de Balkis. Lorsque Constantinople fut prise par Mehmed II, en 1453, At-tauriq s'en alla répandre les prières de la *muwassah* auprès des Ottomans pour qu'émerge un élu. Malgré les règnes glorieux de Soliman le Magnifique et de Selim II, les affrontements avec les chrétiens épuisèrent les espoirs de voir naître un génie commun de l'Eïdos.

À l'orée du XXe siècle, les at-tauriq recherchent en vain *Les Jardins invisibles des Géométries* à Samarcande. Alors que la caravane tente de gagner la Syrie et la Palestine, la folie d'Hitler éclate. Les recherches nazies des trésors ésotériques d'Orient la menacent, mais la toile de Brume déployée durant les Années noires protège les at-tauriq. La caravane sort hagarde de cette épreuve, mais fermement décidée à répandre la sève de la *muwassah* pour régénérer un monde meurtri. Les dernières feuilles tombent des arbres édéniques ; at-Tauriq a réalisé son errance. De retour à Madinat al-Zahra, la géomancie révèle qu'un élu va naître.

Les acteurs occultes

LES ÉMULES QIYASIM

LES AL-MUGAWIR

Dans *Al-Mugawir*, ces rôles sont tenus par les personnages des joueurs.

L'objectif ésotérique

Les Immortels sont les seuls acteurs libres de cette campagne. Ils n'ont aucun *a priori* susceptible de biaiser la quête. Ils se feront leur propre idée de ce qu'ils découvrent et de ce qu'ils doivent en faire. Ils sont les al-Mugawir de l'Eïdos, les francs-tireurs qui servent une cause supérieure avec une stratégie d'escarmouches imprévisibles. Ils sont l'aile de papillon qui force la Pierre Angulaire à *rebooter* ses simulations de l'avenir et à ouvrir enfin une voie favorable à cette quête maudite.

Les Immortels peuvent se contenter d'être de simples catalyseurs de la campagne ou endosser les habits des prophètes de la Science occulte en devenir, prenant toute leur part de responsabilité. Leur odyssée marquera l'Histoire invisible. La question est de savoir s'ils dompteront le destin ou se laisseront dévorer par lui.

Attitudes

Il est impératif de laisser les joueurs assumer leur jeu. Nul ne doit se voir imposer la Qiyas comme panacée universelle s'il n'en est pas lui-même partisan. Un groupe composite où les sensibilités diffèrent promet de bonnes heures de débat métaphysique. Les Immortels découvrent un pouvoir magique brut, auquel il leur appartient d'attribuer une philosophie pour en faire une véritable Science occulte ouvrant les voies de l'Agartha. *Al-Mugawir* est l'occasion de faire des progrès fulgurants dans la mise en œuvre de la Qiyas et de soumettre à l'épreuve des faits les débats métaphysiques. Au cours du jeu, l'attitude des joueurs guidera le MJ dans l'appréciation de la progression des personnages.

LES APÔTRES EXALTÉS

Les Immortels qui adhèrent sans réserve aux promesses ésotériques seront les apôtres exaltés de la nouvelle Science occulte. Les Ar-Kaïm sont les plus susceptibles d'adhérer à cette optique. Dans ce cas, ils sont familiers du « messie » de la Qiyas, Süleyman Abd al-Aziz, et des lieux saints de la quête : Ma'rik, le Chott el-Arab ou Madinat al-Zahra. Ils propagent le message authentique de la Qiyas et ils l'embrassent car elle s'offre à eux comme la Foi aux hommes. La fièvre mystique qui les habite ne manque pas d'inquiéter les Arcanes Majeurs, mais l'ordalie qui clôt *Al-Mugawir* leur montre que la propagation de la Qiyas ne peut plus être jugulée.

À chaque moment important, lorsqu'une tension mystique est ressentie, les apôtres exaltés peuvent choisir de sacrifier un niveau de Compétences occultes pour augmenter leur maîtrise de la Qiyas d'un niveau.

Pour les apôtres exaltés, la quête de la Qiyas est une quête d'Agartha et son accomplissement doit être mesuré en conséquence.

LES EXÉGÈTES ÉVANGÉLISTES

Les exégètes évangélistes acceptent l'irruption de la Qiyas dans l'échiquier des Sciences occultes. Trop curieux pour être excessivement prudents, ils l'expérimentent comme on goûte les poisons et cette mithridatisation confère à leur pratique une valeur doctorale. Ils construisent la doctrine en recueillant le témoignage des apôtres, mais en censurant ce qui risquerait de dévoyer la nouvelle Science occulte. Les Arcanes Majeurs les courtisent pour profiter de leurs appréciations éclairées et les aider à se faire leur opinion sur la nouvelle Science occulte. Les Nephilim sont les plus susceptibles d'adopter cette attitude.

Ces Immortels peuvent pratiquer la Qiyas et progresser durant *Al-Mugawir* grâce à l'expérience acquise à chaque épisode, pour un coût de PdA réduit de moitié.

Les sceptiques empiristes

Modérément attirés par les promesses de la Qiyas, moyennement doués pour mettre en œuvre les Résonances, attachés aux Sciences occultes traditionnelles, les sceptiques empiristes ne nient pas le potentiel de la Qiyas mais doutent qu'elle puisse aboutir à l'Agartha. Ils la considèrent comme une intruse qui ne peut s'insérer dans l'harmonie des premières Sciences occultes. À part quelques essais, ils pratiquent peu la Qiyas. Les Selenim se retrouvent souvent dans cette position.

Les conditions de progression et de pratique de la Qiyas au cours d'*Al-Mugawir* sont celles des règles.

Les agnostiques

Les agnostiques ont compris la faiblesse de la Qiyas et ses dérives possibles dans les impasses ombreuses. Ils lui dénient toute élévation mystique et la considèrent seulement comme un égarement dans l'asservissement et la crédulité. Que d'autres puissent céder à ces sirènes les attriste, mais eux connaissent leur voie et s'y tiennent.

Les Nephilim et les Selenim ayant développé le troisième Cercle de l'une de leurs Sciences occultes sont tentés par cette vision des choses.

Les conditions de progression de la Qiyas au cours de la campagne sont deux fois plus coûteuses que celles prévues par les règles.

Les parangons du dogme

Les parangons du dogme voient dans la Qiyas un danger susceptible d'ébranler la société ésotérique. Effrayés par les implications de la nouvelle Science occulte et presque autant par l'absence de réponse *a priori* à leurs questions, ils estiment que la précaution exige qu'ils tuent dans l'œuf la Science occulte en devenir. Ils tentent tout, de la persuasion à la contrainte, pour ramener leurs compagnons dans le droit chemin. Les Arcanes Majeurs les encouragent dans cette voie, ne serait-ce que pour mettre à l'épreuve la valeur de la Qiyas au-delà de l'effet de mode suivant l'accomplissement de la quête. Ce sont donc les Adoptés qui privilégient cette attitude.

La pratique de la Qiyas ne pouvant être que de mauvaise foi, elle ne peut occasionner d'expérience et de progression que dans ses voies ombreuses.

Süleyman **Abd al-Aziz**

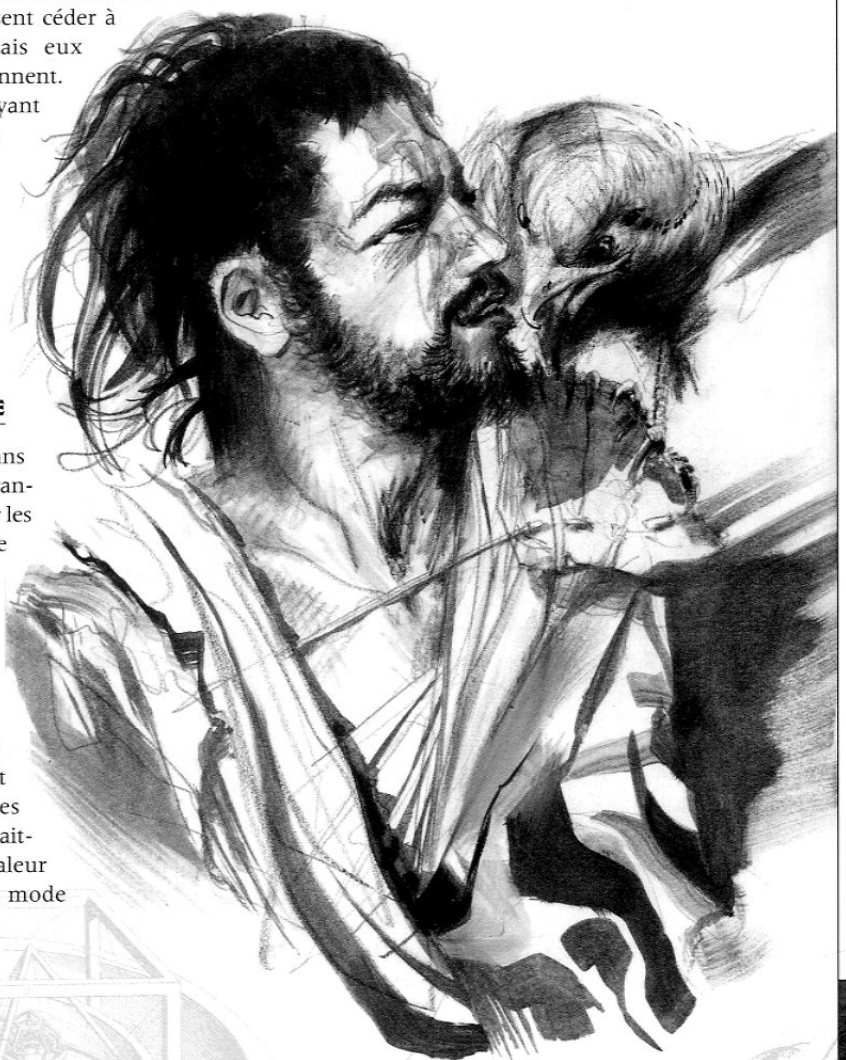
L'objectif ésotérique

Victime des cauchemars inspirés par les Sauriens — par le biais de Yacoub —, Süleyman Abd al-Aziz est l'élu de la Qiyas. Son destin est de faire éclore la Fleur d'Eïdos en mettant son formidable Ka-Soleil éveillé au service de la quête. Il est un miroir exalté des potentiels de l'Eïdos, dans lequel les Immortels sont invités à décrypter les mystères.

L'histoire contemporaine

L'éducation d'un élu

Süleyman Abd al-Aziz, né en 1975, grandit seul et délaissé par son père, le cheikh Hîsham, grand amateur d'histoire et ardent



défenseur de la mémoire de la péninsule arabique. Dans l'ombre bienveillante de sa mère, il montre des signes de sensibilité précoce aux subtilités de l'âme humaine et du monde invisible. Tandis que son père amasse dans ses palais des montagnes inertes d'objets anciens, Süleyman leur invente et leur raconte leur histoire respective. Un contact, une silhouette, des inscriptions ou des éraflures suffisent à enflammer son imagination.

Son charisme lui assure la sympathie de ses camarades. Son adresse à la fauconnerie, art noble révélateur des âmes altières, ne l'empêche pas de se mêler aux joutes secrètes des Kashashs de Riyad, où le meilleur dresseur de pigeon, messager céleste, subjugue ceux de ses adversaires pour gonfler sa propre nuée. Grâce à ses affinités extraordinaires avec les êtres vivants, il devient un cavalier émérite et un redoutable archer monté.

Ses flèches sont aussi sûres et précises que ses mots. La poésie lui est familière, comme une seconde langue avant même celle de l'Islam — au grand mécontentement des imams qui prennent ombrage de cette infidélité manifeste à une vocation mystique prometteuse.

Le piège de l'exil

Pour toutes ces raisons, les Abd al-Aziz font preuve de discrétion. L'esprit vif de leur fils permet ce jeu délicat, avec le renfort notamment des *Jardins invisibles des Géométries* et de Guidebert Ferréal, ami d'Hîsham devenu précepteur de l'élu. Assoiffé de voyages oniriques, Süleyman découvre dans le codex ah-Azzakira une source inépuisable de rêves, d'émotions et de vertiges.

Adolescent, il affirme déjà ses aspirations à la liberté intellectuelle. Afin de satisfaire cet appétit aiguisé par la lecture des *Jardins invisibles des Géométries*, Hîsham envoie son fils dans tout le Proche Orient pour contempler les œuvres de ses aïeuls,

SÜLEYMAN ABD AL-AZIZ

Süleyman Abd al-Aziz est un jeune homme brun de belle stature, au visage altier, dont le regard sombre et lourd de sagesse précoce scintille parfois d'une lueur malicieuse. La barbe discrète relève plus de l'élégance soignée que de l'allégeance islamique, et souligne joliment une bouche étroite qui s'anime fréquemment d'un sourire bienveillant ou d'un mot virevoltant. Sa voix, ferme et posée, prend parfois des accents chantants pour servir le duel de sa langue — affûtée par l'apprentissage passionné des poètes et des philosophes — avec les pensées les plus hermétiques et les inspirations les plus farouches. Son corps, ses bras musclés et vigoureux, ses mains agiles aux doigts fins participent de leurs mouvements fluides à ces joutes amicales.

***Âge** : 26 ans.*
Très Fortuné, Savant et Sociable.
***Caractéristiques** : Fort, Intelligent, Agile, Résistant et Séduisant.*
***Ka-Soleil** : Peu Initié — avant passage dans le Cocon adamantique.*

***Compétences principales** : Art (Chant) C, Art (Comédie) C, Art (Poésie) C, Conn. (Architecture) C, Conn. (Histoire du bassin méditerranéen) C, Conn. (Islam) C, Équitation (Cheval) C, Recherche d'informations C, Rituels A, Savoir-faire (Bricolage) A, Savoir-faire (Archerie) A, Sports (Athlétisme) C, Survie (Désert) C, Vigilance M, Usages (ÉHŒT) M et Usages (Kashash) C.*
***Traditions principales** : Arcane Majeur (Lune) A, Arcane mineur (Coupe) C, Ésotérisme C, Langue (Anglais) M, Langue (Arabe) M, Langue (Français) M, Plans subtils (Akasha) C, Plans subtils (Anti-Terres) C et Sciences occultes (Kabbale) A.*

***Quête** : Qiyas M.*

Süleyman Abd al-Aziz n'a pas vraiment un Métamorphe. Son ego, amplifié par le Cocon adamantique, est devenu complexe au point de s'en rapprocher.

Qiyas

Süleyman Abd al-Aziz accède aux Symboles et aux Schèmes. Son entrée dans les jardins édéniques de Madinat al-Zahra matérialise son accession aux Archétypes.

Accords

	Symboliques	Schématiques
Cercle	M	M
Triangle	M	A
Carré	C	
Croix	A	
Spirale	P	

Symboles favoris
Bestiaire totémique : Faucon — Aigle —, Papillon
Monades gemmées : Diamant, Or
Essences végétales : Grenade, Rose

Schèmes favoris
Chasseur, Artiste

PORTRAIT CHINOIS DE SÜLEYMAN ABD AL-AZIZ

SI J'ÉTAIS...	JE SERAIS...	CAR...
un phénomène naturel	*un rayon de soleil*	*sa chaleur inonde le corps de joie et adoucit toutes les peines, il est la caresse de l'astre lointain qui rend toute vie possible.*
un métal	*l'or*	*rayonnant du feu solaire qui couve en son sein, malléable comme la glaise dont Allah fit l'Homme, il sera la matière première de la prochaine race élue.*
un animal	*le faucon*	*il est le rapace royal qui plane sous la bienveillante protection du soleil.*
	l'oiseau de Paradis	*il se nourrit de la rosée des Éthers et s'élève sans poids dans les airs.*
	le papillon	*il symbolise la beauté évanescente de l'âme et les métamorphoses.*
une couleur	*ambre (al-'anbar)*	*c'est celle des rayons de soleil qui gardent des cauchemars.*
un être mythologique	*Gilgamesh*	*il défia les dieux par orgueil, puis consacra son existence à une longue quête pour l'immortalité qui est dans l'Homme.*
un humain célèbre	*Aristote*	*il organisa l'univers dans son regard et sa logique transcenda toutes les disciplines de la Sapience.*
une activité humaine	*la poésie*	*elle a le pouvoir créateur du Verbe, augmenté des splendeurs de l'imagination ; c'est le langage qui décrit l'invisible et dit l'ineffable.*
une œuvre	*les quatrains (Umar Khayyam) ou le Prophète (Djubrân Khalil Djubrân)*	*ces vers parlent à l'âme plutôt qu'à l'esprit, dévoilent plutôt qu'ils n'expliquent.*
une arme	*une flèche*	*elle vole comme l'oiseau, se fond dans le soleil et frappe en silence ; elle porte le coup déjà asséné dans l'esprit de l'archer.*
un objet	*une fontaine*	*celui-ci est enchâssé dans l'art de l'Homme. Il est la nature apprivoisée, agencée*
	ou un jardin d'Allah	*comme un miroir révélant les beautés célestes du Paradis.*

deviner les vestiges sous le sable et le temps et confronter ces réalités aux rêves fabuleux. Le destin conduit Süleyman en Syrie, en Irak, en Israël. Il y fait des ablutions dans les eaux des fleuves et les Mèmes — qui avaient contaminé les jardiniers de la quête — le distinguent parmi les hommes comme le nouvel élu de l'Eïdos.

Il a conscience de son illumination et ressent la présence d'Oriann, la Muse de l'Eïdos. Il n'en devient que plus rebelle et provoque les imams. Guidebert Ferréal, croyant bien faire, conseille à Hîsham ce qu'il croit être une bonne solution : il lui apprend l'existence des ÉHŒT et l'adéquation entre l'enseignement prodigué et la soif de l'élu.

Hîsham est convaincu et Süleyman Abd al-Aziz est inscrit dans une des ÉHŒT.

RÊVES ET CAUCHEMARS

Süleyman Abd al-Aziz commence son voyage initiatique d'ÉHŒT en ÉHŒT, découvrant les merveilles de Damas, Bagdad, Amman, Rome, Florence, Séville, Londres et Paris. Sa sensibilité particulière aux principes du Trait et les myriades d'analogies — incrustées dans son esprit depuis la lecture des *Jardins invisibles des Géométries* — lui permettent de gravir les degrés des ÉHŒT et de préparer son Ka-Soleil à l'éveil R+C. La dernière ÉHŒT qui doit qualifier Süleyman, avant l'entrée au Collège de Jérusalem, est celle d'Amiens.

Mais la malédiction de Yacoub est liée à la quête. Reprenant le flambeau d'Abd al-Rahman, oint par l'Eïdos, le jeune Süleyman Abd al-Aziz hérite également des cauchemars assouvissant les lointains Sauriens. En même temps que les Mèmes suscitent dans les rêves de l'élu les mélodies et les vers de la *muwassah* de la femme du désert, les cauchemars viennent hanter ses nuits et dissipent une partie du Ka-Soleil éveillé. Süleyman s'en ouvre auprès d'Hîsham et de Guidebert, qui s'en inquiètent tous deux, mais les tracas bien réels du cheikh en Arabie Saoudite font rapidement passer les tourments du jeune homme au second plan.

Guidebert Ferréal

L'objectif ésotérique

Précepteur de Süleyman Abd al-Aziz, Guidebert Ferréal est le double de l'élu, son kagemusha, auquel ne manque que l'onction de l'Eïdos par les trois fleuves d'Orient. Ses qualités intellectuelles, ses dispositions d'esprit et ses états d'âme en font le haut dignitaire arkalébain par excellence, *primus inter pares* pour n'avoir pas conscience de cette primauté, meilleur que les R+C car n'ambitionnant pas de l'être.

Contraint de se substituer à l'élu lorsque celui-ci aura disparu dans Madinat al-Zahra, il assumera complètement son rôle de timonier du *Mare Nostrum*.

L'histoire contemporaine

Une vocation de chasseur de trésors

De père suisse et de mère parisienne, Guidebert Ferréal fait remonter sa passion inassouvie pour les objets de collection à l'ennui des cours des écoles françaises d'Égypte, du Liban et de Syrie.

L'évasion intellectuelle emprunta pour lui les voies de l'histoire, des cultures et des religions, des chiffres dans ce qu'ils disaient du temps et des croyances des hommes, de la géométrie dans ce qu'elle dévoilait de l'art sacré et des cultures architecturales.

Lorsqu'il fut temps pour Guidebert de retourner en France pour faire son lycée à Louis le Grand, il annonça son intention d'étudier à l'université islamique d'al-Azhar, au Caire. Les foudres paternelles et les larmes maternelles ne le firent pas changer d'avis. Il étudia la théologie, la philosophie et les mathématiques et tomba amoureux de l'architecture islamique. Il choisit de courir le monde à la poursuite des objets d'art pour le compte de riches mécènes et approcha les plus somptueux chefs-d'oeuvre qui ne sortent que rarement des collections privées.

Ses anciens amis d'al-Azhar furent ses premiers mécènes, puis il rencontra leurs relations qu'il éblouit par son mysticisme. Guidebert Ferréal se distingua des mercenaires de l'art en achetant et revendant l'histoire de chaque objet, les enveloppant d'une densité presque charnelle de temps, d'événements, de mémoire et de sens. Il se fit connaître dans les cercles de collectionneurs du monde entier pour la condition qu'il posait à l'acceptation d'un mandat d'achat : pouvoir détenir l'objet convoité pendant sept jours avant de le livrer à son acheteur. Il finit par rencontrer des arkalébains.

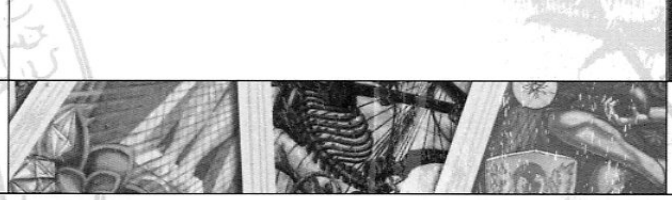


Trop vieux pour rentrer dans le cycle d'apprentissage des ÉHŒT, il fut sollicité pour les pourvoir en objets d'art liés aux mythes de Salomon et Hiram et pour donner quelques cours — art islamique et figuration, iconographie analogique du Prophète, etc. — dans les ÉHŒT de Paris et d'Amiens. Il croisa Elmira Sanchez lorsque la rumeur évoqua la vente possible de rouleaux israélites datés de – 1000 environ — la Stase de Salomon. Il était clair que son chemin croiserait celui du cheikh Hîsham.

L'ami du mécène

Cheikh Hîsham Aziz, père de Süleyman Abd al-Aziz et lointain cousin de la famille régnante du royaume wahhabite d'Arabie Saoudite, bénéficiait d'enviables privilèges financiers. À 45 ans, il avait vu les humbles Bédouins du désert se transformer en rois du pétrole, bâtissant sur le sable des souks de marbre climatisés et des palais vertigineux, achetant de luxueuses et puissantes voitures et négligeant les rares témoignages durables de la vie de leurs parents. En réaction, il avait développé l'amour des choses anciennes. Tandis que les autres membres de la famille gâtée par le pétrole engloutissaient des fortunes en futiles excentricités, Hîsham se consacrait à un patient combat contre l'oubli dévoreur de mémoire et de tradition. Ce faisant, il faillit négliger ses devoirs de cheikh et ne se maria que tardivement. Le couple n'engendra qu'un enfant : Süleyman Abd al-Aziz.

Les discours d'Hîsham à la cour froissaient l'insouciant gaspillage des princes saoudiens. Petit à petit, le cheikh rencontra des difficultés administratives pour se déplacer sur les lieux des ventes aux enchères et des expositions spécialisées. Le paroxysme fut atteint lorsque les douanes saoudiennes réduisirent « accidentellement » en miettes une poterie ancienne, extirpée au début du siècle du sol de l'Arabia felix et qu'Hîsham avait remportée de haute lutte aux enchères… contre Guidebert Ferréal.



GUIDEBERT FERRÉAL

Grande et distinguée, la silhouette de Guidebert Ferréal est un axe autour duquel s'affairent en gracieux mouvements de longs bras terminés par des mains fines et délicates, des jambes filiformes soulignées par le pli — toujours impeccable — du pantalon tombant exactement sur les souliers vernis. Des cils clairs battent devant ses yeux faussement incrédules qui assoupissent la vigilance de ses interlocuteurs.
Tiré à quatre épingles à la ville, Guidebert Ferréal offre, avec ses salopettes et ses bottes maculées, un saisissant contraste lors de ses visites de fouilles archéologiques. Sa bouche sèche est du même acabit. Souvent figée, elle peut parfois s'animer pour de longues discussions enflammées sur la philosophie ou l'ontologie.

Âge : *51 ans.*
Fortuné, Savant et Peu Sociable.
Caractéristiques : *Assez Fort, Intelligent, Agile, Assez Résistant et Séduisant.*
Ka-Soleil : *Peu Initié.*

Compétences principales : *Art (Architecture) C, Art (Comédie) M, Art (Peinture) C, Art (Sculpture) C, Conn. (Astrologie) C, Conn. (Histoire orientale) C, Conn. (Islam) C, Conn. (Soufisme) C, Équitation (Cheval) A, Recherche d'informations M, Savoir-faire (Bricolage) A, Sciences (Géologie) A, Vigilance C et Usages (Mécénat) M.*
Traditions principales : *Arcane mineur (Coupe) A, Ésotérisme A, Histoire invisible (Hermétisme) A, Langue (Arabe) et Langue (Français).*

Quête : *Qiyas C.*

Qiyas

Faute d'onction dans les trois fleuves d'Orient, Guidebert Ferréal ne dispose pas des facilités du jeune Süleyman pour la pratique de la Qiyas. Toutefois, il connaît si bien les ressorts analogiques qui en font la grammaire, qu'il n'aura aucun mal — sitôt conscient de son investiture à la tête de la communauté arkalébaine du Mare Nostrum *— à la manipuler.*

Accords

	Symboliques	*Schématiques*
Cercle	*M*	*A*
Triangle	*M*	*C*
Carré	*M*	*A*
Croix	*P*	
Spirale	*P*	

Symboles favoris
Bestiaire totémique : Cerf, Chien
Monades gemmées : Cristal, Rubis
Essences végétales : Frêne

Schèmes favoris
Naute

Le cheikh prit contact avec ce dernier pour en faire son mandataire officieux. Une confiance naquit, suivie d'une amitié forte entre deux hommes partageant les mêmes aspirations et le même sens d'une certaine responsabilité de l'humanité face à sa mémoire. Après quelques années, Guidebert Ferréal devint le précepteur de Süleyman Abd al-Aziz.

Les Jardins invisibles des Géométries

Hîsham offrit à Guidebert Ferréal le mécénat et l'indépendance qui lui manquaient pour mettre son esprit raffiné au service d'une grande cause intellectuelle. Le British Museum et le Louvre se virent quelques fois damer le pion par Guidebert, et la collection du cheikh s'enrichit de pièces de grande valeur.

Au début des années quatre-vingt, un banquier albanais qui avait fait passer sa famille en Grèce peu avant le crépuscule de sa vie, s'éteignit après avoir confessé des relations troubles avec les nazis durant la seconde guerre mondiale. Guidebert Ferréal se rendit à la vente organisée par sa veuve. Il y découvrit un exemplaire restauré des *Jardins invisibles des Géométries*.

Guidebert sut allécher Hîsham, mais la vente fut délicate. De nombreux collectionneurs et mandataires étaient présents et motivés. De rumeurs en faux avis d'experts, l'appréciation de chacun sur la véracité et la qualité de l'œuvre fluctua pendant les jours précédant la vente. Guidebert Ferréal fut le plus malin et remporta le lot à grand prix. Le cheikh ne le regretta pas ; le livre tint toutes ses promesses.

Sans en avoir conscience, cheikh Hîsham et Guidebert Ferréal avaient mis la main sur le testament ésotérique de la Fraternité du Trait. Furieux, mais patients, les R+C approchèrent discrètement Guidebert pour l'embrigader et récupérer l'ouvrage.

Salomon

L'objectif ésotérique

Extirpé de sa Stase après des siècles de torpeur — grâce aux manigances d'Elmira Sanchez en vue de la réalisation du projet Roi des Rois —, Salomon s'acclimate mal au monde occulte contemporain. Il répugne à reconnaître dans le clone 52321 (*cf. Les Figures*, pour *Nephilim II*, p. 12) son ami d'autrefois, Hiram, avec lequel il avait bâti le temple de Jérusalem. De ce projet grandiose, rien ne subsiste. Le temple n'est plus qu'un Mur des Lamentations. L'Eïdos est demeuré inaccessible aux hommes et aux Immortels. Salomon veut achever le travail et donner enfin au monde l'accès au seul lieu magique où les conceptions ésotériques pourraient converger vers un compromis global.

Aussi se détourne-t-il du projet de la Synarchie. Il scrute ce nouveau monde occulte frénétique, à la recherche des signes qui désigneront un élu pour achever la quête. Il devine que son propre temps est passé et ignore le rôle primordial joué par Balkis dans la survivance de la Fleur d'Eïdos.

Dès que l'élu se manifeste, Salomon trouve les héros à qui il peut faire porter le fardeau de la quête afin qu'ils la mènent à son terme. Il espère qu'alors la Synarchie comprendra la portée ésotérique majeure de sa quête et sa prépondérance sur toute autre action occulte.

Une Figure ambiguë de l'échec

Salomon est une Figure, dont les rôles dans la quête sont multiples (*cf. Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 21).

Tout d'abord, la rencontre avec Salomon à Cordoue est une **Voie brève**, une rencontre fugace durant laquelle il ne dévoile pas son identité et jauge les Immortels comme héros potentiels de la quête. Lorsque le dévoilement des jardins de Madinat al-Zahra a eu lieu et que les Immortels sont encore sous le choc de leur échec, Salomon révèle son identité et tente de s'imposer comme leur **Mentor**, donnant quelques clefs de compréhension de l'enjeu et guidant les Immortels vers *Les Tiges orichalquiennes*.

Mais un Mentor doit être choisi et non s'imposer. Salomon fait un piètre Mentor dans cette quête où il a déjà lui-même échoué et dans laquelle il ne peut que répéter ses propres erreurs. Les Immortels doivent comprendre que la fatalité vouera leur propre quête à l'échec s'ils suivent trop fidèlement leur **Allié** Salomon. Là est leur destin d'*al-Mugawir*.

Salomon ressent la nécessaire indépendance des Immortels comme une trahison de sa légitimité. D'Allié un peu encombrant, il peut glisser vers une attitude d'**Ennemi courtois** dans *Les Fleurs d'Or sublime*. Conscient que les Immortels lui échappent — et, avec eux, le fil d'Ariane de la quête — mais également convaincu qu'il détient la vérité alors qu'eux se fourvoient, il multiplie les démarches de persuasion pour ramener les Immortels dans son giron : dialogue critique, logique, philosophie, doctrine, intimidation, séduction, marchandage. Dans le même temps, il se rapproche de son propre Allié naturel, la Synarchie, pour préparer une parade à la défection des Immortels.

Enfin, dans la partie eïditique des *Fleurs d'Or sublime*, et selon le comportement des joueurs, la courtoisie de Salomon à l'approche du dénouement se transformera en crispation et la Figure fera le choix de ses alliés fidèles de la Synarchie contre les *al-Mugawir*. Il sera donc brièvement l'**Ennemi sauvage**.

Les joueurs peuvent convaincre Salomon de la justesse de leur propre vision de la quête. Un tel exploit, réellement difficile, doit récompenser un jeu du rôle très fin. Il doit demeurer accessible, sans être facilement cédé… Mais quelle fierté d'avoir réussi ne serait-ce que ce seul exploit dans cette quête : influer sur la pensée d'une Figure et, par conséquent, participer de cette Figure en lui évitant la disgrâce d'un échec annoncé dans *Al-Mugawir* !

Car tel est l'égarement de Salomon. Il se croit encore acteur, alors qu'il a déjà tant imprégné l'histoire invisible de sa substance que son Mème est déjà composé en Eïdos et que sa Figure constitue désormais un Archétype ! Salomon fait partie intégrante de la Qiyas et ne peut donc plus la faire évoluer.



L'histoire contemporaine

Le Roi des Rois

Après des années d'efforts, Orkuz (*cf. Les Figures*, pour *Nephilim II*, p. 62) et Elmira Sanchez, hauts dignitaires de la Synarchie, ont retrouvé la Stase disparue de Salomon. L'Exposition Universelle de Séville leur a permis de rapprocher la Stase du simulacre, trié sur le volet à son insu, pour accueillir le prestigieux cofondateur de la Synarchie. Ce simulacre, un noble espagnol, est un prétendant crédible pour la main de l'Infante et le Sommet compte sur la sagesse et le charisme légendaires de Salomon pour « conclure ». Ce projet, baptisé Roi des Rois, vise à porter Salomon sur le trône d'Espagne, à rétablir Grenade comme capitale ésotérique de la péninsule ibérique, à restaurer les marches des mondes de Kabbale de l'Alhambra et à faire de l'Espagne — une fois gouvernée par le Roi, Mage et Sage, commandeur des légions de Pachad et Aresh — la pierre angulaire exotérique de la Synarchie.

SALOMON

Ka dominant (Air) : *Initié. Son Feu est son neutre favorable, son Eau et sa Lune sont égaux et neutres défavorables, et sa Terre est son opposé défavorable.*
Métamophe : *Simurgh — Bec Occulté, Serres Occultées, Peau dorée Assez Occultée, Odeur de Lys Peu Occultée et Voix mesurée Pas Occulté.*

Basse Magie : *Modifier M, Percevoir M et Sentir M.*
Haute Magie : *Communiquer M, Déplacer M et Transformer M.*
Grand Secret : *Créer P et Détruire P.*
Habitus de prédilection : *tous ceux du* Livre des joueurs *et du* Codex des Nephilim.

Sceaux : *Malkut M, Yesod M, Hod M et Netzah M.*
Pentacles : *Tipheret M, Geburah M et Chesed M.*
Clefs : *Binah M, Chokmah P et Kether.*
Invocations : *toutes les créatures de Meborack.*

Âge : *24 ans.*
Très Fortuné, Savant et Très Sociable.
Caractéristiques : *Assez Fort, Intelligent, Peu Agile, Assez Résistant et Séduisant.*
Ka-Soleil : *Peu Initié.*

Compétences principales : *Armes (De mêlée) C, Art (tous) C, Arts martiaux A, Conn. (Architecture) M, Discrétion A, Équitation (Cheval) C, Esquive C, Recherche d'informations M, Rituels C, Savoir-faire (Bricolage) C et Usages (Temples) M.*
Traditions principales : *Arcane Majeur (Justice) M, Arcane miner (Coupe) C, Arcane mineur (Denier) M, Ésotérisme M, Histoire invisible (toutes périodes) C, Langue (toutes) C, Plans subtils (Akasha) M, Plans subtils (Anti-Terres) A et Sciences occultes (Kabbale) M et Science occulte (Conjuration) C.*

Quête : *Atlantide céleste C et Qiyas C.*

Qiyas

En tant que Figure, le Mème de Salomon s'est déjà constitué en Eïdos. Ceci indique qu'il a accès aux Archétypes, mais il l'ignore. Sa maîtrise des Voies cardinales n'est pas en elle-même significative car, en l'absence d'empathie avec Hiram, il ne comprend pas l'usage qu'il peut faire de ses Compétences occultes. Le MJ veillera donc à ne pas faire de Salomon un Qiyasim virtuose — qu'il n'est pas — et à n'employer les Résonances qu'au hasard de situations propices à l'accord.

Accords

	Symboliques	*Schématiques*
Cercle	*M*	*M*
Triangle	*M*	*M*
Carré	*M*	*C*
Croix	*M*	*C*
Spirale	*M*	*A*

Symboles favoris
Bestiaire totémique : Bélier, Ibis
Monades gemmées : Diamant
Essences végétales : aucune

Schèmes favoris
Roi, Sage

Elmira Sanchez, conseillère auprès de la couronne d'Espagne et responsable de l'achèvement de ce plan, ne se doutait évidemment pas que celui-ci achopperait par manque d'enthousiasme de Salomon, dont l'inattendue méfiance à l'égard du cyborg 52 321 a déçu ce dernier, le détournant du projet Roi des Rois au profit de la construction de la Matrice.

La déception

Son long séjour en Stase a marqué Salomon. Sur le point de donner naguère au peuple d'Israël un royaume puissant et prospère et de livrer aux initiés une nouvelle magie empreinte de sa sagesse, il a découvert avec stupeur que ni le temple ni le royaume ne lui ont survécu bien longtemps, que ses enseignements dévoyés par la secte de la Rota ont accouché de la Kabbale — qu'il avait pourtant interdite — et que la Science occulte prodigieuse qu'il avait touchée du doigt n'a jamais vu le jour.

À cette aune, les projets de la Synarchie lui paraissent bien vains. À quoi bon être couronné roi d'Espagne par de sordides machinations quand on a régné sur le plus légendaire de tous les royaumes ? À quoi bon régner à nouveau sur un peuple ou sur un Arcane mineur belliqueux qui ne sait convertir ses victoires en paix durable ? Salomon rêve de la concorde entre humains et Immortels, d'une harmonie — mieux encore que le Compromis d'Égypte — fondée sur le contrat de raison passé entre les deux races : une alliance sacrée pour dépasser les combats stériles qui les retiennent dans leur indigence spirituelle.

La Qiyas pourrait être un vecteur naturel de cette concorde, à condition d'être partagée sans réserve, jalousie ou hostilité entre humains et Immortels.

Salomon ne sait ni où, ni comment cette Science occulte a pu échapper à la mort d'Hiram et à sa propre folie dans les Principes égarants ; mais il sait ce qui doit être trouvé, et ceci fait de lui un observateur attentif des signes que l'Eïdos peut placer sur le chemin de la quête.



La Synarchie

L'objectif ésotérique



Dès que la *muwassah* a retenti, la Pierre Angulaire a informé Elmira Sanchez de l'écho intense qu'elle avait ressenti dans le Pentacle douloureux de Salomon.

Pendant que le Roi des Rois délaisse le plan éponyme, Elmira Sanchez rassemble en hâte les pièces de ce nouveau puzzle ésotérique. Dès que les données recueillies permettront à la Pierre Angulaire d'exécuter des simulations fiables, la Synarchie se mettra en branle pour capturer Oriann, qui apparaît comme le fossile intact de l'âme d'Hiram à l'instant de sa mort, et donc le complément indispensable pour stabiliser 52 321 et restaurer la confiance entre Hiram et Salomon pour la plus grande gloire du Denier.

Histoire contemporaine

Résurrection virtuelle

La Pierre Angulaire a permis le projet 52 321 en matérialisant une copie de sauvegarde d'Hiram. De chair, de sang et d'électronique, le *cyborg* est l'exacte réplique de son modèle, à ceci près que son Ka-Soleil — fixé par un processus contre-nature — diffère d'une nuance subtile : la chiralité. Cette propriété désigne le fait que deux molécules de formule chimique identique ne diffèrent que par leur forme spatiale, l'une étant comme le reflet de l'autre dans un miroir.

La nature a ainsi pris sa revanche sur la violation de ses lois élémentaires. Salomon, qui n'est pas versé dans la microbiologie mais qui conserve — depuis son expérience extatique à la tête du royaume d'Israël — une intimité magique avec la Vie, a senti que 52 321 n'était pas vraiment Hiram. Tant que la Pierre Angulaire ne dispose pas d'une « photographie » récente du Ka-Soleil d'Hiram, elle ne peut corriger cette chiralité. Or, tout est à craindre. Si la nature a déjà doté une molécule chirale de vertus thérapeutiques, elle a parfois fait de sa sœur jumelle un poison et, par ce terrible paradoxe, 52 321 pourrait bien être le fléau de la Synarchie sur le point de triompher !

L'âme fossile

Elmira Sanchez est l'artisan principal du plan Roi des Rois. Avide de relations ambiguës avec ses « collaborateurs », elle a senti le trouble qui a dressé une barrière entre les cofondateurs du Denier et en a identifié la cause probable : 52 321 est un viol de la Vie car il lui manque une âme, celle de l'authentique Hiram.

La fébrilité de Salomon depuis l'audition de la *muwassah* a mis Elmira sur la piste d'une folle hypothèse confirmée par la Pierre Angulaire. L'âme d'Hiram ne se serait pas éteinte lors de son assassinat ; elle aurait migré, intacte, à travers le souffle de la *muwassah*. Elle serait donc récupérable, pour peu qu'on en trouve la source et le véhicule capable de la transporter jusqu'à 52 321.

Tandis qu'*Al-Mugawir* débute pour les Immortels, les Synarques mettent au point le projecteur d'hologrammes eïditiques qui permettra ce prodige. De son côté, Elmira fait mine de relâcher son emprise sur Salomon et de différer le plan Roi des Rois, le

temps que le Simurgh surmonte ses « bouffées d'angoisse métaphysique ». En réalité, elle surveille discrètement ses faits et gestes, guettant la proximité de la source du trouble et, donc, de l'âme fossile d'Hiram.

Moyens mobilisés

L'ambition modeste du Denier, par rapport à l'enjeu véritable de la quête, mobilise finalement assez peu de moyens pendant *Al-Mugawir*. Elmira Sanchez — personnage haut en couleurs, rusé comme un renard et ondoyant comme un chat — peut faire quelques apparitions à la marge du jeu, notamment si elle sent qu'un ou plusieurs des Immortels n'adhèrent pas à la quête. Elle peut leur proposer de devenir des agents informateurs pour surveiller les agissements de Salomon. Dans l'ensemble, aucun rôle actif n'est dévolu par défaut à la Synarque.

Note : *le MJ doit avoir à l'esprit la stratégie qu'Elmira Sanchez met en œuvre pour récupérer Salomon après lui avoir donné l'impression du libre arbitre. Cela justifiera l'éventuel changement d'allégeance de Salomon vis-à-vis des choix ésotériques des Immortels et l'intervention de la Synarchie lors du* Périple en Eïdos.

Lorsque la nature magique d'Oriann sera cernée, la Synarchie mettra en marche son projecteur et ses relais d'hologrammes eïditiques, projetant ou acheminant un faisceau laser vers l'Eïdos pour éclairer directement Oriann. Ceci aura pour effet de lire le reflet renvoyé par la Sphère des Idées, de le consigner dans une mémoire holographique et de l'acheminer par transmission laser jusqu'à Madinat al-Zahra, où une installation de rétroprojection reconstituera — à partir d'un faisceau intense excité en Eïdos — l'image fidèle d'Oriann dans les jardins édéniques. C'est là que l'âme fossile d'Hiram pourra reprendre corps magique et être docilement capturée par la Synarchie, en vue d'une assimilation dans 52 321.

Pratique de la Qiyas

La Synarchie est l'exemple typique d'une impasse ombreuse de la Qiyas. Héritière des deux fondateurs qui étaient sur le point de faire éclore la nouvelle Science occulte, elle s'est enfermée dans une lecture pragmatique des prodromes de cette révolution mystique avortée. La ferveur des initiés du Denier — alimentée magiquement par la contribution bien réelle de la Pierre Angulaire — a conduit la Synarchie à pratiquer des Résonances de Symboles élaborées selon les impasses ombreuses de l'Hermétisme et de la Prestidigitation. La dévotion mystique des Synarques envers les fondateurs légendaires de leur Arcane mineur leur permet également, en combinaison avec la Pierre Angulaire, de développer des Résonances schématiques directement liées à ces Figures.

À titre indicatif, voici les Compétences occultes d'Elmira Sanchez dans les canons de la Qiyas.

ELMIRA SANCHEZ ET LA QIYAS

Accords

	Symboliques	*Schématiques*
Cercle		
Triangle (Hermétisme)	*M*	*C*
Carré (Prestidigitation)	*M*	*C*
Croix		
Spirale		

Schèmes favoris :
Roi, Naute, Sage, Bâtisseur

AT-TAURIQ

L'objectif ésotérique

Trois mille ans après le début de leur errance, les at-tauriq savent que le temps échu à la quête arrive à son terme. Le jardin de Balkis, qu'ils n'ont pas su défendre autrefois contre les flétrissures des spectres des fratricides R+C, est une terre magique exsangue et épuisée. Seul le transfert d'Oriann dans le jardin d'hiver vigoureux que pourrait constituer Madinat al-Zahra pourrait sauver la sirène. Or, la *muwassah* est bien plus que le chant de ralliement secret des at-tauriq ; elle est le souffle même d'Oriann qui guide leurs pas. Chantée par un *gadjo*, elle désigne du même coup l'élu que l'Eïdos a choisi pour tenter une dernière fois de sauver Oriann.

À'îsha

Depuis que les brumes du passé d'at-tauriq se sont transformées en Terrain Vague sous la forme de l'Archipel de Brume (voir plus loin), leur garde a échu à une jeune Mannush, nouvelle Fille-chêne.

La jeune A'îsha fit preuve d'un dévouement et d'un don de soi qui lui valurent de devenir éternelle dans le Terrain Vague, incarnant le souffle d'Oriann. Sa personne s'est dissoute dans le Terrain Vague, mais sa voix chante la *muwassah* depuis qu'al-Cabra en a formalisé les vers.

Lorsque des étrangers pénètrent dans l'Archipel, la Brume d'À'îsha peut reprendre corps. D'un tempérament calme et sagace, la Mannush veille à la constitution des brumes du passé d'at-tauriq et au rattachement des jardins que découvre la caravane. Son geste alerte, son port noble et altier lui confè-



À'ÎSHA

Ka dominant (Brume) : *Initié. Fortuné, Savant et Sociable.*
Caractéristiques : *Fort, Intelligent, Agile, Résistant et Séduisant.*
Ka-Soleil : *Initié.*

Compétences principales :
Art (Architecture) C, Art (Chant) M, Art (Comédie) C, Conn. (Astronomie) A, Conn. (Géomancie) C, Conn. (Histoire) A, Conn. (Mythes et Légendes) C, Conn. (Psychologie) C, Discrétion M, Rituels A, Sciences (Soins) C, Sports (Acrobatie) C, Survie (Désert) C, Vigilance C et Usages (Caravane) M.

Traditions principales :
Arcane Majeur (tous) A, Arcane mineur (Bâton) A, Arcane mineur (Coupe) A, Arcane mineur (Denier) A, Ésotérisme C, Histoire invisible (toutes époques) C, Langue (Arabe) A, Langue (Espagnol) C, Langue (Romani) C, Plans subtils (Akasha) C, Plans subtils (Anti-Terres) A et Sciences occultes (Magie) C.

Quête : *Qiyas C — À'îsha évolue au côté des Immortels.*

rent l'étrange charisme d'une merveilleuse apparition. Ses cheveux longs, noirs et lisses, parfois retenus par des broches dorées, retombent gracieusement sur ses épaules à la peau mate. Ses grands yeux de chat aux couleurs de sienne et d'or, rehaussés d'un maquillage à l'Égyptienne, sont à l'image des sirènes. Ses lèvres, pleines et closes, ajoutent à sa noblesse. Elle est souvent vêtue de robes à la mode persane couleur safran, sur lesquelles sont disposés, çà et là, des bijoux de courtisane ou de confidente.

L'histoire contemporaine

Dès l'émission de la *muwassah*, la caravane a pris le chemin de Madinat al-Zahra et s'y est installée. Les Bohémiens attendent l'élu avec curiosité et appréhension, tant leur propre destin, voire l'accès à l'Ægypta, dépendent de ce qu'il adviendra de la quête.

Les arkalébains

L'objectif ésotérique



Héritiers d'une Fraternité de la Rose+Croix fondée près de trois mille ans plus tôt dans le but d'achever ce que le meurtre rituel d'Hiram par les trois compagnons avait initié, les arkalébains ont conscience, dès que la *muwassah* résonne dans les ondes radiophoniques, que le nouvel élu désigné par l'Eïdos est aussi le dernier. Le procédé mûri par la Fraternité durant des siècles sera donc mis en œuvre, et ce même au détriment de la discrétion.

Quelle que soit l'issue de la quête, la Fraternité sera dissoute. Si elle a échoué, elle n'aura plus de raison d'être. Si elle a réussi, elle subira enfin sa métamorphose ésotérique et, de fraternité clandestine, deviendra communauté de poids dans le théâtre occulte. *Al-Mugawir* est le chant du cygne de la vénérable Fraternité qui, connaissant mieux que quiconque l'Alpha de la quête, voguera résolument vers son Oméga.

L'histoire contemporaine

La passivité ésotérique des arkalébains pendant des siècles de survie a affecté leur mystique. Leurs dignitaires ont conscience de l'intérêt de retrouver les témoignages laissés par les ah-Azzakira et les ah-Bikr pour s'approprier le souffle mystique de la quête. Jouant entre les griffes des Ailes fatales, ils montent des sociétés archéologiques internationales composées de passionnés profanes et fonctionnant grâce au mécénat des Mystères d'Isis qu'ils sollicitent habilement.

Hélas, les ah-Bikr ont disparu sans laisser de trace. La Guerre du Golfe a contrarié les recherches, alors même que du matériel sophistiqué était enfin disponible. Les arkalébains en sont à se demander si la branche aînée des ah-Bikr n'est pas un mythe de la Fraternité. Quant aux ah-Azzakira, les R+C sont incapables de distinguer la Vérité du Mensonge parmi les témoignages découverts dans le Sahara à leur sujet. Ils n'ont pu qu'esquisser les grandes lignes philosophiques de l'action passée de ces branches disparues et identifier leurs reliques.

Les arkalébains ont du mal à justifier leurs ruineuses et vaines recherches auprès de leurs bailleurs de fonds. Ils ont tendu leur filet ésotérique au-dessus du monde profane et savent qu'ils n'ont pas droit à l'erreur pour capturer l'élu dès qu'il se présentera.

Organisation occulte

Les R+C savent qu'il ne suffit pas de brûler un fil pour ruiner la toile de la patiente arachnide. Selon eux, l'Eïdos les a engendrés pour retrouver sa Fleur égarée et son souffle pousse toujours les adhérents du credo de l'acacia vers la grande toile de la Fraternité du Trait. Chaque initié fait de la fragilité trompeuse d'un fil ténu la solidité des rets du filet ésotérique tendu en travers du temps pour capturer la Fleur de l'Eïdos.

Les Écoles des Hautes Œuvres du Trait (ÉHŒT)

Les ÉHŒT naquirent pour assurer une veille active destinée à capturer le prochain élu dès son illumination. Implantées dans des régions riches en trésors architecturaux et sacrés, elles permirent aux arkalébains de distiller leur enseignement. Celle de Jérusalem est en fait un Collège, regroupant secrètement les enseignants initiés des ÉHŒT et les dignitaires arkalébains. Elle est surtout virtuelle, dans la mesure où le passeport de ces acteurs occultes est par trop bardé de visas irakiens, syriens et égyptiens — notamment pour espérer franchir les frontières d'Israël. Les arkalébains projettent d'ouvrir deux nouvelles ÉHŒT : l'une à Prague, nouvellement libérée du joug communiste, l'autre à Séville, où ils n'ont jamais pu s'installer durablement.

Le Cocon adamantique d'Amiens

L'ÉHŒT d'Amiens est le seuil de l'initiation du Collège de Jérusalem. La cathédrale d'Amiens, avec sa dentelle de pierre, regorge de tant de symboles qu'elle est connue sous le nom de Bible d'Amiens. Elle constitue une échelle sur laquelle les plus prometteurs des élèves se hissent jusqu'au dernier degré de l'initiation. Tout près de l'ÉHŒT d'Amiens, les arkalébains ont installé un centre de maturation accélérée du Ka-Soleil grâce au Cocon adamantique. Les ÉHŒT permettent de détecter les candidats potentiels à l'illumination par l'Eïdos et de diriger ces éléments prometteurs vers ce Construct pour un dernier test qui éveille le Ka-Soleil. Seul l'élu peut endurer ce traitement. De nombreux malheureux que les R+C ont pris pour l'élu ont ainsi fini à l'hôpital psychiatrique d'Amiens.

Mare Nostrum

Depuis des dizaines d'années, les arkalébains ont formé des centaines d'humains à l'éveil de leur Ka-Soleil. Et, s'ils n'ont pas encore trouvé l'élu, ils disposent néanmoins d'un important contingent de collaborateurs passifs qui font l'éloge de leur enseignement autour d'eux et adhèrent aux principes du Trait. Afin d'entretenir cette Fraternité diffuse, les arkalébains ont imaginé de rassembler ces anciens élèves sur un bateau armé par leurs soins. À bord de leur navire, le *Mare Nostrum*, les sympathisants de la Fraternité du Trait peuvent reconstituer le microcosme chaleureux des ÉHŒT, échanger leurs expériences

et débattre de leur compréhension de la philosophie arkalébaine. Sur un mode proche du Jeu des Perles d'Idées, cette agitation intellectuelle est scrutée par des dignitaires arkalébains toujours surpris par la capacité d'invention de ces groupes de discussion, dont ils reprennent à leur compte les conclusions les plus riches pour alimenter leur enseignement.

WWW. MARENOSTRUM. ORG

www.marenostrum.org est devenu le site de présentation exotérique de la philosophie et de la mystique arkalébaine sur l'Internet, ainsi que le siège d'un forum de discussion accessible aux sympathisants de la Fraternité. On y pénètre grâce à des mots de passe. C'est aussi le lieu de réunion virtuel du Collège de Jérusalem, identifié à l'aide d'un code dérivé de la signature génétique des dignitaires arkalébains — selon une technique volée aux Mystères. Enfin, ce site est l'hôte d'un programme viral qui arpente la Toile et détecte l'utilisation de mots-clefs propres aux secrets et à la philosophie de la Fraternité, dans l'espoir de dénicher des indices permettant de retrouver la mémoire perdue des Frères du Trait.

Les reliques

Les arkalébains détiennent la branche d'acacia. Elle est imbibée du sang coagulé et miraculeusement préservé d'Hiram et sert de base à la décoction qui alimente la Tekhnè de maturation accélérée du Ka-Soleil de l'élu potentiel. *Les Jardins invisibles des Géométries* des ah-Azzakira sont introuvables. Le Cristal de l'Éclosion est entre les mains des ah-Bikr. Les arkalébains ont mis au point une Tekhnè de substitution, pour le cas où ils ne retrouveraient pas les ah-Bikr à temps. L'artefact résultant de ces expériences est logé dans la timonerie du *Mare Nostrum* et lui sert de compas magique.

Ressources humaines

Les sympathisants

Dans la plus orthodoxe tradition Rose+Croix, ceux qui se croient initiés de la Fraternité ne sont que des leurres qui masquent les véritables arkalébains. Ainsi en est-il des sympathisants de la Fraternité du Trait, que les R+C recrutent parmi les élites intellectuelles et artistiques des pays couverts par les ÉHŒT.

Ces sympathisants ont baigné dans la doctrine des arkalébains suffisamment longtemps pour argumenter joliment dans une discussion, mais n'ont guère touché à l'essence du mystère du Trait et à ses principes occultes. Lorsque leur rhétorique doctrinale vient à sécher, ils s'abreuvent à la source de www.marenostrum.org.

Les Frères

Les Frères sont le prix de la revitalisation de la branche arkalébaine menée depuis le XVIIIe siècle. Moins élitiste qu'au temps antique de sa grandeur, la Fraternité doit s'accommoder de cette main d'œuvre ésotérique, nécessaire mais ancrée dans les aspects matérialistes de la quête.

Initiés lors d'un rite sommaire comportant quelques symboles majeurs arkalébains — dont le parfum d'acacia —, les Frères du Trait, rarement recrutés parmi les sympathisants, sont les intendants des sites arkalébains et les opérateurs des Tekhnès. Leur initiation renforce leur orgueil, bien qu'elle les éloigne encore plus de la véritable Fraternité que ne le sont les sympathisants. Ils font donc moins illusion que ceux-ci lors d'une conversation et n'ont que peu d'espoir de gravir les échelons de la hiérarchie arkalébaine.

LES SYMPATHISANTS

Âge : *25 à 55 ans.*
Assez Fortuné, Savant et Sociable.
Caractéristiques : *Assez Fort, Intelligent, Assez Agile, Assez Résistant et Séduisant.*
Ka-Soleil : *Pas Initié.*

Compétences principales : *Art (Comédie) C, Conn. (Psychologie) A et Usages (Rose-croix) C.*
Traditions principales : *Arcane mineur (Coupe) P, Langue (Arabe) C et Langue (une de la CE) A.*

Qiyas : *ils sont essentiellement des Miroirs déjà accordés avec les Dignitaires.*

LES FRÈRES

Âge : *25 à 55 ans*
Assez Fortuné, Savant et Sociable.
Caractéristiques : *Assez Fort, Intelligent, Assez Agile, Assez Résistant et Séduisant.*
Ka-Soleil : *Pas Initié.*

Compétences principales : *Armes (une au choix) A, Art (Comédie) C, Conn. (Psychologie) A, Recherche d'informations A, Sciences (une au choix) A et Usages (Rose-croix) C.*
Traditions principales : *Arcane mineur (Coupe) A, Ésotérisme A, Langue (Arabe) C et Langue (une de la CE) A.*

Qiyas : *ils sont seulement des Tekhniciens, sans aucune affinité avec les subtilités de la Qiyas.*

LES DIGNITAIRES

Âge : *30 à 65 ans.*
Assez Fortuné, Savant et Sociable.
Caractéristiques : *Assez Fort, Intelligent, Assez Agile, Assez Résistant et Séduisant.*
Ka-Soleil : *Peu Initié.*

Compétences principales :
Armes (une au choix) A, Art (Comédie) C, Conn. (Psychologie) A, Recherche d'informations C, Sciences (deux au choix) C, Sciences (Génétique) C et Usages (Rose-croix) C.
Traditions principales :
Arcane mineur (Coupe) C, Ésotérisme C, Histoire invisible (deux au choix) A, Langue (Arabe) C, Langue (une de la CE) A et Sciences occultes (Magie) C.

Qiyas : *ils n'ont développé que des symboles — de la façon suivante : Cercle A, Triangle C, Carré A, Croix P et Spirale P.*

LES HAUTS DIGNITAIRES

Âge : *40 à 85 ans.*
Fortuné, Très Savant et Sociable.
Caractéristiques : *Peu Fort, Très Intelligent, Assez Agile, Assez Résistant et Très Séduisant.*
Ka-Soleil : *Assez Initié.*

Compétences principales :
Armes (une au choix) A, Art (Comédie) M, Conn. (Psychologie) A, Recherche d'informations M, Sciences (deux au choix) C, Sciences (Génétique) C et Usages (Rose-croix) C.
Traditions principales :
Arcane mineur (Coupe) C, Ésotérisme M, Histoire invisible (deux au choix) C, Langue (Arabe) C, Langue (deux de la CE) C, Sciences occultes (Magie) C et Sciences occultes (Nécromancie) A.

Qiyas : *ils ont développé Cercle M, Triangle M, Carré C, Croix A et Spirale A, ainsi que les Schèmes Carré A.*

Les dignitaires

Véritables héritiers de la tradition R+C, les dignitaires forment désormais l'élite dirigeante. Point de rite d'initiation pour être intronisé parmi les dignitaires : la Sapience seule est signe de reconnaissance et ces individus se plaisent à penser que tout sympathisant peut soudain dépasser la doctrine enseignée pour trouver lui-même la voie vers la quête authentique et vers ses dignitaires arkalébains. Détenteurs des secrets de leur mystique, ils en sont les discrets promoteurs et guettent les indices de l'élection par l'Eïdos d'un humain prometteur. Ils suscitent la persistance des thèmes chers à la Fraternité — architecture sacrée, numérologie, analogies, etc. — parmi les Frères et les sympathisants, comme le caravanier entretient le feu de son camp. Ils se réunissent très rarement ailleurs que sur www.marenostrum.org et ne connaissent pas de véritable hiérarchie autre que celle de la Sapience vis-à-vis de la quête. On en dénombre actuellement une trentaine, dont un tiers à bord du *Mare Nostrum* — les autres parcourent le monde en quête d'indices d'Éveil ou exercent dans les ÉHŒT.

Les hauts dignitaires

Parmi les dignitaires, certains accèdent à une conscience supérieure de la quête. Au fil des discussions, ils sentent l'ascendant qu'ils prennent sur leurs pairs et se savent, dès lors, destinés à participer à la conduite des affaires ésotériques arkalébaines. Leur niveau de conceptualisation de la quête est leur seul signe de reconnaissance. Ils sont si peu nombreux qu'ils ont tôt fait de s'identifier et de se réunir dans les salons les plus secrets de www.marenostrum.org. Le meilleur d'entre eux est *primus inter pares*, diapason des autres hauts dignitaires. Aux heures les plus sombres de la Fraternité, au XVIIIe siècle notamment, il n'y avait qu'un seul haut dignitaire. Aujourd'hui, on en compte environ une demi-douzaine, dont une permanence tournante de trois d'entre eux occupe et gère le *Mare Nostrum* — les autres courant le monde à la recherche d'indices d'Éveil ou inspectant discrètement les promotions des ÉHŒT et des dignitaires.

Pratique de la Qiyas

Les arkalébains ont tant étudié la Qiyas, par l'exégèse des témoignages ésotériques, qu'ils ont développé des Compétences occultes de la Qiyas. Dès qu'ils auront trouvé les moyens de mettre en œuvre leur Ka-Soleil — à bord du *Mare Nostrum*, après l'intronisation de Guidebert Ferréal comme kagemusha et timonier —, ils pourront comprendre ce que sont les Résonances et commencer à les pratiquer en Eïdos lors des *Fleurs d'Or sublime*.



D'AUTRES ADVERSAIRES ?

Les **Assassins**



L'objectif ésotérique

Pendant que l'Histoire invisible de la Qiyas suivait son cours au ponant, survivant à la destruction de Madinat al-Zahra, le levant assista à l'onction d'un élu de l'Eïdos dont les mondes exotérique et ésotérique se seraient bien passés : Hassan ibn Sabbah.

Au XIe siècle, ce brillant intellectuel chiite s'éleva contre la dynastie turque seldjoukide. Éveillé à ses subtilités analogiques grâce aux vers de son ami de jeunesse, le poète Omar Khayyam, il rencontra Oriann alors qu'il fuyait les tueurs envoyés à ses trousses par le vizir Nizam. Contrairement à Abd al-Rahman, ces circonstances similaires ne déchaînèrent dans le cœur desséché de Hassan que des bouffées de haine et il ne retint de la Muse du Trait que le sang dont le fratricide d'Hiram avait souillé la naissance.

Même les profanes connaissent le destin célèbre de Hassan, qui se fit appeler le Vieux de la Montagne dans sa forteresse d'al-Amut et envoya ses sinistres Assassins terroriser ou frapper ses adversaires. En revanche, tous ignorent qu'il avait participé à sa manière à la quête de la Qiyas, et avait construit, lui aussi, des jardins édéniques au sommet d'al-Amut. Il les avait tant souillés en y introduisant ses feddayin — littéralement, « ceux qui se sacrifient » — et en les livrant à l'ivresse de promesses chimériques, qu'ils ne purent jamais tenir le rôle de simulacre d'Oriann.

De ces jardins édéniques, les Assassins tirent depuis lors leurs redoutables pouvoirs, dévoiements ombreux de la Qiyas avortée par leurs crimes, efficacement excités par l'accord d'une ferveur fiévreuse. Si la nouvelle Science occulte venait à éclore au grand jour, ces pouvoirs pourraient être neutralisés en étant partagés avec leurs cibles. Que cette crainte soit fondée ou non, les Assassins sont déterminés à empêcher que l'aboutissement de la quête de la Qiyas ne les prive du pouvoir de ses ombres.

L'histoire contemporaine

L'Apocalypse a intensifié les recherches du Vieux de la Montagne pour identifier le talon d'Achille des jardins édéniques d'al-Amut. L'histoire de la Qiyas lui a complètement échappé, comme à ses prédécesseurs et à l'ensemble du monde occulte, mais les rumeurs persistantes concernant le retour des *Jardins invisibles des Géométries* — dont les Assassins ont conservé un souvenir amer depuis la destruction de la mosquée Bleue au XVIe siècle — ont retenu son attention.

Le Vieux de la Montagne avait réussi à identifier et localiser le propriétaire du codex. Mais cheikh Hîsham était déjà sous la protection de puissants Immortels et l'Apocalypse privait al-Amut du commando qui aurait pu l'éliminer.

L'échec du Grand Plan relance la chasse au codex avec plus d'urgence encore. Dans les ruines du temple, le Vieux de la Montagne ne souhaite pas voir sa confrérie reléguée au rang de vulgaire bande de Manteaux Blancs sous prétexte qu'un livre a provoqué l'ouverture de la boîte de Pandore. Il prend donc les devants en envoyant à Riyad l'un de ses meilleurs Assassins, Marik Fahd al-'Abdallah, avec pour mission de récupérer le codex et de tuer tous ceux qui auraient pu y découvrir des secrets dangereux.

Marik Fahd al-'Abdallah

Combattant afghan émérite ayant plusieurs officiers soviétiques à son tableau de chasse, Marik Fahd al-'Abdallah fut recruté par les Assassins de l'Alamut caucasienne. Puis, il rejoignit les meilleurs éléments dans l'authentique al-Amut. Il apprit la chasse ésotérique, l'enivrement des jardins édéniques qui étouffent la peur et les prophéties qui prédisent la chute d'al-Amut par la descendance ésotérique d'Abd al-Rahman Ier.

Marik n'a qu'un but : éliminer les scories du monde pour lui rendre sa pureté édénique et en faire le Paradis sur terre. Rien de moins. Que cela puisse s'inscrire dans un Grand Plan, Marik s'en soucie peu. Si les Templiers se révèlent finalement être une scorie parmi les autres, il leur réservera le même traitement. Grâce à son mental d'acier forgé durant la campagne d'Afghanistan et dans al-Amut, Marik est psychologiquement indestructible, sauf par des moyens magiques.

À peine les premières intimidations ont-elles discrètement commencé à l'encontre de cheikh Hîsham que celui-ci est sauvagement tué par l'un de ses gardes du corps. Pour Marik Fahd al-'Abdallah commence alors un long voyage aux trousses du fils chéri, Süleyman Abd al-Aziz, qu'il soupçonne de détenir *Les Jardins invisibles des Géométries* et d'en avoir compris la substance. Deux bonnes raisons pour l'éliminer sans tarder.

Bâti comme un athlète, Marik a des gestes félins qui confèrent une légèreté apparente à son corps dense. La barbe soigneusement taillée qui enserre ses joues et son cou fait penser à un sikh indien et son regard de requin est une promesse de mort. Vêtu à la manière d'un sikh, en hommage à ces illustres tueurs, il agrémente toutefois un peu sa tenue lorsqu'il côtoie durablement du monde.

Pratique de la Qiyas

Les Assassins ont eu accès à la Qiyas à travers l'impasse ombreuse du Sectarisme, ouverte par

MARIK

Âge : *41 ans.*
Fortuné, Assez Savant et Très Sociable.
Caractéristiques : *Très Fort, Intelligent, Très Agile, Résistant et Séduisant.*
Ka-Soleil : *Assez Initié — il est protégé de toute tentative d'incarnation par une amulette d'Orichalque.*

Compétences principales : *Armes (toutes) M, Art (Comédie) A, Arts martiaux M, Conn. (Psychologie) A, Discrétion C, Esquive M, Lancer M, Rituels A, Savoir-faire (Bricolage) M, Savoir-faire (Poison) M, Sports (tous) M, Survie (tous) M et Vigilance M.*
Traditions principales : *Arcane mineur (Bâton) M, Ésotérisme C, Langue (Arabe) C, Sciences occultes (Magie) A, Sciences occultes (Kabbale) A et Sciences occultes (Alchimie) A.*

Quête : *Les Lames mineures A.*

- *Grand Maître-assassin prosélyte de Jésus : Symboles du Cercle (Sectarisme) A avec les Symboles favoris suivants.*
- *Bestiaire totémique : Abeille, Araignée et Chat.*
- *Monades gemmées : aucun.*
- *Essences végétales : aucun.*

- *Hassanite mahométan : Symboles du Cercle C avec les Symboles favoris suivants.*
- *Bestiaire totémique : précédent + Aigle, Bouc et Hyène.*
- *Monades gemmées : Plomb.*
- *Essences végétales : Aloès.*

- *Mahoménide Illuminé : Symbole du Carré C avec les Symboles et Schèmes favoris suivants.*
- *Bestiaire totémique : précédent + Scorpion (Crocodile), Serpent.*
- *Monades gemmées : Plomb.*
- *Essences végétales : Aloès.*

- *Roi ;*
- *Fléau.*



Hassan ibn Sabbah et pratiquée assidûment par ses successeurs. L'impact des rumeurs et des actes attribués aux Assassins leur a fourni l'accord nécessaire pour exécuter leurs Résonances. Des sept degrés qui ponctuent leur progression — Protecteur du temple d'Adam, Chevalier templier de Noé, Assassin serviteur d'Abraham, Maître-assassin esclave de Moïse, Grand Maître-assassin prosélyte de Jésus, Hassanite mahométan et Mahoménide Illuminé —, seuls les trois derniers donnent accès à la Qiyas.

Les **Mystes**



L'objectif ésotérique

Les Mystes de la Chapelle Ruisseau d'al-Fahzi — affiliée à l'Ordre des Ailes fatales, Ruisseau de la N.E.F., Rivière du Zénith — sont impliqués dans *Al-Mugawir* à partir du moment où les arkalébains recourent à leurs services musclés pour prendre de vitesse les Immortels dans le désert saharien et découvrir en premier les secrets enfouis des ah-Azzakira (dans *Les Tiges orichalquiennes*).

Comprenant qu'ils sont manipulés par des R+C, les al-Fahzi lavent l'affront dans le sang. Après le carnage de clôture des *Tiges orichalquiennes*, ils retournent à leurs occupations habituelles.

Histoire contemporaine

Dans le contexte géopolitique défavorable des déchirements israëlo-arabes autour des sanctuaires du Livre, les Ailes fatales ne surveillent plus que d'un œil les activités de la Chapelle d'al-Fahzi. L'échec relatif de la Grande Année les a déroutées. Elles ressassent leur rancœur, incapables de désigner un fautif à châtier. Dans ce contexte, toute duperie passera pour un rouage essentiel du mécanisme qui a conduit le Zénith à l'échec.

Le **Mat**



La Qiyas fournit au Mat le prétexte pour « exotériser » ses pratiques et célébrer l'éveil de l'humanité. Sans retenue, les Adoptés de cet Arcane Majeur adhéreront à la Qiyas, quelle que soit la teneur du message qui 'accompagne.

Ils feront un bien piètre soutien, leur exaltation ajoutée à leur hétérodoxie coutumière brouillant la clarté du message. Mais ils fourniront un soutien enthousiaste — et voyant — aux Immortels durant leur quête.

Le Bateleur



Les possibilités qu'offre la Qiyas en termes de compréhension mutuelle entre les Immortels et les humains incitent le Bateleur à voir d'un œil favorable les tribulations des *al-Mugawir*. Le risque non négligeable de se voir accuser officiellement d'hérésie — si cette faveur était mal interprétée par la Justice et si la Qiyas ne portait finalement que des fruits pourris — l'exhorte toutefois à la prudence.

Ainsi, les Adoptés de cet Arcane Majeur approchés par les Immortels modulent-ils leur assistance en fonction des risques de retour de bâton.

L'Impératrice



Arcane manipulateur de sentiments humains, l'Impératrice voit s'ouvrir, avec l'irruption de la Qiyas sur l'échiquier occulte, une nouvelle perspective de travail. Celle-ci lui paraît excitante car elle offre une chance au gibier humain de renverser la nature des relations avec les Immortels.

Observateur attentif de la quête, l'Impératrice en fournit une lecture (attendue par les autres Arcanes Majeurs) visant à maintenir la suprématie des Nephilim sur les humains, avec l'aide du nouvel outil qu'est la Qiyas.

Une coopération discrète, mais efficace, peut être envisagée avec les Immortels qui sollicitent les Adoptés de cet Arcane Majeur.

La Justice



Gardienne d'un certain dogme, la Justice a du mal à se positionner par rapport à la Qiyas, dont elle pressent qu'elle pourrait déséquilibrer les rapports de force entre les espèces intelligentes mais qu'elle pourrait également fournir une lecture nouvelle des mouvements de la Balance Cosmique. La frénésie avec laquelle la Maison-Dieu réclamera une ordalie lui paraîtra suspecte, mais l'Arcane Majeur ne pourra refuser d'accéder à cette demande pressante.

En attendant cette ordalie, les Adoptés de la Justice sont incités à se tenir à l'écart des Immortels, par souci d'objectivité.

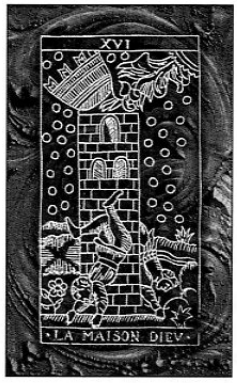
La Force



La manipulation du Ka-Soleil par des Selenim, les impasses ombreuses, l'éveil du simulacre et, surtout, l'effroyable parenté entre les Résonances et les pratiques occultes rendent la Qiyas difficilement supportable pour la Force.

Approchés par des Selenim, les Adoptés de cet Arcane Majeur scrutent attentivement toute manifestation de déviance magique en vue de l'éradiquer, quelles qu'en soient les conséquences pour ceux qui en sont à l'origine.

La Maison-Dieu



La Maison-Dieu est opposée à l'éclosion de la Qiyas et à la famille Abd al-Aziz. Pour elle, *Les Jardins invisibles des Géométries* constituent un recueil dangereux car les conséquences de l'éveil du Ka-Soleil que le codex permet sont inconnues. Dans le doute, l'Arcane Majeur considère qu'il est de son devoir de protéger l'ensemble de la communauté ésotérique en écrasant dans l'œuf cette subversion magique.

Brutale et réactionnaire, la Maison-Dieu n'en est pas moins prudente. Il ne lui a pas échappé que l'exécution pure et simple des Abd al-Aziz et autres êtres au Ka-Soleil éveillé, provoquerait des réactions magiques puissantes. Un rituel de sacrifice a été mis au point, proche du couteau d'ombre des Selenim, en vue d'absorber l'explosion solaire qui succède à la mort. C'est ce rituel que tente de mettre en œuvre le tueur envoyé pour supprimer Süleyman Abd al-Aziz.

Après ses échecs, la Maison-Dieu est consciente que la machine s'emballe au-delà de ce que ses phalanges peuvent éradiquer. Elle pèse alors de tout son poids pour obtenir une ordalie contre les Immortels

et ceux qui les accompagnent dans cette quête insensée. Les Immortels ne peuvent attendre que de l'hostilité de la part des Adoptés de cet Arcane Majeur.

L'Étoile



« Eh ! Quoi ? Une nouvelle Science occulte pour communier entre espèces intelligentes ? Quelle utilité ? Notre destin est ailleurs et, là où nous allons, les Sciences occultes traditionnelles seront bien suffisantes pour nous comprendre. Enfin, ceux qui seront du voyage… »

Les Adoptés de cet Arcane Majeur opposent un refus poli, mais ferme et définitif, à toute tentative d'approche de la part des Immortels.

Le Soleil



Concerné au premier chef, le Soleil se défie pourtant de la Qiyas. L'intuition serait donc le vecteur le plus sûr d'un éveil du Ka-Soleil, capable de communier avec d'autres Ka-Soleil dans la langue des symboles ? Balivernes ! L'Arcane Majeur étudie depuis des millénaires les moyens de contrôler le Ka-Soleil, les machines pour l'éveiller, les signes qui annoncent ses soubresauts. Et il n'a décelé aucun indice qui permette d'accréditer la thèse farfelue de la Qiyas. Pour lui, cette nouvelle Science occulte n'est qu'une vanité de l'esprit humain et des sots qui l'accréditent.

Les Adoptés du Soleil dédaigneront tout secours aux Immortels durant *Al-Mugawir* et ne s'abaisseront qu'avec réticence à leur montrer la vanité de leur quête.



ARTEFACTS

LA MUWASSAH DE LA FEMME DU DÉSERT

Aspects exotériques

La *muwassah* est un poème chanté dans la langue andalouse médiévale — mélange d'arabe pour les vers narratifs et de roman pour le refrain, en hommage à l'inspirateur des vers — d'une durée totale de cinq heures. Elle relate le périple du Pénétrant des cœurs et des esprits. Elle fut déclamée formellement pour la première fois par Muqaddam ben Mu'afa al-Cabra, poète aveugle inventeur du style narratif général de la *muwassah* à la cour d'Abd al-Rahman III — vers le milieu du xe siècle. Le poète prétendit alors qu'elle lui avait été inspirée par le chant de la brise dans les feuilles et les sables de Madinat al-Zahra.

Origine ésotérique

D'abord fragrances presque imperceptibles se diffusant discrètement dans le monde depuis les jardins édéniques de Ma'rib, les effluves de la Qiyas émanant de la Fleur d'Eïdos devinrent murmure mélodique lorsque Abd al-Rahman Ier transforma la Fleur d'Eïdos en Muse du Trait nommée Oriann.

Le murmure de cette dernière est une eau souterraine répandue dans les Champs magiques. Il y est cependant si ténu qu'il se dérobe aux ouïes les plus fines, tout comme la Pavane. Les at-tauriq errent au gré de ce chant et des variations de son timbre. Parfois, tel lieu en correspondance analogique avec les jardins édéniques de Ma'rib entre en résonance et amplifie le murmure d'Oriann, qui devient alors une source jaillissante pouvant être perçue par les initiés.

L'art du poète aveugle a permis de transposer l'écho du murmure d'Oriann jaillissant dans les vestiges ténus des jardins édéniques d'Abd al-Rahman Ier en un poème formidablement évocateur.

Histoire invisible

La *muwassah* fut chantée à la cour savante d'Abd al-Rahman III, au palais califal de Madinat al-Zahra, au plus près des jardins édéniques d'Abd al-Rahman Ier ; elle y produisit un grand émoi mystique dont seuls les at-tauriq conservèrent le souvenir précis.

Lorsque la dynastie des Omeyyades s'éteignit, quelques décennies plus tard, les nouveaux maîtres berbères nord-africains d'al-Andalus prirent ombrage de l'aura de leurs illustres prédécesseurs auprès des populations de la péninsule. Ils bannirent toutes les références à ces califes et détruisirent Madinat al-Zahra. Les at-tauriq chantèrent doucement la *muwassah* pendant leurs voyages, faisant écho au murmure d'Oriann. Nul autre qu'eux n'entendit ce chant, jusqu'à ce qu'il jaillisse d'entre les lèvres de Süleyman Abd al-Aziz — le nouvel élu — en plein cœur de l'ère de la Révélation.

Manifestations magiques

La *muwassah* déclenche de puissantes vagues de mélancolie alternant avec d'irrépressibles joies parmi son auditoire. La répétition incantatoire du refrain dessine dans l'inconscient de l'initié l'ovale et les doux traits d'un charmant visage féminin.

Pourtant, l'essentiel demeure invisible. Le murmure d'Oriann entre en vibration avec la *muwassah* et résonne dans l'air, provoquant l'excitation imperceptible du Ka-Soleil et de fortes hallucinations puisées dans les jardins édéniques. Telle une rosée fraîche donnant à la fleur le signal de l'ouverture de sa corolle pour recueillir la sève solaire, elle est une clef mystique qui ouvre le seuil séparant les jardins du monde sensible.

LE CRISTAL DE L'ÉCLOSION

Aspects exotériques

Le Cristal de l'Éclosion est une sphère de cristal transparent grosse comme le poing. Son centre, du volume d'une petite bille translucide, semble avoir été poli de l'intérieur.

Origine ésotérique

Avide de capturer la Sapience inventée par les bâtisseurs du temple de Jérusalem, Æmenotep souffla le Cristal de l'Éclosion pour en faire une Perle d'Idée. La manipulation de celle-ci, au sein du jeu éponyme, permettrait aux Magistères de la Coupe de parcourir les cheminements ésotériques de Salomon et Hiram, et de développer les mêmes Compétences magiques qu'eux.

Histoire invisible

La capture de la Qiyas dans le Cristal de l'Éclosion échoua. Les Mèmes furent expulsés du corps d'Hiram assassiné ; ils contaminèrent les fratricides et Balkis. Le cristal vierge restait cependant opérationnel. Æmenotep en confia la garde à la Fraternité du Trait qu'il fonda pour guetter la résurgence de la Qiyas. Lorsque la Fraternité du Trait se disloqua en trois familles, les ah-Bikr conservèrent l'objet. Ils le cachèrent au sein des marais du Chott el-Arab, là où les méandres de l'Euphrate et du Tigre se mêlent avant de rejoindre la mer.

Manifestations magiques

À proximité des manifestations de la Qiyas, le centre translucide du Cristal de l'Éclosion se trouble et la paroi intérieure de la sphère se couvre d'une fine condensation de gouttelettes. Celle-ci s'évanouit sitôt les manifestations de la Qiyas disparues.

Mis en contact avec Oriann, le Cristal de l'Éclosion la capture en son cœur. La Muse peut encore projeter un faible ectoplasme de sa forme, mais elle demeure prisonnière de la Perle d'Idée, tributaire des caprices de ceux qui la manipulent.

Les Jardins invisibles des Géométries

Aspects exotériques

L'ouvrage fut rédigé par les ah-Azzakira égyptiens dans les années qui succédèrent à l'incendie de la bibliothèque d'Alexandrie — au VIIe siècle après J.-C. Il s'agit d'un livre hétéroclite composé de feuillets reliés de cuir rouge, couverts de poèmes rédigés en arabe avec des encres de couleurs différentes. Les pages s'ornent d'enluminures de styles différents, très libres dans les thèmes et les sujets représentés ; elles sont également imbibées de parfums variés et tressées de fils d'or, d'argent, de feuilles séchées, etc. De nombreuses feuilles portent des traces sombres laissées par la caresse du feu et une odeur âcre de cendre froide flotte parfois entre deux pages.

Origine ésotérique

Au VIIe siècle après J.-C., cela faisait déjà mille ans que les ah-Azzakira accumulaient les témoignages des expériences mystiques de la Fraternité du Trait afin de composer la mosaïque qui livrerait, avec le recul de l'écriture, la vue d'ensemble qu'aucun Frère ne pouvait saisir individuellement.

La guerre civile qui embrasa le jeune monde islamique après l'arbitrage contesté de Siffin atteignit rapidement l'Égypte, que les armées du général Amr conquirent à la cause des Omeyyades. Durant la prise d'Alexandrie, la prestigieuse bibliothèque fut dévastée par le feu. Des milliers d'ouvrages furent sauvés des flammes, mais une grande majorité de la collection relative à l'architecture partit en fumée.

Histoire invisible

À peine relié, le codex suscita une querelle parmi les ah-Azzakira dont aucun n'accepta que l'un d'entre eux put le conserver au détriment des autres. La tempête abbasside renversa les Omeyyades. Les Frères de la Mémoire — qui avaient prospéré en louant leurs talents ésotériques à la dynastie déchue de prestigieux bâtisseurs — durent fuir vers le Maghreb. De proche en proche, ils établirent des refuges aux croisements des chemins de pèlerinage vers La Mecque, espérant que la Fraternité produirait ainsi de nombreuses boutures dont la diversité ferait reverdir la branche ah-Azzakira. Les maîtres de chaque nouvelle bouture se mêlèrent aux pèlerins pour approcher le livre de leurs révélations — conservé dans un refuge, au cœur de Jérusalem — et en copier des fragments.

Les boutures déclinèrent. Les croisades mirent fin au pèlerinage des ah-Azzakira vers le livre bien avant que celui-ci ne fut à demi recopié et perdu. Les membres de la très illustre famille Lusignan l'eurent entre les mains avant de le céder à prix d'or aux Byzantins pour financer leurs guerres navales. Des traductions maladroites de cette époque revinrent ainsi en Occident dans la besace des pèlerins. Après la chute de Byzance, en 1517, cette matière d'œuvre ésotérique fut transférée à Istanbul. Là, elle put enfin être exploitée par l'architecte kabbaliste Éolim Mimar Sinan, au cours de la construction de la Mosquée bleue. La lutte occulte qui fit rage à cette époque — menée notamment par les Assassins — aboutit à la destruction d'un des minarets de la Mosquée et, surtout, à la renaissance du codex des *Jardins invisibles des Géométries* par un incroyable coup du destin. Les Assassins — dont Abd al-Rahman Ier avait prophétisé la chute par les traits de sa poésie avant même que la secte n'existe — avaient perçu le danger que représentait la diffusion d'une littérature technique permettant de produire des œuvres architecturales comparables aux jardins d'al-Amut. Ils investirent la bibliothèque de Mimar Sinan et travaillèrent à rassembler les textes « apparentés » à l'esprit du Trait. Ce furent donc des adversaires farouches du Trait qui reconstituèrent le codex pour mieux en détruire l'intégralité. L'irruption de l'Éolim empêcha la destruction des textes rassemblés, mais l'intervention des Templiers de La Mecque sema la confusion et l'exorcisme qu'ils pratiquèrent contre Mimar Sinan coupa celui-ci de sa bibliothèque pendant de longues semaines. Le livre passa de main en main et rejoignit le trésor des tsars de Russie, puis celui du IIIe Reich et enfin celui de l'Albanie.

Quelques années avant le début d'*Al-Mugawir*, le livre est racheté discrètement à la veuve d'un homme d'affaires albanais par Guidebert Ferréal — pour le compte de cheikh Hîsham.

Manifestations magiques

La lecture des *Jardins invisibles des Géométries* génère un kaléidoscope insensé de sensations, une encyclopédie des émotions humaines devant les merveilles produites par Allah. Tous les mystères y sont, sinon révélés, du moins effleurés, laissant dans le cœur et dans le corps du lecteur une forte impression qui constitue une mémoire partagée avec les ah-Azzakira.

La lecture d'un ouvrage si riche n'est pas sans danger : une véritable accoutumance physique peut en découler — drogue magique Virulente d'un délai de dix secondes pour une heure d'effet. L'intensité des impressions plonge le lecteur dans un état de dépendance qui, plutôt que de l'abrutir d'hallucinations irréelles, l'immerge dans un autre réel aux délices infinis. La folie guette quiconque n'aurait pas la sagesse d'interrompre régulièrement la lecture.

Exégèse du contenu hermétique

Les ah-Azzakira étaient soucieux de s'orienter dans le labyrinthe des fragments confus du codex des jardins invisibles. Ils mirent au point un thesaurus analogique, basé sur les figures-archétypes englobant les représentations du livre. Les ouvrages mentionnés ci-après ne sont donc pas des tomes physiques des *Jardins invisibles des Géométries*, mais les fils symboliques d'une trame analogique.

• *Le Livre de Moïse* (*Kitab al-Moché*) regroupe les représentations du cheminement du profane vers l'initié, les manifestations du Trait qui avèrent son existence et renforcent la foi du frère pour l'émergence de la Perle d'Idée.

• *Le Livre du conquérant*, parfois dit d'Alexandre, (*Kitab al-Fatih*) est la réunion des représentations belliqueuses qui incitent le lecteur à assouvir son désir de la Muse du Trait en forçant le destin qui la tient cachée. Exacerbant les pulsions de pouvoir et de frustration du lecteur, il perturbe la concentration et la sage quiétude du quêteur, en l'exhortant à brûler les étapes nécessaires à l'initiation. Les ah-Azzakira étaient trop respectueux des trois fratricides d'Hiram pour leur emprunter leur nom, qui pourtant conviendrait à merveille au Kitab al-Fatih.

• *Le Grand Livre* (*Kitab al-Kebir*) tire son nom de la grandeur d'âme qui étire l'être étriqué par le souffle mystique que véhiculent ses éléments. Il s'agit souvent de symboles empruntés à la Kabbale et à l'architecture invisible de ses royaumes. Au détour d'une page, ces représentations très hermétiques forcent le lecteur à un exercice de méditation autant que d'érudition.

• *Le Livre de la mer* (*Kitab al-Bahr*) est un ensemble déroutant de représentations artistiques au sens insaisissable. Le lecteur qui revient plusieurs fois sur l'une des représentations de ce livre saura trouver autant d'interprétations contradictoires de sa signification. Tel le ressac fracassant inexorablement les falaises de la certitude, *Le Livre de la mer* exprime le mouvement perpétuel des idées.

• *Le Livre des labyrinthes* (*Kitab al-Laburinthos*) est un labyrinthe intellectuel divisé en chacun des éléments graphiques ou rhétoriques qui renvoient, *in Les Jardins invisibles des Géométries*, à la symbolique du labyrinthe comme appât et piège de l'initié qui convoite ses secrets. Se dérobant sans cesse à la compréhension du lecteur, il dresse de nombreux obstacles sur le chemin tortueux de sa lecture, qui sont autant de preuves indirectes de la nécessaire existence d'une importante Sapience justifiant ce luxe de protections.

• *Le Livre des jardins* (*Kitab at-tauriq*) est la sève analogique de l'ensemble. Ses allusions et ses signes renvoient à la profusion supposée de la Muse du Trait, dont il faut savoir trier et tailler les branches pour assurer la vitalité de la Sapience et contenir ses possibles dérives. Peu de frères du Trait étaient capables de percevoir ce livre au sein du livre — et des livres qui le composent !

Madinat al-Zahra

Aspects exotériques

Des fabuleux jardins en terrasse qui faisaient un écrin végétal aux palais d'Abd al-Rahman III ne reste qu'une mer de poussière encerclant les moellons érodés de ruines maigrelettes, à une dizaine de kilomètres au nord-est de Cordoue. La cité fut créée de toutes pièces au xe siècle pour accueillir la cour de ce qui était devenu le califat d'al-Andalus.

Origine ésotérique

Lorsque Abd al-Rahman III plaça ses pas dans ceux de son aïeul, il perça partiellement le secret de la mystérieuse mélancolie qui avait accompagné celui-ci tout au long du crépuscule de sa vie — pourtant si pleine de réussites et de dons d'Allah. Le Pénétrant s'était éteint, veuf de son amour vainement attendu dans les jardins de son palais d'été au nord-est de Cordoue. Abd al-Rahman III retrouva les ruines de ce palais et en fit le point central des jardins de sa cité.

Histoire invisible

Jusqu'à sa mort — en 961 après J.-C. —, Abd al-Rahman III entretint l'émulation ésotérique de sa cour à Madinat al-Zahra, dont la *muwassah* du poète aveugle al-Cabra fut le plus beau fruit. Cependant, n'ayant pas été contaminé par les Mèmes disséminés dans les fleuves d'Orient, il ne put parachever l'odyssée d'Abd al-Rahman Ier.

La dynastie omeyyade d'al-Andalus, affaiblie par les intrigues de succession, fut renversée par les Berbères déferlant du Maroc. Laissés à l'abandon, les jardins de Madinat al-Zahra retournèrent rapidement au sable et à la poussière d'où seules l'éner-

gique volonté du calife et la patiente ingéniosité de ses physiciens avaient su les extraire.

Les ruines demeurèrent à l'abandon pendant mille ans, désignées seulement sous le nom de Vieille Cordoue. Au sortir du franquisme, l'Espagne avide de se ressourcer en appela à ses racines et se redécouvrit un passé arabo-andalou, riche de souvenirs artistiques enfouis sous les sables. Les fouilles archéologiques des ruines de Madinat al-Zahra dévoilent lentement l'ampleur de la cité du calife.

Manifestations magiques

Les jardins édéniques sont une résurgence du murmure d'Oriann. Ils sont toutefois complètement inertes depuis que la terre assoiffée s'est vue privée de l'eau que les aqueducs acheminaient depuis le Guadalquivir. Seule une vibration particulière, capable d'exciter les sens, peut être perçue.

Lorsque la *muwassah* est chantée à proximité et fait résonner une source puissante de Ka-Soleil, les jardins sont perceptibles plus intensément, de la vision des merveilleux entrelacs végétaux jusqu'aux subtiles odeurs qui en émanent. Le seuil est matérialisé par une arche de pierre couronnée d'un buste de femme représentant Oriann. Le calife Abd al-Rahman III, faute de connaître le vrai nom de la Muse, lui attribua celui de Zahra — l'aurore. Seuls les élus de l'Eïdos peuvent franchir ce seuil et goûter les merveilles des jardins édéniques.

Le Cocon adamantique

Aspects exotériques

Il s'agit d'une vaste machinerie conçue comme un énorme cœur artificiel et dont les battements irréguliers permettent l'échange entre le sang d'un humain et le liquide adamantique — selon un dosage minutieux géré à partir d'un tableau de commande archaïque inspiré des plus folles machines de Jules Verne.

Mary Shelley Wollstonecraft (1797-1851), auteur de *Frankenstein*, et Jules Verne (1828-1905), inventeur du roman scientifique d'anticipation, furent à leur insu les étincelles géniales qui embrasèrent l'imagination des arkalébains en quête d'un processus de génération de l'élu que l'Eïdos capricieux refusait de leur livrer de manière « naturelle ».

Origine ésotérique

Depuis la scission de la Fraternité du Trait, la branche des ahl-Kaleb — devenus les arkalébains — rêve du moyen de s'affranchir de la recherche utopique de l'élu en créant de toutes pièces son propre champion capable de cueillir la Fleur d'Eïdos. Les Tekhnès furent mobilisées, sélectionnées et améliorées dans un seul dessein : faire germer dans un corps humain quelconque le phénotype analogique de l'élu.

Histoire invisible

Marginale au sein de la nébuleuse R+C, la Fraternité du Trait a peiné à remplir les ambitieux objectifs des arkalébains avec les faibles connaissances léguées par Æmenotep. La difficile survie des R+C en tant qu'entité occulte a compromis tout espoir de réussite pendant des siècles.

Le véritable essor du Cocon adamantique eut lieu au début du XVIIIe siècle, lorsque les arkalébains noyautèrent la branche du Temps qui prit, sous leur influence, le nom de Communauté de la femme du désert. Dans ce véritable laboratoire, pendant plus d'un siècle et demi, les arkalébains apprirent à maîtriser les techniques d'amplification du Ka-Soleil par excitation directe du corps humain. Leurs manipulations devinrent encore plus fines avec l'émergence des disciplines génétiques, aboutissant au Cocon adamantique et à la culture d'un lignage d'humains au Ka-Soleil orienté vers la production du descendant « parfait ».

Devenus autonomes, les arkalébains complétèrent ces techniques avec une importante activité de recherche en chimie organique, afin de mettre au point un sérum compatible avec le système sanguin humain. Celui-ci devait permettre de distiller l'essence d'acacia — et donc les Mèmes — de la branche fleurie de la tombe d'Hiram. Les arkalébains développèrent enfin plusieurs Cocons adamantiques dans le secret de leurs laboratoires d'Amiens, de Grenade et de beaucoup d'autres villes.

Manifestations magiques

En fonctionnement, la machinerie mélange irrégulièrement des dosages savants de sang et de liquide adamantique dans le système vasculaire de la victime, qui se gonfle et prend une coloration verte et fluorescente. Une insupportable douleur accompagne ces mouvements de fluides.

Le Ka-Soleil est mis en état d'ébullition et se met à proliférer dangereusement. Cette croissance extraordinaire est ponctuée de pauses semblables aux paliers de décompression imposés en plongée sous-marine. Lorsque le contrôle du processus échappe aux machinistes — pour des raisons aussi diverses qu'une anomalie mécanique ou biologique —, le Ka-Soleil excité continue de proliférer anarchiquement, comme un cancer solaire. La victime sombre alors dans la folie ou le coma… si toutefois elle échappe à la mort.

Mare Nostrum

Il s'agit d'un yacht rutilant et luxueux de soixante-douze mètres de long et pourvu de quatre ponts. Dessiné par un architecte



naval des chantiers de l'Atlantique, à Saint-Nazaire, il a été mis à l'eau dans les années quatre-vingt dix.

Origine ésotérique

Les progrès fulgurants de la technique profane ont démultiplié les Tekhnès des arkalébains. Lorsqu'il devint évident pour eux que la quête de la Qiyas nécessitait un véhicule capable de se déplacer dans l'Eïdos — avec l'élu à sa barre —, ils lancèrent le projet *Mare Nostrum*.

Histoire invisible

La maîtrise des techniques de l'acier et les progrès de l'hydrodynamique navale libérèrent l'audace de quelques arkalébains brillants. Ces derniers devinrent capables de transposer leur Sapience analogique « statique » de l'architecture classique dans l'architecture navale, jouant avec les courants, les flots et les houles intégrées comme autant de symboles complémentaires.

Ces R+C œuvrèrent dans les chantiers de l'Atlantique et, lorsqu'un armateur grec tout acquis à la cause de la Fraternité du Trait commanda à Saint-Nazaire un grand yacht luxueux, ils en obtinrent la maîtrise d'œuvre. Dérogeant aux règles de l'Art — notamment sur le plan des matériaux —, le chantier faillit être retiré aux architectes arkalébains et la généreuse subvention de l'État annulée. Pourtant, le navire finit par être mis à l'eau, tel que l'avaient dessiné les R+C.

Manifestations magiques

L'accastillage de Tekhnè du *Mare Nostrum* capte l'infime énergie solaire dégagée par la foule des passagers, dont le Ka-Soleil est savamment excité. Cette énergie est dirigée le long de la coque pour former une bulle d'énergie qui englobe le navire. Cette super cavitation magique lui permet de faire des sauts aléatoires dans l'Eïdos, qui se traduisent simplement par de puissants rêves éveillés ou des inspirations soudaines — qui donnent parfois naissance à de véritables révélations. Faute d'un timonier capable de réguler et de canaliser cette énergie autour de sa personne, les sauts dans l'Eïdos sont éphémères et erratiques.

SYMBOLISME

ORIANN

La Fleur d'Eïdos

Il n'est pas possible de comprendre parfaitement l'esprit de la quête de la Qiyas sans comprendre la dialectique qui a conduit le nom d'Oriann à constituer la clef du dévoilement. Lorsque les Mèmes rapportés par Salomon contaminèrent Hiram, la Qiyas n'était pas encore une idée. À force de maturation dans l'esprit du maître d'œuvre, elle devint potentielle dans les lignes du temple de Jérusalem. À la mort d'Hiram, les Mèmes furent expulsés de son corps et rejoignirent majoritairement le corps de Balkis, pour laquelle le maître d'œuvre avait nourri une Fulgurance amoureuse. La Qiyas passa alors à l'état d'embryon. Au terme de la gestation, elle devint une graine plantée au cœur des jardins édéniques de Ma'rib — construits dans la Brume à son intention —, où elle devint lentement la Fleur d'Eïdos.

La Muse du Trait

La Fleur d'Eïdos répandait son parfum subtil dans les Champs magiques et guidait les at-tauriq chassés des jardins de Ma'rib par les spectres des fratricides d'Hiram. Mais son influence était trop faible pour enivrer un profane et le mener en rêves jusqu'à elle. Elle suscita toutefois des songes puissants chez les initiés qui approchèrent les résurgences de ses efflu-

ves et, peu à peu, l'idée qu'une fille mystique de Balkis avait pu être conçue en même temps que Menelik se traduisit par l'évocation, hésitante mais obstinée, d'une Muse. La Qiyas, éminemment évolutive, prit cette forme, abandonnant celle de la Fleur d'Eïdos.

Oriann

Toutefois, abstraction de poète, la Muse ne pouvait toujours pas désigner l'élu qui la délivrerait des jardins de Ma'rib assiégés par les spectres. Elle ne pouvait que chanter sa complainte dans les Champs magiques, guidant plus puissamment les at-tauriq et envahissant les rêves des profanes les plus sensibles à proximité des résurgences de son influence.

Lorsque le jeune Abd al-Rahman se jeta dans les eaux du Tigre pour échapper au massacre de sa famille par les Abbassides (750 après J.-C.), il mêla ses propres songes — bercés depuis son enfance par le chant de la Muse —, aux Mèmes libérés par le cadavre contaminé de l'un des fratricides d'Hiram. Ce faisant, il ouvrit une brèche, infime mais suffisante, vers la Muse dont la beauté le subjugua et à laquelle il donna le nom d'Oriann.

Dualité de la Qiyas

Devenue être mythologique, Oriann pouvait se déplacer aux côtés de celui qui évoquait son Nom — véhicule terrestre de son essence eïditique. La capture de son Nom par Yacoub et la libération d'Abd al-Rahman, qui jamais ne se souvint du nom, provoquèrent la scission entre l'essence de la Muse et son Nom. Cet événement engendra la malédiction de la quête et la nuance sinistre de la Pavane des Sauriens du Sahara se mêla au murmure d'Oriann.

Qui saurait clamer le nom d'Oriann dans les jardins édéniques de Madinat al-Zahra réunirait le Véhicule, le Nom, l'Essence et la Muse.

Zahra

Faute de connaître le Nom de la Muse dont il avait perçu l'essence, Abd al-Rahman III lui donna un nom de son invention : Zahra, en référence à l'aurore mystique qu'incarnait la Muse pour les humains. Madinat al-Zahra — la ville de l'aurore — fut, en hommage à cette promesse de Sapience, construite en surplomb des jardins édéniques d'Abd al-Rahman. Ceux-ci étaient ceints d'un mur percé d'une unique porte, dont l'arche s'ornait d'un buste de Zahra que le calife avait commandé à l'un des meilleurs sculpteurs de sa cour. Hélas, malgré tous ces efforts, le nom de Zahra ne fit jamais vibrer la Muse d'Eïdos.

La femme du désert

Les arkalébains tentèrent eux aussi de s'approprier la Muse du Trait en la nommant. Leurs querelles sémantiques les empêchèrent toutefois de s'accorder sur un nom, et seule l'appellation de « femme du désert » obtint un consensus. À défaut de concentrer la force évocatrice suffisante pour aimanter les Mèmes, cette désignation mystérieuse attisa la curiosité des sociétés secrètes infiltrées par les arkalébains.

Élus de l'Eïdos

Des éligibles à l'élu

La Muse du Trait diffuse son appel dans les Champs magiques. Tous l'entendent, mais peu s'en rendent compte. L'acuité auditive des êtres susceptibles d'entendre cet appel dépend de leur apprentissage des signes de la Qiyas. Cela a souvent lieu à travers la méditation sur un objet — artefact majeur — riche en analogies de la future Science occulte : le temple de Jérusalem, bien sûr, mais aussi *Les Jardins invisibles des Géométries*. Ainsi éveillé aux questions, l'éligible peut amorcer la recherche des réponses. Assoiffé de Sapience, il devine le chant clair de la source qui l'abreuvera. Le calife Abd al-Rahman III fut de ceux qui eurent l'intuition de la Qiyas après avoir fait l'expérience d'une révélation liée à la contemplation d'un artefact majeur — la mosquée de Cordoue, dans son cas.

Mais de telles intuitions ne sont pas suffisantes pour être l'élu de l'Eïdos, car la chair doit entendre avec la même acuité que l'esprit. Cette mutation est une irradiation par les Mèmes ramenés d'Eïdos par Salomon. Or, les seuls Mèmes encore actifs — outre ceux qui composent Oriann — sont ceux des fratricides dont les cadavres reposent au fond des trois fleuves : Oronte, Euphrate et Jourdain. Tel un baptême de l'Eïdos, une triple onction dans ces eaux est nécessaire pour que s'opère l'Élection du Corps.

Le destin de l'élu

« Un élu, c'est un homme que le doigt de Dieu coince contre un mur. »

Jean-Paul Sartre

Bien que l'intuition de l'existence d'un élu révélateur de la Qiyas se soit imposée parmi les initiés, le rôle exact de celui-ci dans l'éclosion de la Fleur d'Eïdos est demeuré mystérieux.

L'élu doit devenir le Véhicule analogique de la Muse, dont l'accord avec Oriann sera assez fort pour qu'elle attache ses pas aux siens et dont le Ka protégera la délicate essence des Mèmes pendant la traversée des Champs magiques qui séparent l'Eïdos du monde sensible. Toutefois, il ne peut supporter cette charge seul : il doit susciter autour de lui assez d'engouement mystique pour que d'autres partagent, dans une moindre mesure, le

poids des Mèmes. S'il s'obstinait à conserver ces derniers par devers lui, il finirait emporté par la folie. Les meurtriers d'Hiram cédèrent aussi bien à la suave persuasion d'Æmenotep qu'à l'effervescence des Mèmes trop longtemps conservés dans le corps du maître d'œuvre.

Kagemusha

Tout comme la Qiyas est la Science occulte de l'analogie qui voit le Qiyasim se charger du regard des autres, les arkalébains pensent qu'un humain paré des signes de l'élu pourrait incarner ce rôle aux yeux de tous, au cas où les efforts d'Élection forcée n'aboutiraient pas.

Les signes dont l'élu est porteur importent donc autant pour les arkalébains que l'élu lui-même, car il suffirait qu'un homme accordé avec l'élu revête ces signes pour être son équivalent analogique. Un tel kagemusha est typique de la démarche volontariste développée par les arkalébains. Ce double deviendrait le timonier de la Fraternité pour fendre les flots d'Eïdos et cueillir la Fleur du Trait.

Labyrinthe(s)

Une métaphore de la quête

Le labyrinthe est un symbole puissant de la Sapience, bien qu'il n'ait trouvé son nom que des milliers d'années après ses premières ébauches préhistoriques. Son centre abrite le secret, le salut et le savoir. Ses chemins en préservent la virginité, soit par une complexité extrême des parcours qui masque l'unique voie correcte, soit par une longueur qui décourage les moins volontaires. Il n'est pas un piège tendu au profane — qui ne se doute pas de l'existence d'un secret en son centre — mais un formidable défi, inerte et silencieux, lancé au visage des initiés qui deviennent la Sapience protégée et sont avides d'y goûter. La quête de la Qiyas est un labyrinthe pour deux raisons : elle est complexe et ne récompense que les plus endurants. En s'organisant selon un schéma qui rapproche à l'extrême l'entrée du labyrinthe — entrée de l'élu dans les jardins de Madinat al-Zahra — et son centre — le retour des *al-Mugawir* avec Oriann dans ces mêmes jardins —, elle met à rude épreuve la sagesse des quêteurs, dans la plus pure tradition des dédales philosophiques. La vérité est toujours à portée du regard, mais le chemin qui rend l'œil capable de la voir est une longue maturation.

Lieux de dédales

La quête s'articule autour de lieux qui portent le symbolisme du labyrinthe et incitent les quêteurs à se concevoir dans un immense dédale, physique autant que mystique. La description des lieux doit, aussi souvent que possible, mettre l'accent sur cette thématique en recourant à ses déclinaisons sémantiques usuelles : dédale, méandre, errance, perdition, répétitivité, repères, désespérante monotonie, Minotaure, spirale, infinité de chemins ou de reflets, croisée des chemins, carrefour, etc. Ainsi, l'ÉHŒT d'Amiens est à quelques pas de la plus grande cathédrale gothique du monde, dont le labyrinthe rituel permettait aux pèlerins — empêchés de se rendre en Terre sainte par les revers des croisés — d'effectuer sur les genoux un périple analogique vers la Jérusalem céleste.

Les nombreuses routes qui sillonnent la France du nord au sud sont, pour le périple jusqu'en Espagne, une évocation bitumineuse du labyrinthe. Le dédale magique du *Mal Hanté*, au creux d'un col pyrénéen, en est le point d'orgue : le labyrinthe au cœur d'un labyrinthe.

Les ruelles et les patios de Cordoue, les piliers graciles qui peuplent par centaines sa mosquée, les ruines et les jardins de Madinat al-Zahra masqués par le sable, les coursives inextricables du *Mare Nostrum*, les foggaras creusées sous le désert saharien et, enfin, la mer inconnue de l'Eïdos aux innombrables périls, sont autant de reflets du labyrinthe qui renferme la Qiyas.

Fil d'Ariane

Le labyrinthe est aussi dans les circonvolutions des quêteurs. L'histoire de la Qiyas est en soi un défi à l'intelligence de qui prétend la mériter. Cheminer parmi les événements qui ont façonné ou meurtri la Muse d'Eïdos, c'est aussi s'approprier son essence, faire sienne sa douleur et lui prêter sa force pour exprimer sa puissante nature.

Au sein de ce dédale, Salomon constitue une Ariane ambiguë qui dévide le fil de ses conseils, sans savoir s'ils mèneront au centre qu'il a manqué ou dans l'impasse où il a échoué en son temps. Malgré l'imposante aura de sagesse du mythique roi hébreu, les quêteurs doivent comprendre que les épreuves successives des labyrinthes qui protègent la Qiyas ne pourront être passées qu'en recourant au seul fil d'Ariane valable : leur propre empathie avec la quête.

Ce message est distillé dans plusieurs événements : du labyrinthe des pas immobiles du *Mal Hanté* à la recherche des ah-Bikr dans les méandres marécageux du Chott el-Arab — qui figurent le labyrinthe des méditations des Frères aînés. Et, comme dans la symbolique du labyrinthe, la vérité est sous les yeux de tous… encore faut-il savoir la lire. Salomon n'est-il pas perdu depuis des siècles dans l'étape du Labyrinthe du cœur axial des principes égarants ?

Jardin(s)

Le langage des sens

Parce qu'il constitue un état intermédiaire entre la nature et le milieu artificiel, le jardin est un média-

teur analogique, un seuil qui sépare le profane de l'initié, le connu des étendues de Sapience défrichées et banalisées des mystères insondables lovés dans la virginité des forces qui organisent le monde. Son pouvoir analogique est d'autant plus puissant qu'il excite vivement les cinq sens.

Plus le jardin est clos, plus les secrets qu'il renferme sont puissants. Un mur d'enceinte percé d'une seule arche est un symbole que les mystiques et les alchimistes ont adopté pour illustrer la puissance de leurs révélations.

Les jardins édéniques

Les jardins édéniques sont des constructions ésotériques auxquelles s'ajoute une parcelle de Ka-Soleil ou de Brume qui ravit le lieu au monde des profanes pour le tenir masqué dans les Champs magiques. Ils sont les lieux où la Muse peut exister, à défaut de disposer d'un corpus stable dans les effluves des Champs magiques. Chaque jardin édénique est le simulacre immobile d'Oriann. Si le jardin édénique où demeure la Muse est détruit et qu'Oriann n'a pas la force — faute de Véhicule, par exemple — de rejoindre un autre jardin édénique, elle risque la dissolution dans les Champs magiques.

Ces prisons dorées entravent l'expression de la Qiyas dans le monde et on peut considérer que l'aboutissement de la quête conduit la Muse à un état similaire à l'Agartha : une libération de la contrainte d'incarnation dans les jardins édéniques et une totale liberté d'action dans le temps et l'espace.

Le nom de la caravane at-tauriq — qui signifie « jardin » — est une allusion directe et permanente au rôle fondamental joué par les jardins dans la survivance de la Qiyas.

Les jardins édéniques de Madinat al-Zahra apparaissent sous deux formes différentes au cours d'*Al-Mugawir*, selon la logique du labyrinthe de la quête. La première fois, il s'agit d'un mirage tremblant aperçu au-dessus du champ des ruines poussiéreuses de Madinat al-Zahra, lorsque l'élu y pénètre sans que quiconque soit capable de l'y suivre. La seconde fois, au terme de la quête, les quêteurs voient les jardins depuis l'Eïdos, dont la sève coule dans chacune de leurs parcelles. Ils rayonnent alors de toute leur splendeur éternelle figée dans les Champs magiques par la passion d'Abd al-Rahman et vivifiée par la *muwassah*.

Les jardins édéniques de Ma'rib — construits par Balkis de Saba pour accueillir la Fleur d'Eïdos et entretenus un temps par les Mannush d'at-tauriq — s'intercalent dans le parcours initiatique des quêteurs. L'action destructrice des spectres des fratricides d'Hiram se fait sentir dans le retour à l'état sauvage et dégénéré de toutes les zones dévorées par leur avidité — comme si un Khaïba rongeait lentement le simulacre d'Oriann !

Enfin, les jardins édéniques d'al-Amut ne sont pas visités par les quêteurs, mais le nid d'aigle menace la quête et les émissaires du Vieux de la Montagne tentent de l'abréger par tous les moyens. La Qiyas est puissante mais elle est, comme toute Idée issue de l'Eïdos, une puissance intrinsèquement neutre : l'usage seul détermine son caractère, bénéfique ou maléfique.

Acacia

Symbolique générale

La dureté de son bois et sa persistance dans le temps font de l'acacia un symbole de victoire de la vie sur la mort. Lorsque les fratricides d'Hiram marquèrent la tombe de leur victime d'une branche d'acacia, celle-ci se mit à fleurir.

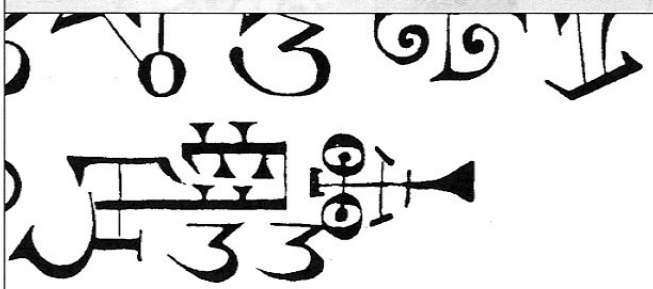
Le Livre de l'Exode raconte également que l'Arche d'Alliance fut construite dans du bois d'acacia avant d'être recouverte d'or ; certains affirment également que la couronne d'épines qui meurtrit le front du Christ sur son chemin de croix était faite d'acacia. En plaçant le destin des quêteurs de la Qiyas sous le signe de l'acacia, Æmenotep assura la pérennité de la Fraternité du Trait dans l'Eïdos.

Ralliement des Frères du Trait

Les Frères du Trait ont été les premiers à se transmettre, de maître en maître, une branche d'acacia symbolisant la perpétuation de l'inspiration du premier d'entre eux : Hiram le maître d'œuvre. Il faut sans doute voir dans l'adoption de ce rite par les francs-maçons l'un des signes les plus évidents du noyautage de ces institutions occultes par les arkalébains.

Évocation mineure d'un jardin, l'acacia doit, pour les Frères du Trait, remplir les obligations analogiques de ce symbole : en excitant les cinq sens du frère, il doit être le catalyseur mystique qui propulse l'âme du R+C au plus près d'Hiram pour recueillir l'enseignement qu'il refusa de livrer aux compagnons fratricides autrefois.

Utilisé comme icône ou parfum, l'acacia est le signe de ralliement des Frères du Trait depuis qu'Æmenotep recueillit sur la tombe d'Hiram la branche plantée par les fratricides.



Évoluer dans le monde contemporain n'est pas une tâche aisée. Les Immortels et les sociétés secrètes s'affrontent et il n'est pas rare que leur lutte arrive sur le devant de la scène, que ce soit par des actions d'éclats profanes — attaque de musée, assassinat d'initié dangereux, etc. — ou occulte — créatures de Kabbale lâchées dans la nature, Sortilèges trop voyants, naissance d'effets-Dragon, etc. Évidemment, les médias et les forces de l'ordre ne sont pas indifférents à ces exactions.

Dans cette partie, des règles pour estimer et gérer les réactions aux débordements des acteurs de *Nephilim : Révélation* ainsi qu'un addenda spécifique à *Al-Mugawir* sont proposés.

Au jour le jour

LE MONDE PROFANE

Il est difficile de proposer des règles permettant de mettre en mouvement un monde et de gérer les réactions de ses habitants. Les principes suivants s'intéressent exclusivement aux forces de l'ordre, aux médias et aux mouvements populaires. Pour cela, on parle de police Mobilisée, de personnage Médiatique et de population Indignée. Ces trois paramètres sont les Caractéristiques d'opinion. Ces dernières ne bénéficient pas de « puces » intermédiaires entre les niveaux d'adverbe de notation.

Les opinions

Les forces de l'ordre

Le niveau de vigilance des forces de police est mesuré par la Caractéristique « Mobilisé ». Cette dernière ne peut redescendre qu'après une enquête de police d'une à six semaines pour tout indice négligé — un à six jours si des preuves flagrantes ont été oubliées ou qu'il existe des témoins oculaires des exactions commises. Pendant ces investigations, une fois par jour et une fois dans la nuit ainsi qu'à chaque fois que les « criminels » croisent un représentant des forces de l'ordre fortuitement, le MJ réalise un test de Mobilisé Assez Difficile.

Les médias

Le niveau d'acuité de l'enquête journalistique, la curiosité et les moyens déployés pour satisfaire le droit du public de savoir sont mesurés par la Caractéristique « Médiatique ». Si cette dernière est supérieure à Pas Médiatique, elle est testée chaque jour pour faire le point sur l'enquête. Elle sert à évaluer le degré d'investigations des journalistes.

La population

L'hystérie collective de l'opinion publique est mesurée par la Caractéristique « Indignée ». Cette dernière est toujours au terme d'un scénario au moins au niveau de Médiatisé ou de Mobilisé. Elle sert à évaluer le degré de suspicion nourrie par la foule à l'égard des Immortels.

Elle ne redescend que lorsqu'une nouvelle encore plus scandaleuse — Lady Di est morte dans un accident de voiture, de l'andouille au prion a été recyclée dans des rations alimentaires pour le tiers-monde, etc. — souffle le pouvoir d'excitation des nouvelles concernant les Immortels.

LES FORCES DE L'ORDRE

Niveau	Réaction des forces de l'ordre
Pas Mobilisées	Aucune.
Peu Mobilisées	Deux agents effectuent un contrôle d'identité sans prudence particulière. Ils sont surpris par une réaction vigoureuse et limitent leur poursuite au niveau du département.
Assez Mobilisées	Deux agents effectuent l'interpellation avec prudence, la main sur leur arme de service, et bénéficient de renforts pour quadriller la région de l'interpellation.
Mobilisées	Deux agents prennent les Immortels en filature pendant que douze autres arrivent en renfort après 1D20 minutes, les armes au poing, au moment propice n'importe où dans le pays.
Très Mobilisées	La traque mobilise véhicules terrestres et aériens et cent agents, en 1D20 minutes, avec un mandat d'arrêt international.

LES MÉDIAS

Niveau	Réaction des médias
Pas Médiatique	Les médias relaient peu les informations.
Peu Médiatique	La rédaction d'un journal met un journaliste débutant sur l'affaire, pas très chaud pour entrer dans un jeu de contre-feux mené par des Immortels.
Assez Médiatique (*)	Plusieurs rédactions, dont une nationale, mettent un journaliste confirmé sur l'affaire. Les médias explorent également les pistes indiquées par les Immortels en guise de contre-feux.
Médiatique (*)	Des équipes rédactionnelles se mettent en place, avec coordination d'enquêteurs sur le terrain qui dénichent des compagnons des Immortels, dressent des profils psychologiques en vue de prévoir leurs mouvements et réactions, montent de véritables dossiers à charge ou à décharge.
Très Médiatique (*)	De gros moyens sont investis, supérieurs à ceux des forces de l'ordre, pour traquer l'information, engager des limiers privés, soudoyer des Proches — surtout les Alliés —, suivre toutes les pistes possibles, anticiper les intentions des Immortels et instruire des dossiers à charge ou à décharge.

(*) : la Caractéristique « Indignée » augmente d'un niveau pour chaque nouvelle accusation proférée contre les Immortels — même démentie ultérieurement.

LA POPULATION

Niveau	Réaction de la population
Pas Indignée	Aucune.
Peu Indignée	Si un quidam est témoin d'une scène étrange impliquant un Immortel, il peut informer soit les forces de l'ordre, soit les médias — celui qui a la plus forte Caractéristique d'opinion — de ce qu'il a vu, fournissant à l'acteur contacté un modificateur de circonstance de + 1 au prochain test d'opinion.
Assez Indignée	Si un quidam croise un Immortel, il peut informer les forces de l'ordre ou les médias — celui qui a la plus forte Caractéristique d'opinion —, fournissant à l'acteur contacté un modificateur de circonstance de + 2 au prochain test d'opinion.
Indignée	Si un quidam croise un Immortel, il informe la police et les médias qui gagnent tout deux un modificateur de circonstance de + 2 à leur prochain test d'opinion.
Très Indignée	Si un quidam aperçoit l'un des Immortels, il ameute une foule de miliciens improvisés qui tentent d'en découdre avec eux tandis que les forces de l'ordre et les médias, alertés, bénéficient d'un décalage d'une ligne vers le bas pour leur prochain test d'opinion.

Évolution des Caractéristiques

Une fois les Immortels créés par les joueurs, avant de commencer leur première partie de *Nephilim : Révélation*, les forces de l'ordre sont *a priori* Pas Mobilisées, les personnages des joueurs Pas Médiatiques et la population Pas Indignée. Le MJ peut décider d'augmenter le niveau de ces Caractéristiques pour refléter une période troublée politiquement, en s'inspirant de notre monde.

Les faux pas

C'est ainsi que sont nommées les actions qui peuvent alerter les forces de l'ordre, les médias et la population. Dès qu'une telle situation se présente, les Caractéristiques d'opinion sont testées à une difficulté imposée par la nature du faux pas. Un premier test de Mobilisé est réalisé. Il peut entraîner des tests de Médiatique et d'Indignée (*cf.* encart)

Entre les scénarios

À chaque fin de scénario, le niveau de Médiatique est testé à Difficile. Si le test est réussi, le niveau de cette Caractéristique diminue d'un niveau.

Si un scénario se déroule sans qu'aucune infraction ne soit commise, le niveau de Mobilisée est testé à Difficile et une Réussite indique que cette Caractéristique diminue d'un niveau.

Dans les deux cas, une Maladresse augmente d'un niveau la Caractéristique testée.

FAUX PAS

Note : si l'un des Immortels responsables d'une infraction change de simulacre, les tests sont désormais modifiés par les circonstances : + 1.

Infractions

Exemples d'infraction	Difficulté des tests d'opinion
Vol	Très Difficile
Effraction, intimidation	Difficile
Agression physique, vol à main armée	Assez Difficile
Prise d'otage, meurtre	Peu Difficile
Atrocité pouvant choquer les populations	Pas Difficile

Test de Mobilisé

Résultat du test	Effet
Maladresse	Mobilisé diminue d'un niveau.
Échec	Aucune modification de Mobilisé.
Réussite	Mobilisé augmente d'un niveau. Un test de Médiatique au nouveau niveau de difficulté a lieu (voir ci-dessous).
Coup d'éclat	Comme pour la Réussite et un acteur occulte ennemi s'intéresse aux responsables.

Test de Médiatique

Résultat du test	Effet
Maladresse	Médiatique diminue d'un niveau.
Échec	Aucune modification de Médiatique.
Réussite	Médiatique augmente d'un niveau. Un test d'Indignée au même niveau de difficulté a lieu (voir ci-dessous).
Coup d'éclat	Comme pour la Réussite et un curieux profane s'intéresse aux responsables — par exemple : le média remonte la piste des responsables et tente de réaliser un scoop.

Test d'Indignée

Résultat du test	Effet
Maladresse	Indignée diminue d'un niveau. Le fait passe inaperçu dans l'actualité.
Échec	Aucune modification d'Indignée.
Réussite	Indignée augmente d'un niveau. Un test d'Indignée au même niveau de difficulté a lieu (voir ci-dessous).
Coup d'éclat	Comme pour la Réussite et un curieux profane s'intéresse aux responsables.

LES R+C IN AL-MUGAWIR

Les R+C ne sont pas des adversaires classiques. Rétifs à l'action directe, ils ne manipulent rien mieux que les vérités et les mensonges.

Les Vérités

Les arkalébains ne craignent pas les Immortels qu'ils considèrent comme des « sous produits » de l'évolution — dont l'espèce humaine serait l'aboutissement. Leur vaine agitation magique est le signe d'un inéluctable déclin. Si les espèces immortelles se calmaient et assumaient dignement leur rôle pathétique, elles pourraient participer à l'illumination de l'espèce humaine et gagner un droit à la survie dans l'adoration de l'humanité souveraine. Les R+C ne sous-estiment toutefois pas la Sapience et les Sciences occultes. Sincèrement convaincus de faire œuvre de charité, ils n'hésitent pas à livrer des vérités qui fondent leur propre tradition ésotérique pour séduire les Immortels. Cet endoctrinement est progressif : les premières vérités délivrées doivent trouver un écho favorable auprès des Immortels avant que d'autres soient révélées.

- L'élu s'est révélé au travers de sa chanson : son esprit a trouvé les voies de Sapience préservées par les arkalébains depuis des millénaires.
- L'esprit de l'élu est purifié des futilités de la vie et fait un écrin pour accueillir les âmes de ces prédécesseurs.
- Le corps de l'élu est pollué des scories de sa vie passée — ce qui empêche les purs esprits des R+C prophètes défunts d'investir cette enveloppe.
- Grâce au Cocon adamantique, l'élu est le premier homme à se réaliser en tant qu'être solaire, fils des arkalébains autant que père de la nouvelle humanité qui trouvera la Parousie.
- Dans son Ka-Soleil éveillé, le fondateur de la Fraternité du Trait trouve un clone spirituel, et, dans leurs regards qui se croiseront, la Sapience de l'un renaîtra en l'autre.
- Cette Sapience nouvelle jettera un pont entre les hommes, et l'humanité ne sera plus qu'une entité solaire au diapason.
- Au sein de l'humanité éveillée, les espèces magiques qui seront à l'écoute de leur propre Ka-Soleil pourront survivre, les autres, marginalisées, s'éteindront comme une flamme asphyxiée.

Les Mensonges

Les arkalébains savent exploiter les ficelles de l'information pour démultiplier leurs moyens propres. La société, ses rouages officiels et institutionnels, ses ressorts intimes insoupçonnés du profane, sont une prothèse de leur microsociété. Maîtres dans l'art des mensonges, ils fondent leur action occulte sur trois piliers : les forces de l'ordre, les médias et l'opinion publique. Pour cela, ils n'hésitent pas à maquiller leur propre crime pour faire accuser leur adversaire ou à monter de toutes pièces des événements médiatiques où l'on découvre « par hasard » l'influence de leurs ennemis.

La Forêt des Symboles

*Une quête n'est pas un enchaînement de scénarios comme les autres. Il ne suffit pas de faire acte de présence ou de triompher d'une adversité pour connaître une révélation. Il est nécessaire de faire avec elle, d'en deviner les raisons profondes et de faire des choix qui ne sont jamais évidents. C'est pourquoi le MJ doit s'interroger sur les symboles qu'elle contient et surtout sur la manière de les communiquer, de les mettre en scène. Or dans certains scénarios d'*Al-Mugawir *ce problème se pose, car le MJ doit faire deviner des symboles aux joueurs via les sens et la culture occultes de leurs Immortels, notamment au cours de l'épisode du* Mare Nostrum.

Les Ar-Kaïm



En présence d'un personnage incarnant un symbole de la Qiyas, un Ar-Kaïm sera hanté par des flashs *venant de l'Astral qui lui révéleront l'individu en question vêtu des atours profanes représentant son Même, ou sera plongé dans des rêves éveillés dans lesquels le personnage-symbole lui apparaîtra dans des situations évoquant le Même en question. Ainsi, un Révélé verra le Juge vêtu d'une robe officielle noire ou rouge, assis derrière le bureau d'un président de tribunal, ou bien dans la posture de la déesse de la Justice brandissant sa terrible balance. Le MJ peut alors jouer sur les ambiguïtés dues à la nature de la vision. En effet, l'Immortel est confronté à une manifestation de l'Eïdos via l'Astral. Le décor peut donc être mouvant et hanté par des vapeurs de Ka-Soleil scintillant.*

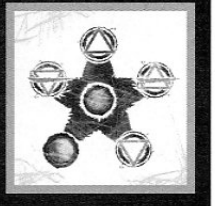
De plus, si l'idée — au sens magique — en présence de l'Ar-Kaïm est proche analogiquement de sa Maison, le MJ devrait donner l'information au joueur concerné en le prenant à part. Ainsi, un Ar-Kaïm de la Balance reconnaîtra tout de suite le Schème du Juge lors de l'autodafé dans L'épiphanie.

Les Selenim



*Les Selenim dont les habitudes d'Assouvissement sont liées à un Même rencontré reconnaissent aussitôt ce dernier. Ainsi, un Immortel habitué à se « nourrir » du plaisir reconnaîtra la Prostituée sacrée dès qu'il sera en sa présence. Par ailleurs, il peut deviner les Schèmes des personnages secondaires « en goûtant » leur Ka-Soleil. Dans ce cas, ce sont les émotions de prédilection de l'Immortel (*cf. Le Codex des Selenim, *pp. 10-12) qui guideront le MJ pour qu'il décide si oui ou non il donne un indice sur le symbole mis en scène — ou s'il donne directement la réponse.*

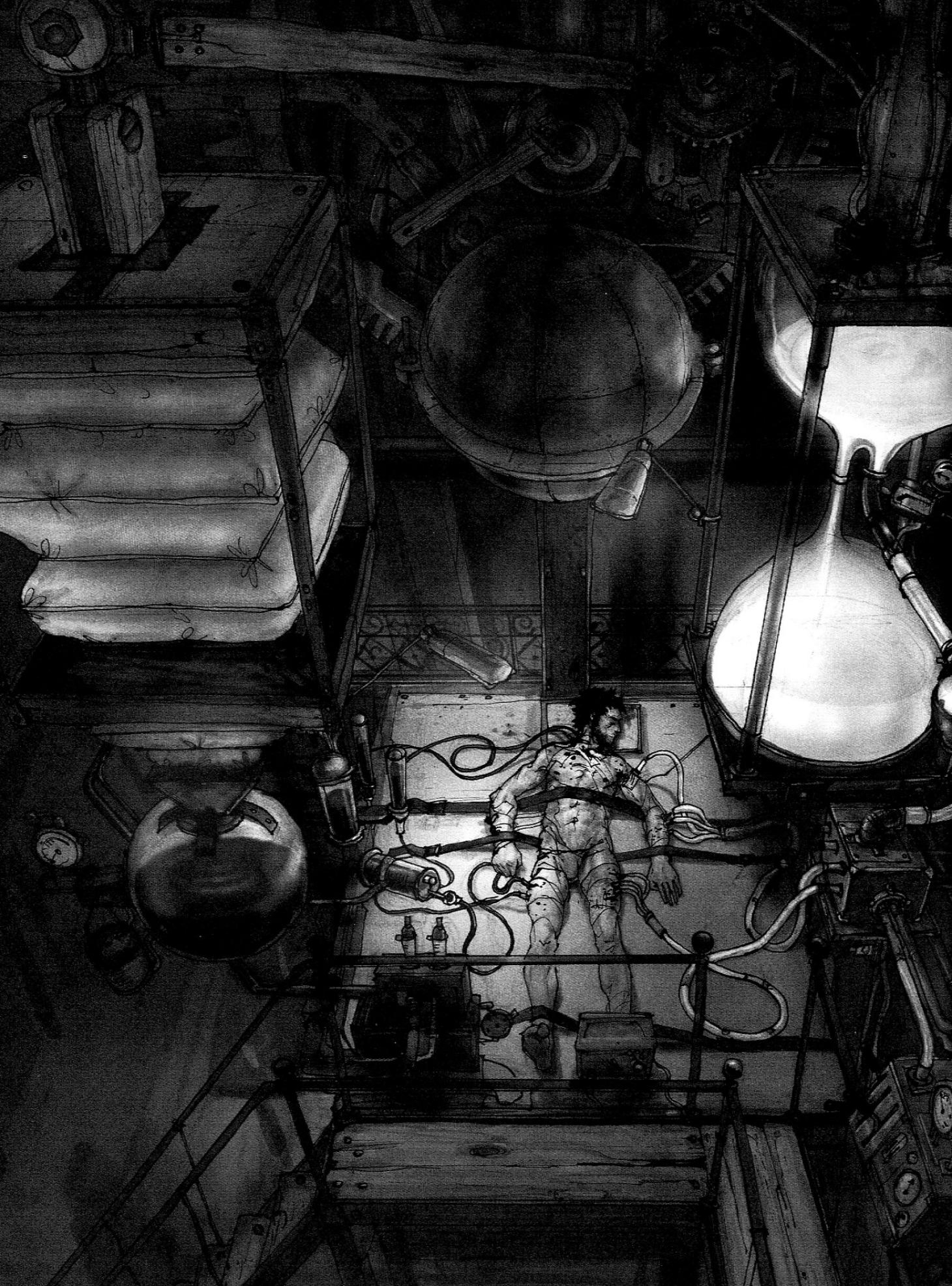
Les Nephilim



Les Nephilim ne bénéficient pas des artifices des Selenim et des Ar-Kaïm. Ils doivent donc s'en remettre à leur connaissance des symboles et aux livres sur le sujet. Le MJ peut donc demander quelques tests d'Intelligent modifié par Ésotérisme, mais il est recommandé d'inciter les joueurs à se documenter. Placer un dictionnaire des symboles et quelques ouvrages de référence sur les mythes et les mythologies est encore la solution la plus adéquate ; les Nephilim incarnent la Sapience après tout. Le même traitement peut être appliqué aux Selenim les plus âgés.

*Cela dit, les incarnations passées des Nephilim peuvent être exploitées. En effet, autant de siècles d'existence ont laissé dans le Pentacle de ces Immortels des traces symboliques indélébiles dont ils pourront prendre conscience à l'occasion d'*Al-Mugawir. *Cette option demande donc beaucoup de travail au MJ qui pourrait associer un symbole de la Qiyas à chaque événement-clef du Nephilim. Une autre solution consiste à insérer des indices sur les factions — ou plutôt leurs « ancêtres » — mises en branle dans les scénarios de cette campagne. Pour ce faire,* Les Arcanes mineurs *permettront surement au MJ de concevoir des interludes Effet Mnémos sur les initiés impliqués dans la quête de la Qiyas.*

第五章







Livre II






Al Mugawir






« Je vous attends depuis si longtemps que je me suis résignée à mourir oubliée. Le jardin va faner et le Palais sombrer dans les sables de Saba. Cet éden devient mon tombeau. Je dois le quitter pour un autre, afin de libérer l'art du fait sur le monde... »

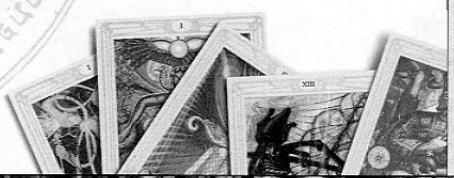
Oriam

L'Archipel de Brume est le nom du Terrain Vague généré et véhiculé par la caravane at-tauriq, trace sensible du souffle d'Oriann que les Mèmes cristallisent au contact des Champs magiques. La *muwassah* et l'Archipel de Brume sont les deux facettes de Ka-Soleil et de Brume d'une même réalité.

Al-Mugawir commence à l'instant où la *muwassah* est diffusée à la radio et, par un effet de contagion des ondes, sature tous les médias de sa mélopée enchantée. Les Immortels sont instantanément ravis de leur occupation du moment et projetés au cœur de l'Archipel de Brume.

Pour les joueurs, la partie — et donc la narration — commence directement dans ce monde onirique qui décline l'histoire de la Muse Oriann en quelques tableaux symboliques.

Al-Mugawir n'est pas de celles qu'on décide de suivre. Aucun de ses protagonistes n'a de prise sur le destin qui a choisi, seul, de donner une dernière chance à l'éclosion de la Qiyas. Les joueurs entrent dans la campagne par le biais d'un ravissement mystique. Ils ne pourront pas s'appuyer sur leur Sapience pour faire leurs premiers pas dans la quête, car elle sera soufflée par le destin comme la flamme d'une chandelle.



L'Archipel de Brume

L'ambiance de cette introduction est volontairement déroutante. Elle plonge les Immortels et les joueurs dans une confusion commune, un kaléidoscope de sensations qui n'engendreront des informations que plus tard dans la campagne. Il est recommandé de se plonger dans des films de David Lynch pour se mettre au diapason.

Si les joueurs donnent l'impression de prendre pied et de démêler l'écheveau des implications symboliques, il est indispensable de dissiper cette impression en brouillant ce qui avait été compris, au moyen de quelques libertés prises par rapport à l'introduction proposée.

L'esprit importe plus que la lettre

Le MJ doit conserver à l'esprit quelques clefs de cette introduction. Celles-ci émergeront au moins une fois dans cette amorce, pour préserver ses fonctions ludiques en vue des épisodes suivants. Note : *n'importe quel Ar-Kaïm du Lion est en mesure de décrypter et d'expliquer les règles suivantes à ses compagnons de quête.*

Le contexte

Quelle est la date de ce jour ? Où suis-je ? Pourquoi y suis-je ?

Dès les premières minutes de jeu, les joueurs sont projetés dans une narration qui entretient la confusion, dérogeant aux sacro-saintes règles d'unité de temps, de lieu et d'action communément admises dans le jeu de rôle. Cette confusion doit être entretenue tout au long de l'introduction. Le micro univers onirique de la *muwassah* ne connaît pas ces notions, car l'action a déjà eu lieu avant qu'elle n'en restitue symboliquement les ressorts. Les questions des Immortels aux personnages de l'intrigue portant sur ces aspects ne peuvent donc pas trouver de réponse. Leurs interlocuteurs donnent l'impression de ne pas vouloir répondre, alors qu'ils en sont parfaitement incapables !

Comprendre ou ressentir ?

La Sapience n'est d'aucun secours dans l'Archipel de Brume. Fondée sur des causalités magiques, cette « réalité » est impuissante à concevoir les correspondances analogiques. Sans aller jusqu'à un acharnement qui paraîtrait suspect, le MJ doit pénaliser les joueurs qui s'efforcent de comprendre et favoriser ceux qui recourent à l'intuition et aux émotions dans le jeu de leurs personnages. Il s'agit, par exemple, de fatigue, d'une plus ou moins bonne adaptation à la chaleur, de lenteur ou de lassitude, de mirages, etc. Le MJ peut déjouer les démarches rationnelles de ses joueurs par des artifices oniriques nés de son imagination et assurer le succès de tentatives d'actions intuitives.

Semer des indices pour la suite

En plus de ces ressorts ludiques généraux dont les Immortels comprendront vraisemblablement la nature au fur et à mesure de leur quête, l'introduction doit semer quelques images, dont les Immortels se souviendront ultérieurement. Ils associeront celles-ci à des jalons indicateurs de l'avancement de leur quête. Lorsque ces images oniriques se superposent à la réalité, les Immortels savent qu'ils ont franchi une étape de leur initiation.

Jouer **dans la Brume**

Il ne faut pas déjà oublier les règles d'or de l'introduction ! Pas de connaissance du temps, du lieu ou de l'action. Impossible, donc, interdit même, de fournir un précieux indice aux joueurs en indiquant les Caractéristiques de leurs personnages dans l'Archipel de Brume ! S'il s'agit de leurs Caractéristiques actuelles, ils sont… dans le temps actuel. S'il s'agit d'une ancienne incarnation, le pot-aux-roses est dévoilé.

Par défaut, les Caractéristiques physiques sont définies par le même adverbe que le Ka-Soleil des simulacres — Assez Initié donne donc Assez Fort, Assez Résistant, etc. — et les Compétences sont toutes à A.

Les joueurs peuvent s'insurger contre leur faiblesse et arguer que, bien qu'ils ne sachent effectivement pas à quelle époque ils se situent et quelles valeurs sont censées définir leur personnage, certains paramètres font intrinsèquement partie d'eux. Plus ils sont convaincus de l'évidence de leur Compétence ou de leur Caractéristique avec des arguments se rapportant à leur « âme » et plus le MJ peut augmenter le paramètre discuté.

En Eïdos, tout est affaire d'ego, d'estime de soi.

L'**enjeu** des difficultés

Dans l'Archipel de Brume, ce sont les êtres pensants qui fixent la difficulté des actions. **À défaut d'indication qualitative différente, toute action est estimée Assez Difficile,** qu'il s'agisse d'ouvrir une porte aux gonds rouillés, de se déplacer silencieusement sur un lit de mousse ou de franchir d'un bond une crevasse de dix mètres !

En revanche, la moindre évocation du doute par l'un des êtres pensants, augmente instantanément la difficulté. Une fois le doute instillé, la confiance ne peut plus revenir à son niveau antérieur.

Les joueurs qui commencent à percevoir la liberté que leur offre un tel mécanisme de gestion des actions peuvent essayer d'en profiter. Qu'ils ne s'en privent pas ! Cependant, rares seront les cas où cela sera réellement utile et où il n'y aura aucun être pensant pour douter — les personnages d'*Al-Mugawir* doivent être un contre-pouvoir redoutable entre les mains du MJ.

Dans ce système, **il n'y a ni Coup d'éclat ni Maladresse** ; il y a seulement concordance entre un pari et une forme de réalité : le joueur peut avoir raison ou tort dans son évaluation des capacités de son personnage à réussir l'action, mais il ne peut pas avoir « très raison » ou « très tort ».

Une perturbation dans les forces magiques

Tant qu'ils se sentent perdus, les joueurs sont limités dans l'énergie magique qu'ils peuvent espérer mobiliser et les Ka de leur personnage sont tous « Peu Initiés ». S'ils prennent confiance en eux pour certaines actions, le Ka analogiquement associé à ce type d'action augmente d'un rang. Le travail du MJ, dans le cadre bien précis qu'est l'introduction d'*Al-Mugawir*, est de veiller à ce que cela n'arrive pas !

La pratique des Sciences occultes et de la quasi totalité des Talents dans l'Archipel de Brume est soumise au paradoxe suivant : elle est rendue possible, puisque les effets magiques supposés existent en tant qu'idées en Eïdos, mais les manifestations attendues, elles, n'y ont pas d'existence propre. Aucun effet magique né d'une Science occulte n'est donc possible, même s'il n'est pas impossible de le tenter. Les tests ont donc lieu comme prévu par les règles. En revanche, l'interprétation des échecs automatiques est laissée à la discrétion du MJ. Celui-ci doit, bien évidemment, prendre en considération l'esprit du scénario explicité dans ce chapitre.

Note : *seules les créatures de Kabbale avec lesquelles les Immortels ont noué des liens étroits — Auspice : Allié 3 depuis longtemps et quelques événements marquants en commun — peuvent trouver une existence dans l'Archipel de Brume et échapper à cette règle.*

Les Talents de Sublimations sont les seuls à échapper à la restriction qui frappe les effets magiques.

Le jeu des apparences

Les Immortels, dès l'instant où ils sont plus de deux, se regarderont les uns les autres. Le ressort narratif consistant à inviter les joueurs à se décrire eux-mêmes peut fonctionner si leur façon de jouer s'y prête. Par défaut, c'est la force de l'habitude qui prime : chaque personnage apparaît tel qu'il est généralement, dans un corps synthétisant tous les souvenirs communs que les uns entretiennent sur les autres, pourvus des attributs physiques qu'ils ont intrinsèquement — tels que le Métamorphe. C'est le regard que l'Immortel porte sur lui-même qui prime. Si un joueur, habilement incité à réfléchir à haute voix pendant la partie d'introduction dans l'Archipel de Brume, émet des hypothèses relatives à ce que son apparence devrait ou pourrait être, ses souhaits peuvent se matérialiser, pour peu que ses compagnons de jeu prêtent un peu de crédit à ces considérations.

À propos **d'Oriann**

Le nom même d'Oriann constitue l'un des enjeux de la quête de la Qiyas ; il est donc formellement interdit au MJ de le prononcer au cours de cet épisode !

L'INTRIGUE

L'île de l'acacia

Un soleil éblouissant éclabousse de lumière le désert de rocailles dans lequel commence *Al-Mugawir*. Quelques plis géologiques surchauffés dessinent des lignes tremblantes sur la monotonie lithique, dont la lente déclivité fait glisser le regard jusqu'aux eaux, irréelles comme un mirage, d'un large fleuve paresseux.

Un silence de mort règne alentour, aussi pesant que la canicule qui brûle les poumons et dessèche les yeux. Le vent qui éructe quelques bourrasques chaudes ne suffit pas à perturber l'une ou l'autre de ces chapes de plomb.

À'îsha

Après quelques minutes, les Immortels reprennent le contrôle de leurs sens et de leur corps inconnu. Quelques battements de paupières leur permettent de faire la part du rêve et de la réalité : il y a bien une toute jeune fille vêtue de blanc qui observe leur longue sortie de l'engourdissement. Le contraste avec l'hostilité évidente et agressive du désert environnant est saisissant.

Il n'est pas inutile de répéter encore à quel point l'introduction d'*Al-Mugawir* doit impérativement mettre l'accent sur les correspondances analogiques qui font des attributs sensibles de véritables clefs vers l'expression magique de l'Eïdos.

La description de la petite À'îsha nécessite une vraie concentration de la part du MJ. Il est hors de question que les joueurs l'interrompent par excès d'impatience ; leurs personnages sont réellement plongés dans un état de ravissement mystique par l'audition de la *muwassah* et le premier être qui les accueille, l'instant d'après, les pétrifie d'une stupeur sacrée. Les MJ inquiets de cette contrainte n'auront qu'à annoncer à leurs joueurs « vous êtes en proie à une extase sublime, comme portés par une force invisible alors que vos yeux se portent sur la jeune femme » avant de faire sa description. Ce ton impérieux devrait en effet triompher de toutes les réticences.

La silhouette fragile de la fillette tremble dans l'air surchauffé, comme une fleur délicate caressée par la brise brûlante. Ses fines lèvres nacrées et ses yeux clairs et ronds comme des perles jaillissent hors des contours diaphanes de son visage, avec les reflets rafraîchissants d'une inattendue rosée. De longues boucles sombres encadrent ce minois de chat d'un labyrinthe de cheveux que le vent a rendu inextricable et qui descend en cascade jusque sur la djellaba d'une blancheur immaculée.

Un sourire timide révélant de petites dents blanches transporte d'allégresse ceux qui la regardent par intermittence, comme une soudaine averse qui réjouit la terre asséchée. D'entre les plis de son vêtement, la fillette tend vers les Immortels un bras à la peau de soie orné de fins bracelets d'or, et de sa main élégante ondoyant lentement, paume ouverte, dans leur direction, les invite à la rejoindre.

Mon oncle est mort

En approchant, les Immortels aperçoivent de petites larmes au coin de ses yeux. À'îsha se tient debout au milieu des rocailles, sur la crête d'un talus pierreux qui descend abruptement vers le fleuve dont seule la rive la plus proche est visible, l'autre se perdant dans la brume qui flotte au-dessus de l'eau. Un rameau d'acacia est planté dans un imperceptible monticule de galets, incursion incongrue de végétal au sein du désert aride. À'îsha réprime un sanglot en confirmant l'intuition des Immortels : il s'agit bien d'une sépulture, celle de son oncle qui est mort.

« CHRONOLOGIE »

L'île de l'acacia

Les Immortels commencent directement la première partie de jeu dans l'Archipel de Brume, sur l'île de l'acacia. Ils y font la connaissance de la petite À'îsha, manifestation fragile et immature d'at-tauriq, qui commence par les inciter à s'interroger sur leur propre nature, avant d'évoquer la mort d'Hiram. Une énigme initiatique est posée, en relation avec le meurtrier du maître d'œuvre, et dont la clef conduit les Immortels hors de l'île.

L'esquif du Pénétrant

*Les Immortels croisent Abd al-Rahman à bord d'une felouque qui gagne le delta du Nil lors d'une étrange navigation symbolique, prélude au final d'*Al-Mugawir*. À l'accostage sur les quais d'Alexandrie, À'îsha est encore présente, devenue une belle femme. Mais les Immortels changent d'île.*

L'île du jardin édénique

À'îsha, axe de l'Archipel de Brume, encore très belle dans la maturité du temps qui a passé mais marquée par la tristesse, montre la vacuité du plus beau des jardins lorsque des larmes d'amour et de dépit l'ont arrosé au point de le stériliser. Les Immortels sont mis au défi de retrouver les larmes pleurées par Abd al-Rahman dans les eaux cristallines d'une vasque. Réussissant presque cette épreuve, ils accèdent à la dernière scène.

Le havre eïditique de Ma'rib

Au cœur du havre d'Eïdos, vestige des jardins de Ma'rib du palais de la reine Balkis de Saba, les Immortels rencontrent Oriann. La scène est brève, mais les indices de l'urgence qu'il y a à sauver la Muse sont prégnants dans le décor.

À'îsha est une enfant et doit être jouée comme telle. Attention, cependant, à ne pas trop forcer sur les accents suraigus, le vocabulaire débile et les tics de bécasse qui se tortille, se dandine et met une heure à sortir une phrase cohérente. À'îsha ne doit pas supporter les claques des Immortels, mais le deuil de son oncle. Il faut préférer les accents de la sincérité désarmante, de l'intuition fulgurante sans arrière-pensée, de l'innocence. La voix est douce et placée, le regard est sans crainte, le ton sans malice, les questions et les réponses brèves mais sensées, dans la logique de pensée d'at-tauriq, donc analogiques et transcendant les sens. C'est surtout l'insistance de la petite fille à obtenir à tout prix des réponses à ses questions, et à les considérer comme des vérités sans douter de la sincérité des Immortels, qui demeure révélatrice de son immaturité.

Les joueurs cultivés peuvent faire le rapprochement entre la sépulture atypique et la mort d'Hiram. Leur curiosité ainsi aiguisée, ils doivent se prêter au jeu des questions existentielles d'À'îsha, en contrepartie de sa coopération. Une série de questions posées par la jeune fille et une série de réponses qu'elle peut faire aux questions des Immortels est proposée ci-après. Les réponses des joueurs conditionnent la façon dont leurs personnages se perçoivent dans l'Archipel de Brume et doivent surtout les conduire à recomposer l'identité de leur personnage. La discussion cesse dès qu'ils ont pu réciter leur portrait chinois, expliquer les émotions qu'ils apprécient pour s'Assouvir ou qu'ils sont parvenus à définir le tempérament de leur Maison.

Quelques questions d'À'îsha

Qui es-tu ?
Pourquoi n'es-tu pas un homme ?
Comment en es-tu si sûr ?
Es-tu un rêve ?
Comment es-tu né ? As-tu une mère ou un père ?
Si tu étais…

Quelques réponses d'À'îsha

Je suis l'orpheline du désert.
Je suis une note de musique chantée par le vent.
Je suis la dernière goutte de pluie tombée ici.
Je suis une larme du ciel.
Je ne sais pas quel âge j'ai.
Ma mère est fille du Soleil.
Mon père est l'époux des Cieux.
Mon oncle est mort.

Dès que la question de la mort de son oncle revient dans la conversation, À'îsha cesse ses questions — et les Immortels conservent la forme et les Caractéristiques correspondant à cet instant de l'entretien

L'oncle de substitution

À'îsha devient soudain grave, annonçant que son oncle est mort assassiné par ses frères jaloux. La haine et la violence de leur acte l'ont foudroyé, mais le rameau d'acacia planté sur son corps pour marquer sa sépulture demeure bien vert. Et À'îsha, en bonne fille du désert, sait que son oncle épuise ses dernières réserves de vie à signaler sa survivance. Maintenant que le signe a été perçu et compris, il faut préserver ses dernières réserves afin qu'il les conserve précieusement et, telle une graine endurante, attende patiemment à l'abri de la terre-mère la pluie qui provoquera, au moment voulu par le destin, la germination — autrement dit, la résurrection.

À'îsha veut arracher le rameau du corps de son oncle, mais n'est pas assez forte pour l'extirper du sol. Les Immortels sont donc invités à lui apporter leur concours. Pas question de compter sur la Caractéristique Fort pour venir à bout de cette tâche, qui n'est pas sans évoquer l'épreuve initiatique du jeune Roi Arthur retirant, en un autre lieu et un autre temps, Excalibur du rocher ! Il suffit de s'investir de l'aura, des attributs symboliques attendus par À'îsha, pour que le regard de la jeune fille confère la force nécessaire.

Mais de quels attributs symboliques s'agit-il ? De ceux du parrain, de l'oncle, du père de substitution, autorité protectrice de la jeune fille. Le ou les Immortels inspirés ne sont pas obligés de comprendre tout le mécanisme analogique qui doit les faire triompher de l'épreuve. Il leur suffit, dans un élan d'intuition, de rassurer À'îsha, de la consoler et de la galvaniser pour les épreuves futures, pour assumer implicitement à ses yeux le rôle de l'oncle.

Les racines de l'acacia

Visiblement soulagée dès qu'un des Immortels assume le rôle de l'oncle, À'îsha demande avec impatience que le rameau d'acacia soit effectivement retiré. L'« oncle » qui tire sur le rameau sent qu'il peut le faire bouger mais, après quelques centimètres extirpés du sol, l'extrémité apparaît, dévoilant trois racines noueuses qui s'enfoncent dans le sol.

Ces racines qui se joignent en un pied unique symbolisent la Fraternité du Trait et ses branches. L'une des racines est moussue, pourrissante et molle — la branche des ah-Bikr est perdue dans les marécages du Chott el-Arab —, une autre est sèche et creuse, sans vie, mais parcourue de filaments qui dessinent d'étranges arabesques — la branche des ah-Azzakira a accumulé beaucoup de Sapience sur la Qiyas avant de s'éteindre dans les sables du Sahara —, la dernière, noueuse et gorgée de sève, a développé un système de fixation dans le sol qui cramponne solidement la racine — les ahl-Kaleb, devenus les arkalébains, ont parasité les Sociétés occultes occidentales et sauvé ainsi leur existence. Si les deux premières racines peuvent être extirpées du sol, la dernière y demeure solidement ancrée. Les coups de pierre et le nombre de tireurs n'y peuvent rien.

À'îsha demeure étrangement muette lorsqu'elle constate l'échec de son oncle, puis, elle se résigne à parler, entre deux hoquets nerveux, tremblant comme une feuille. Les assassins de son oncle se sont noyés dans le fleuve après leur forfait. Ce sont eux qui ont planté le rameau d'acacia dans son corps.

Avec des accents enfantins, elle rêve à haute voix que ce meurtre puisse être effacé de l'histoire, que les armes qui gisent dans le fleuve puissent retourner au néant après avoir cisaillé la racine maudite que leurs maîtres ont plantée. C'est une invitation à peine déguisée pour les Immortels.

Les eaux sanglantes

Il s'agit d'une métaphore destinée à rappeler aux Immortels que ce qui a été fait ne peut ni être défait, ni être refait strictement. S'ils cèdent à cette pulsion irrationnelle, ils suivent leur intuition plutôt que la logique, ce qui les rapproche de l'esprit de la Qiyas, sans toutefois offrir la solution rêvée par À'îsha.

Plongeant dans les eaux sombres du fleuve, les Immortels trouvent rapidement — non sans quelques rasades avalées involontairement et la frayeur suscitée par d'étranges ombres qui se glissent sous la surface des eaux — le cadavre gonflé d'un homme. Son corps a été charrié par le fleuve à plusieurs mètres en aval et recouvert de grosses pierres qui le maintiennent au fond. À tâtons, si les Immortels la cherchent, ils trouvent l'extrémité tranchante de l'« arme » du meurtrier : le ciseau à pierre, coincé sous les galets.

L'idée est évidemment d'entraîner tous les Immortels dans l'eau. Les pierres sont trop lourdes et glissantes pour être déplacées si l'un d'eux manque à l'effort ! Bien sûr, s'ils sentent le piège, ils peuvent toujours renoncer plutôt que d'entraîner le groupe au complet dans l'eau. Le MJ doit alors les encourager à parler à haute voix de ce qu'ils craignent… Les désirs et les terreurs des Immortels sont des ordres. Si les Immortels ne vont pas tous à l'eau, c'est À'îsha qui, secouée de sanglots, se jette dans le fleuve. Qu'ils aillent à son secours ou pas, les Immortels constatent qu'en l'absence de la petite fille, l'île se désagrège sous leurs pieds. La rive sur laquelle ils sont se trouve détachée du reste du désert par un bras vif en eau, puis elle se délite, les entraînant avec elle.

Noyade féerique

Le degré de volontariat des Immortels à se jeter à l'eau conditionne le niveau de féerie de cette scène.

De bon cœur, les Immortels se noient gaiement, la tête résonnant des vers de la *muwassah* chantée par À'îsha. La surface de l'eau est devenue une glace transparente incassable. L'eau elle-même s'éclaircit doucement, baignant dans une clarté surnaturelle et enchanteresse. Le cadavre du meurtrier se décompose rapidement sous l'effet de cette lumière étrange. Il ne demeure plus que la lame maudite de son ciseau et les contours fantomatiques de sa silhouette évanouie. L'asphyxie gagne les Immortels tandis que des courants d'eaux tièdes les entraînent doucement vers l'aval et qu'une discrète euphorie étreint leur corps.

Soudain, au-dessus de la surface de l'eau, une aube se lève, dardant de puissants rayons de feu qui triomphent rapidement de la glace. Les mouvements des Immortels se font frénétiques pour sortir de l'eau, les poumons torturés par le manque d'air ; mais en émergeant des flots, ils aperçoivent du coin de l'œil, flottant entre deux eaux, une silhouette diaphane d'une blancheur immaculée qui semble leur sourire.

Pour les Immortels qu'il a fallu faire glisser, qui sont allés dans le fleuve contre leur gré et ont été emportés par une vague surnaturelle dont, justement, ils craignaient la formation, la douleur l'emporte sur le plaisir. Le rendez-vous manqué avec Oriann ne se traduit que par un drôle de courant de chaleur dans l'eau, alors même que le personnage retrouve de l'air.

Les Immortels pour lesquels l'artillerie lourde du MJ a été tout juste suffisante à les mouiller ne subissent que la partie pénible de l'affaire. À son dénouement inattendu et heureux — et incompréhensible —, pris dans un filet de pêche que des bras puissants retirent de l'eau, ils ne ressentent que l'immense lassitude de celui qui a jeté toutes ses forces dans la bataille contre la noyade et ne la remporte que de très peu. Mais de rencontre féerique avec Oriann, point.

L'esquif du Pénétrant

Une felouque, visiblement maltraitée par une récente tempête, vogue mollement à quelques encablures du lieu d'émergence des Immortels. L'île de l'acacia peut encore être aperçue au loin, en amont, inaccessible à cause de la force du courant.

« Même pas peur, je suis un poisson »

Il y a toujours des joueurs pour comprendre plus vite que tout le monde les ressorts d'un scénario. Que faire de ces petits malins qui vont tranquillement vous laisser débiter votre description de la noyade féerique, avant de vous lancer d'un air de défi « même pas peur, je suis un poisson » ?

Il faut être honnête, un tel cas frôle le soupçon de coup d'œil indiscret dans le Livre I *qui vous est réservé. Dans le doute, il faut récompenser l'intuition de ces audacieux, décidément très prometteurs pour ce qui est de la Qiyas, et les laisser déambuler à leur aise, au point de goûter sereinement la joie de la rencontre avec le reflet d'Oriann… jusqu'à l'instant tragique où ils seront pêchés par les occupants de la barque dans la partie qui suit* L'esquif du Pénétrant *!*

Pêche miraculeuse

Le fleuve semble si large que ses rives se perdent dans la Brume qui borde le cours des eaux. Vers l'aval, rien n'écorche l'horizon liquide.

Un filet dérive à proximité des Immortels — les plus réticents à se jeter à l'eau dans l'épisode précédent s'y trouvent empêtrés —, relié à une corde nouée à l'esquif. Ce dernier, en l'absence de vent, vogue voile ramenée. Vu de l'eau, il semble inoccupé. Pourtant, deux personnages y somnolent, lovés sur des cordages au fond de la coque : Abd al-Rahman et Badr, son fidèle affranchi au physique de Djinn. La corde de rappel du filet est nouée à son bras noueux, ce qui le tire de sa torpeur au moindre mouvement brusque dans les mailles signalant une prise. Et quelle prise ! Les deux navigateurs, qui espéraient pêcher du poisson, trouvent des Immortels. Pendant un instant, les navigateurs et les nageurs se dévisagent par-dessus le bastingage.

Le zèle de l'affranchi

Bientôt, le musculeux affranchi enturbanné s'interpose entre son maître et les Immortels, brandissant une rame menaçante. De sa voix tonnante, il reprend à son compte le jeu des devinettes amorcé par À'îsha. Le ton est moins plaisant. Badr est moins naïf. Il est proche d'une Résonance de la Mère, prêt à la plus grande férocité pour défendre Abd al-Rahman.

Pour autant, les Immortels sont toujours dans le même Archipel de Brume et, aux questions pertinentes et tatillonnes de Badr, leurs réponses se doivent d'être en concordance avec les réponses fournies à À'îsha. Le tableau ainsi esquissé permet de confirmer les acquis de l'épisode précédent. Et gare à ceux qui essaient de cacher la nature qu'ils ont révélée à la petite fille : tous les attributs contradictoires s'effacent.

Badr ne pose pas seulement des questions au sujet des Immortels. Lorsqu'il estime en savoir assez ou lorsque ces derniers refusent de répondre, il les interroge rudement sur leur surgissement à côté du bateau comme par enchantement.

Sont-ils des sicaires du Calife ? Comment ont-ils pu rattraper l'esquif et avec quelle embarcation alors qu'aucune voile n'est apparue sur l'horizon ? Sont-ils des émules de Sinbad — il n'y a pas d'anachronisme, puisqu'il n'y a pas de temps —? Ou alors sont-ils des naufragés ? Ou des esclaves des sirènes qui viennent d'échapper à leurs terribles geôlières ?

Note : *pourquoi les Immortels doivent-ils se prêter à cet interrogatoire discourtois ? L'eau est glaciale et une agréable lumière chaude baigne l'esquif caressé par la brise brûlante. Badr défend si bien l'accès au bastingage que toute tentative d'abordage par la force se solde par de douloureux coups de rame sur la tête et sur les phalanges. Voilà autant de réponses à cette question.*

La véracité des réponses importe moins que le lyrisme qu'elles contiennent. Si les Immortels montent un bateau à Badr — « nous venons de faire naufrage avec notre embarcation. [...] Il n'est pas étonnant que vous ne nous ayez pas vus : vous deviez dormir au fond de l'esquif ! » —, celui-ci, piqué au vif, veut en découdre. D'un ton conciliant, Abd al-Rahman lui ordonne alors de suspendre son geste et d'aider les nageurs transis de froid à monter à bord pour se réchauffer, reprendre leurs esprits et retrouver le chemin de la vérité.

Si les Immortels sont discrets quant à ce qu'ils ont vécu avant d'en arriver là — en inventant en échange un joli conte, par exemple —, Badr reste dubitatif, avant de se tourner vers son maître pour prendre ses ordres. Le prince fugitif éclate de rire et, avec une tape affectueuse sur l'épaule de son affranchi, invite les Immortels à monter à leur bord pour le divertir avec leur langue de miel. Si les joueurs disent tout de suite la vérité, Abd al-Rahman s'approche soudain de leurs personnages, vivement intéressé. Dès que la rencontre avec Oriann est évoquée, le prince n'a plus de doute à leur sujet : il les invite fébrilement à monter à bord, tout en les grondant pour leur indiscret babillage qui dévoile de tels trésors au premier venu.

Note : *vous avez dit « Abd al-Rahman » ? Ce n'est pas parce qu'il est écrit le nom de ce personnage dans ce scénario qu'il faut le lâcher en pâture aux joueurs. Il faut d'abord présenter ce rôle clef de l'histoire par la traduction de son nom en arabe : le miséricordieux. Badr, qui voue un véritable culte à son ancien maître, peut l'appeler comme cela, en commençant par présenter le prince sous ce nom traduit avant d'en indiquer la traduction en arabe. Ainsi, si le morceau est lâché par mégarde dans le feu de l'action, il ne s'agira pour les joueurs que d'un effort d'"arabisation" de l'ambiance fourni par le MJ...*

Le fiancé de la sirène

Abd al-Rahman est bienveillant à l'égard des Immortels. Ne sont-ils pas comme lui, des êtres bien frêles perdus sur le puissant fleuve ? Il espère des nouvelles d'Oriann. Comme il n'est pas assez fou pour se noyer volontairement et provoquer une nouvelle rencontre, il scrute le visage des marins qu'il rencontre, guettant la transfiguration qu'implique la vision d'Oriann, la sirène du fleuve.

Bien entendu, il lit les signes révélateurs sur le visage des Immortels qui ont vu la sirène et, si les joueurs rechignent à en parler, le jeune prince les incite d'une voix chaleureuse à s'épancher. Une occasion pour les Immortels d'échanger des confidences et de comprendre ce qu'était cette apparition et ce qu'ils font dans ce monde de Brume !

Ils peuvent ainsi apprendre, sous l'œil inquisiteur de Badr, boudant silencieusement de l'autre côté de la felouque, qu'Abd al-Rahman a vu la sirène et que tous deux ont échangé des vœux d'union sacrée qui

ne pourront se concrétiser que lorsque le prince aura retrouvé son rang et une terre digne de leur union. La rencontre a eu lieu dans le fleuve, alors que le prince manquait de se noyer lui aussi.

Ces confidences sont égrénées à mesure que les Immortels se confient. Le ton est celui d'un homme amoureux, excité par l'image que ses interlocuteurs lui renvoient de sa promise. La mayonnaise ne prend donc que si les Immortels se prêtent au jeu. Que la discussion revienne à des considérations plus terre à terre et l'échange cordial prend fin. Quand bien même l'échange demeurerait sur ce ton passionné et décalé, lorsque le MJ sent venir la fin de son inspiration, il peut faire intervenir Badr, d'un ton bourru et magistral, qui rappelle que : « l'eau douce vient à manquer » ; « le vent ne gonfle pas la voile d'un esquif planté au milieu d'un fleuve capricieux », etc. Si bien que les adversaires qui sont à leur poursuite n'ont bientôt plus qu'à cueillir tout ce petit monde.

Souffle mystique
et amer symbolique

Abd al-Rahman doit bien convenir que la situation n'est pas brillante. Soudain énigmatique, il se présente comme un prince de sang, traqué, au sujet duquel il vaut mieux en savoir le moins possible pour ne pas courir le risque de subir la vindicte des féroces sicaires à ses trousses. Même si les Immortels, braves parmi les braves, affirment ne pas avoir peur des secrets à garder, le prince ne peut souffrir de mettre ses nouveaux compagnons en danger par de mauvaises révélations.

L'urgence est bel et bien de ne pas perdre un temps précieux en vaines confidences et de trouver un moyen de rallier la terre ferme avant que l'épuisement des provisions ne force Badr à jeter les hôtes imprévus par-dessus bord.

Une nouvelle fois, l'Archipel de Brume met les Immortels à l'épreuve en même temps qu'il leur dévoile l'un des rouages de la Qiyas. Abd al-Rahman indique la marche à suivre : « j'aurais préféré qu'un vent favorable nous pousse hors de portée de nos ennemis, mais puisqu'Allah en a décidé autrement, nous ne devons pas nous dérober devant l'épreuve. Puisse Son souffle enflammer nos cœurs de sorte que notre espoir gonfle la voile. Inch'Allah ! Avant que la Brume ne s'abatte, nous avons dépassé au large une île pourvue d'un grand phare dont nous voyions l'éclair sur l'horizon depuis deux nuits ! Nos ennemis nous attendent dans tous les ports, et ce phare annonce vraisemblablement le plus grand d'entre eux. Il nous faut pourtant le trouver au cœur de cette Brume qui, si elle nous contraint à naviguer au jugé, nous offrira sans doute le manteau d'invisibilité qui escamotera notre esquif aux yeux de ceux qui souhaitent nous faire un sort. »

Abd al-Rahman l'a dit : l'espoir souffle dans la voile. Aussitôt l'a-t-il déclamé qu'en effet, cette dernière se gonfle. Et si, par effet d'entraînement enthousiaste, les Immortels manifestent lyriquement ou symboliquement leur propre espoir, le vent ira forcissant.

Encore faut-il diriger l'esquif dans la bonne direction. Abd al-Rahman est bien plus poète que marin et Badr souffre d'un mal de mer qu'il peine de plus en plus à masquer, retournant se coucher au fond du bateau sans plus d'égard pour son amour propre. Aux Immortels de jouer donc.

Les Immortels les moins réveillés auront tout de même pensé au phare d'Alexandrie en entendant l'évocation d'Abd al-Rahman. L'idée consiste donc à guetter les signes qui trahissent la terre ferme en général, et Alexandrie en particulier. Alexandrie ? Ville de la bibliothèque ?

Pour que les joueurs devinent leur destination, le MJ doit disséminer dans sa narration les indices suivants :

- odeurs d'encre et de rouleaux mêlées à la puissante odeur d'embruns ;
- l'eau saumâtre indique qu'on doit approcher d'un estuaire ;
- cris des oiseaux ;
- grattement des plumes et glissement des pinceaux ;
- chant de Cléôpatre dans son bain de lait ;
- feu du phare qu'il faut guetter au zénith tant il est perché haut dans le ciel ;
- lueur de l'un des incendies qui dévastèrent la bibliothèque ;
- courant des limons du Nil traçant un sillon sous marin qu'il suffit de remonter comme un filon.

Selon la nature du signe guetté, qui apparaît comme par enchantement, la navigation peut être plus ou moins bousculée ; mais si la frayeur hérisse occasionnellement le poil, l'esquif arrive à bon port.

Le quai d'Alexandrie

Manquant de s'échouer sur l'île du phare qui surgit de la brume au dernier instant, l'esquif rejoint docilement le port d'Alexandrie, après environ une journée de navigation. Il était temps, car l'eau faisait cruellement défaut.

Abd al-Rahman souligne l'exploit : « Allah a mis Son souffle dans nos cœurs, l'espoir nous a porté jusqu'où notre âme aspirait à se rendre ; ainsi en est-il de ceux qui savent lire les Signes que Dieu ne cesse jamais de nous envoyer. Allah akhbar ! » Comme pour souligner cette tirade, la silhouette adorable d'À'îsha, devenue jeune femme fraîche et gracieuse, attire l'œil des Immortels au cœur de la foule des badauds qui se pressent en tous sens sur le quai. Son visage radieux se tourne vers eux et un geste affectueux de la main leur confirme ce que leurs yeux peinent à admettre.

L'euphorie est de courte durée. Alors que l'esquif n'est plus qu'à quelques coudées du quai, trois silhouettes masquées et vêtues de capes noires — la couleur des Omeyyades était le blanc, celle des Abbassides le noir — s'approchent déjà, l'épée à la main.

Voici venu le moment de se servir des Caractéristiques et des Compétences des Immortels ! Malheureusement pour les joueurs, les dés sont pipés. Les sicaires sont investis de la Résonance de Fléau que leur confère la crainte nourrie par Abd al-Rahman à leur égard. Sans compter qu'il n'y a ni arme ni armure à bord. Les sicaires sont Forts, Endurants, Agiles, possèdent les Compétences de combat à C et disposent de l'avantage du quai légèrement en surplomb et stable. De plus, les Immortels subissent un malus dans leur bateau, instable dès lors qu'un des belligérants obtient un Échec. Le combat est donc désespéré : les sicaires ne cèdent pas un pouce de terrain et n'acceptent de hisser les marins sur le quai que s'ils sont bien morts. Quant à la solution consistant à éloigner le bateau pour rejoindre un autre quai, disons tout de suite qu'il y a assez de sicaires pour leur faire faire des ronds dans l'eau jusqu'à épuisement. Par ailleurs, les marins d'autres bateaux ne les laisseront pas monter à bord, par crainte des représailles.

Fuite

Voyant le combat sans issue favorable — d'autres sicaires fendent la foule amassée sur le quai pour prêter main forte à ceux qui combattent les Immortels —, Abd al-Rahman, après quelques passes d'armes, crie à ses compagnons : « séparons-nous et confions nos vies à Allah ! Lui seul peut en disposer ! Et n'oubliez pas : vous serez mes hôtes lorsque j'épouserai ma sirène, dans les jardins de l'émirat que je conquerrai, Inch'Allah ! » Puis il se jette à l'eau, bientôt suivi par Badr. Furieux de voir leurs proies s'échapper, quelques sicaires nouveaux venus bandent leur arc et décochent une volée de flèches. Dépités de ne pas voir remonter leurs cibles criblées de traits mortels, ils tentent une volée de repêchage en direction des Immortels. Les sicaires combattant à l'épée se reculent en moulinant des parades approximatives tandis que les archers ajustent leur tir.

Si les Immortels tentent une action héroïque, ils meurent en héros, leur corps hérissé d'empennages noirs basculant dans le bassin du port. Ils ne leur restent plus qu'à refaire des personnages. S'ils préfèrent la fuite façon Abd al-Rahman, les eaux les accueillent volontiers pour l'épisode suivant.

L'Île du **Jardin édénique**

Bis repetita ?

Les Immortels s'y attendent ? L'eau du port d'Alexandrie est sombre, parcourue de courants violents qui les entraînent au fond pendant que la surface redevient solide. Une fois la tête hors de l'eau, à la limite de l'asphyxie, ils constatent que le port a disparu… les voici à présent au milieu du fleuve couvert de brume.

Les lois favorables aux Immortels qui régissent l'Archipel de Brume peuvent-elles vraiment autoriser tous les caprices des joueurs ? Et notamment celui de rencontrer Oriann « à la demande » ? La réponse est non. Pas directement, pas tout de suite, pas de nouveau, là, sous l'eau, comme cela a déjà eu lieu une fois ! Où serait alors la poésie ? Dans cette prime intuition travestie en caprice ? Non, rien d'autre dans l'eau que la manifestation des nouvelles craintes des Immortels. À quelques brasses de là, vers l'aval, une rive surgit de la brume, pour la dernière épreuve avant la véritable rencontre avec Oriann.

Jardin d'automne

La première impression qui marque l'esprit des Immortels en voyant l'île est celle de l'amertume. Amère, cette couleur orange flamboyant qu'a le feuillage majestueux des arbres, chant du cygne d'une nature déclinante. Amer, l'air chargé de cette odeur douceâtre de feuilles mouillées, de terre humide gorgée des pluies d'automne. Amer, ce clapotis mollasson qui mouille plus qu'il ne gifle ce rivage moussu avec lequel l'eau consommera bientôt un violent divorce à coups de tempêtes. Amère, cette ambiance engourdie de lendemain de fête qui aurait tourné à l'aigre ; ces repas sur l'herbe qu'on a laissés en pâture aux insectes, faute d'appétit, ces coupes de vin renversées sur les coussins et les tapis de soie. Amère, l'expression qui fige le visage d'À'îsha, tristement belle dans la maturité de son regard, de sa silhouette, de ses traits, comme une mère dont les enfants, devenus adultes, sont partis chercher l'aventure ailleurs, loin.

La Bohémienne de la famille des Mannush reconnaît les Immortels, leur fait signe de sortir de l'eau et s'installe au milieu des coussins couverts de feuilles jaunes et ocres pour les y attendre.

Larmes d'amertume

En approchant, les Immortels découvrent qu'un petit bassin de marbre veiné d'or et d'argent est enfoui dans un creux aménagé au centre de ce qui ressemble à un festin déserté. Une eau claire et cristalline le remplit à ras bord, reflétant le ciel bas et lourd de l'automne. Le soleil décline vers le crépuscule. À'îsha est heureuse de les voir, mais de cette joie douce-amère des vieux amis embrouillés qui se réconcilient trop tard. Une occasion a été manquée. Le festin auquel ils ont été conviés n'a pas eu lieu et le prince est mort sans l'amour de sa vie. Le plus beau des émirats avait pourtant été conquis, le plus miraculeux des jardins avait été extirpé du désert et l'amour du prince était intact, plus vibrant que jamais, mais la sirène n'est pas venue. Le prince a déclamé les poèmes les plus délicats, rien n'y a fait. Le destin avait décidé que le moment n'était pas venu pour sa plus précieuse fille de s'offrir à un mortel. Alors le prince a pleuré toutes les larmes de son corps au-dessus de la vasque qu'il avait polie de

ses propres mains et, lorsque ses yeux finirent par se tarir, après sept lunes, il retourna gouverner son émirat et prit épouse parmi les mortelles. Maintenant, l'automne dépose son voile funeste sur le jardin édénique des épousailles; la noce mystique n'a pas eu lieu. De l'époux ne restent que les larmes, mais elles sont plus précieuses que le sang, car les fils des fils de sang du prince sont tous morts et la dynastie s'est éteinte avec eux. Ces larmes donneront un jour un fils mystique : le jumeau du prince. Celui-ci pourra, le moment venu, épouser sa mère et promise. Hélas, les pluies d'automne qui gâtent le jardin ont mêlé leurs eaux vulgaires au précieux liquide lacrymal. Quel espoir peut-on conserver si nul n'est capable de séparer les larmes de la pluie, comme le bon grain de l'ivraie ?

Le visage dans la vasque

Ou comme l'aiguille et la botte de foin, seraient tentés de dire les plus rationnels des Immortels. Effectivement, les larmes étant parfaitement miscibles dans l'eau, elles n'existent plus qu'en tant que souvenirs de la cause de cet intense chagrin !

La solution de cette dernière épreuve peut être aisément trouvée par un joueur intuitif et à l'âme sensible. En désespoir de cause, c'est l'image formée par les nuages se reflétant à la surface de la vasque qui inspirera la solution — si le MJ est assez miséricordieux.

Il ne s'agit surtout pas de scruter l'eau de la vasque à la recherche d'une irisation qui trahirait la présence de larmes troubles. Une telle attitude ne permettrait que de remarquer combien les veines d'or et d'argent se sont abîmées au contact du sel, la périphérie de l'arborescence semblant corrompue par du plomb, comme si l'argent et l'or étaient (re) devenus des métaux vils. Seule la partie centrale de la vasque conserve de belles veines de métaux précieux.

Quand le sage montre la lune, l'idiot regarde le doigt. Ce qui compte dans la vasque, c'est le reflet qui danse à la surface de l'eau, ridée par le souffle des Immortels qui se penchent dessus ! S'il faut bel et bien scruter l'eau, c'est pour mieux se laisser hypnotiser par sa double profondeur, comme dans ces dessins, incompréhensibles au premier regard, qui finissent par révéler une image en relief. Et espérer apercevoir la sirène suffisamment fort ; autrement dit, à la force de l'espoir de tous, penchés au-dessus de cette eau.

Entre deux tremblements, la surface de l'eau renvoie alors le reflet d'Oriann, comme un mirage éblouissant qui se tiendrait là, juste derrière eux. Et, lorsque les Immortels surpris se relèvent vivement et se retournent, ils constatent que le mirage ne s'est pas enfui : l'éblouissement brûle leurs rétines pendant de longues minutes !

Note : *pour contrecarrer ceux qui souhaiteraient vider l'eau de la vasque, le récipient de marbre a été taillé d'un bloc trop lourd pour être soulevé !*

Le havre de Ma'rib

La prégnance

de la réalité retrouvée

Lorsque l'on plonge dans une eau glacée, pourtant délicieusement tentante, après avoir paresseusement exposé sa peau à la caresse chaleureuse du soleil, le corps est saisi d'une paralysie soudaine, le souffle est coupé, les poumons réclament de l'air et les côtes refusent d'obéir. L'arrivée dans le havre de Ma'rib fait la même impression. Les Immortels quittent le confort douillet de l'Archipel de Brume, où les lois amusantes privilégiaient l'inventivité et l'intuition, et vivent une scène qui aura lieu dans la campagne !

Le vrai défi pour le MJ est de suggérer que la scène qui suit — que les Immortels vont vivre brièvement — est celle qu'ils joueront dans un futur proche. Cet épisode est une mise en abyme d'*Al-Mugawir* par rapport à son instant pivot ; la course-poursuite a conduit les Immortels jusqu'à Ma'rib pour trouver Oriann, mais tout reste à faire en conduisant Oriann jusqu'à Madinat al-Zahra.

Le meilleur moyen de bien faire comprendre aux joueurs que leurs personnages vivent un instant réel — présent, et à venir — est d'agir sur le physique de ces derniers. Tandis que la vision d'Oriann les éblouit, une douleur les transperce de toutes parts et leur corps redevient celui duquel ils sont coutumiers : le Métamorphe, avec ses attributs. Les gadgets acquis durant *L'Archipel de Brume* sont perdus — ce qui indique qu'ils sont dans le futur.

Magiquement affaiblis, physiquement épuisés, un vilain goût de sang dans la bouche, une odeur de mort dans les narines, des plaies sanguinolentes, des flétrissures glauques, des poils racornis et roussis sont autant de signes qui montrent l'ampleur des combats qu'ils viennent de livrer pour arriver, non pas dans l'archipel, mais dans la réalité.

Si le MJ sent que ses joueurs prennent ses descriptions à la légère ou sont dubitatifs et croient à un énième artifice, il lui est conseillé d'altérer le Ka dominant, les Caractéristiques et les Compétences des personnages. Ces valeurs reviendront à leur niveau initial dès que la campagne reprendra son cours normal — au sens chronologique.

Coup d'œil sur le havre

Le voile de Brume se déchire brusquement. Le soleil brille au zénith, dans un ciel bleu velouté. Des grappes d'oiseaux agitent gracieusement leurs ailes blanches dans les airs céruléens en guise de nues. Leur vol dessine la trace imperceptible des

courants aériens. Au-dessus d'une jetée maçonnée de grandes pierres, les étoiles brillent déjà au-dessus des feux follets dansant sur les petites vagues d'un océan aux reflets irisés. On reconnaît les Maisons, mais aussi une myriade d'astres inhabituels clignotant en un feu d'artifice sidéral. Sur les eaux tranquilles du bassin délimité par la jetée de marbre et veillé par la floraison mordorée d'un acacia balançant son feuillage entre océan sauvage et darse accueillante, une légère brise ne parvient pas à perturber la lisse surface dans laquelle se mire la multitude du firmament.

Face à la jetée, les eaux cristallines baignent les degrés de marbre d'une terrasse bordée de massifs de fleurs délicieusement odorantes. Le soleil darde ici ses rayons les plus intenses, qui se glissent dans le moindre interstice pour conférer même aux pavés roses une chaleur presque humaine. Seul échappe à cette implacable irradiation un jardin coquet, enceint d'un déambulatoire discret alternant si élégamment les fines colonnes et les arcades élancées qu'il semble avoir été tissé par une araignée issue d'un songe. Au cœur de cette ombre fraîche, entourée de mille pétales de fleurs posés sur une herbe dense gorgée de rosée où scintillent de petits éclats de verre, se dresse un trône de dentelle de marbre sertie de joyaux étincelants. Sur ce trône tourné vers la jetée, l'acacia et l'océan brumeux, se tient la perle des créatures que l'Iz n'a pas vu naître dans son sillage.

La sirène du fleuve

Rappel : *le nom même d'Oriann ne doit pas être prononcé. Il s'agit de la décrire afin que les Immortels la reconnaissent plus tard. Nous recommandons au MJ d'insister sur cette description. Les simulacres des Immortels pourraient garder, par exemple, ce souvenir dans leurs rêves et ce songe viendrait les hanter chaque nuit. Cet artifice devrait permettre aux joueurs de ne pas l'oublier.*

Grande, altière et gracile, sa silhouette découpe sur le siège minéral des contours délicieusement féminins, à peine masqués par un vêtement de soie léger comme le souffle d'un ange. Dans la lumineuse clarté du plein midi, sa peau smaragdine est parcourue de reflets changeants tandis que, dans l'encadrement de sa chevelure perse, ses grands yeux mordorés fixent sans ciller l'immobile spectacle du firmament dévoilé sur l'horizon. Semblant à peine remuer, ses lèvres fines, esquissant le dessin d'un sourire rémanent, laissent échapper dans un murmure les vers chantés de la *muwassah*.

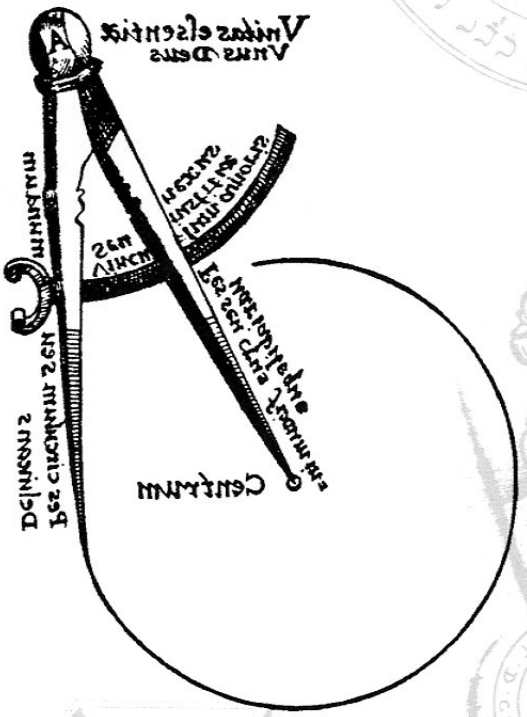
La beauté onirique semble enfin s'apercevoir de la présence des Immortels. Elle suspend soudain son chant et tend le fin menton de son visage félin dans leur direction. Ses yeux en amande glissent de l'un à l'autre, entre deux battements de cils. L'immense douceur qui se lit dans ce regard réveille les cruelles blessures qui vrillent le Pentacle et le corps meurtri des Immortels. Des souvenirs douloureux d'épreuves violentes et de grandes peines submergent leurs pensées en un kaléidoscope hallucinant, plus rapide que la capacité de leur entendement à en percevoir les images précises. La brise semble s'être levée simultanément, agitant doucement le feuillage du dais végétal qui flotte entre les arches du déambulatoire. Les lèvres de la belle se figent en un sourire enchanteur et mélancolique, mais il semble que ses paroles aient apaisé la douleur des Immortels.

Futur antérieur

Des mots dans une langue depuis si longtemps muette, qui parlent au cœur des Immortels sans médiation de leur entendement. Ils expriment tout à la fois le soulagement de les voir enfin à ses côtés au terme de tant de siècles de patiente veille et le regret pour tout ce qui aurait pu être apporté au monde si d'autres les avaient précédés. L'échange s'achève sur un ultime défi : emporter ces secrets — si longtemps conservés à l'abri de ce havre des éthers, au-delà de la jetée et de son acacia — sur les eaux tumultueuses de l'océan des possibles. Tandis que la brise faiblit avec le murmure de la voix de la sirène, une feuille rousse et sèche termine sa course sur le giron de la belle qui s'en saisit délicatement de ses longs doigts fins pour la porter devant ses yeux, devenus songeurs et tristes.

Le signe est sans équivoque : le jardin se meurt dans son premier et dernier automne. Quand l'hiver s'installera, il emportera dans le néant les fruits oubliés ici.

La vue des Immortels se trouble. Les Immortels rejoignent donc leur présent. Notre histoire peut enfin rejoindre le monde occulte contemporain… par le biais du prochain scénario.



D'Amiens à l'Archipel de Brume, et retour

Que s'est-il passé ?

Tariq ibn Amman, compagnon de chambre de Süleyman Abd al-Aziz à l'École des Hautes Œuvres du Trait (ÉHŒT) d'Amiens, a enregistré la *muwassah* qui hante le sommeil du jeune élu et a proposé la bande aux radios locales. Un mois plus tard, le jour de l'épreuve finale pour l'obtention du diplôme de l'ÉHŒT, chaque élève présentait le projet qui lui paraissait illustrer le mieux l'enseignement reçu. Cette fois, bien éveillé, Süleyman Abd al-Aziz chanta la *muwassah*. Les arkalébains y reconnurent le signe qu'ils attendaient. Ils n'en montrèrent rien et récompensèrent un architecte en herbe. Le destin de Süleyman Abd al-Aziz était scellé : il serait le prochain occupant du Cocon adamantique.

Alors que l'élu allait être jeté dans les griffes des R+C, le vœu de Tariq ibn Amman se réalisa. *France Bleue Picardie* diffusa le jour même un programme de chants traditionnels arabes en multiplex, par la connexion des radios locales et de leurs émetteurs. L'enregistrement de la *muwassah* sortit des tiroirs pour l'occasion.

L'intrigue

Après leur sortie de l'Archipel de Brume, les Immortels découvrent que les corps de leurs simulacres les ont conduits au cœur d'Amiens, devant la cathédrale gothique. La piste de *France Bleue* s'impose rapidement, après consultation des souvenirs des simulacres.

Le Cocon adamantique

L'enregistrement de la *muwassah* a été récupéré par Selim — garde du corps de Süleyman et Phénix de la Papesse, qui est exécuté par les arkalébains pour empêcher quiconque de remonter jusqu'à l'élu. Les Immortels retrouvent Tariq ibn Amman qui leur révèle la disparition de son compagnon de chambre et les aide à s'introduire dans la mystérieuse ÉHŒT pour y mener une enquête. Là, ils retrouvent la trace du disparu et remontent jusqu'à l'antre des arkalébains. Ils y découvrent l'organisation de ces nouveaux adversaires occultes avant de sauver l'élu de leurs griffes.

L'éveil de l'élu

Les arkalébains déclenchent une campagne d'intoxication des médias et des forces de police pour barrer la route aux fuyards, alors que l'élu génère de fortes perturbations magiques qui affectent les Immortels. Un véritable cancer de Ka-Soleil ronge Süleyman Abd al-Aziz et contamine celui de ses sauveurs. Ces phénomènes atteignent leur paroxysme lorsqu'un Adopté de la Maison-Dieu tente d'assassiner Süleyman Abd al-Aziz. Le Pentacle de l'Adopté est dispersé par l'énergie solaire brutalement libérée par l'élu et le Ka dominant des Immortels est frappé d'un mal magique. Leur salut réside alors dans la traversée du Labyrinthe des Pas immobiles, un artefact de la Tempérance. Un lien indissoluble est noué entre les protagonistes d'*Al-Mugawir*.

Les Racines adamantiques

Dès les premières notes, les Mèmes d'Eïdos s'engouffrèrent dans cet appel lancé pour la reprise de la quête. Tels des virus informatiques, ils contaminèrent l'émetteur d'Amiens, puis ceux de *France Bleue*, avant de se propager à ceux des voisins — ainsi qu'à tous les modes de communication sans fil. La technologie des réseaux permit une vaste contagion des ondes par les Mèmes et offrit un large écho à la *muwassah*, qui remplaça partout les programmes diffusés. Et, pendant que l'Effet « Mnémos » renvoyait les Immortels à l'Archipel de Brume des at-tauriq, les arkalébains et le garde du corps de Süleyman Abd al-Aziz se ruèrent sur la piste de l'enregistrement pour le récupérer.

La munya de la Vieille Cordoue

Une fois rétabli, Süleyman Abd al-Aziz peut chanter la *muwassah* ; celle-ci désigne la Vieille Cordoue comme emplacement des jardins édéniques à restaurer.

Salomon en profite pour contacter discrètement les Immortels et s'assurer de la direction prise par leur quête. Les ruines de Madinat al-Zahra sont enfin identifiées comme étant la Vieille Cordoue. La caravane at-tauriq les y attend. La *muwassah* y est chantée par l'élu et les jardins édéniques d'Abd al-Rahman Ier sont temporairement restaurés. Süleyman Abd al-Aziz y pénètre, mais l'accès est interdit aux Immortels qui regardent, impuissants, s'évanouir le décor magique.

LE COCON ADAMANTIQUE

SUR LES TRACES DE LA MUWASSAH

Le séjour dans l'Archipel de Brume a probablement dérouté les joueurs. De retour dans la « réalité », leurs personnages se trouvent dans un lieu *a priori* inconnu d'eux : le parvis de la cathédrale d'Amiens. Ils ont les membres cotonneux, comme au sortir d'une Ombre. Ils ont l'impression d'avoir été somnambules pendant leur périple dans l'Archipel et, les brumes se dissipant, des souvenirs imprègnent à nouveau leur conscience. Ce réveil s'accompagne d'évanouissements au milieu d'un boulevard, de soliloques incontrôlables, etc. Les Immortels doivent s'écarter des témoins gênants pour ne pas attirer l'attention.

CHRONOLOGIE DE L'INTRIGUE

Le Cocon adamantique

J, H + 1	*Enlèvement de Süleyman Abd al-Aziz par Omar al-Khaddam.*
J, H + 2	*Selim subtilise l'enregistrement de la* muwassah *au siège de* France Bleue Picardie. *Il se fait enlever par les arkalébains.*
J, H + 3	*Le corps de Selim, exécuté par les arkalébains, est jeté dans un étang bordant la Somme pendant que Chloé tente de prendre de ses nouvelles à l'hôpital.*
J, soirée	*Rencontre avec Tariq ibn Amman qui s'inquiète de la disparition de Süleyman Abd al-Aziz.*
J, soir	*Marc Espingle, journaliste à sensations, enquête au* Pied du Mur.
J, soir	*Intrusion dans l'ÉHŒT d'Amiens, découverte d'El-Dakhîl et du souterrain secret.*
J + 1, matin	*Découverte fortuite du corps de Selim par un pêcheur picard.*
J + 1	*Intrusion dans l'antre des arkalébains et libération de Süleyman Abd al-Aziz.*
J + 2	*Parution de l'article d'Espingle dans* L'Enquêteur Picard.

L'Éveil de l'élu

J + 2 à J + 4	*Cavale des Immortels des joueurs contre les R+C.*
J + 4	*Rencontre avec Azim.*
J + 5	*Mort d'Azim.*
J + 6	*Rencontre avec Odhe et découverte du Labyrinthe des Pas immobiles.*
J + 6	*sortie du Labyrinthe des Pas immobiles et guérison de Süleyman Abd al-Aziz.*

La munya de la Vieille Cordoue

J + 7 et J + 8	*Déambulation dans Cordoue.*
J + 8	*Rencontre avec les figures de la quête.*
J + 9	*Apothéose dans les ruines de Madinat al-Zahra.*

Hébétude après ravissement

Le MJ doit générer une foule de profanes et dresser autour des personnages une prison symbolique et oppressante. Le destin peut s'acharner sur un des Immortels — par exemple : un des témoins, particulièrement impressionné par « l'absence » du personnage, le suit jusque chez lui, espérant en apprendre plus sur sa personne et découvrir ainsi une réalité fantastique nourrie par des lectures de science-fiction. Les Immortels ne sont pas les seuls dans cet état ; une dizaine des leurs secoue doucement la tête pour chasser la brume. Traumatisés et redoutant un piège des Templiers, ils s'esquivent rapidement. Seul un Ange, Oordenaard, reste avec les Immortels — si les joueurs stipulent que leurs personnages le sollicitent — pour tenter de retrouver lui aussi le fil des événements en partageant ses vues avec eux.

Cette expérience est terrifiante. Pendant des heures, les Immortels ont perdu le contrôle de leur corps et ont parcouru de grandes distances en complet état de vulnérabilité ! Au fur et à mesure que leur mémoire se recompose, ils ont l'impression que leur simulacre a provoqué l'Ombre… Paranoïa ? Peut-être, mais ce sentiment est partagé par leur nouveau compagnon d'errance !

Note : *si les Immortels ne se connaissent pas encore, c'est l'occasion d'échanger leurs impressions et tenter de résoudre l'énigme de la* muwassah.

Plusieurs questions se posent : pourquoi eux ? Pourquoi les Immortels sont-ils élus et par qui — ils ignorent encore le rôle que joue l'Eïdos ? Pourquoi réagissent-ils à la *muwassah* avec une dizaine d'autres Immortels ? La réponse peut s'avérer terrifiante.

- **Pour des Nephilim :** le Ka-Soleil de leur simulacre est entré en résonance avec la *muwassah*.
- **Pour des Ar-Kaïm :** le Ka-Soleil — l'âme de l'humain à qui elle a été ravie pour entrer dans la composition du Nephilim astrologique — a été appelé.
- **Pour des Selenim :** le Ka-Soleil de l'une des victimes de l'Assouvissement qui, malgré la transformation en KLN, a conservé sa mémoire et reconnu l'appel qui lui était destiné.

Les Immortels ne sont peut-être que les cibles d'un appel qui ne leur était pas destiné. Point rassurant : ce sont bien des êtres magiques, et non de vulgaires humains, qui sont rassemblés sur le parvis de la cathédrale en réponse à la *muwassah*. Ils ont donc un rôle à jouer.

Des tergiversations au premier pas qui coûte

L'évidence s'impose : le dernier moment de contrôle sur leur corps — avant l'Ombre — dont les personnages se souviennent correspond aux notes d'une musique aux accents orientaux, surgissant d'un appareil électronique — ordinateur, téléphone portable, téléphone, téléviseur, (auto) radio, etc.

Ces systèmes ont été piratés par la musique ! Pas seulement dans le pays d'origine des personnages, mais tout autour du monde ! Lorsque les Immortels sortent de l'Archipel de Brume, plusieurs heures au moins se sont écoulées depuis cet incident électromagnétique et les commentaires vont bon train. La faible audience de *France Bleue Picardie* — hors Picardie, forcément ! — n'a, pour l'heure, permis à personne de remarquer que seuls les programmes radiophoniques n'ont pas été perturbés par ce « piratage ». En effet, il s'agissait du cours normal de l'émission culturelle sur le thème « Apprenons à nous connaître ». Seuls les Amiénois ont la clef de cette histoire. Et, comme personne ne leur a demandé, ils ne l'ont pas donnée.

À ce point d'équilibre d'*Al-Mugawir*, les joueurs doivent avoir compris que :

- leurs personnages ont survécu à des péripéties oniriques dans un monde étrange — peut-être un Akasha —, avant d'y rencontrer, dans leur propre futur, un être de pure Sapience ;
- ce dernier leur a dévoilé des trésors magiques ;
- leur voyage magique est dû à l'audition de la *muwassah* propagée dans tout les réseaux électroniques à partir de *France Bleue Picardie* ;
- une brèche s'est ouverte dans le temps pendant leur absence.

Le défi qui leur est lancé est simple : une révélation est promise à leurs Immortels, au terme d'un périple dangereux dans un labyrinthe d'espace et de temps, et le fil d'Ariane qu'est la *muwassah* est tendu pour amorcer le cheminement dans le dédale de cette quête. Si les joueurs peinent à établir ce schéma, le MJ doit faire intervenir des acteurs de cette histoire — Oordenaard, etc. — pour leur permettre d'élaborer un début d'explication. Dès lors, libre à eux d'accepter ou de refuser l'appel à la quête !

Le spectacle d'Oordenaard se détournant ostensiblement de cette aventure peut les aiguillonner vers la décision de tenter l'aventure. L'Ange, très pleutre, décide après réflexion que cette quête n'est pas pour lui. Il renonce aux promesses de Sapience, défend une vision « achevée » de la connaissance ésotérique et prétend que l'Agartha ne se gagne pas dans une quête hasardeuse, mais au terme d'un long effort personnel dans les voies millénaires balisées par les Figures. Si les Immortels se reconnaissent dans ce morne tableau des nombreux aspirants

CHRONOLOGIE

Sur les traces de la muwassah

- ***Le jour J**, dès qu'ils entendent Süleyman Abd al-Aziz déclamer la* muwassah *en guise de chef-d'œuvre couronnant ses études à l'ÉHŒT, les arkalébains d'Amiens savent qu'ils tiennent leur élu. Le projet d'enlèvement est ébauché sans tarder, mais il est mis en veille le temps de trouver un moyen d'éloigner Selim.*

- ***Heure H** : les personnages, de retour de l'Archipel de Brume, doivent fouiller dans les souvenirs de leur simulacre pour comprendre leur présence à Amiens. L'enquête sur ce somnambulisme conduit les joueurs à se souvenir de l'instant qui a précédé l'enlèvement : la diffusion de la* muwassah. *La piste* France Bleue Picardie *se dégage.*

- ***Heure H + 2** : soucieux de détruire cette puissante source de perturbation magique, Selim récupère la cassette de l'enregistrement de la* muwassah. *Les arkalébains en profitent pour enlever Süleyman Abd al-Aziz et le conduire dans leur antre occulte.*

- ***Heure H + 3** : Selim est agressé par les arkalébains. Le groupe d'attaque commet des maladresses et sème des indices. S'ils n'en sont pas empêchés par les Immortels, les arkalébains tuent le simulacre de Selim avant de faire disparaître son corps dans la Somme.*

- ***Soirée** : les affaires de Selim fourmillent d'indices qui mènent à un bar,* Le Pied du Mur, *où le Nephilim avait ses habitudes. Le barman peut y organiser une rencontre avec Tariq ibn Amman, inquiet de la disparition de son ami. Les joueurs apprennent l'identité du chanteur de la* muwassah *et découvrent la philosophie d'enseignement de l'ÉHŒT. Tariq ibn Amman propose aux Immortels de les aider à pénétrer dans l'école — où Süleyman Abd al-Aziz est séquestré.*

Enquête à l'ÉHŒT (nuit de J à J + 1)

- ***Nuit** : l'entrée discrète dans l'ÉHŒT impose de tromper la vigilance des surveillants zélés. Les affaires personnelles de l'élu fournissent des indications qui se révéleront cruciales au moment de composer le portrait de son Métamorphe solaire.*

- ***Nuit** : les recherches des Immortels les conduisent dans la bibliothèque, où ils trouvent El-Dakhîl moribond — le Zoomorphe est blessé. Seul témoin coopératif de l'enlèvement de Süleyman Abd al-Aziz, il doit être soigné avant d'indiquer l'endroit où ce dernier est séquestré.*

- ***Nuit** : les Immortels trouvent un passage secret souterrain où El-Dakhîl sent que Süleyman Abd al-Aziz a été emmené. L'exploration de ce tunnel entraîne une explication musclée avec les arkalébains et leurs dogues. Lorsque les R+C décident de noyer le passage secret, il est temps de trouver une issue.*

CHRONOLOGIE (SUITE)

Au cœur du mensonge (J + 1)

- ***Aube*** *: le souterrain débouche dans un cimetière dont la disposition est dictée par le nombre d'or, et dont la crypte centrale constitue la porte d'accès vers l'antre arkalébain où Süleyman Abd al-Aziz subit la Tekhnè du Cocon adamantique. La clef de cet accès réside dans l'exploitation des décimales du nombre d'or.*

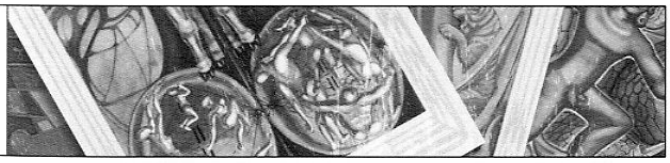
- ***Matin et midi*** *: les arkalébains tentent de détourner les Immortels du cimetière d'or. Pour cela, ils rivalisent d'impertinence par une approche directe des personnages ; ils portent un déguisement de pêcheur et échafaudent un bluff visant à crédibiliser l'hypothèse d'une fuite des kidnappeurs et de Süleyman Abd al-Aziz loin d'Amiens.*

- ***Midi*** *: les Immortels résolvent l'énigme qui ouvre les portes mortuaires du cimetière d'or et donne accès à l'antre chthonien du Cocon adamantique.*

- ***Après-midi*** *: les arkalébains sont très vulnérables et opposent peu de résistance aux Immortels. Leur antre recèle quelques indices qui montrent la mesure des attentes des R+C vis-à-vis de Süleyman Abd al-Aziz.*

- ***Après-midi et soir*** *: les arkalébains sont les seuls à connaître les manœuvres correctes de la machine infernale qui maintient l'élu en vie tandis qu'il subit sa perfusion contre-nature. S'engage alors un dialogue plein de prosélytisme au milieu des hurlements de Süleyman Abd al-Aziz, au cours duquel les Immortels découvrent la nature des R+C.*

- ***Soir*** *: l'évidence s'impose : l'élu risque sa vie dans le Cocon adamantique. Si les joueurs ne prennent pas l'initiative de le libérer, la maladresse d'un arkalébain tentant de neutraliser les personnages déclenche l'emballement de la machine, puis son explosion. Le liquide adamantique pulvérisé provoque des blessures magiques, ainsi qu'un incendie. Alors que le feu gagne l'antre, les Immortels emportent un Süleyman Abd al-Aziz plongé dans le coma.*



LA STANDARDISTE STAGIAIRE

Chloé doit être une proie facile pour les joueurs : impressionnable, bavarde, serviable et tête en l'air… Sa journée a été émaillée de tant de coups de téléphone injurieux que la simple gentillesse ou politesse vaut aux Immortels un accueil cordial ! Chloé ne détient qu'une information vague concernant la bande enregistrée : elle a été adressée à la station il y a un mois, par courrier posté à Amiens, avec le souhait d'une simple dédicace « à Süleyman Abd al-Aziz ». Le morceau, envoûtant mais un peu long, a pu être programmé dans une émission culturelle de France Bleue Picardie.

ratés à l'Agartha, ils n'ont pas l'âme aventureuse et devraient entamer une carrière de… personnage secondaire derrière l'écran du MJ ! Il faut laisser les joueurs décider de la suite de l'implication de leur personnage dans la quête et, surtout, se convaincre mutuellement de l'intérêt de cette aventure.

L'enlèvement de Selim

Lorsque les Immortels finissent par contacter *France Bleue Picardie*, ils comprennent, au ton sec de la standardiste, qu'ils ne sont pas les premiers à s'enquérir de la provenance de la *muwassah*.

Chloé, la standardiste stagiaire, est submergée de coups de fil de radios concurrentes ; celles-ci reprochent à *France Bleue* d'avoir saboté les émetteurs pour monopoliser l'antenne pendant plus d'une heure. Dans ce flot d'injures diverses et variées, deux appels se sont distingués.

- Le premier correspondant — Selim, le garde du corps de Süleyman Abd al-Aziz — a poliment fait savoir, avec un fort accent arabe, qu'il viendrait récupérer l'enregistrement dont il se prétendait propriétaire.
- Le second interlocuteur — un arkalébain de l'ÉHŒT —, en bon français légèrement agacé, a cherché à savoir comment *France Bleue Picardie* s'était procuré l'enregistrement ; peu satisfait des réponses de Chloé, il a vite raccroché.

Comme convenu, Selim se présente dans les locaux de *France Bleue* une heure environ après sa conversation avec Chloé. Il est suivi par quatre arkalébains, chargés de l'enlever et de l'assassiner pendant que leurs comparses à l'ÉHŒT s'emparent de l'élu.

Selim persuade Chloé de lui montrer la bande, dont tout le monde se moque éperdument puisque c'est après le matériel de diffusion qu'en ont tous les enquêteurs chargés de comprendre le piratage radiophonique généralisé. Le Phénix s'empare de la bande et quitte les lieux. Il rejoint à pied sa moto, stationnée à quelques mètres, avec une Chloé indignée à ses trousses.

La camionnette des arkalébains fonce droit sur la moto et renverse son conducteur surpris, qui vole à plusieurs mètres sous la force de l'impact. Chloé ne se souviendra d'aucun bruit de freinage lorsque, enfin remise du choc, elle sera interrogée à ce sujet. Rapidement, la camionnette, dont les plaques d'immatriculation sont belges — et fausses —,

s'immobilise. La porte latérale s'ouvre ; deux hommes en sortent, se ruent sur le motard sans connaissance, et l'emmènent dans le véhicule qui redémarre dans un nuage de gomme brûlée. Le fourgon ne se dirige pas vers l'hôpital, comme le croit naïvement Chloé qui demande l'assistance des badauds pour traîner la moto écrasée sur le trottoir.

Note : *pour préserver l'effet dramatique de cette scène, il est souhaitable de faire coïncider l'arrivée des joueurs avec la sortie de Selim et son enlèvement. Jouant sur la surprise des uns et la détermination des autres, il vaut mieux éviter que l'intervention des Immortels empêche l'enlèvement. Un groupe d'enfants ou un autobus surgissant entre les Immortels et les fuyards interrompt opportunément la poursuite !*

Les arkalébains, peu coutumiers de ces opérations musclées, sont si contents de leur succès pour neutraliser le redoutable Phénix qu'ils en ont oublié de prévoir une éventuelle résistance de la part de tiers. S'ils rencontrent une opposition des Immortels, ils font appel aux armes automatiques de gros calibre logées dans la camionnette pour s'assurer une réussite complète. L'élu tant attendu est enfin entre leurs mains, rien ne doit s'opposer à la proche apogée des R+C…

L'exécution rituelle de Selim

Il est préférable que la camionnette des R+C sème ses poursuivants, mais les Immortels peuvent avoir malgré tout les moyens de suivre la trace des kidnappeurs. Voici le déroulement des événements qui concernent Selim et son exécution. Le seul impératif ludique est que Selim soit effectivement dispersé lorsque les Immortels interviennent.

Encore sous le choc de son « accident », le Phénix est ligoté avec du fil barbelé et neutralisé par un mors d'acier. Au cœur d'un bois marécageux, proche d'Amiens et baigné par la Somme, les arkalébains font halte. Ils n'ont *a priori* pas été suivis, mais les Immortels peuvent les pister par des moyens magiques.

Les arkalébains installent deux bombonnes de gaz branchées à des brûleurs. Ils placent un pot de fonte sur chaque feu ; ils y jettent ensuite des billes de plomb et d'Orichalque qui fondent en une mixture puante. Selim devine son sort, mais se débat en vain, déchirant les chairs de son simulacre sur le barbelé. Les arkalébains versent directement la mixture dans la bouche du Phénix, dont le simulacre meurt rongé par le feu intérieur. La Tekhnè est efficace : le Pentacle du Phénix se fige dans l'alliage qui refroidit. Le corps est noyé dans un étang. Il est retrouvé le lendemain par un vieux pêcheur picard. La police a du mal à identifier le corps nu.

Que les Immortels retrouvent le corps par des moyens magiques ou se contentent de la photographie macabre paraissant dans la presse le lendemain, il ne peut pas leur échapper que la victime porte — même dans la mort — les métamorphoses de Phénix, ni qu'elle a subi un rituel violent et bref, dont la nature R+C peut être reconnue par des personnages dotés d'Arcane mineur (Coupe) à A ou d'Ésotérisme à C.

En cas d'intervention des Immortels, le commando R+C réagit en se dispersant dans les bois pour semer les poursuivants. Ses membres sont fébriles et violents, mais pas courageux. Si les Immortels leur mettent la main au collet, ils ont la surprise de voir leur captif s'effondrer dans une crise nerveuse ! Pas le genre à essayer de se suicider pour protéger les commanditaires ou à tenter une action désespérée. Pas besoin, d'ailleurs, puisque les R+C ont tissé leur toile de vérités et de mensonges pour protéger leurs intérêts.

Hommes de main d'Omar Khaddam, ces initiés avouent avoir reçu l'ordre d'exécuter Selim ; ils ignorent cependant pourquoi. De plus, ils n'ont pas pour habitude de discuter les ordres. Ils peuvent donc « récompenser » le courage et le succès des Immortels dans cette course-poursuite — en « donnant » l'ÉHŒT —, mais ne peuvent fournir aucune autre information intéressante. Ils ne connaissent pas l'antre chthonien, ni la teneur exacte des plans de la direction de l'école !

Au Pied du Mur

La carcasse de la moto de Selim gît là où Chloé et les badauds — dont les Immortels ? — l'ont tirée après l'accident. La standardiste en a extirpé une sacoche de cuir contenant, outre du matériel de fumeur, une douzaine de contraventions pour stationnement illicite, dont une porte d'ailleurs la date du jour. Toutes mentionnent une même rue dans le quartier Saint Leu d'Amiens. Selim y assurait la surveillance discrète de Süleyman Abd al-Aziz lors de ses sorties nocturnes dans le bar *Au Pied du Mur*.

Chloé ne parvient à convaincre un policier de l'importance de sa trouvaille qu'après quelques jours d'insistance. Le temps pour les Immortels de lui soutirer l'adresse inscrite sur le PV.

À défaut, c'est un journaliste, Marc Espingle, qui récupère l'information. Il publie, au matin de J + 2, ses conjectures sur le lien entre le cadavre momifié au plomb et l'accident.

L'ambiance du bar *Au Pied du Mur* est orientale : vapeurs de narguilés, discussions animées. Clin d'œil moderne à la tradition — il faut se déchausser à l'entrée des mosquées —, l'établissement tire son nom de toute une série de paires de pieds nus en plâtre, rivés dans le sol devant l'établissement. L'œcuménisme y est de rigueur, sous l'œil attentif de Hashim, le propriétaire cabaretier. Celui-ci connaît par cœur les us et coutumes du pourtour de la Méditerranée. Il connaît également ses clients habituels et leurs gardes du corps. Il coopère avec les forces de l'ordre, mais méprise sournois, racistes et journalistes. Un cœur sincère trouve grâce à ses yeux.

La clientèle est composée de Libanais, d'Arméniens, de Syriens, d'Égyptiens immigrés et de leurs amis. Les élèves de l'ÉHŒT qui font le mur y trouvent un havre de paix à leur convenance.

Avec la description de la moto de Selim ainsi qu'un motif valable, ou encore l'évocation du nom de Süleyman Abd al-Aziz ou de la *muwassah*, les Immortels obtiennent quelques informations auprès de Hashim. Le tenancier fait le rapprochement avec le brillant jeune homme qui régale sa clientèle de magnifiques poèmes. Plutôt que de donner directement ces informations sans avoir l'assurance qu'elles ne nuiront pas, il arrange un rendez-vous le soir « avec une personne qui en sait plus long sur ces histoires » : Tariq ibn Amman.

Marc Espingle enquête lui aussi dans le bar. Il n'obtient pas grand-chose de Hashim, mais récupère toute information confiée aux Immortels, qu'il interroge pour comprendre leur rôle dans cette histoire.

Un allié dans la place forte

Le soir même, Tariq ibn Amman — inquiet depuis la disparition de Süleyman au soir du jour J — soudoie les agents de contrôle de l'ÉHŒT et fait le mur. Il a compris ce qui se tramait dans l'école. Hashim le dirige vers les Immortels. Espérant qu'ils soient des alliés — journalistes, détectives privés ? —, il se livre à eux dès qu'ils évoquent Selim, Süleyman ou la *muwassah*. Il explique le fonctionnement de l'école et les circonstances de la diffusion du poème. Il sait que Selim a disparu et craint le pire à son sujet.

Plus que Süleyman Abd al-Aziz lui-même, c'est la clef de la *muwassah* que les Immortels cherchent, le prodige de Sapience qui est la source de l'Archipel de Brume.

Tariq ibn Amman, qui voue un véritable culte à son ami, décrit les innombrables qualités de celui-ci. Il dépeint un jeune homme brillant, à l'intelligence vive aussi bien dans les disciplines scientifiques que dans les langues de l'âme : théologie, philosophie et poésie.

- Indéniablement doué, Süleyman est exigeant avec lui-même et se compare aux illustrations et aux vers d'un livre extraordinaire qu'il a lu chez son père, en Arabie Saoudite.
- Seule la *muwassah* semblait le satisfaire ; elle lui donnait la sensation d'avoir enfin pris le dessus sur l'héritage merveilleux consigné dans ce livre.
- Mais avec elle sont arrivés d'intenses cauchemars qui ont bouleversé cette sérénité, le poussant à chercher dans la bibliothèque de l'ÉHŒT des indices sur leur signification.
- Tariq ne connaît à son ami que trois confidents : son précepteur au nom étrange, avec qui il correspondait régulièrement par messagerie électronique, son faucon, qui ne le quittait jamais et semblait très intelligent, et lui-même, modeste compagnon de chambrée, témoin de son audace intellectuelle et de sa fièvre mystique aussi bien que du tourment des cauchemars qui rongeaient son génie.

Tariq ibn Amman soupçonne la sécurité de l'école d'être responsable de la disparition de son ami, quelques minutes après le départ de Selim.

- Les administrateurs de l'ÉHŒT prétendent que Süleyman a quitté l'école en urgence, suite à de très graves nouvelles de sa famille saoudienne. Tariq est convaincu que Süleyman lui en aurait parlé. Il pense que son ami a été enlevé dans l'ÉHŒT et qu'il y est encore séquestré.
- Des allusions, entendues par hasard dans les couloirs de la direction de l'ÉHŒT, lui font craindre le pire. Le directeur (Herthecourt) et le chef de la sécurité (Khaddam) semblaient à deux doigts d'en venir aux mains, le second reprochant au premier d'agir dans la précipitation, l'autre lui rétorquant que son boulot était de faire disparaître toute trace du jeune homme dans les quarante-huit heures « si le rituel conduisait à un échec ».
- Et le temps semble compté : maintenant que les épreuves finales marquant l'aboutissement des études à Amiens ont eu lieu, les élèves devenus diplômés de l'ÉHŒT préparent leurs affaires pour rentrer définitivement dans leur famille… et laissent les locaux de l'école aussi déserts que peuvent le souhaiter des kidnappeurs malintentionnés !

Persuadé que les Immortels sont des « privés », il les incite à venir enquêter dans l'école. Süleyman était anxieux après le concours d'expression artistique. Il avait même sèchement écarté Tariq ibn Amman, qui cherchait à comprendre son trouble, en lui lançant qu'il ne pouvait pas appréhender la nature de son cauchemar.

Note : il faut que les Immortels enquêtent dans l'ÉHŒT. S'ils sont timorés, Marc Espingle, flairant un scoop, *constitue un levier amusant. Il épie la conversation et, si les Immortels tergiversent, il se dévoile à Tariq et propose son aide avec des accents grandiloquents qui doivent pousser à l'action tout joueur soucieux de ne pas laisser le destin de Süleyman Abd al-Aziz dans les mains de cet imbécile.*

Pour assurer un certain rythme au jeu, il faut que les joueurs fassent agir leur personnage le soir même. Tariq ibn Amman insiste sur le fait que Süleyman sera emmené hors de portée dans les heures qui viennent, dans un lieu mieux organisé que l'ÉHŒT où règne une fébrilité dont il peut témoigner !

Tariq ibn Amman est prêt à participer à la mise au point d'un plan d'intrusion.

Enquête à l'ÉHŒT

Plans sur la comète

Tariq connaît l'organisation de la sécurité de l'école, pour l'avoir déjouée avec son compagnon de chambre. Il en connaît également la faille principale : la vénalité des agents de sécurité. Profitant de l'angoisse des élèves depuis l'annonce du départ précipité de Süleyman Abd al-Aziz « pour l'Arabie Saoudite » — « pour remédier à de graves difficultés rencontrées par son père » —, Khaddam a rappelé aux jeunes gens combien ils étaient précieux, combien l'ÉHŒT était fière de la confiance placée en elle par leurs familles et combien il avait à cœur que cette confiance soit honorée en ces derniers jours de présence à l'ÉHŒT. Il les a ensuite appelés à faire preuve de vigilance et à cafarder le moindre fait suspect dont ils seraient témoins.

Si les joueurs sèchent, le MJ doit suggérer une solution par la voix de Tariq ibn Amman : celui-ci soudoie les agents du contrôle vidéo pour faire le mur et ramener une jeune conquête et, à l'heure convenue pour la réintégration du pensionnat, c'est avec un Immortel qu'il rentre. Lorsque la fouille de la chambre est terminée, l'Immortel quitte l'école par le même chemin, sous les œillades lubriques des agents de surveillance.

Tariq signale les mesures de durcissement de la sécurité prises par Khaddam si la camionnette du commando R+C a été interceptée (doublement des rondes et du prix pour soudoyer les gardiens et apparition d'armes de poing à la ceinture des agents de sécurité).

Si les Immortels sont discrets lors de l'élaboration de ces plans d'action, Tariq ibn Amman, lui, est un peu trop enthousiaste. Il manque de prudence et Marc Espingle peut trouver une occasion rêvée d'être de la partie.

Flairant l'aubaine d'une opération visant l'ÉHŒT — ce qui lui permettrait de gonfler son maigre dossier à l'encontre de l'école —, il propose ses services aux conspirateurs, ses talents de photographe et de monte-en-l'air. Écarté, il menace de les balancer à la police, et fait planer le risque d'un flagrant délit de violation de propriété privée. Repoussé une nouvelle fois, il ne se résout à sa défaite que pour mieux suivre les conspirateurs et leurs intrusions !

Infiltration de l'ÉHŒT

Les agents de contrôle ont beau être vénaux, ils sont néanmoins curieux et tentent d'apercevoir la « conquête » de Tariq ibn Amman, son « ami », etc. S'ils repèrent les intrus sans avoir reçu d'argent pour fermer les yeux, ils alertent l'adjoint de la sécurité. Enfin, les rondes avec les chiens donnent lieu à quelques frissons, les chiens repérant facilement les métamorphoses odorantes. Et que dire des trois autres élèves qui ont fait le mur cette même nuit et qui, prenant les intrus pour des cambrioleurs, alertent la sécurité ou tentent de régler eux-mêmes le problème ?

Note : *« sueurs froides » rime avec « viande froide », mais ce n'est pas une raison pour livrer les joueurs à la boucherie pour quelques malheureux jets du D20. Au moment critique, Marc Espingle, faisant des pieds et des mains pour avoir son exclusivité, peut faire diversion.*

La chambre de Tariq ibn Amman et Süleyman Abd al-Aziz est un point de chute idéal pour l'exploration des lieux et la collecte d'indices. Les trois fouilles de la sécurité n'ont pas laissé grand-chose à trouver. Les affaires personnelles ont été épluchées. Interrogés par Tariq, les agents de sécurité assurent avoir reçu l'ordre d'expédier en Arabie Saoudite les affaires que Süleyman n'a pas eu le temps de prendre dans la précipitation de son départ. Ils auront confondu, par mégarde, les affaires des deux jeunes gens.

Le faucon de Süleyman, habituellement attaché au bureau par une chaîne d'or, a également disparu. Tariq ibn Amman révèle que cet oiseau accompagnait toujours son maître, au point que celui-ci avait exigé que l'animal voyage avec lui en avion. La réticence de la compagnie aérienne avait d'ailleurs mis le jeune homme en retard pour la rentrée à l'ÉHŒT. L'oiseau a bel et bien disparu, mais Tariq est persuadé d'avoir entendu son cri le soir même, au moment où il faisait le mur. Rêve ou réalité ?

Note : *il faut que les Immortels considèrent la piste du faucon comme la plus sérieuse. Là où est le rapace se trouve également Süleyman Abd al-Aziz — ou la piste qui mène jusqu'à lui. Pour forcer le trait, Tariq ibn Amman indique que les agents de sécurité qui feignaient de « ranger » les affaires de son ami lui ont demandé, l'air fort embarrassé, de bien vouloir guetter le retour du faucon. Ils ont conseillé de laisser la fenêtre ouverte pour permettre à l'oiseau de regagner son perchoir et de prévenir la sécurité dès son retour.*

L'un des agents de la sécurité porte une griffure sur l'avant-bras — test de Résistant ou d'Intelligent Assez Difficile, modifié par Vigilance —, ce qui suggère que Süleyman a été enlevé par le service de sécurité, alors qu'il se promenait avec son faucon. Si ce dernier est toujours en vie, il sait où trouver son maître. Les Immortels ont la nuit pour enquêter. À l'aube, il sera dangereux de traîner encore dans l'école et Süleyman Abd al-Aziz sera transporté loin des Immortels, loin de la quête.

Les plumes qui accusent

Dans leur enquête, les Immortels ne peuvent compter que sur Tariq ibn Amman. Les autres, élèves et permanents, éprouvent de l'animosité envers Süleyman Abd al-Aziz, trop rêveur

pour assumer son rang dans la noblesse arabe ; ils trahissent immédiatement des intrus posant des questions à son sujet.

Où se trouvait donc le jeune homme au moment de son enlèvement ? Désireux de trouver des réponses aux questions qui le torturaient depuis le concours d'expression artistique, il s'est rendu seul dans la bibliothèque. Alors qu'il était absorbé par la lecture d'un traité arabe sur les jardins, deux R+C l'ont enlevé. Le faucon s'est libéré ; il s'est précipité sur les ravisseurs qui lui ont tiré une balle de pistolet à silencieux.

De ce rapt ne restent que quelques plumes du faucon qui ont échappé à la vigilance des R+C : sous les étagères côté jardin, coincées dans le livre que lisait le jeune homme — et qui a été replacé dans les rayonnages. Ces précieux indices n'échapperont pas à un test d'Intelligent Difficile, modifié par Vigilance. Certaines plumes sont maculées de sang et la chaînette d'or traîne par terre, entre deux dalles de pierre. Dans une poutre du plafond, la balle qui a traversé l'aile du faucon s'est enfoncée de trois centimètres. Sur cette poutre gît le faucon, moribond, tout près du projectile, comme si le sang perdu pouvait refluer dans la plaie et l'aile ainsi guérir. Il est dans un triste état. Sa patte est profondément entaillée au niveau de la chaîne dont il s'est libéré. Le sang a coulé pendant de longues heures et un filet cramoisi a maculé une étagère. Les agents de sécurité ne l'ont pas remarqué. Tout autre animal aurait péri en l'absence de soins, mais ce faucon est un Zoomorphe Éolim, El-Dakhîl, chargé — comme Selim — de protéger Süleyman Abd al-Aziz.

La proximité de frères Immortels, un rituel occulte, un Sort ou un Plexus suffisent à ranimer El-Dakhîl. Celui-ci, craignant pour la vie de son protégé, ne ménage pas ses efforts pour signaler qu'il souhaite le retrouver au plus vite.

Note : *les Immortels ne remarqueront peut-être pas les signes du Zoomorphe. L'animal regarde les visiteurs d'une drôle de manière, surtout les Éolim. Ses yeux fixes se révulsent parfois d'étrange façon, comme si le rapace passait en Vision-Ka ! La communication avec un faucon, fut-il Zoomorphe, s'avère délicate. À moins qu'ils ne trouvent un moyen magique de communiquer avec l'animal, les joueurs en sont réduits à deviner les réponses qu'il donne à leurs questions. Au MJ de s'amuser ! Le faucon a assisté à l'enlèvement de Süleyman par deux hommes cagoulés. Il sait où ils ont emmené son maître et peut y conduire les Immortels.*

Le souterrain secret

Le faucon indique le chemin à suivre vers le puits obturé par un lourd couvercle de chêne, dans les caves du réfectoire. Le bruit peut attirer l'attention des internes Peu Intelligents ou de la sécurité Intelligente. Au plus, deux agents interceptent les Immortels, préférant empêcher les intrus de sortir du réfectoire en attendant de l'aide, plutôt que de risquer leur vie. Les personnages disposent donc d'une certaine avance pour emprunter le tunnel horizontal qui part du puits, deux mètres sous le bord de la margelle. Des arkalébains, arrivés en renfort après 1D20 x 20 secondes, leur font la chasse dans le souterrain. À moins de s'arranger pour leur bloquer la voie, les Immortels n'évitent pas l'affrontement.

D'un diamètre de deux mètres, tout en brique et noyé dans cinquante centimètres d'eau, le tunnel court selon une ligne qui se brise régulièrement à trente degrés. De courts alignements droits, de dix à trente mètres de long, réduisent la visibilité à ces seuls segments. Un écho terrible règne en ces lieux, répercutant et déformant le moindre bruit. Les clapotis de l'eau se propagent sur des centaines de mètres. Le tunnel passe en effet sous les marais des Hortillonnages, et seul un système de pompage logé dans l'ÉHŒT permet de rendre ce tunnel « praticable ». Difficile de garder son sang-froid ou de tendre une embuscade ! L'espace d'un instant, l'adversaire semble être derrière le dernier coude ; l'instant d'après, les sons de ses mouvements et de l'eau paraissent lointains. Ni recoin pour se cacher, ni bifurcation pour semer ses poursuivants…

Les balles ricochent si bien contre les murs que, dans un alignement droit, un tireur ne peut pas rater sa cible : toutes les difficultés sont à Pas Difficile. Quant au combat de mêlée, compte tenu de l'étroitesse du tunnel et de la hauteur de l'eau, la difficulté des esquives augmente d'un niveau.

Dès que le MJ veut faire monter la pression, Omar Khaddam, prévenu par ses agents de sécurité, prend la décision qui s'impose pour préserver le secret de l'élu : il fait inonder le tunnel… en cessant tout simplement le pompage.

Ce n'est pas une déferlante qui submerge le conduit et ses occupants, mais une très lente et « furtive » montée des eaux. Le tunnel mesure un kilomètre de long, et la vitesse de progression est réduite de moitié à cause des cinquante centimètres d'eau, qui deviennent soixante-dix centimètres après dix minutes — l'eau monte de 2 cm/min. Le combat contre les agents de sécurité — tellement concentrés qu'ils n'ont pas compris que leur chef les sacrifiait lentement ! — faisant perdre du temps, le cœur des Immortels s'emballera, d'autant qu'eux ne connaissent pas la longueur du tunnel. Faux mouvements et dérapages dans la vase peuvent rythmer cette course contre la montre à l'aide de quelques tests d'Agile Peu Difficiles, modifiés par Sport (Athlétisme). Vu la longueur du tunnel et l'ardeur des Immortels à en sortir, il ne devrait pas y avoir d'issue fatale à cet épisode !

Note : *l'inondation est un ressort ludique pour activer un peu les joueurs. Il ne faut toutefois pas les décourager et pousser leurs personnages à rebrousser chemin vers l'entrée, seule issue connue. Les agents de sécurité doivent « tenir » l'entrée à tout prix.*

Un courant d'air frais en provenance de la sortie — le cimetière d'or — pourra éventuellement rassurer les personnages. El-Dakhîl peut également faire l'aller-retour jusqu'au bout du tunnel, côté cimetière d'or, et encourager les Immortels. Leur retraite est coupée par l'inondation !

Au bout du tunnel, un puits vertical pourvu d'une échelle métallique permet d'émerger directement… dans une chapelle. Celle du cimetière.

Au cœur du mensonge

À l'aube, les Immortels sont arrivés au seuil de l'antre des arkalébains où est séquestré Süleyman Abd al-Aziz. Les tombes du cimetière d'or sont les touches d'un clavier sur lequel il faut composer le code secret qui révèle l'entrée des souterrains des R+C. L'énigme posée fournit un moment de respiration après la précipitation des événements précédents. Elle ne retient pas longtemps des individus dotés d'une culture technique ou d'un bon dictionnaire — juste le temps de montrer une application de la manière arkalébaine de pratiquer la guerre occulte.

À la pêche aux fausses pistes

Khaddam et Herthecourt sont d'accord sur un point dans la gestion de cette crise : plus ils tenteront d'éradiquer les gêneurs, plus ils les inciteront à fouiner près des installations sensibles. Ils n'envoient donc pas de commando — qu'ils n'ont d'ailleurs plus les moyens de rassembler après l'épisode précédent — nettoyer le cimetière d'or, mais tentent de faire passer le tunnel pour un passage secret ne servant qu'à s'éclipser discrètement. Avec beaucoup de sang froid, l'un d'entre eux — celui que les Immortels ont le moins vu — se poste au bord de la Somme, à quelques mètres de la grille d'accès au cimetière d'or, dans un accoutrement de pêcheur crédible. Son but : donner de fausses indications. Il incite les personnages à le questionner dès qu'ils font mine d'approcher de la grille d'accès, quitte à les gronder ostensiblement pour le vacarme qu'ils font et qui fait fuir les poissons. Ses fausses indications sont simples :

- il vient régulièrement pêcher ici ;
- il a vu deux hommes en évacuer un plus jeune — « oui, je me rappelle maintenant, un Arabe » — qui était évanoui ;
- ces individus se sont engouffrés dans une camionnette dont la description correspond à celle de la première scène ;
- ils sont partis en pétaradant, ce qui a fait fuir les poissons !

Ce bluff a des défauts. Le pêcheur a de bonnes manières et une manucure soignée assez inhabituelles. Le parfum d'acacia peut également trahir l'arkalébain. Les gonds grippés de la grille ne semblent pas avoir souffert de la prétendue ouverture par les kidnappeurs. Tant pis si cela ne suffit pas à envoyer les Immortels sur une fausse piste : au moins les arkalébains ont-ils plongé leurs yeux dans ceux de leurs adversaires. Les retrouvailles, plus tard, sur le *Mare Nostrum*, n'en seront que plus grinçantes ! Pour l'heure, l'arkalébain a pris soin de se ménager un témoin oculaire — une assurance vie — de l'autre côté de la Somme. Il s'éloigne sitôt la partie perdue, comptant sur le mécanisme du cimetière d'or pour protéger le secret de l'antre.

Note : *si les joueurs tombent dans le panneau, inutile de les laisser suivre trop longtemps cette fausse piste. Après une heure ou deux — le temps pour les arkalébains de s'armer —, l'un des indices troublants énoncés précédemment peut leur mettre la puce à l'oreille et ainsi effacer le doute. Craignant qu'une manipulation visible ne trahisse le mécanisme d'ouverture du cimetière d'or, le R+C ne brouille pas le code.*

Les portes mortuaires

Au fronton de la chapelle, une phrase est gravée dans le marbre.

AMI QUI VIENS ICI VISITER
TES FRÈRES DEMEURANT SOUS TERRE,
TROUVE EN CE LIEU LE RÉCONFORT
DU SOUVENIR TOUJOURS RENOUVELÉ.
ILS NE MEURENT PAS,
CEUX QUI GISENT ICI
SOUS LE BOIS LE PLUS DUR
AUX FRAGRANCES D'ÉTERNITÉ.
TU PEUX LES PLEURER,
PUISQU'ILS SONT TES FRÈRES DISPARUS,
MAIS MESURE TON CHAGRIN
À L'AUNE DE LA DIVINE PROPORTION.
SUR CHACUN DE TES FRÈRES,
DU CADET À L'AÎNÉ,
ÉGRAINE LE NOMBRE DE PHIDIAS
DANS LEQUEL SE MIRE LE MONDE,
DÉCLINANT PAS À PAS
SES PREMIERS CHIFFRES.
ET SI TU DOUTES, RAPPELLE-TOI
QUE CE CHEMIN COMMENCE
PAR CETTE PROMESSE CONNUE :
« J' ESPÈRE L' ÉTERNITÉ. »

Le R+C comprend qu'il doit composer le code du cimetière, en versant autant de doses d'eau dans la énième tombe constituant le code qu'indique le énième chiffre du nombre d'or. Seuls les quatre premiers chiffres composent le code, c'est-à-dire 1618 — 2 divisé par la racine de 5 diminuée de l'unité. Pour ceux qui auraient de la peine à se souvenir des quatre premiers chiffres du nombre d'or, les arkalébains ont ajouté la dernière phrase en signe de clin d'œil. Pour celui qui ne sait ce qu'il doit cher-

LE NOMBRE D'OR

Les arkalébains aiment les jeux de chiffres, mais préfèrent ceux de l'architecture et de la géométrie. Les informations qui suivent sont disponibles pour tout personnage possédant Sciences (Mathématique) ou Ésotérisme à C.
Le nombre d'or, dont la découverte est attribuée au sculpteur grec Phidias, traduit plus qu'une esthétique architecturale garantissant l'harmonie des proportions. Nombre irrationnel, il ne peut être écrit comme fraction de nombres entiers — la suite de ses décimales continue à l'infini sans répétition — si bien que d'en égrainer les chiffres donne à l'homme la mesure du divin qui seul peut connaître l'exacte valeur de cette « divine proportion ». D'illustres mathématiciens — du moine Fibonacci à l'astronome Kepler — ont décliné les nombreuses propriétés remarquables du nombre d'or, qui structurent des réalités aussi diverses que la spirale des coquillages ou la pousse des feuilles d'un arbre autour d'une branche, et qui tissent un lien analogique puissant entre les mystères de l'Eïdos et leurs manifestations dans le monde sensible.
Cette dernière interprétation ne devrait être accessible que pour les personnages ayant Arcanes mineurs (Coupe) à C.

cher, il s'agit d'une énigme mystérieuse et sans solution. Pour le R+C, il s'agit d'un pense-bête : j'(1) espère (6) l'(1) éternité (8). La dose est définie par les cruches « standardisées » — au nombre de 1 + 6 + 1 + 8 = 16 — disponibles tout à côté de la fontaine à pompe manuelle.

Les symboles gravés sur les tombes n'ont aucune importance. Beaucoup ont été effacés par les intempéries. Les fleurs donnent la clef. L'acacia occupe une place de tout premier ordre dans la tradition arkalébaine, rappelée dans l'allusion du « bois le plus dur » — celui de l'acacia — « aux fragrances d'éternité » — les fleurs d'acacia. Cette fleur, insérée dans les bouquets, désigne les quatre tombes à arroser ; l'âge présumé du défunt permet, quant à lui, d'identifier le « cadet » et ses « aînés ». Toutes les tombes indiquent chacune un âge différent. Il faut donc verser une dose d'eau dans la tombe fleurie avec un acacia dont les dates de naissance et mort donnent le plus jeune âge, six doses dans la suivante etc. Dans un cliquetis assourdi par des mètres de terre et de craie, le mécanisme ayant reconnu le « nombre de passe » ouvre la porte du caveau central.

Chaque tombe est une touche d'un gigantesque clavier minéral, sur lequel il faut composer le code hebdomadaire. Pour réaliser ce projet, il suffit de verser le bon nombre de doses d'eau depuis l'arrosoir taré sur les bonnes tombes, dans l'orifice que l'on révèle en appuyant fortement sur le coin droit de chaque tombe : l'eau est récupérée dans un système très compliqué de clepsydres et de contrepoids. Si une seule clepsydre amovible reçoit la mauvaise dose d'eau, le système se déséquilibre complètement, remettant tout le système au point mort. Mais lorsque toutes les « bonnes » tombes ont été arrosées avec les bonnes doses, le système de clepsydres alourdi descend de quelques centimètres, actionnant l'ouverture du panneau de pierre dans le grand caveau qui occupe le centre du cimetière. Pour changer le code, il suffit d'accrocher les contrepoids au système sous les tombes, qui sont les nouvelles « touches » du nouveau code.

Dans la gueule du loup

L'escalier de pierre mène dans les cavernes souterraines des arkalébains. La première cave, sous l'escalier, est celle des clepsydres : son plafond est criblé de trous d'où pendent cordes et crochets. Sous chaque corde, au sol, une case est gravée, encadrant une gravure du symbole inscrit sur la pierre tombale qui lui correspond en surface, et traçant une « carte » de la disposition des tombes.

Quatre contrepoids de sable sont accrochés aux cordes des quatre tombes fleuries d'acacias. Les Immortels peuvent condamner l'accès de l'antre en changeant les contrepoids de corde… Un système basculant — un pont-levis — permet d'ouvrir le caveau depuis l'intérieur.

Note : si les arkalébains de l'ÉHŒT ont pu avertir leurs frères enterrés, la visite de l'antre commence par un affrontement avec les dix R+C acculés. Peu habitués aux combats, ils ne devraient pas poser de problèmes aux Immortels.

Une première cave abrite au cœur d'une forêt de colonnes le système des clepsydres qui actionne la porte du cimetière d'or. Un couloir dessert une série de huit caves appariées en vis-à-vis (voir plus bas).

- les deux premières contiennent les réserves de nourriture, d'eau et de vin qui permettent à une dizaine de personnes de manger normalement pendant une semaine. Un puits permet de faire l'appoint ;
- les deux suivantes contiennent du matériel d'entretien et de réparation, ainsi que des outils de chantier : étais, échelles, pelles, brouette, etc. ;
- les deux suivantes sont des salles d'études, renfermant tables, chaises et chandelles en quantité impressionnante, tapissées de rayonnages comprenant livres, tablettes de cire ou d'argile, plans sur papier, photos, représentations ésotériques d'un bâtiment existant, exégèses d'architecture ésotérique, etc. Les arkalébains étudient ces archives à deux ou trois, débattant sans fin sur les sens cachés ;
- les deux dernières sont une cuisine sommaire et un petit réfectoire dont les douze chaises permettent de deviner le nombre total de résidents permanents.

Au bout du couloir, se trouve un carrefour de galeries en croix :

- vers la droite, le réduit mène, après trois rideaux — noir, blanc et rouge —, à ce qui ressemble à un lieu de culte où les arkalébains peuvent venir méditer dans une ambiance saturée de parfums dérivés de la fleur d'acacia. Le mobilier sacré est réduit à sa plus simple expression : tapis de méditation en cours de tissage au milieu de pétales d'acacia, chandelles dont la lumière est réfléchie à l'infini par des miroirs à la surface parfaite et rayée selon des symboles mêlant religion, maçonnerie, sorcellerie, kabbale, alchimie et autres rituels dans un exceptionnel œcuménisme ésotérique ;
- vers la gauche, une grande cave abrite les douze lits des résidents permanents — les arkalébains troglodytes y vivent dans un complet dénuement —;
- au centre, enfin, la galerie mène au laboratoire adamantique des R+C.

Une fois les trois rideaux franchis, dans le « temple », les Immortels peuvent trouver un caméscope avec lequel les R+C ont filmé leurs tentatives — vaines — de convaincre Süleyman Abd al-Aziz de se livrer au Cocon adamantique. La vision de cet entretien par l'œilleton de l'engin rend la scène pathétique. Un arkalébain explique que Süleyman Abd al-Aziz est l'élu qui doit achever la quête, qu'il sortira plus fort du Cocon adamantique et voyagera dans les mondes aperçus au travers de la poésie, etc. Le malheureux leur répond faiblement que la poésie décrit des mondes vierges qui ne doivent pas être violés par la bassesse humaine — ce qui les agace. La voix du tortionnaire se fait plus insistante à mesure qu'elle perd visiblement l'attention de l'élu. Les derniers arguments de grandeur mystique se perdent dans les prières murmurées par Süleyman Abd al-Aziz. Le jeune homme, voyant que les arkalébains veulent lui forcer la main, lance une dernière tirade : « Ferréal sait que je suis à Amiens ; dès qu'il s'apercevra de ma disparition, il préviendra mon père qui enverra ses gardes personnels pour vous passer par le fil du sabre… ». Les R+C ont conservé cette séquence pour analyser l'obstination de l'élu à ne pas adhérer à sa destinée et transmettre aux dignitaires arkalébains les « minutes de l'endoctrinement de l'élu ».

La chrysalide ésotérique

Süleyman Abd al-Aziz est séquestré dans la dernière pièce. Sanglé sur la table d'acier, au cœur de la machinerie du Cocon adamantique — chargée de remplacer son sang par un mélange magiquement actif —, il est plongé dans un coma profond ponctué de spasmes terribles. Ses hurlements inhumains résonnent dans la pièce, laissant les opérateurs arkalébains mi-impassibles mi-fascinés — ils gardent leur caméscope à portée de main.

Les R+C sont plus enclins à feindre la docilité, pour voler quelques images floues et mal cadrées des intrus et de l'élu, qu'à tenter une improbable résistance, dangereuse pour eux et pour leur cobaye. Les Immortels ont du mal à profiter de l'effet de surprise — les tests se font à – 2 —, fascinés quelques instants par la tension magique qui foudroie le corps du jeune homme.

Chacun de ces transferts de liquides visqueux et puants dans le corps de la victime teinte, sous sa peau, les artères en argenté et les veines en verdâtre et lui arrache, dans son coma, des cris épouvantables.

- La situation est favorable aux R+C. Si aucun cadenas n'entrave les sangles, Süleyman Abd al-Aziz est surtout prisonnier des tubes de perfusion qui vampirisent son système sanguin. Les opérateurs le signalent aux Immortels trop pressés : retirer les perfusions tuerait l'élu. Il faut doser le sang et le liquide adamantique pour préserver le métabolisme de la victime…

- Un étrange rapport de force s'instaure : les Immortels tiennent entre leurs mains le destin de Süleyman et des arkalébains, mais restent tributaires de l'aide des R+C pour libérer l'élu sans danger.

Pendant tout le temps que dure cette prise d'otages à tiroirs, les arkalébains tentent d'endoctriner les personnages, tout en préparant une riposte de l'intérieur et de l'extérieur.

Note : *cette scène est l'une des premières occasions de confronter les joueurs à la rhétorique arkalébaine et d'entrevoir des collaborations contre-nature. Il est recommandé d'insister sur les éléments stressants de la scène pour biaiser la négociation. Les opérations à mener sur la machinerie s'accompagnent d'effets sonores et olfactifs impressionnants, d'effets visuels écœurants et de réactions violentes de l'élu qui peuvent laisser croire — à tort — que les arkalébains sabotent leur propre opération. La complexité de la machinerie préfigure un thème récurrent dans toute la quête : celui du labyrinthe. Les volants de fonte, balanciers, manivelles, boutons, leviers, fusibles et autres pédales à actionner dans un ordre donné composent des milliers de combinaisons comme autant de défis à la raison.*

La riposte R+C consiste à mettre les Immortels en état d'infériorité, en neutralisant plusieurs d'entre eux par un commando venu en renfort depuis l'extérieur — si le code d'entrée n'a pas été neutralisé. Celui-ci utilise des poisons somnifères, des armes blanches et des armes de poing munies de silencieux. Les arkalébains de l'antre ne profitent que des moments d'inattention des intrus ; ils ne risquent ni leur peau, ni celle de l'élu. En revanche, ils préparent photos, enregistrements audio et vidéo qui seront ensuite coupés et montés pour les confondre. Leur objectif est de piéger les Immortels.

Les R+C considèrent qu'il faut encore garder Süleyman Abd al-Aziz quelques jours dans le Cocon adamantique pour que son essence soit totalement sublimée et que les générations d'âmes de ses prédécesseurs dans la quête investissent son corps. Le

temps jouant contre eux, les Immortels doivent prendre l'initiative et libérer l'élu de sa prison de douleur.

L'irradiation adamantique

Le pilotage du Cocon adamantique n'est pas aisé. Le processus est lent et la voix sirupeuse des arkalébains — ils tentent de convaincre les Immortels du gâchis qui peut encore être évité —, ajoutée aux sifflements de la machine et aux cris poussés par l'élu, ne facilite pas les choses. Le final de cette scène éprouvante, aussi soudain qu'imprévisible, est un grincement menaçant qui surprend même les arkalébains. La machinerie infernale s'emballe, tandis que les aiguilles des capteurs s'affolent. Un volant dessoudé est propulsé avec force contre un mur, alors qu'un long jet de vapeur verdâtre et brûlante s'échappe de la canalisation, arrosant Immortels et R+C. Tous ressentent un tremblement dans leur essence magique : une « puce » de Ka est définitivement perdue et trois cases de santé sont cochées !

Sous la pression, les tuyaux de perfusion sont éjectés du corps de Süleyman Abd al-Aziz, qui se cabre en un violent soubresaut. L'élu est en vie ; il respire bruyamment et tousse des caillots noirâtres, mais demeure inconscient.

Profitant de la confusion, les arkalébains tentent une brève mêlée dans la lueur glauque qui baigne l'antre. Les Immortels qui essaient de quitter le refuge souterrain en traînant l'élu font une proie facile pour les R+C et leur commando. Un incendie se déclare dans le Cocon adamantique, poussant tout le monde dehors. Il ne reste plus qu'à fuir dans les étangs qui bordent la Somme autour du cimetière d'or, avec les canots à moteur des renforts arkalébains. Les Immortels ont été contaminés par le jet de vapeur adamantique : ils ont contracté la Fièvre solaire.

Les personnages secondaires

Oordenaard

Oordenaard est un Ange qui renonce à la quête. Ses incarnations suivent le périple d'une lignée de guerriers Vikings en Scandinavie, puis en Normandie. Après la Chute, il contracta envers ce peuple une forte dette, les Vikings l'ayant épargné en échange de son allégeance. Prétextant leur christianisation en Normandie — incompatible avec son statut d'esprit protecteur —, Oordenaard mit fin à sa vassalité et erra quelque temps. Il rencontra ses semblables et mesura le temps perdu au côté des Vikings ainsi que son retard dans la quête de l'Agartha. La mélancolie mina ses efforts pour se mettre à niveau, et l'Apocalypse le surprit sans qu'il ait les armes ésotériques pour comprendre la Révélation. Oordenaard est, depuis, une relique surannée d'un passé révolu.

Psychologie et empathie magique : Oordenaard est une figure de l'échec. Il dispose d'une sensibilité ésotérique « naïve » ou « virginale ». Gauche dans un débat ésotérique, il est toutefois capable d'intuitions justes. Son manque de confiance en lui l'empêche de profiter de cette intuition pour tracer sa voie de Sapience. Ce qui, ajouté à son ignorance des canons académiques, fait de lui un personnage secondaire quelque peu pathétique sans être antipathique.

Description : le Métamorphe est à développer : les traits du visage et le regard. Ses cheveux d'Ange sont filasses, ses lèvres tombantes, ses gestes indécis et sa démarche gauche.

Enjeux : Oordenaard est un faire-valoir pour les Immortels. Présent à leur retour de l'Archipel de Brume, il se pose les mêmes questions qu'eux, finit par aboutir aux mêmes conclusions, et en déduit que cette quête le dépasse. Il symbolise le renoncement ; il est la figure pathétique de celui qui n'ose pas prendre le risque de dépasser ses propres capacités dans une quête trop difficile. Sa passivité est un levier pour faire basculer les Immortels indécis vers la quête de la Qiyas.

Note : *le rôle modeste d'Oordenaard dans Al-Mugawir justifie que ses Caractéristiques ne soient pas précisées. Si le besoin s'en fait sentir, le MJ peut le créer, en notant toutes les étapes de la création de personnage à Apprenti.*

Tariq ibn Amman

Fils d'un riche propriétaire foncier de Jordanie, Tariq ibn Amman a bénéficié de l'enseignement des meilleurs précepteurs du pays, pour prétendre à un rôle futur dans la diplomatie jordanienne. Les arkalébains l'ont repéré. Il termine ses études à l'ÉHŒT d'Amiens. Il s'est lié d'amitié avec Süleyman Abd al-Aziz, qui seul comprend sa discrétion et sa ferveur secrète pour les œuvres de paix. Admiratif, il est fier de connaître le futur grand poète d'Arabie.

Psychologie et empathie magique : réservé sans être timide, Tariq ibn Amman est habité par une profonde conviction de l'imminence d'une ère de paix. Plein de verve éloquente lorsqu'il cherche à convaincre, il est d'un optimisme inébranlable. Seule la poésie mérite le titre de magie, pour le pouvoir qu'elle exerce sur les cœurs. Confronté à des manifestations magiques, Tariq ibn Amman croit à des hallucinations ou, si son esprit est acculé à la vérité, à un subterfuge dans lequel il jouera le rôle qu'on attend de lui.

Description : visage figé dans un éternel sourire, pommettes saillantes et dents blanches sont les atouts de séduction de cet homme au corps harmonieusement dessiné par un exercice physique régulier. Seuls ses yeux noirs trahissent parfois le feu qui dévore son âme, mais pour une cause si paisible que nul ne saurait en concevoir de l'inquiétude.

TARIQ IBN AMMAN

Âge : 23 ans.
Très Fortuné, Savant et Sociable — Peu Sociable en France.
***Caractéristiques** : Assez Fort, Intelligent, Assez Agile, Assez Résistant et Séduisant.*
***Ka-Soleil** : Peu Initié.*
***Compétences principales** : Art (Architecture) A, Art (Comédie) M, Discrétion C et Sport (Athlétisme) A.*

Enjeux : Tariq ibn Amman a été le témoin des cauchemars et des rêves qui ont torturé Süleyman. L'enregistrement qu'il a réalisé de la *muwassah* — à l'insu de son auteur — est le reflet de sa fascination pour le feu du poète. Depuis la disparition de son ami, Tariq est bouleversé. Il ne sait à qui confier ses angoisses et ses doutes ; il n'attend qu'une oreille attentive et un allié désireux, comme lui, de retrouver Süleyman Abd al-Aziz.

El-Dakhîl

Déçu par sa première incarnation humaine, El-Dakhîl a retrouvé l'aisance de son Métamorphe d'avant la Chute (Ange) en devenant Zoomorphe. Il a accompagné Alexandre et César, jouant instinctivement de sa qualité d'augure. Les Bohémiens ont parfois scruté son vol pour y déceler des signes. Il accompagna jadis les armées musulmanes conquérantes. Insensible à la foi et au Prophète, El-Dakhîl fut subjugué par les écritures du Coran. Frustré de ne pas en percer le mystère sous sa forme Zoomorphe, il se rapprocha alors de la Papesse. El-Dakhîl ne parle pas l'Arabe, mais il en comprend les écritures et se perd souvent en vols contemplatifs au-dessus des dunes du Sahara pour y lire les présages écrits sur les crêtes. Il est l'un des rares Zoomorphes à avoir préféré la Papesse à la Lune, ce qui en a fait le Nephilim idéal pour assurer la protection du fils d'Hîsham Abd al-Aziz. La perspective d'approcher l'un des trésors de la littérature technique et ésotérique préislamique a suffi à convaincre le Zoomorphe de renoncer temporairement à sa liberté.

Psychologie et empathie magique : El-Dakhîl est fier et épris de liberté. Il peut faire preuve d'agressivité si son protégé est menacé. Il ne dissimule qu'à grand-peine son impatience de prendre son envol et reste de longues heures dans les airs lorsqu'il estime que Süleyman ne risque rien, notamment la nuit. Son vol suit les Champs d'Air. Il est peu habitué à la densité pesante des Champs magiques mêlés à la surface du sol.

Enjeux : sa seule allégeance va à la Papesse, dont les instructions sont claires : protéger le jeune Süleyman Abd al-Aziz.



EL-DAKHÎL : GARDIEN DE SÜLEYMAN ABD AL-AZIZ

***Ka dominant** (Air) : Peu Initié (5 « puces »).*
L'Eau est neutre favorable, le Feu est neutre défavorable, la Terre est l'opposé favorable et la Lune le défavorable.
***Ramures** : plumage doré Assez Occulté, serres blanches Très Occultées, peau emplumée Pas Occultée, odeur de miel Assez Occultée et ramage mélodieux Peu Occulté.*

***Basse Magie** : Modifier M, Percevoir M et Sentir M.*
***Haute Magie** : Communiquer C, Déplacer C et Transformer A.*
***Habitus de prédilection** : Adresse du juste, Compréhension infuse et Nuages étouffants.*

***Caractéristiques** (faucon) : Peu Fort, Assez Intelligent, Très Agile, Assez Résistant et Peu Séduisant.*
***Ka-Soleil** : Pas Initié.*

***Compétences principales** : Armes naturelles (serres) M, Esquive C, Discrétion C et Sport (Voler) C.*
***Traditions principales** : Sciences occultes (Magie) A.*

Note : les rapaces attaquent en piqué avec « Je charge » et s'emparent de leur proie avec « Je le maîtrise ». Ils n'hésitent pas à lâcher leur fardeau une fois en altitude.
Les règles de chute sont alors appliquées.

Marc Espingle

Toujours à l'affût d'une information — vraie ou fausse —, voici la caricature de ce que le quatrième pouvoir fait de plus détestable. Très pro, Espingle a un calepin pour noter les ragots, un appareil jetable pour faire face à l'imprévu et un téléphone portable avec une sonnerie énervante. Curieusement, sa psychologie est solide : les intimidations surnaturelles excitent sa curiosité. Marc Espingle a flairé les liaisons troubles que le directeur de l'ÉHŒT entretient avec les notables d'Amiens. Il a rassemblé quelques informations suffisantes pour le rendre réceptif aux nouveaux événements concernant l'école.

Ambroise d'Herthecourt

Brillant élève de l'ÉHŒT d'Amiens avant d'en devenir le directeur, Herthecourt ne doit d'avoir échappé au Cocon adamantique qu'à sa seconde place derrière un pauvre hère, devenu fou dans l'antre chthonien. Cette expérience a marqué rétrospectivement le maestro du barreau de Lyon lorsque, appelé par les dignitaires arkalébains pour prendre la tête de l'école, il a effectué la visite du laboratoire souterrain. Il observe depuis, avec un mélange de fascination et d'horreur, les jeunes recrues jouer le jeu de l'émulation pour devenir l'élu. Herthecourt, qui mène une vie conjugale réduite au minimum, se passionne pour l'image de respectabilité qu'il parvient à accrocher au nom d'ÉHŒT, et pour le jeu pervers de séduction des élites amiénoises.

Omar al-Khaddam

La présence d'une majorité de jeunes hommes provenant du Proche-Orient, dont les parents sont des acteurs influents sur l'échiquier politique et économique de leur pays, justifie que le chef de la sécurité soit coopté tacitement par ces lointains puissants. Omar al-Khaddam, vétéran des services secrets iraniens, a recueilli tous les suffrages. Peu corpulent, rusé comme un renard et fin connaisseur des arts de la dissimulation, il tisse des toiles infrarouges et place des yeux électroniques comme personne. Conscient de ses limites, il rechigne à s'engager dans un corps à corps et préfère laisser faire ses agents — il maîtrise toutefois le pistolet à silencieux.

Nicolas Hamperai

Porté disparu depuis près de trois ans, ce mineur au chômage, psychologiquement affaibli par son divorce, a été approché par les arkalébains pour sa connaissance des sous-sols de la région, puis séduit par le discours de fraternité. Les R+C recourent d'ordinaire aux classes plus aisées de la population, mais les vocations ne sont pas légion pour les tâches souterraines. Dès qu'ils se sont aperçus de sa formidable résistance aux effluves de Ka-Soleil, Hamperai a été avalé par leur antre chthonien, où il a pu retrouver un peu de la camaraderie des puits de mine avec des conditions de travail correctes. Le lavage de cerveau a fait le reste : Hamperai est désormais un excellent technicien du Cocon adamantique. Il sait que cette machine sert à « purifier les mécréants ». Il pense, lorsqu'il la voit en action, que la purification est proportionnelle à la douleur.

MARC ESPINGLE

Âge : *31 ans.*
Fortuné, Savant et Sociable.
Caractéristiques : *Assez Fort, Intelligent, Assez Agile, Assez Résistant et Assez Séduisant.*
Ka-Soleil : *Pas Initié.*
Compétences principales : *Art (comédie) M, Art (photographie) A, Discrétion M, Esquive C et Recherche d'informations C.*

AMBROISE D'HERTHECOURT

Âge : *43 ans.*
Fortuné, Savant et Assez Sociable.
Caractéristiques : *Assez Fort, Intelligent, Assez Agile, Assez Résistant et Très Séduisant.*
Ka-Soleil : *Assez Initié.*
Compétences principales : *Art (comédie) M, Connaissance (histoire) A et Connaissance (droit) M.*

LA SÉCURITÉ DE L'ÉHŒT

Omar al-Khaddam

Âge : *46 ans.*
Assez Fortuné, Assez Savant et Peu Sociable.
Caractéristiques : *Fort, Intelligent, Agile, Assez Résistant et Assez Séduisant.*
Ka-Soleil : *Pas Initié.*
Compétences principales : *Armes (de poing) C, Arts martiaux C, Discrétion C et Esquive C.*

Agent de sécurité

Âge : *30 à 40 ans.*
Peu Fortuné, Assez Savant et Peu Sociable.
Caractéristiques : *Fort, Assez Intelligent, Agile, Résistant et Assez Séduisant.*
Ka-Soleil : *Pas Initié.*
Compétences principales : *Armes (de poing) C, Arts martiaux C, Discrétion C et Esquive C.*

NICOLAS HAMPERAI

Âge : *43 ans.*
Peu Fortuné, Peu Savant et Peu Sociable.
Caractéristiques : *Fort, Assez Intelligent, Assez Agile, Résistant et Assez Séduisant.*
Ka-Soleil : *Pas Initié.*
Compétences principales : *Savoir-faire (Cocon adamantique) C et Arts martiaux C.*

LES LIEUX DU SCÉNARIO

Amiens,

écrin du cœur mystique arkalébain

Capitale de la Picardie, Amiens ne retient pas l'attention. Dévastée par la première guerre mondiale, peuplée de cimetières, hérissée de bâtisses récentes, la terre de Picardie n'est, pour beaucoup, qu'un immense champ de betteraves. Et c'est l'une des raisons pratiques pour lesquelles les arkalébains ont élu cette terre désertée par les autres factions occultes.

Au XIIIe siècle, en quelques décennies seulement, les hommes bâtirent à Amiens le plus grand chef-d'œuvre d'architecture gothique d'Europe. Toute d'harmonie et de légèreté, décorée d'une fine dentelle de pierre et d'une statuaire prolifique, la cathédrale d'Amiens, autrefois rehaussée de cent couleurs chatoyantes, est un ravissement pour l'âme.

Les maçons et des sculpteurs arkalébains, infiltrés parmi les compagnons du chantier, ont dissimulé dans les ombres de ses formes et dans l'élancement de ses voûtes les plus intimes secrets des R+C. Le Trait révèle un labyrinthe figurant le pèlerinage jusqu'à Jérusalem et résume l'esprit qui habite la cathédrale des arkalébains. Œuvre épurée de marbre noir et blanc, son dessin captive le visiteur, qu'une impulsion pousse à emprunter le chemin tortueux délimité par le contraste des couleurs. Au centre, à l'emplacement de la rosace d'or scellée dans le marbre, il ressent le vide de son âme offerte à la révélation. L'arkalébain, lui, arrive au centre du labyrinthe débarrassé des souillures du monde temporel. Ses yeux sont libérés du voile trompeur de la réalité sensible et ses sens détectent mille détails qui demeuraient invisibles, ici, dans telle voûte, là, dans les ombres projetées sur le visage de cette statue. Au centre du labyrinthe, c'est toute la cathédrale d'Amiens qui parle au cœur de l'arkalébain.

Demeurés à l'écart de la revitalisation de la ville après la seconde guerre mondiale, retranchés derrière le quartier Saint Leu — sombrant lui-même dans la vétusté —, les terrains de l'ÉHŒT furent achetés à bas prix par les arkalébains.

L'ÉHŒT



À l'abri d'une enceinte de brique de plus de quarante centimètres d'épaisseur pour trois mètres quinze de hauteur, la communauté arkalébaine coule des jours paisibles. Deux grandes portes barrent l'entrée principale donnant sur la cour, tandis qu'une autre, plus modeste, donne accès aux locaux d'accueil. Des caméras, installées aux angles du terrain, surveillent les abords extérieurs et les deux cours intérieures.

L'aile ouest du bâtiment d'accueil est occupée par l'intendance : comptabilité, secrétariat, entretien, administration générale. Cette zone fait « tampon » avec l'extérieur, occupée par des employés fidèles et loyaux qui ne résident pas sur place et ne pénètrent jamais plus avant dans l'ÉHŒT.

L'aile nord de ces bâtiments est réservée à l'équipe dirigeante, les personnes chargées de manager les relations avec l'extérieur et les agents de sécurité. Un accès protégé par un code d'accès permet de passer de l'aile ouest à l'aile nord, laquelle n'a donc aucune issue donnant directement vers l'extérieur. En revanche, les occupants de ces locaux peuvent accéder à la cour principale et aux communs mitoyens.

Ils peuvent ainsi traverser successivement en allant vers le Sud : une bibliothèque sur deux étages, une salle informatique — rez-de-chaussée — surmontée d'une salle de sciences — à l'étage — et d'un pigeonnier reconverti en observatoire astronomique et une grande serre — sur deux étages —, parfumée des senteurs de milliers d'essences de fleurs exotiques brassées par des papillons multicolores.

Dans l'autre direction, vers le Nord, l'angle est occupé par une salle de créativité visuelle, cinémathèque et photothèque dont les documents peuvent être visionnés dans la salle noire à l'étage. Toute l'aile mitoyenne est une succession de salles de cours puis de salles de sports — escrime et tir à l'arc —, se terminant par une piscine. Une écurie vient s'encastrer dans le prolongement de la bâtisse.

En vis-à-vis, de l'autre côté de la grande cour scindée par un grand arbre — un acacia —, deux bâtiments parallèles, liés par une jonction de taille plus modeste, accueillent exclusivement les internes — chambres doubles — et leurs professeurs — chambres individuelles. Trait d'union entre ces deux ensembles, l'immense réfectoire héberge les repas des internes. Les cuisines, blotties entre la serre et le réfectoire, sont surmontées d'une galerie qui permet d'accéder de l'une à l'autre.

Les caves du réfectoire sont le seul local souterrain de ces lieux. On y trouve les vins, bien sûr, auxquels les élèves ont droit avec mesure — car le vin délie la langue et l'esprit des plus grands poètes et n'enivre que le sot —, mais aussi, et surtout, le vieux puits qui donne accès à un long souterrain taillé dans la craie et partiellement envahi par l'eau de la nappe phréatique toute proche. Une puissante pompe évite l'inondation de ce tunnel, qui débouche dans les marais des Hortillonnages, au cœur du « cimetière d'or ».

Les internes accueillis par cette ÉHŒT proviennent d'une sélection rigoureuse. Ils sont les plus prometteurs pour s'éveiller natu-

rellement aux mystères du Trait. Les huis clos autant que l'absence d'intimité garantissent une émulation entre les élèves.

L'éveil des internes est assuré de manière plus exotérique, par un enseignement de haut niveau de conceptualisation dispensé par les professeurs permanents de l'ÉHŒT et les dignitaires arkalébains de passage. Cet enseignement comporte :

- la cosmologie, la mythologie et l'épistémologie (physique rhétorique) ;
- l'histoire des croyances et des religions, les piliers de la foi et les formes de mysticisme ;
- la philosophie (surtout l'ontologie) ;
- l'empathie, la communication informelle, la psychologie, la psychanalyse et le comportement des foules ;
- la versification, la rythmique, la poésie et la rhétorique ;
- les mathématiques, l'algèbre et la numérologie, les probabilités et les martingales ;
- le dessin, la peinture et l'architecture ;
- la sculpture, la poterie et le modelage.

Les arkalébains ont prévu naturellement une relaxation du corps et de l'esprit, par les activités ludiques et sportives et de rares sorties encadrées. Les randonnées équestres le long de la Somme permettent de nouer des empathies avec ces êtres réceptifs que sont les chevaux. Les visites méditatives de la cathédrale d'Amiens toute proche, et surtout, de son fameux labyrinthe mystique, permettent aux arkalébains de susciter l'analyse architecturale du plus grand monument gothique de France.

Les élèves sont soumis à un couvre-feu auquel dérogent parfois les moins endoctrinés qui font le mur. Les punitions, pour eux comme pour leurs complices, sont officiellement sévères, mais les R+C n'osent ni violenter ces futurs dirigeants d'entreprises et d'émirats, ni risquer de renvoyer dans ses pénates l'élu qu'ils attendent tant !

La sécurité étant assurée par la milice privée de l'ÉHŒT, aucun garde du corps n'est présent dans l'école. Certains parents paranoïaques envoient à Amiens de discrets gardes du corps.

L'antre chthonien du Cocon adamantique

Au bout du tunnel souterrain, une échelle métallique descend dans la cave d'une chapelle, sur une parcelle de terre bordée par les eaux des marais de la Somme. La rivière coule tranquillement de l'autre côté d'une digue, à laquelle on peut accéder depuis la parcelle par un petit pont de fer forgé clos par une grille. Celle-ci est hérissée de pointes acérées et scellée par une chaîne cadenassée.

Le cimetière d'or

Un cimetière de cinquante tombes baigne dans l'ombre bienveillante de quatre acacias disposés aux points cardinaux. Un tiers des tombes a été fleuri récemment, mais les herbes folles envahissent ce lieu de silence et de mort. Un petit symbole est gravé dans les coins supérieurs des pierres tombales : ici un épi de blé, là une rose, ailleurs un lys, une main ouverte, un œil… À lire les inscriptions portées sur ces pierres, on peut constater que la plupart d'entre elles honorent la mémoire de familles assassinées entre 1914 et 1918 et entre 1939 et 1945.

Parmi cette majorité de victimes des deux guerres, certaines ont trouvé la mort entre 1918 et 1945. Mais, depuis 1945, plus une seule tombe nouvelle. Les cartes géographiques indiquent bien la présence d'une chapelle et d'un cimetière. Pourtant, ce dernier est factice. Plusieurs indices peuvent d'ailleurs mettre la puce à l'oreille :

- aucune famille n'a jamais enterré l'un des siens dans ce cimetière, ni avant ni après 1945 — ce que confirmeraient les archives, mais des pièces sont manquantes — ;
- la Pavane est ici muette ;
- les Champs lunaires sont absents et ceux d'Eau dominent ;
- il y a des petites incohérences dans les inscriptions tombales — arbres généalogiques impossibles à reconstituer, naissance de frères à moins de neuf mois d'écart — ;
- il n'y a pas deux « résidents » du cimetière qui soient morts au même âge ;
- les tombes sont d'un seul tenant et il est impossible de les ouvrir ;
- un îlot au cœur de marais inondables n'est pas un lieu idéal pour un cimetière.

Cet endroit est la porte d'entrée d'un repaire arkalébain souterrain. L'organisation des lieux correspond à l'application des propriétés du rectangle d'or : si on retire le carré inscrit dans le rectangle d'or, le reste est un nouveau rectangle d'or qui en donne un autre par la même opération et ce, théoriquement, à l'infini. Ici, il y a cinq rectangles d'or, délimités par des murs et reliés par des grilles de fer forgées ; le dernier est, tout simplement, le caveau imposant de marbre brun qui domine toutes les tombes par ses divines proportions.

Les souterrains

La porte secrète du caveau s'ouvre sur une volée de marches qui s'enfonce de trois mètres sous terre. Les R+C ont limité au strict minimum les sources d'énergie et les moyens de communication. L'éclairage se fait à la bougie, la cuisine est souvent composée de plats froids, et le chauffage se limite à de grosses couvertures — la température, à cette profondeur, est en permanence de 12 à 15 °C. Les déchets sont évacuées par un ingénieux système d'eaux usées. Une aération naturelle permet de dissiper les faibles quantités de fumées produites et de renouveler l'air — pour quinze personnes, et il y a douze résidents permanents !

Le laboratoire adamantique

Dans cette cave de grandes dimensions, les arkalébains mènent leurs expériences pour mettre au point leurs Tekhnès. Trois alcôves abritent le matériel, les expériences en cours et les notes des laborantins, derrière de lourds rideaux. L'orgueil des R+C se trouve au centre de la cave elle-même.

Là, une colossale machinerie trône. Un imposant oscillateur à quatre massives sphères de fonte — dont le mouvement, qui emplit pourtant l'air d'un ronronnement clairement audible, paraît lent et décomposé —, assure un mouvement perpétuel hypnotique. Un amoncellement de rouages, balanciers, cylindres, pignons et ressorts s'agite de concert dans un cliquetis discret qui trahit l'entretien minutieux dont toute cette machinerie fait l'objet. La majeure partie du volume occupé par la machine est dédiée à la production régulière de cette énergie mécanique. Point d'horloge pourtant au bout de la chaîne cinématique, mais un nouvel engin plus diabolique encore.

Une table métallique, pourvue de sangles de cuir qui retiennent la victime, est rivée au sol et vibre sourdement sous l'action perpétuelle du mécanisme voisin. Un gros sablier, de la taille d'un homme, est fixé à un pivot à côté de cette table et se retourne, toutes les sept minutes, pour mélanger le vif-argent qu'il contient avec une poudre verdâtre qui cristallise au fond du récipient. Une pompe prélève, au passage de l'étranglement du sablier, une partie du liquide pour l'injecter, via une tuyauterie translucide abondante, en divers points de perfusion dans le corps de la victime. De l'autre côté de la table, un immense soufflet s'associe aux mouvements de la machinerie et aère, en même temps qu'il le chasse d'un récipient de verre, un liquide de nature sanguine. Une boucle de tuyauterie translucide injecte le sang dans le corps de la victime par des perfusions dans la carotide et ponctionne le sang usagé. Celui-ci retourne dans l'alambic au soufflet, après qu'un filtre ait retenu les petits caillots de sang, de vif-argent et d'une substance tierce — du Ka-Soleil de la victime ! Ces derniers sont ensuite réintroduits dans le sablier de vif-argent à intervalles réguliers.

L'ÉVEIL DE L'ÉLU

De la convalescence à la rémanence

Un peu plus d'une journée dans le jeu est prévue pour la convalescence de Süleyman Abd al-Aziz. Tant que les Immortels se sentent suffisamment en sécurité dans leur tanière pour laisser le temps à l'élu de se reposer, il convient de développer une sympathie avec Süleyman Abd al-Aziz — dans une ambiance de guet nerveux. Lorsque les Immortels reviennent à leurs préoccupations de sécurité et estiment qu'il faut changer de cachette ou trouver un remède à la Fièvre solaire, il faut passer à la cabale R+C.

La sortie du coma et l'accueil de l'élu (J + 2 et J + 3)

Il faut des heures à Süleyman Abd al-Aziz pour sortir du coma. Pendant ce temps, il est un poids mort à la respiration laborieuse, aux membres rigides et à l'aspect repoussant. Sortant du coma, il manifeste des troubles psychomoteurs : il ne peut qu'écarquiller les yeux ; ses doigts sont paralysés les douze premières heures de repos ; ses jambes et son dos requièrent vingt-quatre heures de mieux ; sa bouche est scellée ; etc. Brutalement enlevé, séquestré, assommé de folles doctrines et drogué, puis, soumis à une torture effroyable où cauchemars et réalité se mêlaient dans une insurmontable douleur, il se réveille soudain en compagnie d'êtres étranges — nouveaux tortionnaires ? chimères d'un cauchemar ? Son équilibre psychique est ébranlé. Aux Immortels de le sauver une fois encore, en gagnant sa confiance…

Le MJ doit se mettre dans la peau du traumatisé. Il doit écouter les joueurs avec les oreilles fragiles de l'homme terrorisé, les regarder avec les yeux hallucinés d'un individu qui vacille entre rêve et réalité… et juger du succès des joueurs comme le patient juge son médecin, avec sévérité et ingratitude, aiguillonné par la douleur d'un corps meurtri et d'un esprit malmené. Lorsque les joueurs ont enfin trouvé les mots pour venir à bout de cette défiance, les dents de Süleyman Abd al-Aziz se desserrent. Il faut établir la similitude entre le comportement de l'élu et l'attitude d'A'îsha dans l'île de l'acacia de l'Archipel de Brume : Süleyman étant, lui aussi, en situation d'orphelinat psychologique, il désire avant tout retrouver un sentiment de sécurité, un oncle symbolique !

Note : *la mise en scène de Süleyman Abd al-Aziz est un dosage savant entre mutisme et expression corporelle, mimée ou décrite. Il faut éviter plusieurs pièges — les Immortels sont invités à faire appel à leur part d'humanité, pas à la renier —* :

- *ne pas jouer la catatonie, qui découragerait les joueurs et les détournerait de Süleyman Abd al-Aziz ;*
- *maintenir un véritable dialogue — mais de sourds — entre le patient et les joueurs ;*
- *éviter le registre de la débilité car il ferait perdre toute crédibilité à l'élu ;*

CHRONOLOGIE

De la convalescence à la rémanence (J + 2)

J + 2 et J + 3 — *Les Immortels doivent trouver un refuge temporaire, le temps de sortir l'élu du coma et d'entamer sa convalescence. La confiance de Süleyman Abd al-Aziz est difficile à apprivoiser, comme A'isha dans l'Archipel de Brume.*

J + 2 jusqu'à guérison — *Sortant de l'inconscience, Süleyman Abd al-Aziz présente les symptômes d'une maladie magique liée à son Ka-Soleil, qui menace les Immortels.*

J + 3 — *Le psychisme de Süleyman Abd al-Aziz est fragilisé. Les Immortels doivent l'amadouer pour obtenir de lui des révélations sur la* muwassah.

La cabale R+C (J + 2 à + 4)

J + 4 — *La Fièvre solaire qui consume l'élu pousse les Immortels hors de leur tanière à la recherche d'un remède. Les R+C lancent contre eux une cabale pour récupérer leur élu.*

J + 2 à J + 4 — *Les arkalébains fabriquent des preuves à charge contre les Immortels pour déclencher une traque de grande ampleur qui permettra de mettre la main sur l'élu.*

J + 2 à J + 4 — *Les R+C s'arrangent pour compliquer les mouvements des Immortels.*

J + 2 à J + 4 — *Les médias peuvent réaliser des contre-enquêtes efficaces. Ils répercutent les vraies fautes des Immortels et dissipent les intoxications.*

J + 2 à J + 4 — *Les mensonges arkalébains montent l'opinion publique contre les Immortels, que le danger guette dans le moindre village où la télévision est captée. Le lynchage revient à la mode.*

La Nemesis de la Maison-Dieu (J + 4 et J + 5)

J + 4 — *Azim coupe la route des Immortels, parés de tous les attributs du guerrier ésotérique, et gagne leur confiance.*

J + 4 — *Azim semble intime avec la famille de Süleyman Abd al-Aziz, auquel il apprend la mort de son père. Il apprend également aux Immortels que les Assassins ont déclaré l'élu anathème.*

J + 4 (nuit) J + 5 — *Azim enlève l'élu pour lui faire subir un rituel d'exécution magique.*

J + 5 — *Retrouvé à temps, Azim avertit les Immortels du danger de la quête. S'ensuit un combat à outrance, qui se solde par la dispersion de son Ka lorsque le Ka-Soleil de Süleyman Abd al-Aziz explose d'agressivité.*

Les pas immobiles (J + 5 et J + 6)

J + 5 — *La Tempérance ne peut rester indifférente à la Fièvre solaire et les Immortels doivent monnayer leur essence, ainsi que celle de Süleyman Abd al-Aziz, pour obtenir le remède.*

J + 6 — *Le Cyclope Odhe garde le Labyrinthe des Pas immobiles, artefact de la Tempérance pouvant soigner les anomalies de Ka-Soleil. Les Immortels accèdent au reflet de l'essence de Süleyman Abd al-Aziz.*

J + 6 — *La transfiguration solaire ne concerne pas que l'élu : le Ka-Soleil des Immortels mute en même temps que celui de Süleyman Abd al-Aziz, leur donnant accès aux prémisses de la Qiyas.*

- *songer à ces enfants au regard sombre qui regardent les journalistes impassiblement ;*
- *les maladies mentales sont à proscrire, sauf à vouloir alerter, par quelques symptômes bien placés, les joueurs qui seraient sur une mauvaise piste.*

L'élu est entre réalité et folie, mais n'a pas encore sombré. Tout traitement médicamenteux qui serait proposé par les Immortels serait interprété comme une nouvelle torture par Süleyman Abd al-Aziz.

La Fièvre solaire

(J + 2 et au-delà !)

Süleyman Abd al-Aziz ne contrôle pas ces manifestations (voir l'encart page suivante), qui doivent surtout attiser la curiosité des joueurs à l'égard de ses « propriétés magiques » et du potentiel de la quête. Les Immortels en subissent les conséquences, puisqu'ils doivent vivre à proximité de cette source permanente d'effets magiques incontrôlés ; ils ressentent vite la nécessité de contacter la Tempérance pour trouver un moyen de guérir l'élu.

Les révélations de l'élu

- **Une question de confiance** : il ne faut pas oublier que les Immortels souhaitent découvrir comment la *muwassah* a pu déclencher leur ravissement vers l'Archipel de Brume. Entre deux crises, et si un climat de confiance a été établi avec les Immortels, Süleyman Abd al-Aziz répond aux questions. Il s'agit surtout de réponses autobiographiques et les joueurs devront affiner leur « interrogatoire » pour lever le lièvre ésotérique. Süleyman Abd al-Aziz lui-même n'a pas conscience des éléments qui ont fait de lui l'élu des arkalébains. Ses rêves sont peuplés d'images et de sensations obsédantes, dont il a tenté de se libérer en composant la *muwassah*. La chanson a surgi, sauvage, et Süleyman Abd al-Aziz a simplement appris à l'apprivoiser, à la découvrir. Il n'en perçoit toujours pas le véritable sens. Si ses rêves ont accouché de la *muwassah*, ses cauchemars, eux, continuent de sévir !

Note : *le réveil de l'élu demande un effort d'interprétation de la part du MJ. La réussite de l'épisode qui clôture la convalescence et l'éveil de Süleyman Abd al-Aziz dans le Labyrinthe des Pas immobiles en dépend. Un portrait chinois de l'ego de Süleyman figure avec le reste de sa description, ainsi que ses Symboles et Archétypes favoris. Il faut absolument faire allusion à ces éléments — lorsque le*

LA FIÈVRE SOLAIRE

Tandis que Süleyman Abd al-Aziz se rétablit, son âme chavire. La Tekhnè des arkalébains visait à enrichir le Ka-Soleil de l'élu, en l'irradiant avec le liquide adamantique sans toutefois laisser le bouillonnement solaire s'emballer. En libérant Süleyman Abd al-Aziz, les joueurs l'ont exposé à un grave contrecoup. Dès son réveil, il voit son Ka-Soleil augmenter chaque jour d'un niveau — jusqu'à être Très Initié — si, dans la zone de sensibilité magique de l'élu :

- *une opération magique engageant un Élément à un niveau d'Initié supérieur ou égal à celui du Ka-Soleil de Süleyman est réalisée ;*
- *une vive émotion est éprouvée, notamment à la suite d'une Réussite ou d'un Coup d'éclat ;*
- *un Plexus ou un Nexus s'active ;*
- *la* muwassah *est évoquée, murmurée, etc. ;*
- *un test d'Initié (Ka-Soleil de l'élu) Difficile est favorable à Süleyman — le dimanche seulement.*

La plupart des Immortels et des arkalébains de l'antre chthonien ont été contaminés par le jet de vapeur adamantique échappé du cocon pendant la libération de Süleyman Abd al-Aziz. Ils sont victimes d'étranges phénomènes : ils font des rêves semblables à des tableaux impressionnistes dérivés des songes qui torturent Süleyman Abd al-Aziz pendant ses crises solaires.

Chaque fois qu'ils assistent à une crise de Fièvre solaire, le Ka-Soleil de l'élu est testé à une difficulté équivalente au niveau de Ka-Soleil de leur simulacre. En cas de Réussite, ce dernier gagne un niveau d'Initié et entre en osmose avec l'élu ! Pendant quelques dizaines de minutes, le personnage a la sensation d'une empathie émotionnelle de son simulacre avec Süleyman Abd al-Aziz. Il n'en perçoit que le bruit de fond, une fête joyeuse à laquelle il n'est pas vraiment convié ; ses sens deviennent cotonneux et sont diminués d'un rang pour les actions nécessitant un bon sens de l'équilibre.

Toute blessure infligée à Süleyman Abd al-Aziz provoque autant de dommages au simulacre des Immortels contaminés. En outre, le Ka-Soleil s'oppose aux actions contre Süleyman Abd al-Aziz en infligeant un modificateur de circonstance lié au niveau d'Initié (Ka-Soleil) du simulacre — – 1 pour Pas Initié à – 5 pour Très Initié.

La Fièvre solaire provoque vertiges, syncopes et autres spasmes épileptiques au hasard de la journée, sans qu'aucun traitement connu en vienne à bout. Ces épisodes violents alternent avec des périodes de calme qui laissent le jeune homme affaibli et peu enclin à la discussion — et encore moins au chant de la muwassah *!*

Tout l'environnement subit également le contrecoup de cette croissance spirituelle anormale. Lors des accès de Fièvre solaire, l'Ombre analogique de l'élu est projetée en Eïdos ; elle en revient accompagnée de tout ce qui a pu s'agripper à son esprit sur le chemin du retour : effets-Dragon, créatures de Kabbale et étincelles qui éveillent la matière en sommeil, Entités, fragments évanescents d'Akasha, reflets de Royaumes magiques, etc. Tel Salomon au parcours erratique dans les EntreMondes, l'élu vagabonde dans l'Eïdos qui l'appelle à lui.

Pendant les poussées de Fièvre solaire, l'élu murmure des vers sans queue ni tête de la muwassah *et roule des yeux fous. Le MJ choisit, parmi les Sciences occultes — dont la Qiyas —, un effet magique suscité par Süleyman Abd al-Aziz pendant sa fièvre. Il s'agira, de préférence, d'un effet dont l'élu a pu être témoin — même inconsciemment —, dans son aire de sensibilité magique. L'aire de sensibilité et le niveau maximum des effets magiques développés pendant les poussées de Fièvre solaires dépendent du niveau d'Initié (Ka-Soleil) de Süleyman Abd al-Aziz.*

Ka-Soleil	Aire de sensibilité (en m)	Niveau équivalent de Science occulte
Peu Initié	1	1er Cercle, C
Pas Initié	**10**	**1er Cercle, M**
Assez Initié	10	2e Cercle, A
Initié	**100**	**2e Cercle, M**
Très Initié	1 000	3e Cercle, C

MJ interprète Süleyman Abd al-Aziz —, afin que les joueurs puissent les identifier clairement lors des Pas immobiles. *De toute la description de Süleyman Abd al-Aziz, le MJ doit en priorité retenir deux choses : le portrait chinois et les affinités symboliques !*

- **Connaître les arkalébains** : pour compléter ou recouper leurs informations sur les arkalébains, les Immortels peuvent compter sur Süleyman Abd al-Aziz. C'est l'occasion de rappeler aux joueurs distraits des symboles aussi essentiels pour les R+C que l'acacia — arbre d'agrément, bois de meubles, parfum prononcé des arkalébains —, les racines antiques, la croyance « millénariste », et même la parenté des arkalébains avec les R+C de l'Esprit ou du Temps — une information par niveau d'Arcane mineur (Coupe).

- **Biographie de l'élu** : si les joueurs orientent les discussions vers la vie de Süleyman Abd al-Aziz, voilà une belle opportunité d'exploiter l'histoire de sa famille. Les tractations mystérieuses de Hîsham avec des étrangers jaloux de sa collection, les gardes du corps à la physionomie si particulière, le tutorat de Guidebert Ferréal, les ÉHŒT ; mais surtout, les rêves et les cauchemars qui accompagnent l'élu depuis quelque temps et le conduisent dans des mondes oniriques foisonnants de merveilleux et de terrifiant. La nature authentiquement ésotérique de ces rêves et cauchemars ne fait aucun doute.

- **Des *Jardins invisibles des Géométries*** : Süleyman Abd al-Aziz est réticent à parler des *Jardins invisibles des Géométries* car l'ouvrage attise les convoitises. Des bouffées d'images collectées dans ce recueil lui échappent régulièrement. Selon l'état d'esprit des Immortels, il peut paraître fantastique ou agaçant que Süleyman Abd al-Aziz ait toujours en tête une enluminure, une arabesque, un parfum ou quelques vers tirés des *Jardins invisibles des Géométries* qui illustrent la situation présente.

- **Caprices de la chronologie** : le père de Süleyman Abd al-Aziz, le cheik Hîsham, s'inquiète de l'absence de nouvelles de son fils et de ses gardes du corps. Croyant que ses « alliés » de la Papesse essaient de faire pression sur lui en enlevant son rejeton, il décide de précipiter ses négociations avec les Assassins — des Manteaux Rouges (*cf. Les Arcanes mineurs*) —, en monnayant la sécurité de sa famille contre les *Jardins invisibles des Géométries*. Pendant trois jours, l'ambiance est délétère dans la casbah du cheik ; les négociateurs de la Papesse sont complètement dépassés par les événements en terre arabique aussi bien qu'en France ! Azim interrompt cette mascarade pour ne pas voir le précieux ouvrage disparaître entre les mains de tiers ennemis. L'altercation vire au bain de sang général, l'Adopté de la Maison-Dieu supprimant les négociateurs de la Papesse qui voulaient s'interposer. Le massacre sera connu dès J + 3, par la rubrique des faits divers du *Monde Diplomatique* si le niveau de Médiatique est supérieur ou égal à Assez — à J + 4, sinon. Pendant ces trois jours, cheik Hîsham est injoignable. Quant à Ferréal, dès que les arkalébains ont perdu leur élu, ils ont amicalement convoqué le précepteur sur le *Mare Nostrum* — le navire laboratoire R+C. Sur le point de faire une découverte inquiétante au sujet des rêves et des cauchemars de Süleyman Abd al-Aziz, il n'a que le temps de lui adresser un *e-mail* sibyllin le mettant en garde contre ces songes avant d'embarquer sur le navire… et de subir un *black-out*. Ces événements et leurs conséquences précises sont développés dans *Les Tiges orichalquiennes*.

- **De la *muwassah*** : Süleyman Abd al-Aziz a appris la *muwassah* dans un de ses songes, de la bouche d'une femme belle, étrange et irréelle ! La langue lui est inconnue, pourtant, il en ressent le sens. Il s'agit d'un chant lyrique, rendant hommage à l'odyssée d'un prince porté dans ses épreuves par son amour pour une Djinn magnifique — les hellénistes débutants croiront reconnaître Ulysse, les hellénistes confirmés auront bien du mal à voir en Calypso une Djinn magnifique qui porterait Ulysse à travers ses épreuves. Cette odyssée est celle d'Abd al-Rahman, le Faucon des Omeyyades, fondateur de l'émirat d'al-Andalus. Impossible pourtant d'en savoir plus, même en poussant l'élu à chanter la *muwassah*. Ceci provoque immédiatement une crise de Fièvre solaire… De quoi inciter les joueurs à chercher un remède à ce mal magique !

La cabale R+C

Les arkalébains enragent de voir l'élu leur échapper après des siècles d'attente. Leurs moyens opérationnels sont limités, et ils préfèrent laisser les Mystes en dehors de cette affaire. Mais ils affectionnent d'autres moyens de lutte occulte : manipulation des autorités judiciaires, des médias et de l'opinion publique pour que les fugitifs soient interceptés et leur soient livrés sur un plateau. Différents cas de figure peuvent se présenter à l'issue de cette cabale R+C.

- **Succès éclatant des Immortels** : les Immortels et leur protégé échappent au filet R+C. Ils sont certes « grillés » auprès des autorités françaises, des médias, voire de l'opinion publique, mais ils sont libres de leurs mouvements.

- **Échec catastrophique des Immortels** : à l'opposé, on trouve l'éradication du groupe — hormis l'élu — par les autorités, lors d'une fusillade meurtrière, au terme d'une escalade de violence. Cela tourne au cauchemar si l'élu tombe entre les mains des arkalébains. Süleyman Abd al-Aziz est alors conduit par les R+C sur la piste de Madinat al-Zahra, où il doit accomplir sa destinée. Seule l'intervention *deus ex machina* de Salomon ou de la

Kumpania at-tauriq — dont certains Mannush suivent les R+C — remet les Immortels sur les rails de la quête, en les conduisant dans le désert cordouan. Les chances de succès des joueurs sont alors largement compromises, dès lors qu'aucun lien empathique n'a pu être noué avec Süleyman Abd al-Aziz dans le Labyrinthe des Pas immobiles.

- **Succès des arkalébains** : la capture de l'élu par les autorités, aidées ou non des médias et des citoyens zélés. Les arkalébains se font passer pour des agents des services secrets français (DST) pour récupérer Süleyman Abd al-Aziz une heure plus tard. Si les Immortels n'agissent pas vigoureusement, ils se retrouvent dans une situation d'échec total. La Fièvre solaire de Süleyman Abd al-Aziz ne pénalise pas que les Immortels. Elle peut même « sauver » la quête — elle déclenche une crise alors que la situation glisse irrémédiablement vers l'échec, et s'arrange pour que tout le monde y laisse des plumes. À partir de J + 4, Azim constitue un atout un peu spécial à abattre (*cf. La Nemesis de la Maison-Dieu*). L'Adopté de la Maison-Dieu se glissera avec délice dans les habits du sauveur, en aidant les Immortels à récupérer Süleyman Abd al-Aziz… pour mieux le trucider ensuite !

Intoxication des forces de l'ordre

À quoi bon recruter, équiper, entraîner et endoctriner des combattants à la solde de la cause arkalébaine quand l'État français s'en charge ? Telle est la doctrine des R+C. En piratant les systèmes d'information de la police judiciaire et de la gendarmerie, ils distillent assez de faux tuyaux pour que les autorités décident de donner la chasse aux Immortels. L'idée de départ est de jouer sur l'enlèvement de Süleyman Abd al-Aziz. Moins d'une heure après que les Immortels l'aient délivré de l'antre chthonien, le plan est mis à exécution. Le temps consacré par les Immortels à la convalescence de Süleyman Abd al-Aziz pèse lourd dans l'avance que les arkalébains prennent sur eux.

Les mensonges des R+C sont égrenés en tenant compte du temps nécessaire à la constitution de faux crédibles et à leur diffusion auprès de taupes et de balances bien ciblées. Il faut laisser l'information atteindre les autorités visées… Il est supposé que la libération de Süleyman Abd al-Aziz a eu lieu dans la nuit de J + 1 à J + 2 — sous-entendu à minuit.

Le niveau de crédibilité du faux — de Pas Alambiqué à Très Alambiqué — et le niveau de Mobilisé — de « Pas » à « Très » — est indiqué pour chaque « infaux ». Lorsque l'« infaux » est activée, le MJ teste Mobilisés à une difficulté équivalente à Alambiqué, pour vérifier que les forces de l'ordre tiennent compte de l'information.

La hâte des R+C à serrer l'étau autour des fuyards peut provoquer des incohérences entre l'« infaux » et les actes des Immortels — ces derniers ne tariront sans doute pas de manipulations pour allumer des contre-feux.

Une fois prise en compte, il faut vérifier si l'« infaux » provoque une mobilisation des forces de l'ordre, en testant Mobilisé à Assez Difficile. En cas de Réussite, Mobilisé augmente d'un niveau.

Note : *il ne faut pas que ces manipulations techniques ne soient perçues par les joueurs que comme un plaisir solitaire du MJ derrière son écran. Les médias ayant les mêmes informateurs que la police, il est impératif que les « infaux » soient aussi connues des personnages. Ainsi, ils s'attendront à une réaction des forces de l'ordre — il est toujours bon de nourrir leur paranoïa — et allumeront des contre-feux. Pour la tension dramatique, il faut s'assurer que plusieurs tentatives d'interpellation ont lieu — contrôle routier de routine, tentative zélée d'arrestation, traque qui tourne à la chasse à l'homme, etc.*

Verrouillage

des moyens de communication

Les arkalébains font opposition sur les cartes bancaires et implantent un interdit dans le fichier de la Banque de France. Tout incident est rapporté aux autorités judiciaires et intercepté par les médias.

Les arkalébains coupent les lignes de téléphone portable et autres moyens de télécommunication. Ce *black-out* n'affecte tout de même pas les cabines téléphoniques publiques, mais les R+C mettent sur écoute les contacts connus des simulacres et de leurs hôtes, si bien que les conversations sont enregistrées — pour être ensuite remixées et montées, de sorte que le sens des paroles arrange la cabale. Les cabines téléphoniques utilisées par les personnages sont repérées par triangulation en moins d'une minute.

Si les Immortels peuvent supporter ce *black-out*, Süleyman Abd al-Aziz, dès qu'il est sorti de son coma, et tente de contacter Guidebert Ferréal via l'Internet. Il fait de son mieux, avec ses moyens de paiement, pour s'équiper au plus vite d'un ordinateur portable doté d'un modem — ce qui attire inévitablement les arkalébains —, ou cherche à utiliser les équipements d'un cybercafé ou de la maison squattée par les fugitifs.

La messagerie de gferreal@global.org est correctement contactée. Sans demander l'avis ou l'aval de ses protecteurs, Süleyman Abd al-Aziz envoie à Ferréal un message plein d'interrogations et consulte régulièrement son serveur en l'attente d'une réponse. Le jeune homme est trop fier pour se laisser dicter sa conduite et ne manque pas d'arguments intéressants pour tenter de convaincre les Immortels de l'utilité de sa démarche : Ferréal est le seul homme de confiance de son père, il est avisé et connaît la réponse à de nombreuses questions classiques ou plus ésotériques et, comme il a lui aussi lu *Les Jardins invisibles des Géométries*, il peut être une cible pour l'ÉHŒT.

LES « INFAUX »

J + 2 (matin) *Ambroise d'Herthecourt, directeur de l'ÉHŒT d'Amiens, va au commissariat et signale la disparition de Süleyman Abd al-Aziz — Pas Alambiqué et Peu Mobilisateur.*

J + 2 (midi) *Les arkalébains piratent le fichier central des casiers judiciaires et « chargent » ceux des simulacres — Assez Alambiqué et Assez Mobilisateur.*

J + 2 (soir) *Les enregistrements vidéo des caméras de surveillance de l'ÉHŒT correspondant à la période présumée de l'enlèvement de l'élu, jusqu'à l'incursion des Immortels dans le refuge souterrain, sont retirés des archives de l'ÉHŒT et confiés aux arkalébains pour trafiquer les images et insérer de bons angles de vue sur les simulacres des joueurs avant transmission aux balances — Alambiqué et Mobilisateur.*

J + 3 (matin) *Ambroise d'Herthecourt collabore avec la police de son pays : Süleyman Abd al-Aziz fréquentait clandestinement un bar,* Au Pied du Mur, *où l'on a vu les Immortels — Peu Alambiqué et Assez Mobilisateur.*

J + 3 (matin) *Tariq ibn Amman est entendu comme témoin principal. Les arkalébains placent les bandes vidéo trafiquées dans sa chambre. Celle-ci est fouillée en sa présence par la police dès son retour du commissariat. Tariq ibn Amman devient suspect d'association de malfaiteurs — Peu Alambiqué et Assez Mobilisateur.*

J + 3 (midi) *Le portrait des Immortels est faxé à tous les postes de police et de gendarmerie de France avec mention de forte dangerosité — Pas Alambiqué et Mobilisateur.*

J + 3 (midi) *Les arkalébains font pression sur le quai d'Orsay, en faisant croire qu'ils sont mandatés par cheik Hîsham Abd al-Aziz qui exige qu'on retrouve son fils — Assez Alambiqué et Très Mobilisateur — ; ce mensonge ne fait pas longtemps illusion, car ledit cheik Hîsham est assassiné à J + 3, ce qui peut être connu par les médias dès J + 3 (soir) ou J + 4 (soir).*

J + 3 (soir) *Les arkalébains déclenchent une vague de faux témoignages sur des atrocités commises, soi-disant, par les Immortels (viol, pédophilie, trafic de drogue) — Alambiqué et Très Mobilisateur.*

J + 4 (matin) *Les arkalébains truffent les lieux connus comme étant liés aux Immortels — ou à leur simulacre — de drogue, d'armes, de photos de lieux sensibles… comme si les Immortels faisaient partie d'une nébuleuse terroriste — Peu Alambiqué et Très Mobilisateur.*

J + 4 (midi) *Se faisant passer pour un agent des services secrets saoudiens, Khaddam — chef de la sécurité de l'ÉHŒT — transmet aux forces de police françaises des preuves indiscutables de l'appartenance des Immortels à une faction anarchiste arabe voulant frapper simultanément le fils (en France), et le père (en Arabie Saoudite) — Assez Alambiqué et Très Mobilisateur.*

J + 4 (soir) *Une récompense de dix millions d'euros est offerte par Khaddam à quiconque aidera les forces de l'ordre à capturer les fugitifs — Peu Alambiqué et Très Mobilisateur.*

Les R+C rendent l'utilisation de moyens de transport infernale. Les loueurs de voitures apprennent que les joueurs sont de mauvais clients. Les hôtesses d'accueil des gares ferroviaires et aéroportuaires sont invitées à renseigner les services de douane ou de sécurité.

Il n'est pas dit que les Immortels ne peuvent pas, à force de ruse, emprunter une voiture ou un petit avion de tourisme — avec la Fièvre solaire, ce n'est pas vraiment indiqué. Mais, de pépins en empêchements, tout déplacement tourne au calvaire.

La manipulation des médias

Les arkalébains savent que leurs techniques de trucage d'images ont un impact bien plus grand sur les médias — surtout à la télévision — que sur les autorités. Un journaliste d'investigation peut se révéler aussi efficace que les fins limiers de la police s'il flaire un *scoop*. Mais s'il flaire l'arnaque, il peut retourner l'arme contre les R+C et desservir leurs projets. Les arkalébains préfèrent user avec parcimonie de ce double tranchant. Mais on ne choisit pas toujours et Marc Espingle, qui a déjà commencé à lever la primeur de cette affaire, peut faire école.

Si les autorités judiciaires sont irréversiblement intoxiquées par les arkalébains, les médias ne sont pas totalement acquis à leur version des faits. Les règles indiquées pour la gestion de Médiatique permettent de discréditer les mensonges R+C à l'aide des enquêtes journalistiques.

Les joueurs peuvent même, en faisant preuve de dispositions pour la guerre occulte, « retourner » une partie des médias. Ils peuvent ainsi modifier la difficulté du test d'enquête des médias en :

- prenant contact avec l'un de ces journalistes vertueux pour vérifier les mensonges R+C — auquel cas la procédure précédente est tentée sur ces mensonges en supplément dans la même journée — ;
- inventant des mensonges pour discréditer leurs adversaires R+C : le MJ estime le niveau de crédibilité et répercute le désintérêt relatif à l'égard des Immortels qui s'ensuit ; ces mensonges sont également vérifiés par les médias et, en cas de réussite, la crédibilité des futurs contacts des Immortels avec les médias est frappée d'un malus proportionnel au degré du mensonge ;
- fournissant des informations vérifiables en contradiction avec les éléments d'intoxication arkalébains (– 1) ;

- fournissant des preuves vérifiables contredisant et réfutant les accusations portées par les R+C (– 2) ;
- transmettant ces informations, à l'occasion d'un rendez-vous risqué pour les Immortels, mais qui a le mérite de la sincérité et du courage (– 1).

Note : *ces modificateurs de circonstance sont bien entendus cumulables.*

L'excitation des foules

L'opinion publique se forge autour de l'expresso du matin ou sur le zinc du café du commerce. Elle s'indigne dès que le parfum d'une curée médiatique flotte dans l'air. Les démentis de quelques journalistes ne peuvent raisonner l'hystérie collective…

Les arkalébains sont des R+C, plus sociologues que stratèges militaires. Ils savent exciter les foules pour transformer le quidam de la rue en allié zélé. L'implication des Immortels dans l'enlèvement de Süleyman Abd al-Aziz ne doit pas seulement être un fait divers ou un incident diplomatique feutré, elle doit être un drame national qui évoque les pires démons modernes. Rien ne sera trop gros pour attirer l'opprobre général sur la personne des Immortels — soupçonnés de pédophilie, violeurs présumés, maîtres chanteurs, preneurs d'otages, corrupteurs, etc.

Le niveau d'hystérie collective est jaugé par Indignée. Il faut que l'habituelle paranoïa des joueurs se concrétise au fur et à mesure de son augmentation. Le moindre quidam représente une menace pour eux — mouchard, ou justicier en puissance.

La Nemesis de la Maison-Dieu

La rencontre

(à partir de J + 3 [soir], J + 4)

La rencontre avec Azim, l'Adopté de la Maison-Dieu, est un paroxysme dramatique dont il faut user dès que les joueurs se sont accoutumés aux accès de Fièvre solaire et à la cabale R+C — dès J + 3 (soir).

Dès son arrivée en France, Azim n'a qu'une obsession : retrouver Süleyman Abd al-Aziz et le sacrifier selon un rite. Ses Sortilèges et artefacts lui permettent de localiser en quelques minutes El-Dakhîl, le faucon Zoomorphe, et le groupe de fugitifs s'il l'accompagne. Dans le cas contraire, il lui faut près d'une journée pour détecter l'élu avec ces mêmes Sorts, à moins qu'une manifestation magique consécutive à la Fièvre solaire n'ait lieu. Une fois sa proie localisée, Azim ne la lâche plus d'une semelle, et il attend le moment propice pour passer à l'action. Pour l'empêcher de tomber dans les griffes de la police ou des R+C — dont il ignore tout —, il intervient directement et violemment, sans grand égard pour les conséquences exotériques de ses actes. S'il en a le loisir, il attend que les fugitifs soient dans un lieu isolé, reprenant leur souffle après une rude épreuve. En bon comédien, il se fait reconnaître comme Déchu auprès des Immortels et, surtout, comme allié potentiel — puisque concerné de très près par les événements qui impliquent les Abd al-Aziz. L'aspect guerrier du personnage, son sang-froid, sa volonté d'acier et ses évidentes capacités au combat — il serait bon qu'il surprenne les Immortels avant de se faire reconnaître d'eux — leur inspirent confiance. Après tout, ils sont épuisés par leur interminable fuite. Azim prend volontiers les choses en main si les joueurs lui laissent la bride sur l'encolure.

Révélations et zones d'ombre

À ce stade de la quête, les Immortels sont traqués comme des bêtes… avec un humain qui subit des crises de Ka-Soleil pendant qu'il visite, en songe, les Royaumes élémentaires et en revient entouré de manifestations magiques. La mystérieuse *muwassah* semble être la clef de ces phénomènes, sans qu'il soit possible d'en apprendre plus. Azim profite de cet état d'esprit, en affichant une belle assurance et une connivence rassurante dès les premiers échanges. Il tente de se faire accepter comme celui qui détient les réponses : il révèle qu'il est le seul survivant des gardes du corps de cheik Hishâm et qu'il s'est fait le serment de sauver le fils, à défaut d'avoir su protéger le père des Assassins. Faute de précautions, cette annonce provoque un terrible choc chez Süleyman Abd al-Aziz. Azim tire un poignard de sa ceinture et le lui présente par la garde en se mettant à son service. Il remercie les Immortels qui se sont chargés de la sécurité du nouveau cheik — et qui sont désormais libérés de ce service. Si les joueurs, peu enclins à être écartés de leur protégé, insistent pour que leurs personnages conservent leur charge, Azim, en bon fourbe, accepte chaleureusement cette aide précieuse, arguant qu'elle ne sera pas de trop pour repousser les assauts des Assassins ! Azim poursuit : les Assassins ont éliminé cheik Hishâm car ce dernier leur tenait courageusement tête. Sa mort ne sera une victoire pour les meurtriers que si cheik Süleyman Abd al-Aziz ne se montre pas digne des espoirs que son père plaçait en lui et ne trouve pas le courage de prendre la place de celui-ci en Arabie Saoudite. Süleyman Abd al-Aziz est un Arabe noble et fier. Avec son faucon, il décide de marcher seul pour réfléchir et contenir sa peine.

Tout discours proche de celui de la doctrine Maison-Dieu met Azim en confiance pour dévoiler son jeu : Hishâm possédait un livre d'une grande valeur, dans sa version la plus complète connue ; si volumineux que la Papesse a longtemps douté qu'un seul homme eut pu l'écrire en une vie ; si dense que nul copiste ne parvint à en reproduire plus de quelques chapitres, qui devinrent des livres indépendants. La Papesse a mis le paquet

CORROBORATIONS DE L'HISTOIRE D'AZIM

L'histoire d'Azim est corroborée par plusieurs éléments : Süleyman Abd al-Aziz se souvient d'avoir vu l'Adopté chez son père, peu avant de partir faire ses études en Europe. El-Dakhîl confirme qu'Azim est bien un garde du corps d'Hishâm, depuis que lui-même protège Süleyman Abd al-Aziz. Il y a toutefois quelques dissonances :

- *sa haine des humains transparaît : difficile d'adhérer à sa version de la protection du cheik ;*
- *sa véritable motivation dans toute cette histoire transpire* — Les Jardins invisibles des Géométries —*;*
- *s'il est impossible de faire avouer ses crimes de sang envers ses frères de la Papesse, on peut s'étonner que des Assassins aient si peu fait dans la finesse !*

pour assurer la sécurité d'Hishâm, le temps de mener à bien les négociations pour la récupération d'une copie fidèle du livre.

Si Azim sent une connivence avec les Immortels, il peut tenter de les associer à ses véritables desseins, en arguant qu'il sait que le Ka-Soleil de Süleyman Abd al-Aziz est extraordinaire à cause des *Jardins invisibles des Géométries*, ce qui fait de lui un Assassin en puissance. Il ne fait aucun doute que les Manteaux Rouges tenteront de le recruter et… qu'ils y arriveront, car l'Humanité fait toujours corps contre les Immortels. Azim sait qu'on ne fait pas longtemps rempart contre les Assassins, aussi pense-t-il devoir faire disparaître la menace en supprimant Süleyman Abd al-Aziz au cours d'un rituel dispersant son Ka-Soleil. Si Azim sent que son auditoire n'adhère pas, il fait mine de se ranger à l'avis des Immortels et prépare la scène suivante.

Note : *Azim distille une ambiance de menace. Il a pris les Assassins de vitesse en Arabie Saoudite, mais il sait que ce ne sera pas suffisant. Sans craindre réellement une attaque imminente, Azim s'entoure en permanence de précautions qui inquiéteront les Immortels et leur protégé ! Il les associe à ses schémas de surveillance du groupe, adaptés à la menace particulière des Assassins, pour augmenter le stress.*

Tombe le masque (J + 4 [soir])

La pluie se met à tomber de plus belle. La nuit devient menaçante, impénétrable. La lune est voilée par le déluge. La vigilance des Immortels est perturbée : on n'entend que le ruissellement, les gouttes qui s'écrasent sur les toits, sur les tôles des voitures et dans les feuillages. L'odeur puissante de terre mouillée masque toutes les autres et la peau se couvre d'une pellicule d'humidité qui la rend insensible aux mouvements de l'air. Azim est formel : « c'est le temps idéal pour une attaque des Assassins. »

Le Sylphe assure la réalisation de sa propre prédiction. Deux Ministres implacables, Lampes vivantes de l'Autel dissimulé (*cf. Le Livre des joueurs*, p. 178) et alliés à Azim, attaquent le repaire des Immortels. Ils font une diversion sérieuse et rendent crédible la menace des Assassins, en s'attaquant aux adversaires les plus faibles qui prennent la fuite ou qui restent avec Süleyman Abd al-Aziz et Azim pendant cinq tours de combat — le temps pour le Sylphe de prendre la fuite en enlevant le fils du défunt cheikh. En renfort de cette diversion, Azim compte sur Les Clairons d'Orichalque, Ministres des Dissensions (*cf. Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 169), pour neutraliser les Immortels qui l'empêcheraient de prendre la fuite.

Si les Immortels ont enfermé Azim et Süleyman Abd al-Aziz dans une cave sans issue dès le début de l'assaut, le MJ a carte blanche pour permettre à Azim de mener son forfait à bien. Le Sylphe est un solide guerrier, doublé d'un fin rusé, qui a déjà trompé la vigilance des Assassins. À moins de maîtriser eux-mêmes de nombreuses techniques d'espionnage et d'assassinat, les Immortels ne font pas le poids.

Ces derniers sont tirés de la surprise suivant la fuite d'Azim par les bips de l'ordinateur de Süleyman Abd al-Aziz, abandonné par son propriétaire en pleine session Internet. Les batteries sont presque épuisées et un message électronique est arrivé pendant que le combat faisait rage. Il provient de Ferréal et indique qu'Hishâm et ses gardes du corps ont été tués par l'un des membres du service de sécurité — autrement dit par Azim ! Au-delà de la trahison envers un humain qui avait placé sa confiance en lui, le Sylphe a commis un crime insensé : l'assassinat de ses propres frères.

Les Immortels peuvent renoncer à poursuivre Azim et sa victime. Mais dès que le Sylphe commence son rituel d'exécution, la Fièvre solaire redouble de violence et, si les Immortels ne comprennent pas qu'ils doivent libérer Süleyman Abd al-Aziz avant la fin du rituel d'exécution, ils subissent le contrecoup de la mort de l'élu, dont le niveau d'Initiation de Ka-Soleil est opposé à leur propre Ka pour infliger des blessures magiques définitives. La quête de la Qiyas s'achève ainsi avec l'indécision des joueurs. Les Immortels subissent d'épouvantables cauchemars, hantés par la déliquescence d'Oriann. Salomon veille à ce que l'opprobre les frappe, en révélant les trésors qu'ils ont gâchés !

L'amour propre blessé des Immortels est moteur du jeu à venir. Leur nouvel ennemi n'a que quelques minutes d'avance et ils ont un net avantage sur lui : sortis de l'aire d'influence de Süleyman Abd al-Aziz, ils disposent, eux, de tous leurs pouvoirs magiques pour mener la chasse ! Et El-Dakhîl peut les aider à pister le fuyard.

Chute d'un fanatique

Les Immortels peuvent localiser la perturbation des Champs magiques liée à l'élu. Tout détournement des

Sorts usuels dans ce dessein est effectif. Ces succès faciles permettent d'expliquer comment les personnages secondaires du scénario de la *munya* de la Vieille Cordoue arrivent si facilement à les pister. Le lieu du combat est laissé à la discrétion du MJ, pourvu qu'il soit isolé. Le déluge a fait fuir les habitants de nombreux villages menacés par des glissements de terrain. Une fois rejoint et sommé de s'expliquer sur sa conduite grave, Azim révèle :

- son appartenance à la Maison-Dieu ;
- son aversion pour les occultistes humains ;
- sa mission de récupérer à tout prix *Les Jardins invisibles des Géométries* ;
- l'obstination d'Hishâm à refuser les offres indécentes de ces mauviettes de négociateurs de la Papesse,
- la trahison ultime du cheik qui a voulu négocier avec les Assassins ;
- l'incrédulité des autres gardes du corps ;
- et l'impasse terrible dans laquelle leur faiblesse envers les humains a conduit ses frères de la Papesse.

Azim n'a eu d'autre choix que de se débarrasser de tous les obstacles qui le séparaient d'Hishâm, afin d'empêcher ce dernier de livrer son trésor aux Templiers. Durant tout ce pénible aveu, le Sylphe présente de nombreux signes de névrose.

Azim exige la coopération des Immortels dans sa croisade contre les Assassins et leur ordonne de se purifier de leur coupable faiblesse envers le simple humain qu'est Süleyman Abd al-Aziz. Pour cela, ils doivent faire le sacrifice d'une « puce » de Ka et verser un peu de leur sang au front, aux lèvres et au cœur pour conjurer leurs pensées impies. Ceux qui refusent compromettent le secret qui doit entourer la mission sacrée du Sylphe : ce sont des traîtres qui doivent être éliminés. L'issue de cette discussion stérile avec le fanatique est claire : les Immortels doivent l'empêcher de nuire.

Le combat doit être titanesque. Le Sylphe est rompu aux techniques guerrières foudroyantes, mais il n'est pas de taille à lutter contre tant d'adversaires à la fois. Une batterie de créatures de Kabbale est liée à lui (Féals), mais les Immortels peuvent convaincre certaines d'entre elles d'abandonner leur soutien envers ce maître déloyal et fanatique.

Assommé par Azim dès le début de la rencontre, Süleyman Abd al-Aziz perturbe toujours les effets magiques. Le Sylphe se maintient à distance suffisante pour profiter de ses Sorts. Mais la Fièvre solaire gagne l'élu. Quelques effets-Dragon, générés par le déchaînement climatique, troublent le jeu.

Selon le trait de son portrait chinois qu'il a le plus mis en avant lors de ses discussions avec les Immortels, le Métamorphe de Süleyman Abd al-Aziz se manifeste dans le combat sous la forme d'un faucon enflammé aux plumes d'or, d'un archer casqué d'or etc. Il ne doit faire aucun doute pour les Immortels, après réflexion, que cette manifestation correspond bien à Süleyman Abd al-Aziz.

Vaincu, Azim accuse le coup. Le Métamorphe solaire de Süleyman Abd al-Aziz se précipite sur le Sylphe. En Vision-Ka, les Immortels peuvent voir celui-ci déchiqueté par des serres solaires, des flèches auriques, un tsunami solaire qui entre en complète résonance avec tous les Ka-Soleil présents dans son aire de sensibilité magique et qui pulvérise le Pentacle d'Azim. Toujours inconscient, l'élu s'est fait justice avec l'aide passive du Ka-Soleil des Immortels contaminés par la vapeur adamantique. Choqués, ces derniers sont partagés entre la fascination pour la puissance du Ka-Soleil éveillé de Süleyman Abd al-Aziz et la répugnance inspirée par la dispersion de leur frère.

Le Labyrinthe des Pas immobiles

Le prix de la Tempérance

La Fièvre solaire ne retombera pas d'elle-même. En la laissant consumer Süleyman Abd al-Aziz, les Immortels courent le risque de perdre l'élu et d'en subir eux-mêmes le contrecoup. Seule la Tempérance peut en apprécier la gravité et les remèdes. Avec la publicité qu'ils s'offrent dans les médias et les commissariats de police de France, les Immortels ont du mal à contacter l'Arcane Majeur, qui s'entoure de précautions pour sonder leurs intentions. Au moins trois rencontres sont organisées — la deuxième a lieu en présence de Süleyman Abd al-Aziz — avant que la Tempérance décide de dévoiler le remède qu'elle envisage : le très secret Labyrinthe des Pas immobiles.

Ce secret a un prix. Les émissaires de la Tempérance veulent un pacte de Ka entre les Immortels et l'Arcane Majeur : la mise à disposition de l'élu et de son Ka-Soleil pathologique, pour un suivi « médical » après le passage dans le Labyrinthe des Pas immobiles. Les joueurs ne doivent pas prendre cette exigence à la légère. Süleyman Abd al-Aziz ne donnera pas son consentement à ce destin de cobaye. Leurs relations sont donc influencées par l'engagement contracté.

Lorsqu'un accord est trouvé, la Tempérance livre le secret de la localisation du Labyrinthe des Pas immobiles, avec une lettre d'introduction cryptée à l'attention de frère Odhe, le Cyclope gardien des lieux.

Dans les lignes du Labyrinthe

Odhe veille sur le *Mal Hanté*. Sa nature cyclopéenne, marquée par plusieurs Cycles basaltiques (*cf. Le Codex des Nephilim*, p. 26), l'a rendu hermétique aux baratins profanes. Son regard fixe scrute les âmes des hommes et les Pentacles de ses frères.

Odhe comprend rapidement que les Immortels sont venus lui demander de l'aide pour guérir le « Khaïba » d'un humain. Or, il n'aime pas les humains et le leur dira. C'est d'ailleurs la première des choses qu'il daignera leur dire. Face à ce mur que la lettre d'introduction rédigée par la Tempérance ne suffit

pas à lézarder, les joueurs doivent trouver des arguments simples et justes. Dans cette scène, le MJ doit s'assurer que la conviction des Immortels sur le bien fondé de leur mission de protection est inébranlable. Une fois ceci acquis, Odhe — le MJ — coopère.

Le Labyrinthe des Pas immobiles est dévoilé et laconiquement commenté par Odhe. On distingue, à la surface des pavés colorés, de nombreuses formes semblant onduler selon l'angle de vue. C'est tout un labyrinthe chromatique qui est dessiné là. Le patient endormi est placé au centre de l'artefact par Odhe en personne, nul autre ne pouvant s'écarter du cheminement initiatique. Les participants au rituel se placent en bordure du labyrinthe et mènent l'introspection — dont la victime est incapable du fait de sa Khaïba —, afin de reconstituer, par la méditation, l'intégrité de l'être à sauver. Cela consiste à recomposer le portrait chinois de Süleyman Abd al-Aziz. À chaque trait de « personnalité » identifié, un cercle du Labyrinthe est franchi et le cheminant se rapproche de l'essence de l'élu. La voix grondante d'Odhe résonne dans chaque cercle, demandant « s'il était… ». La réponse des Immortels est comparée au portrait chinois de Süleyman Abd al-Aziz — à son esprit plutôt qu'à sa lettre. Égoïstes, certains Immortels peuvent penser d'abord à eux-mêmes, contaminés, avant de penser à l'élu. Ce qui vaut pour guérir le Ka-Soleil de l'élu vaut pour celui des Immortels. Deux cas de figure se présentent alors :

- **L'Immortel cherche son propre Métamorphe dans le Labyrinthe des Pas immobiles,** il écrase son propre Ka-Soleil pour se retrouver lui-même. L'Immortel a conscience d'étouffer une étincelle d'éveil du Ka-Soleil. S'il insiste, il teste son niveau d'Initié avec une difficulté correspondante au Ka-Soleil du simulacre. Ce test connaît un modificateur de circonstance de + 1 par métamorphose dont l'Immortel ne peut se rappeler par cœur. En cas de Coup d'éclat, la Fièvre solaire s'éteint, mais l'Immortel ne peut pas développer l'empathie solaire avec l'élu et il ne profite donc pas de la même affinité avec la Qiyas.
- **L'Immortel recherche les traits de son simulacre, ou de l'un de ses anciens simulacres pour lequel il a développé une empathie particulière ;** il profite de l'éveil de son Ka-Soleil pour démarrer un Sentier d'Or intime et concret. On considère que cette démarche est une voie singulière, compatible avec l'esprit de la Qiyas, qui permet de stabiliser le Ka-Soleil du simulacre et, par la même occasion, celui de Süleyman Abd al-Aziz.

Lorsque la majeure partie de son ego est reconstituée, les Immortels se retrouvent au centre du dispositif magique avec Süleyman Abd al-Aziz. Ils peuvent parler entre eux tant qu'ils sont dans le même cercle du labyrinthe. Mais, si l'un des joueurs veut faire cavalier seul, il peut progresser vers le centre, sans transmettre ses informations à ses compagnons. Le Labyrinthe des Pas immobiles agit autant sur l'être placé au centre que sur ceux qui y cheminent.

L'empathie solaire

Parvenus au centre du Labyrinthe des Pas immobiles, les Immortels peuvent en effet voir l'étrange ego solaire dans toute sa splendeur, débarrassé des marques de Khaïba. Ciselée par l'inconscient de Süleyman Abd al-Aziz, la silhouette resplendit de majesté. De longs filaments dorés flottent autour d'elle en volutes chatoyantes. Ses ailes battent lentement l'air chargé d'Éléments, plantées de plusieurs rangs de plumes de cristal bordées d'un fil d'or. Elle semble flotter entre ciel et terre, prête à prendre son envol aux premiers courants favorables.

Cette expérience mystique est à la fois merveilleuse, pour les Immortels qui approchent le Sentier d'Or, et terrifiante, pour ceux qui pensent à la puissance extraordinaire de ce Métamorphe « si fragile. »

Les âmes de leurs corps d'accueil ont été remodelées : elles dégagent, en Vision-Ka, une manifestation visible de l'ego du simulacre. Est-ce le début d'une prise de conscience vis-à-vis du joug que les Immortels font subir à leur hôte humain ? En outre, un lien empathique très fort s'est noué avec l'ego solaire de l'élu.

En termes de jeu, l'empathie solaire se traduit simplement par une drôle d'impression : celle de ressentir les tressaillements passagers — mais très nets — du Ka-Soleil du simulacre, lorsque celui de Süleyman Abd al-Aziz réagit à une émotion particulière, et ce quelle que soit la distance qui les sépare. Comme une mère sent les coups de pied du nourrisson dans son ventre ! Plus concrètement, les Immortels accèdent aux subtilités de la Qiyas à mesure que Süleyman Abd al-Aziz en défriche les symboles. L'empathie est réciproque. Mi-taquin, mi-sérieux, il aidera les Immortels à entendre les émotions de ce Ka-Soleil. Il fait appel aux Symboles dont les personnages peuvent ensuite provoquer des Résonances.

Guéri, Süleyman Abd al-Aziz entre dans la phase ultime de son éveil. Il est toujours affaibli, mais sa volonté est galvanisée. Il peut chanter la *muwassah* sans déclencher de Fièvre solaire. Les Immortels qui ont développé le lien d'empathie avec lui entendent la mélodie de cette chanson résonner dans leur tête.



Les personnages secondaires

Azim

Ce fougueux Sylphe a bourlingué de pays en pays. Sa volonté implacable de punir les humains détenteurs de secrets ésotériques lui vient de ses premiers souvenirs, lorsqu'il s'éleva contre les projets de Prométhée. Depuis, nul n'est à l'abri de sa vindicte, et son Pentacle ne connaît la joie que lorsque le sang purge la faute du Kaïm. Azim a été choisi pour accompagner la mission diplomatique auprès d'Hîsham Abd al-Aziz et récupérer les *Jardins invisibles des Géométries*. Après quelques mois de solitude dans le désert saoudien, les atermoiements de la Papesse ont fini par lasser Azim, courroucé qu'un simple humain tienne tête à une si prestigieuse délégation.

Psychologie et empathie magique : Azim ignore le sens des mots pitié, pardon, négociation ou mesure ; il applique sans nuance ses principes revanchards à tout être se tenant en travers de son chemin. Les faibles qui ont la maladresse d'aider les humains ne sont pas épargnés par son bras vengeur. Pratiquant assidu de la Magie et de la Kabbale, il ne se laisse impressionner par aucune démonstration de force occulte.

L'actuel simulacre d'Azim est un Arabe de près de deux mètres, « emprunté » aux services secrets saoudiens et rompu aux techniques du combat et de l'infiltration. Azim a rasé sa chevelure et tatoué quelques anathèmes et Invocations sur sa peau.

Stratégie et enjeux : Azim sait qu'il s'est laissé aller à la plus grande sauvagerie envers les humains et ses frères de la Papesse. Il n'en conçoit aucune culpabilité. Il sait qu'on ne lui reprochera rien s'il triomphe de sa mission : rendre *Les Jardins invisibles des Géométries* inaccessibles aux Assassins.

Obsédé par cette seule idée, il est si persuadé de la justesse de son combat qu'il tentera de convaincre ses frères hésitants de le rejoindre dans son combat contre l'engeance libérée par Prométhée.

AZIM

***Ka dominant** (Air) : Assez Initié.*
Le Feu est son neutre favorable, l'Eau son neutre défavorable, la Terre son opposé mineur et la Lune son opposé majeur.
***Métamorphe** : yeux bleus Peu Occultés, mains froides Occultées, peau translucide Peu Occultée, odeur d'ozone Assez Occultée et voix tonnante Peu Occultée.*

***Âge** : 35 ans.*
Assez Fortuné, Assez Savant et Peu Sociable — Pas Sociable en France.
***Caractéristiques** : Très Fort, Intelligent, Agile, Résistant et Assez Séduisant.*
***Ka-Soleil** : Pas Initié.*
***Compétences principales** : Armes (toutes) C et Discrétion C*
***Sciences occultes** : Percevoir M, Modifier M et Sentir M ; Communiquer A, Déplacer C et Transformer M ; et Malkut M, Yesod M, Hod M, Netzah M et Tipheret A.*
***Habitus favoris** : Nuages étouffants et Œil du faucon guerrier. Azim apprécie les Sortilèges à base de chaîne analogique lié au Ka-feu et tout effet magique guerrier.*
***Invocations favorites** :*
Les Boucliers célestes, les Ailes revêtues de mailles ;
Les Véloces des Portails de flammes ;
Les Enfants des sept tonnerres, les Oracles de la pureté ;
Les Ministres implacables,
les Lampes vivantes de l'autel dissimulé ;
Les Kerubim de l'exaspération et de la confusion ;
Les Seigneurs des tourments aux casques de diamant.





Odhe



Victime des Grandes Chasses, Odhe n'en a curieusement conçu aucun esprit de revanche ; mais son troisième œil naissant lut, dans le regard fou des bourreaux et celui éperdu des victimes, la tragédie cyclique qui ensanglanterait le monde pendant des siècles avant que la concorde ne réconcilie les espèces.

Son altruisme sincère le porta à s'impliquer dans la Tempérance dès sa création. En gravissant les échelons de la hiérarchie de l'Arcane Majeur, il développa un profond mysticisme qui finit par rendre ses propos hermétiques. Il fut traité, à tort, de dissident, alors que ses théories sur les liens entre le Ka-Soleil, le Pentacle et la persistance d'un certain Sentier d'Or n'étaient que le prolongement hardi des dogmes de la Tempérance. La découverte de la source magique de Roncevaux vint à point nommé fournir la retraite que tous les Adoptés basés en France souhaitaient pour Odhe. Enfermé dans l'image qu'avaient de lui ses confrères, il eut du mal à les convaincre de l'intérêt du site. Depuis douze siècles, Odhe veille sur ce lieu.

Psychologie et empathie magique : très mystique, Odhe croit à la continuité de la vie et conçoit mal la notion d'individu. Pour lui, tout être est une excroissance prodigieuse de la vie et est donc, dans cette optique, directement lié aux êtres qui l'entourent. Qu'ils dépérissent, et il dépérira. Qu'ils prospèrent, et il prospérera. Le Cyclope est très attentif aux sensations, beaucoup plus qu'aux paroles futiles. Peu bavard, il attend d'autrui qu'il respecte sa quiétude sonore. Les manifestations magiques ne sont, dans le schéma de pensée du Cyclope, qu'un prolongement de la vie ; elles ne sont pas susceptibles de l'intimider. Suite à sa propre expérimentation du Labyrinthe des Pas immobiles, Odhe a progressé sur le Sentier d'Or avec son simulacre ; il peut temporairement échanger du Ka avec celui-ci pour renforcer son Ka-Soleil. La longévité exceptionnelle de ce simulacre en est la manifestation la plus sensible.

Enjeux : Odhe n'est pas concerné par les intrigues de la Tempérance. Il a déjà prouvé sur lui-même que le Labyrinthe des Pas immobiles portait les fruits attendus. La Fièvre solaire et sa rémission l'intriguent et, en jouant sur cette curiosité, les Immortels pourraient obtenir plus qu'une simple aide bourrue.

ODHE

***Ka dominant** (Feu) : Peu Initié. L'Air est son neutre favorable, la Terre son neutre défavorable, l'Eau son opposé mineur et la Lune son opposé majeur.*
***Métamorphe** : œil unique Assez Occulté, mains calleuses Occultées, peau minérale Peu Occultée, odeur de braises Peu Occultée et voix caverneuse Occultée.*

***Âge** : 550 ans.*
Peu Fortuné, Peu Savant et Pas Sociable.
***Caractéristiques** : Fort, Assez Intelligent, Assez Agile, Résistant et Assez Séduisant.*
***Ka-Soleil** : Peu Initié.*
***Compétences principales** : Art (comédie) M, Arts martiaux C, Discrétion, Connaissance (médecine) C, Connaissance (psychologie) M et Rituels C.*
***Sciences occultes** : Percevoir M, Modifier M et Sentir M ; Communiquer C, Déplacer C et Transformer C.*
***Habitus favoris** :*
Dialogue végétal ; Savoir naturel et Mange plaies.
Odhe préfère les analogies liées au Ka-terre qui facilitent la fertilisation et la purification des éléments naturels — sol, faune, flore…

LES LIEUX DU SCÉNARIO

La cabale

LIEUX URBAINS

- Une place parcourue par des retraités promenant leur chien, des mères et leur poussette, des jeunes désœuvrés, le kiosque à journaux…
- Un bar et ses piliers avinés, sa matrone lavant ses verres, ses adolescents jouant au flipper…
- Les transports en commun, où l'on se dévisage par inadvertance ou à dessein !
- Un hôtel et ses clients discrets, son service de chambre curieux et ses voisins de chambre tapageurs.
- Les rues piétonnes, où les foules chaotiques laissent échapper des volutes de groupes patibulaires ou provocateurs, des mendiants ou des punks, des chiens, des enfants qui se traînent par terre…
- Les boulevards et leurs prostituées, leurs policiers municipaux en solex, les livreurs en double file, les déménageurs qui occupent le trottoir, les bourgeoises qui se cassent des ongles en manœuvrant des voitures trop rutilantes…

LIEUX RURAUX

- La place du village, son église, ses petits vieux qui surveillent le ciel, la ronde de gendarmerie, les commerçants pour qui la vitrine est un écran de vie…

- Les sentiers alentour, où le fils du fermier passe en vélo, où les chasseurs rivalisent de blagues paillardes, où les cyclistes fendent l'air.
- Les champs, gardés jalousement par le fermier qui course les intrus du haut de sa machine agricole surpuissante.
- Les bois, sillonnés par des chasseurs à l'affût, des cueilleurs de champignons jaloux du secret de leur site préféré, des amoureux à moitié nus surpris par des intrus…
- Les sentiers de montagne, avec leurs randonneurs sympas mais collants, leurs bergers qui guettent et veillent de loin, leurs amoureux de la nature qui ne tolèrent aucun dérangement…

Lieux spéciaux

- Les ports de pêche, avec leurs odeurs fortes et leurs quais poisseux, leurs marins au visage buriné qui réparent des filets ou échangent des souvenirs d'exploits de navigation ou de bravade contre les rivaux espagnols…
- L'aire d'autoroute, ses camionneurs avec leurs rites, son bruit de fond incessant, ses prostituées qui racolent devant les toilettes.
- La gare de marchandises, cimetière de wagons inutilisés parcouru par des cheminots mi-errants mi-affairés à de futiles travaux d'entretien, les silhouettes inquiétantes des convois attendant le ballet des feux éclairant la brume…

Mal Hanté (Pyrénées espagnoles)

Un 15 août 778, l'arrière-garde de l'armée de Charlemagne, commandée par le comte Roland, fut massacrée sur le chemin du col de Roncevaux — devenu Roncesvalles en espagnol — par les Vascons alliés aux armées de l'émir d'al-Andalus, Abd al-Rahman Ier. Le cor de Roland retentit longtemps dans le vallon en contrebas, et dans la mémoire choquée de l'Occident chrétien. Et, là où il mourut, de l'autre côté du col, en un murmure trop faible pour alerter l'empereur, l'histoire voulut que le moulin *Mal Hanté* fût construit. Tout de pierres sèches bâti, le petit édifice enjambe un talweg gracile qui se charge en été des grosses larmes d'orage qui pleurent la mort de Roland et du sang cristallin de la roche blessée par Durandal. Le torrent qui jaillit alors fait tourner, dans un grincement sinistre, la vieille roue de chêne et les rouages vermoulus de la meule.

De mémoire de Vascon, puis de Basque, nul ne sait qui construisit ce drôle de moulin solitaire et intermittent ; mais tous l'évitent comme la peste, pour le malheur qui frappe l'imprudent s'aventurant dans les parages. Les bergers le savent, eux qui ont vu leurs parents ou leurs cousins maudire le lieu pour tel mouton disparu ou dévoré par des crocs invisibles, ou encore brûlé vif par un feu surgi du néant. Les pèlerins sur le chemin de Compostelle se signaient silencieusement lorsque leur regard glissait vers le moulin hanté.

Point de jonction des mystères de la chair, du sang, du soleil et du vent, découverte par hasard par un Nephilim mortellement blessé lors de la bataille de Roncevaux, la petite source coulant entre les pierres révéla ses propriétés thérapeutiques en même temps que son maléfice : elle soigna le corps et le Ka-Soleil du simulacre mais affaiblit le Pentacle, si bien qu'une Ombre chronique frappa le malheureux. La Tempérance apprit l'existence du lieu et de sa source en tentant vainement de venir en aide au Nephilim et, faute de comprendre la nature de cette magie à l'œuvre, s'attacha à préserver le lieu des convoitises en construisant le moulin du *Mal Hanté*.

Le Labyrinthe des Pas immobiles

Odhe comprit vite qu'il devait se prémunir contre la violence de la réincarnation provoquée par la source magique. Il enchâssa la résurgence dans un labyrinthe taillé dans la roche affleurante, qu'il emprunta pour en éprouver lui-même l'efficacité. Lorsqu'il estima l'œuvre suffisante, le labyrinthe occupait une grande surface de lignes entremêlées, jamais entrecroisées, et l'eau demeurait circonscrite dans un octogone central.

Lors d'une méditation particulièrement intense, il parvint au centre de ce labyrinthe, sans avoir bougé d'un cil ; il se mira dans l'eau enchantée et y vit clairement le reflet de son simulacre d'avant la possession. Il comprit que son labyrinthe permettait non seulement de circonscrire la source magique, mais aussi d'en extraire les vertus si particulières — pour peu qu'on le parcoure plus en soi que sur la roche. Il nomma son prodige le Labyrinthe des Pas immobiles. En l'absence d'utilisation simple des vertus supposées de cette sorcellerie, la Tempérance ne conserva qu'une mémoire ténue de l'endroit et en confia la garde au Cyclope.

Effrayant les curieux avec l'aide de créatures de Kabbale, Odhe vit le Ka-Soleil de son simulacre s'épanouir harmonieusement avec son propre Pentacle ; son Métamorphe se glisser dans les traits de son simulacre, en conservant les traits reconnaissables de ce dernier. Le plus spectaculaire fut sans doute l'extraordinaire longévité de ce corps d'accueil — il n'en a pas changé depuis le IXe siècle. Le Cyclope espère depuis que même des Selenim pourront un jour profiter de cette source enchantée pour se guérir de l'Entropie naturelle.



LA MUNYA DE LA VIEILLE CORDOUE

Les reflets de Cordoue

Au fil de la muwassah

Guéri, Süleyman Abd al-Aziz peut enfin chanter la *muwassah*, dont la mélodie enveloppe les Immortels. La clef réside, depuis la première minute de cette campagne, dans les vers andalous. La langue est celle de l'al-Andalus du xe siècle, mélange d'arabe, de catalan et de vestiges de dialectes wisigoths — Langue (Arabe) M ou Histoire invisible (Hermétisme) C pour comprendre les généralités d'une strophe et Histoire invisible (Hermétisme) M pour saisir les subtilités des vers.

Note : *les Mannush d'at-tauriq ont clairement conservé le souvenir des subtilités de la versification de la* muwassah. *Leur rôle, depuis des siècles, n'est autre que de voir enfin éclore la promesse qu'elle contient. Rien ne s'oppose à ce qu'un Mannush de la caravane vienne aider ponctuellement les personnages.*

CHRONOLOGIE

Les reflets de Cordoue

• *La* muwassah *est chantée en intégralité. Elle décrit le voyage d'un prince qui évoque irrésistiblement le jeune homme rencontré dans l'Archipel de Brume et son périple à travers la Méditerranée, jusqu'à la Vieille Cordoue, où il s'est éteint en attendant la femme du désert.*

• *En Espagne, la police, la presse et la foule sont moins sensibles aux manipulations arkalébaines que leurs homologues françaises. D'autres factions sont à l'affût de la cause du trouble magique lié à l'audition de la* muwassah.

• *La désignation de « Vieille Cordoue » est un leurre involontaire de la* muwassah *qui tient éloignée la foule des chercheurs ésotériques des trésors d'Abd al-Rahman.*

La clef de la Vieille Cordoue (J + 8)

• *La Vieille Cordoue désigne Madinat al-Zahra, capitale du Calife Abd al-Rahman III. La ville ne survécut pas au Calife et devint, dans l'inconscient cordouan, une Vieille Cordoue délaissée, avant de disparaître des mémoires sous les sables. Qui mieux qu'un archéologue pourrait fournir cette clef ?*

Dans le secret des jardins clos (J + 7 & J + 8)

Pendant que les Immortels sont perdus entre Cordoue et la Vieille Cordoue, les principaux acteurs occultes se rapprochent d'eux pour en apprendre davantage sur leur quête. Ils constituent également des personnifications des différentes attitudes que peuvent adopter les joueurs.

• ***Salomon*** *se pose comme mentor et essaie d'obtenir l'allégeance des Immortels pour qu'ils deviennent son fer de lance dans la quête. Les nombreuses informations qu'il apporte au sujet des Mystères après lesquels ils courent lui confèrent un indéniable ascendant sur les Immortels.*

• *L'Arcane Majeur du Soleil fait partie des sceptiques résolus à ne pas se laisser berner par le faux Sentier d'Or qui semble être le parachèvement de la quête. La rencontre ressemble à une désagréable auscultation médicale à l'ancienne.*

• ***Armilla****, la vieille Selenim, ne demande rien tant que d'aider la progression de la quête des Immortels, pourvu qu'elle goûte le nectar délectable du Ka-Soleil de l'élu ou, faute de grive… du Ka-Soleil des simulacres des Immortels. Jouant de l'ambiguïté de son physique de bohémienne, elle peut devenir une redoutable prédatrice de Ka-Soleil si les joueurs ne se prêtent pas à son jeu de séduction.*

• ***Elmira Sanchez****, la Synarque, identifie parmi les Immortels celui qui sera le plus réceptif à son discours : moyennant une aide discrète mais concrète, elle souhaite que celui qu'elle a contacté ramène ses compagnons à la raison et contrecarre les terribles conséquences plausibles de la quête.*

• *Bien qu'ayant officiellement renoncé à se lancer à la poursuite de la* muwassah, ***Oordenaard*** *est inexplicablement attiré par l'élu. Son errance l'a conduit dans Cordoue, où il rencontre fortuitement les Immortels. Aussi surpris qu'eux, il a du mal à ne pas sembler terriblement coupable de duplicité. Il est présent pour évoquer concrètement la puissance d'attraction intuitive du mystère de la quête.*

Les parfums de Zahra (J + 8 & J + 9)

J + 8 (soir) *: à Madinat al-Zahra, les Immortels retrouvent A'îsha, leur guide de l'Archipel de Brume. Comme la* muwassah *a permis de les attirer jusque sur le site final de la quête, une nuit de chants et de danses fait exploser leurs sens et prépare l'apothéose de l'élu.*

J + 9 (matin) *: l'ouverture de la Porte vers l'Akasha de Madinat al-Zahra a lieu, grâce à un rituel de proto-Qiyas improvisé par les Immortels. Ces derniers deviennent la Porte analogique attendue.*

J + 9 (zénith) *: entrant dans les jardins édéniques, Süleyman Abd al-Aziz décrit l'océan eidétique sur lequel les Immortels vogueront lors de la dernière partie d'*Al-Mugawir. *Les personnages, incapables de pénétrer dans ces jardins à la suite de leur protégé, en sont réduits à boire les paroles de l'élu tandis que se referme la Porte.*

La *muwassah* décrit, en trois heures, l'odyssée d'Abd al-Rahman Ier. Le découpage en douze strophes correspond à l'exégèse kabbalistique de l'odyssée *Le Faucon des Omeyyades*, par Rabbi Ezéchiel de Carthage. Dans les grandes lignes…

- l'enfance dorée d'un jeune homme très tôt éveillé aux beautés invisibles de la poésie des mots, mais aussi de l'harmonie du monde et des réalisations des Omeyyades ;
- l'équilibre et la perfection microcosmique de l'adolescent devenant un homme en combinant sagesse, prouesse, adresse, beauté, éloquence, humilité et foi ;
- la terrible épreuve du sang qui voit sa famille décimée par les Abbassides, la fuite vers les fleuves, la noyade de son frère cadet et la rencontre avec un être magique — Ange ? Sirène ? — qui le sauve des eaux et dont il tombe éperdument amoureux ;
- la prédiction par la voix d'une Mannush d'un grand destin et d'une union extraordinaire avec l'Ange, désigné comme la femme — l'épouse ? — du désert, dans le jardin édénique que le prince édifiera au Couchant du monde ;
- la traque menée par l'âme damnée d'Abu'Ababs, Abdallah Ibn Tahir, les exactions de ses séides et la malédiction de sang justifiant l'acharnement du triste sire ;
- le piège tendu dans le Sahara par le faucon des Omeyyades à son poursuivant et le jugement du désert qui condamne Ibn Tahir à mourir de soif ;
- le pèlerinage dans la cité sainte de l'Islam, Kairouan, et la formidable force de conviction dont fait preuve le Faucon pour rassembler les chefs berbères et arabes autour de son nom ;
- l'exil pendant quarante jours dans le désert pour purifier son cœur et tenter en vain de retrouver son Ange dans ses songes ;
- le débarquement sur le sol d'al-Andalus et la prise de contrôle de la péninsule après avoir défait les troupes du potentat local, resté fidèle à Abu'Abbas sans soutien populaire ;
- les travaux et bienfaits d'Abd al-Rahman Ier, émir d'al-Andalus ;
- la construction de jardins édéniques pour célébrer son union avec la femme du désert, qui n'eut jamais lieu ;
- la harga (conclusion) de la *muwassah*, qui rend hommage au grand calife Abd al-Rahman IIIe « puisse-t-il trouver dans la Vieille Cordoue l'alliance mystique que son aïeul n'a su conclure heureusement », conclut la chanson.

SÜLEYMAN ABD AL-AZIZ ET EL-DAKHÎL À CORDOUE

Süleyman Abd al-Aziz tente de joindre son tuteur, Guidebert Ferréal, pour obtenir des informations concernant la mort de son père. Ses rêves sont hantés par la Vieille Cordoue. Le jeune homme se sent investi d'une mission divine et son exaltation mystique peut inquiéter les joueurs. Faisant son deuil d'un père irrévocablement disparu, il concentre son énergie à trouver sa voie sur le chemin que ses songes lui indiquent.

Le portable et le modem de Süleyman Abd al-Aziz ne peuvent pas être « pistés » par les R+C, mais les Immortels peuvent s'inquiéter de ses messages électroniques à répétition et tenter d'en empêcher l'écriture aussi bien que l'émission. Süleyman Abd al-Aziz cherche alors à échapper quelque temps à leur vigilance pour arriver tout de même à ses fins… et pourquoi pas dans un « cyberbaràtapas » ? Il n'obtient cependant aucune réponse ; Ferréal est dans un black-out *sans faille sur le* Mare Nostrum. *Quant à El-Dakhîl, fidèle à sa mission initiale, son seul but ici est de protéger Süleyman Abd al-Aziz contre toute agression ou pression extérieure. Un bon moyen de calmer les ardeurs de joueurs un peu trop autoritaires.*

La Vieille Cordoue est désignée comme siège des jardins édéniques où demeure la femme du désert, attendant de célébrer ses noces mystiques avec l'humain élu pour la rejoindre…

Échos de France

Les frasques des Immortels en France, alimentées par les machinations R+C, peuvent trouver des échos de l'autre côté des Pyrénées si les forces de l'ordre sont Très Mobilisées. La Guardia Civil espagnole est alors un adversaire sérieux (Assez Mobilisée).

L'opinion publique et les médias ibériques sont indifférents à l'hystérie collective française. Les arkalébains, estimant avoir tiré toutes leurs cartouches dans cette partie, se replient en bon ordre vers un plan de substitution audacieux à bord du *Mare Nostrum*, tandis qu'une équipe réduite est simplement chargée de filer et d'espionner les fuyards. Sur l'enregistrement de la *muwassah* — récupéré sur Selim —, ils ont reconnu le nom de Cordoue et s'y rendent sans tarder pour trouver une personne susceptible de traduire l'intégralité de la chanson.

Les Arcanes Majeurs savent que les Immortels sont liés à des événements étranges. La Tempérance, si elle s'estime flouée, leur indique qu'ils se promènent avec une « bombe solaire ». La Maison-Dieu craint un dérapage de l'affaire saoudienne et, inquiète de l'absence de nouvelles d'Azim, les espionne pour alimenter un dossier à charge. Enfin, deux nouveaux acteurs entrent en lice. Salomon a reconnu l'appel de la fleur d'Eïdos dans la *muwassah*, bien que postérieur à sa propre quête. Il trouve la trace des Immortels. Une période d'observation commence. Les Synarques d'Elmira Sanchez, qui espionnent Salomon, ne sont pas loin.

L'information occulte

Les Immortels sont à la recherche de la Vieille Cordoue, mais ils la cherchent au mauvais endroit : dans Cordoue même.

L'évidence rationnelle d'un lien entre Vieille Cordoue et Cordoue est un piège classique. L'errance jusqu'au découragement dans les ruelles de Cordoue en quête d'un Akasha qui n'y est pas est un passage initiatique. Voici une liste non exhaustive des lieux et personnes susceptibles de fournir de l'information occulte :

- un muphti aveugle qui connaît tous les recoins occultes de la ville et mendie dans la cour des orangers de la grande mosquée de Cordoue ;
- un américain féru d'architecture photographiant sous tous les angles chaque monument ;
- une jeune danseuse puisant son inspiration chorégraphique dans l'agencement des jardins et des parfums ;
- un ingénieur juif ayant pour passe-temps la reconstitution d'une maquette à l'échelle 1/1618e du ghetto de Cordoue ;
- un professeur de philosophie médiévale amoureux de la tolérance du siècle d'Averroès et désespérant de faire partager ses trésors d'intelligence et de savoir avec la horde de mioches l'accompagnant en voyage scolaire ;
- une jeune arabe chantant très faux et comprenant assez laborieusement l'andalou du xe siècle ;
- etc.

Voici une liste de vraies et fausses informations, avec leur niveau d'Inaccessible — équivalent à Difficile — constituant la difficulté à opposer aux tests de Recherche d'information.

- Abd al-Rahman Ier considérait comme les plus grandes richesses de l'homme grâce à Allah : l'eau claire, l'or étincelant et la femme aimante (vrai, Pas Inaccessible).
- Il composa de nombreuses poésies lui-même, honorant ces principes au travers de vers chantés préfigurant les *muwassah* de l'Âge d'Or (vrai, Peu Inaccessible).
- Les poètes contemporains de l'émir d'al-Andalus rendirent hommage aux prouesses de cette langue agile au service d'un esprit vif, comparant volontiers la densité évocatrice des poèmes de l'émir aux inextricables agencements végétaux des jardins qu'il affectionnait (vrai, Assez Inaccessible).
- Abd al-Rahman Ier aurait d'ailleurs lui-même composé les jardins de l'alcazaba de Cordoue selon son poème le plus cher et le plus intime, jamais chanté devant quiconque, mais dansant toujours sur les lèvres de l'émir (faux, Assez Inaccessible).
- L'émir serait demeuré inconsolable de la perte d'une femme aimée en Orient et jamais retrouvée, à laquelle était dédié ce poème intérieur « ineffable » (vrai et faux, Assez Inaccessible).
- Quelques années avant sa mort, le vieil émir quitta souvent son palais d'alcazaba pour se rendre incognito dans un patio du cœur historique de Cordoue — la Vieille Cordoue ? —, rencontrer un vagabond « égyptien » à qui il aurait chanté des vers de *muwassah* et avec qui il aurait scellé, dans la pierre d'une fontaine irriguant un jardin intime, le secret de sa mélancolie et de sa Sapience (faux, Assez Inaccessible).
- Les archives de la tour de la Calahorra auraient autrefois compté, parmi leurs précieux trésors de mémoire, une monographie des jardins de Cordoue, de leur dessin, de leur esprit et de leur essence (faux, Inaccessible).

La clef de la Vieille Cordoue

La clef de la Vieille Cordoue est fournie par Rodrigo Fuentes, l'archéologue espagnol. Cet allié profane préfigure la dualité permanente que devront entretenir les Qiyasim lorsqu'ils pratiqueront la nouvelle Science occulte : faire vibrer les profanes pour se charger de leur regard et déclencher des Résonances. Ainsi, les Immortels peuvent-ils obtenir de l'archéologue la solution de leur énigme musicale en le conduisant — presque malgré lui — au jaillissement de Sapience dont il ne perçoit pas la portée.

Lorsqu'il ne fréquente pas son chantier de fouilles, Fuentes écume les bodegas pour discourir avec grandiloquence malgré sa bouche pleine de tapas. Il est impossible de ne pas remarquer la tchatche de cet homme qui drague sans vergogne en évoquant les mille et un mystères dont il révèle la beauté avec son pinceau.

Fuentes se laisse approcher par des Immortels, quels que soient leurs niveaux d'Occulté, sans réticence. Pour lui, les pierres anciennes sont des vieilles dames qu'il faut amadouer en s'effaçant suffisamment devant elles pour que leur murmure, d'ordinaire imperceptible, devienne audible. Il ne révèle la nature exacte de la Vieille Cordoue qu'après s'être assuré que les Immortels sont plus à la recherche d'une rencontre avec l'histoire qu'à la chasse au trésor. Il joue donc, jusqu'à la caricature, le normand indécis, explicitant même son souhait de jauger la profondeur poétique de leur désir de Vieille Cordoue, incitant les Immortels à lui décrire ce qu'ils en attendent pour l'aider à fouiller dans sa mémoire, avant de dévoiler l'équivalence entre Madinat al-Zahra et la Vieille Cordoue. Il fera un guide de qualité dans les ruines de Madinat al-Zahra et pourrait bien paraître un peu trop « collant », au point de semer le doute sur son éventuelle appartenance à un Arcane mineur. Il n'en est rien et cela aussi fait partie de la leçon que doivent recevoir les joueurs à cette occasion : la poésie est dans le cœur des profanes et c'est d'elle que procédera la véritable puissance de la Qiyas.

Dans le secret des jardins clos

Salomon

La rencontre avec Salomon est une mystification. Il profite de l'égarement des Immortels dans le quar-

tier juif de Cordoue pour leur envoyer un signe reconnaissable entre mille : d'entre les deux lourdes portes entrouvertes, dans une ruelle, s'échappe un long jet de brume identique à celle de l'Archipel de Brume. La mélodie de la *muwassah* accompagne la nuée.

Derrière les portes, les Immortels découvrent les bains arabes où se cache Salomon. L'entrée en scène de celui-ci est impressionnante. Apparaissant sous les traits de son Métamorphe — la Brume le lui permet —, il rayonne à la fois de la Sapience qu'il détient et des terribles blessures infligées par le centaure Orthemios.

Sa démarche se veut cordiale, mais la sévérité de son regard, son port altier et la puissance qui émane de son être intimident. Il ne souhaite pas révéler son identité. Si les Immortels en font un élément inconditionnel, il lâche son nom hébreu, Chlomo, d'un air méprisant et ignore les réactions produites chez ceux qui comprennent.

Salomon se présente comme le premier questeur, dont la quête a été brisée trois mille ans plus tôt, à l'issue d'une confrontation avec plus puissant que lui. Il questionne les Immortels pour évaluer ce qu'ils ont compris de la quête et s'agace de leur probable ignorance. S'emportant, il révèle que la *muwassah* doit conduire à la clef du temple de Jérusalem. Elle doit révéler la nouvelle Science occulte qui permettra de sceller l'Alliance entre l'Unique et chacune de ses créatures, dans chaque mot, dans chaque geste, dans chaque œuvre matérielle.

Quand un Nephilim puissant explique que les Immortels tiennent, au bout de leur quête, la substance du temple de Jérusalem, cela ne laisse pas indifférent. Salomon souhaite se remettre en selle pour le renouveau de sa quête. Puisque les Immortels se sont trouvés au bon endroit au bon moment, il leur propose de poursuivre leur route, en veillant à lui faire part de ce qu'ils comprennent. Ils doivent faire le serment de lui apporter le bénéfice de la quête.

Il est perceptible que Chlomo est puissant, mais que son désir de parachever aujourd'hui ce qu'il a raté autrefois est plus puissant encore. Une menace est lovée dans ce désir : Salomon aidera quiconque peut lui permettre d'achever « sa » quête et, si les Immortels ne profitent pas de l'offre qui leur est faite, quelqu'un d'autre hésitera moins et Salomon deviendra, de fait, un adversaire.

Bon gré mal gré, le serment prêté achève la rencontre. Salomon affiche sa satisfaction, puis se recule dans la brume qui l'avale, avant de se dissiper pour laisser les Immortels seuls dans les bains désaffectés.

Le Soleil



L'entrevue avec l'Arcane Majeur est un moment agaçant pour les joueurs. Le vieil Hidalgo vient à leur rencontre, avec sa sacoche d'appareils mystérieux, comme envoyé à eux par quelqu'un — Hidalgo ne répond pas aux élucubrations de ses « patients ». L'amorce est claire : « alors comme ça, on a des soucis avec son Ka-Soleil ? ». Le bonhomme est là pour ausculter les Immortels. Avec les manières hermétiques et un peu hautaines d'un docteur en médecine d'antan, il recherche des symptômes, évalue l'ampleur du mal, sa nature vulgaire — « pas de quoi s'affoler, ce n'est qu'une banale arythmie de Ka-Soleil » —, autant pour se rassurer que pour mettre les Immortels un peu mal à l'aise — leur quête n'est pas si extraordinaire que ça !

Il examine les yeux avec des lasers à Ka-air, fait des tests allergologiques avec du Ka-terre, donne des ordres secs pour que les Immortels prononcent des sonorités d'Énochéen — « faites : whrggh » — ou retiennent son souffle. Il interrompt les discours des Immortels quand bon lui semble et se montre avare d'explications.

Si les joueurs perdent patience et que leurs personnages chassent l'importun, Hidalgo maugrée doucement en corrélant ce comportement idiot avec la banalité du mal qui travaille leur Ka-Soleil et ne résiste pas à leur prescrire, en ramassant ses affaires dans la rue, une cure de repos… en thalassothérapie !

Les Immortels patients ont droit, au bout d'une heure de ce manège, à un sermon : leur Ka-Soleil ne subit qu'une petite déstabilisation artificielle, liée au liquide adamantique, qui ne durera pas ; qu'ils prennent garde de ne pas porter un message messianique qui raviverait inutilement le désir coupable de Sentier d'Or et enhardirait les Arcanes mineurs. Ils seraient nombreux à leur reprocher, à juste titre, une exaltation hâtive.

Cette ordonnance assénée, Hidalgo repart comme il est arrivé et reprend le cours normal de ses activités. Si les Immortels le suivent, ils peuvent repérer où il habite et — qui sait ? — prendre conseil auprès de lui ultérieurement !

Oordenaard

La rencontre avec Oordenaard est un moment de stupeur et de colère. Dans la foule de Cordoue, les Immortels tombent sur son visage mou. La coïncidence troublante, la répétition d'une scène déjà vécue à Amiens rend Oordenaard suspect — malgré son air absent. Le Nephilim ne suit pas les Immortels : il suit le sillage de la *muwassah* parce que son intuition le lui commande ! C'est ce qu'il essaie d'expliquer maladroitement en balbutiant. Il incarne toujours l'échec. Il marque Cordoue de son asservissement à la puissance de la quête. Il ne sait pas ce qui peut émerger, mais il le subira volontiers. Il ne sera pas l'accoucheur, mais le profiteur.

Il s'agit de provoquer, de la part des Immortels, une réaction de dégoût envers Oordenaard, un sursaut d'orgueil : s'ils ne s'engagent pas volontairement dans la quête, ils seront connus de tous comme ceux qui ont subi la quête, à la manière d'Oordenaard.

Armilla

La rencontre avec Armilla est placée sous le signe de la duplicité intrinsèque de la Lune Noire. Jouant de son apparence de gitane, la vieille Selenim décoche des œillades aguicheuses à l'attention des Immortels, dansant et chantant dans la rue. Elle s'esquive dès que les personnages s'approchent, mais se laisse suivre. Ils peuvent décliner cette invitation ambiguë mais, dans ce cas, Armilla fera toujours sentir sa présence entêtante dans leur sillage, si bien que, par envie ou par exaspération, la rencontre devrait avoir lieu.

Armilla se laisse rattraper dans un lieu fréquenté et engage volontiers la conversation. Bien que tout indique — et notamment son attitude imperturbable à l'évocation d'éléments occultes ou magiques — qu'elle est un être pétri de Sapience, sa conversation ne fait que tourner autour de sujets en apparence futiles ; elle veut jauger la richesse émotionnelle des Immortels.



Ceux qui ont ressenti une Fulgurance (*cf. Le Livre des joueurs*, p. 88) ou une Ivresse cidrique (*cf. Le Livre du meneur de jeu*, p. 225) l'intéressent — de même ceux qui sont bouleversés par l'empathie solaire. Si aucun personnage ne fait l'affaire, Armilla n'insiste pas. Elle n'est pas attirée par les *alter ego* des joueurs par hasard : sans connaître l'objet de leur quête, elle sent le Ka-Soleil de Süleyman Abd al-Aziz et des Immortels. Elle veut goûter à ce Ka. La négociation qu'elle conduit dans ce sens va crescendo selon les étapes suivantes :

- grâce à une ponction de Ka-Soleil sur le simulacre d'un Immortel, elle prétend pouvoir guérir celui-ci de sa dégénérescence solaire (vrai sur un Coup d'éclat) ;
- grâce à une ponction de Ka-Soleil sur Süleyman Abd al-Aziz, elle prétend pouvoir couper le lien d'empathie solaire, qu'elle présente comme un asservissement (faux, mais délicieux) ;
- elle prétend composer avec l'élu solaire un couple d'équilibre et constituer la part d'ombre essentielle qui magnifie son éclat. Elle propose d'échanger son Ka avec lui ou, à défaut, avec l'un des Immortels ;
- elle accepte de révéler ce qu'elle sait d'Abd al-Rahman Ier — qui est le seul humain qu'elle ait connu ayant un Ka-Soleil aussi riche —, en échange d'une rasade de ce bon Ka-Soleil que présente Süleyman Abd al-Aziz.

Si les joueurs s'obstinent à ne rien lâcher, Armilla joue sur leur exaspération, attise leur haine, dit les mots qui blessent, tout en cajolant Süleyman Abd al-Aziz de manière à le dresser contre eux — en montrant combien ses anges gardiens font de bien encombrants chaperons qui le privent de merveilleuses découvertes dans ses bras. Sur ce thème, avec un peu de verve sournoise, il est possible de rendre fou au moins l'un des joueurs, de le pousser à bout, jusqu'à l'exaspération. La vieille Selenim attaque avec un Rite d'Envoûtement (*cf. Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 193) le personnage du joueur énervé avant de s'éclipser promptement… pour se délecter de sa ponction à l'abri.

Elmira Sanchez

Elmira Sanchez cherche un allié parmi les Immortels pour surveiller par procuration son protégé : Salomon. Grâce à la Pierre Angulaire, elle peut suivre les évolutions physiques et intellectuelles des Immortels et identifier le plus sceptique par rapport à la quête (Parangons du Dogme).

Sa prise de contact est à la fois voyante et opaque. À bord de sa limousine blindée aux armes de la couronne d'Espagne, avec son chauffeur garde du corps, elle fait appeler le(s) Immortel(s) ciblé(s) pour une conversation amicale à bord de l'automobile. Il n'est pas question de prendre un autre rendez-vous au pied levé dans un endroit public : la décision de monter à bord doit être prise de suite. Elmira Sanchez, qui tient à cette rencontre et ne craint pas pour sa vie, peut demander à son garde du corps de fournir son arme aux Immortels, afin qu'il ne se sentent pas pris au piège.

Cordiale et soucieuse de mettre son hôte à l'aise, en bonne conseillère en communication, Elmira dévoile son tempérament de femme d'affaires habituée à traiter d'égal à égal avec les grands du royaume. Elle fait preuve d'un sang-froid teinté d'une pointe de lassitude vis-à-vis des tentatives pour l'épater, l'impressionner ou l'intimider.

Lors du tour en voiture, qui ne s'éloigne jamais de la ville, Elmira explique qu'elle défend discrètement les intérêts des grands du royaume et qu'elle n'ignore pas que les Immortels se sont lancés dans une aventure hasardeuse, dont les conséquences sont inconnues de tous mais qui produit déjà des effets néfastes visibles. Elle veut qu'ils empêchent cela et qu'ils la tiennent au courant sur son téléphone portable, en échange de son aide.



Les parfums de Zahra

La veillée d'armes

Madinat al-Zahra ! La cité construite par Abd al-Rahman III, sur le lieu du palais d'été (*munya*) d'Abd al-Rahman Ier, où le Faucon venait se recueillir en secret ! Le site n'est pas difficile à dénicher pour quiconque le cherche. Il se trouve à une dizaine de kilomètres à l'ouest de la ville, en plein désert. Le parking, à l'entrée de la baraque de billetterie, est occupé par des tentes et des carrioles d'un autre temps, d'où s'élèvent des rires cristallins et des chants mélancoliques. La Kumpania at-tauriq a dressé campement ici, en attendant l'élu. Dès son arrivée, celui-ci est accueilli par des « viva ! » et des sourires, tandis que des mains se tendent pour avoir le privilège de l'accompagner au cœur du campement.

Un moment de grande intensité survient lorsque la belle A'îsha vient à la rencontre des Immortels, telle qu'ils l'ont vue dans l'Archipel de Brume : figure éternelle de toute la Kumpania.

Les Immortels qui ont développé le lien solaire avec le Ka de Süleyman Abd al-Aziz sont traités avec autant d'égards. Les Mannush fêtent le « retour » des élus durant toute la nuit, lovés dans les chants mélancoliques qui ressuscitent le passé pour quelques heures.

Note : *le site de Madinat al-Zahra se prête mal à l'espionnage, au grand dam des Synarques, des espions des Arcanes Majeurs et des arkalébains. Pourtant, la chose devient moins compliquée lorsque les espions sont en transe. Un ou plusieurs représentants de ces trois factions tenteront d'assister à l'apothéose de Süleyman Abd al-Aziz. Ils prendront la fuite dès que les Immortels les découvriront. S'ils ne sont pas découverts, ils assistent à l'apothéose, témoins de faits qu'ils rapporteront en détail à leurs commanditaires. Les Mannush d'at-tauriq protègent discrètement l'élu de leurs artifices de Brume, déjouant toute action malveillante directe.*

Dans la lueur tremblante des feux Mannush, les sens des invités sont accaparés par la Kumpania. La musique lancinante anesthésie doucement l'ouïe. Les danseurs captivent l'œil. Une douce odeur de parfums légers enivre les narines, tandis que même les sens du goût et du toucher sont charmés par des caresses et des baisers enflammés. Au gré de la somnolence ou de la transe auxquelles les Immortels sont invités, les images suscitées par l'audition de la *muwassah* reviennent hanter les protagonistes, qui ressentent une profonde communion. Les élus « s'abreuvent » du passé de la quête, pour mieux en préparer le futur immédiat. Quant à ceux qui n'ont pas développé le lien solaire avec Süleyman Abd al-Aziz — ou qui ne se laissent pas aller à la transe — le spectacle de Süleyman et des petits camarades en transe ne laissera qu'un souvenir mitigé d'occasion manquée, voire de dégoût pour les Parangons du Dogme.

La résonance des fastes d'antan

Au matin, le Fils-Chêne vient trouver l'Immortel — le joueur ? — le plus mystique, pour lui confier que la *muwassah* est la clef d'un monde fragile préservé du temps et du saccage par le voile de Brume ; elle doit à nouveau être chantée par un cœur — chœur ? — sincère, pour ouvrir une nouvelle fois ses portes diaphanes. Parcourant les ruines basses du site archéologique, les Immortels peuvent en sentir vibrer les parties les plus anciennes — qui datent du VIIIe siècle —: les contours de ce jardin mystérieux et de sa *munya*. La Porte de l'Akasha d'Abd al-Rahmân Ier est là. Et toute Porte a sa clef. Il est temps que Süleyman Abd al-Aziz, que la forte charge du lieu pétrifie d'émotions, parvienne à la fin de son rêve.

Les Mannush ont réalisé l'accord entre l'élu et les Immortels. À présent, ces derniers doivent eux-mêmes entrer en accord avec les jardins édéniques et imaginer les moyens de ressusciter les fastes d'antan, à partir de ce qu'ils ont ressenti dans l'Archipel de Brume. Süleyman Abd al-Aziz peut les aider, en mettant sa connaissance intuitive du lexique symbolique — à piocher dans le premier niveau de la Qiyas — au service de leurs envies de rituel. Rodrigo Fuentes, réceptif à cette approche mystique, peut également aider des Immortels qui peinent ou épauler la verve de personnages inspirés.

Il faut encourager les joueurs à dépeindre leur propre vision du décorum que leurs personnages entrevoient, comme s'ils étaient les MJ le temps de cette scène. Lorsque la vision est partagée dans des termes analogues par tous les Immortels marqués par l'empathie solaire, le rituel est achevé. La vision prend corps et restaure les ruines de Madinat al-Zahra.

Apothéose et frustrations

Comme si les mots lui étaient dictés par une voix audible par lui seul, Süleyman Abd al-Aziz entonne doucement l'air de la *muwassah*. Au-dessus des piteuses pierres de l'ancienne porte en ruine, se dresse une arche ardente habillée d'une fine dentelle de phrases sculptées en Arabe. Au sommet d'une arche trône le buste étrange et ondoyant d'une créature évoquant une sirène. Ses contours sont imprécis, dessinés délicatement par une aura brillante. Les flammes de l'arche se reflètent dans la cascade de cheveux et dans la prunelle des yeux qui darde vers les visiteurs son regard étrange, mi-figé mi-vivant. Les Immortels « reconnaissent » l'être étrange qui leur est apparu dans l'Archipel de Brume.

Seul Süleyman Abd al-Aziz peut franchir cette porte vers l'Akasha. Ceux qui tenteraient de l'y suivre ne trouveraient derrière l'arche que les champs de ruines. L'élu pénètre dans la *munya* en même temps qu'il entre en extase mystique. Il décrit, fasciné, les merveilles qui sont offertes à son regard d'esthète, et chaque pas le porte un peu plus loin dans le royaume magique. Sa silhouette perd de sa consistance au fur et à mesure, disparaissant du monde pour exister dans la *munya*.

Au premier pas, Süleyman Abd al-Aziz découvre sur le sable, devant lui, les deux ombres nettes projetées par son corps métamorphique à la lumière ardente des deux colonnes de feu qui l'encadrent, et dont le sommet se perd au fond du ciel jusqu'au centre du monde. Alors, dans l'air crépitant du bruissement sec des brasiers, tel un mirage enchanteur de verdure impossible, se dresse une dense haie de végétation luxuriante, déclinée à l'infini sur les dix mille terrasses perchées au-dessus de la mer de sable. Une eau claire et généreuse coule docilement de terrasse en terrasse, gorgeant le sol aride de fluide vital et l'air de cette douce fragrance qui hante les rêves des nomades du désert. Au sommet de cette mosaïque de piscines chatoyantes teintée des couleurs de l'arc-en-ciel, s'étend un palais de marbre et d'or aux dimensions modestes. Une nuée irisée, dévalant des cieux azurés, s'y accroche mollement. Le soleil y laisse s'égarer des milliers de reflets qui lacèrent le regard impudique du visiteur trop insistant à scruter la brume enchantée. Le lieu fait indéniablement penser à celui qui clôt l'Archipel de Brume, différant toutefois par sa fraîcheur printanière.

La voix de Süleyman Abd al-Aziz devient inaudible. Le voile de Brume qu'il a traversé retombe entre lui et les Immortels, impuissants à le suivre. L'arche magique vibre encore pendant quelques minutes, puis disparaît.



Les personnages secondaires

Armilla

Armilla sacrifia son essence de Nephilim pour s'immuniser contre l'Orichalque et renverser les rôles entre chasseurs et proies. Portant la terreur parmi le gibier humain qui terrorisait les anciens Kaïm, elle méprisa d'abord la rusticité spirituelle de ses victimes. Puis, sa route croisa celle de Gilgamesh. L'émotion qui renversa son jugement sur l'espèce humaine ne fut pas une Fulgurance, mais un ravissement. L'ardeur du roi héroïque à défier sa condition de mortel lui parut une parabole d'audace, pour ne pas se laisser enfermer dans l'apparence trompeuse de sa condition. À compter de ce jour, Armilla erra autour de la Méditerranée, goûtant la douceur de vivre plutôt que la haine. Elle s'assouvit des présocratiques, puis des grands philosophes grecs. L'essor intellectuel de l'humanité lui fut donc une source abondante de Ka-Soleil qu'elle préféra au dépeçage violent des essences solaires. Elle s'installa en Andalousie quelques décennies avant l'essor de Cordoue, où elle goûta la concorde entre les tenants des trois religions du Livre. À la chute des États arabes, Armilla conserva bien vivace le souvenir des merveilles détruites ou laissées à l'abandon par les vainqueurs.



Incarnée dans le corps d'une Égyptienne, d'apparence charmante et de minois gracieux, Armilla soigne sa précieuse enveloppe charnelle avec des onguents et des parfums dont le secret s'est perdu depuis l'Antiquité. Elle connaît les maquillages et les senteurs qui attisent le désir ou complètent efficacement son charisme naturel. Difficile d'imaginer la formidable puissance de Selenim ancien qui se cache dans ses membres graciles !

ARMILLA

Fortunée, Savante et Peu Sociable
***Caractéristiques** : Assez Agile, Peu Forte, Intelligente, Assez Endurante et Séduisante.*
***Ka-Soleil** : Pas Initiée.*
***Compétences** : Armes (de mêlée, de poing) C, Art (Chant, Comédie, Peinture, Musique) C, Arts martiaux C, Connaissance (Géographie, Histoire) C, Discrétion C, Esquive C, Piloter (Voiture) A, Recherche d'information M, Rituels M, Sciences (Mathématiques) M, Sports (Acrobatie, Athlétisme, Escalade et Natation) A, Survie (Nécropoles) M, Usages (Morts et franc-maçonnerie) M et Vigilance C.*
***Traditions** : Arcane Majeur (La Mort) A, Arcane mineur (Coupe) M, Ésotérisme M, Histoire invisible (Les Compacts secrets) C, Langue (Arabe, Anglais et Français) M, Langue (Arabe, Grec et Hébreu) C, Sciences occultes (Alchimie, Kabbale, Magie) C, Sciences occultes (Anamorphose, Conjuration) C, et Sciences occultes (Nécromancie) M.*

***Ka dominant (KLN)** : Initié*
***Réserve** : 80 « puces ».*
***Premier Cercle de Nécromancie** : Spiritisme M, Clairvoyance M et Animation M.*
***Deuxième Cercle de Nécromancie** : Possession M, Au-delà M et Corruption M.*
***Troisième Cercle de Nécromancie** : Envoûtement M et Résurgence C.*
***Premier Cercle d'Anamorphose** : Visage M, Extrémités C et Peau M.*
***Deuxième Cercle d'Anamorphose** : Membres C, Tronc C et Appendices A.*
***Premier Cercle de Conjuration** : Appel du Pacifiste M et Appel du Savant C.*

Psychologie et empathie magique : Selenim atypique, Armilla ne recherche que des Assouvissements suscités par des émotions gaies et légères. Ses échecs manifestes lors de tentatives de construction d'un Royaume restituant ces émotions l'ont attristée, et elle se demande si son état de Selenim frappé par la fatalité de son sacrifice d'antan est vraiment sublimatoire. Gilgamesh n'a pas vaincu la mort, après tout.

Sans éprouver de nostalgie pour son ancienne condition de Nephilim, elle apprécierait une discussion cordiale avec ses cousins. Faussement frivole, jouant de son apparence de bohémienne, taquine et malicieuse, elle peut aussi bien braquer un Phénix que charmer un Serpent !

Stratégie et enjeux : Armilla détient de nombreux indices sur l'échec d'Abd al-Rahman dans ses jardins édéniques et sur le renouveau tenté par son lointain successeur troisième du nom. Elle se souvient du désespoir qui tortura Abd al-Rahman Ier au soir de sa vie. Et, secret des secrets, elle sait que cette souffrance a fait jaillir des effluves de Ka-Soleil qui sont allées nourrir de puissants serviteurs de la Lune Noire, loin vers le Sud. Armilla n'est pas la pioche à indices. Que nul ne s'avise de se croire autorisé à la contraindre de livrer ses secrets : son mépris n'aura d'égal que la vigueur de sa riposte à toute tentative d'intimidation !

Hidalgo

Hidalgo est le rôle comique d'*Al-Mugawir*. Il masque la gravité de l'avis du Soleil : leur quête est dangereuse et les Immortels jouent avec un feu solaire qui pourrait embraser le cœur des hommes et ressusciter le Sentier d'Or et les Grandes Chasses. Incarné dans le corps d'un vieillard, Hidalgo agite ses cheveux blancs hirsutes et ses doigts aigrelets sous le nez de ses interlocuteurs pour asséner des vérités au sujet des mystères insondables du Ka-Soleil. Derrière les binocles dorés d'un autre âge qui ornent son nez étroit, seuls les yeux révèlent l'intensité du feu qui brûle dans ce Nephilim, à la fois passionné et terrifié par son sujet d'étude. Hidalgo traîne, dans une sacoche de médecin en cuir, tout un attirail conçu par des Adoptés illustres servant à mesurer l'intensité du Ka-Soleil, sa volatilité, sa variabilité, sa chiralité, sa brillance, sa couleur, son éclat, sa pureté… les résultats étant bien entendu déclamés dans un codage hermétique analogue au langage des diamantaires.

LES LIEUX DU SCÉNARIO

Hauts lieux omeyyades

Cordoue fut une colonie romaine occupée par des princes wisigoths après la chute de l'empire d'occident. Lorsque Abd al-Rahman Ier choisit cette ville pour capitale, en 756, il introduisit dans la paresseuse bourgade la vitalité et l'esthétisme de sa famille.

On lui doit la grande mosquée de Cordoue, perle de l'architecture maure d'occident, forêt de piliers graciles dont le génial agencement préserve tout à la fois l'intimité nécessaire au recueillement et la puissance évocatrice à la mesure du dieu auquel elle est dédiée. La mihrab fut orientée dans la mauvaise direction, malgré les calculs des astrologues de l'émir — à moins que ce ne fut sur ses instructions, pour pointer vers Ma'rib. La mosquée est devenue une cathédrale lors du règne de Charles Quint.

Bâtie à proximité du Guadalquivir — wad al-Kebir, le grand fleuve —, la mosquée est le cœur encore palpitant du quartier ancien de Cordoue, qui étire ses rues tortueuses sur trente-six hectares, entre la synagogue, le château — Alcazar — et la tour Calahorra qui veille sur l'autre rive du Guadalquivir, à l'extrémité du pont romain et des vestiges des grands moulins arabes. Bien que la domination chrétienne se soit échinée à marquer de son empreinte les chefs-d'œuvre des Omeyyades, on distingue encore, dans la silhouette des palais, la décoration des murs et des portes, les fontaines et autres jeux aquatiques des jardins, les traits de génie qui leur donnèrent naissance au cœur de cet environnement hostile.

Le labyrinthe des patios

- **L'esprit de dédale** : il serait vain de fournir un plan des ruelles et patios de Cordoue. Chaque patio a une personnalité parfumée propre. La lumière est moins intense que dans les grands boulevards ; ces jardins clos sont les carrefours des errants. Ce labyrinthe ne se laisse apprivoiser qu'avec de la patience.

La pensée labyrinthique qui a présidé à la lente germination de Cordoue peut perdre les Immortels, avec l'aide de complices malicieux :

- un gamin au regard clair suit les Immortels à quelque distance et s'éclipse dès qu'ils font mine de l'approcher, se fondant dans la foule telle une anguille ;
- une rumeur mystérieuse entraîne une foule de gens curieux dans une déambulation erratique à travers ruelles et patios, puis s'éteint soudainement comme la foule se disperse ;
- danseurs et jongleurs paradent dans la rue, ou au milieu d'une place, en chantant avec des sonorités qui semblent parfois empruntées à la *muwassah* ; les jongleries dessinent des arabesques évoquant la figure d'A'îsha, tandis que le groupe s'en va vers une autre ruelle.

Une fois perdus dans le labyrinthe, à la suite de ces feux-follets, les Immortels peuvent rencontrer les figures de la quête.

- **Les bains arabes** : écrin de la rencontre avec Salomon, les bains arabes de Cordoue sont une bâtisse en ruines jouxtant l'antique synagogue. Leur structure est si branlante que l'accès en est interdit et, comme les efforts de restauration sont portés sur la grande mosquée-cathédrale et l'Alcazaba, ils ne sont pas près d'être rouverts au public. Salomon use de la Kabbale pour restaurer l'illusion de leur charme d'autrefois. Derrière la double porte, un patio fleuri, agrémenté d'une fontaine, est enchâssé dans une cour abritée par une toiture soutenue par des arcatures aux fines colonnes couvertes de motifs végétaux moulés dans la pierre. Des bancs de marbre blanc veiné de vert émeraude meublent ce vestibule. En face de l'entrée, une ouverture dans le mur donne accès aux bains proprement dits. Deux petites alcôves, de part et d'autre de cette entrée, permettent de se dénuder, tandis qu'en face de l'accès s'ouvre une petite pièce carrée couverte d'une coupole ronde. Des bancs permettent de s'asseoir autour du foyer d'eau chaude dans lequel sont jetés les galets brûlants. La coupole est percée de petites formes géométriques — lune, soleil, triangle, spirale, carré — qui amènent un peu de lumière et d'air frais dans la pièce saturée de vapeur d'eau.

La Vieille Cordoue
(Madinat al-Zahra)

Abd al-Rahmân Ier, nostalgique des lointains jardins de sa famille massacrée, faisait parfois retraite dans sa *munya* extirpée de l'aridité du désert bordant Cordoue, son palais d'été entouré d'un magnifique jardin.

Il n'en subsiste aucune trace archéologique. À quelques kilomètres du cœur de Cordoue, perdu dans le désert, se trouve le site historique de Madinat al-Zahra — la cité de Zahra. Voulue en 936 par Abd al-Rahmân III pour affirmer le pouvoir de son califat, la ville royale accueillit princes et rois invités dans ses somptueux jardins, dont les poètes affirmèrent qu'ils étaient les plus beaux qu'un désert aie jamais porté. Ils étaient plantés d'essences d'arbres si rares qu'il semblait même que des plantes disparues de la surface de la terre avaient ici reparu par enchantement. Cette capitale prit le nom de Vieille Cordoue dans les chroniques.

Quelque temps après l'An Mil, les révoltés berbères détruisirent ce jardin, renvoyant au royaume des rêves les beautés fastueuses de ce paradis arraché aux sables stériles. L'intuition seule permet de faire le parallèle entre le jardin secret du Faucon des Omeyyades et Madinat al-Zahra.

Un compilateur des XVIIIe et XIXe siècles, al-Maqqarî, affirma que le buste de la favorite d'Abd al-Rahman III — nommée Zahra — ornait l'arche d'entrée des jardins de la ville à laquelle il donnait son nom, bien qu'il soit très improbable que la morale omeyyade se soit accommodée d'une telle entorse à la décence et aux canons de l'ornementation des édifices.

Il est troublant que les jardins rêvés par Abd al-Rahman III en hommage à ceux — disparus — de son aïeul illustre, le Faucon des Omeyyades, portent le nom de la Princesse des Mannush que les initiés savent détentrice des clefs d'un fragment de jardin édénique. C'est la preuve que la Kumpania at-tauriq a fortement influencé le règne éclairé du premier calife de Cordoue. Les profanes se contentent de remarquer que Zahra signifie « aurore » et que ce nom pourrait simplement faire allusion à un monde nouveau dont Abd al-Rahman III voulait signifier la naissance : le califat d'al-Andalus.

Les ruines dans le désert

Difficile d'imaginer que le champ de ruines du site archéologique de Madinat al-Zahra ait pu être la capitale splendide du Califat de Cordoue, au point de passer pour une version anticipée de l'Alhambra. Après mille ans d'abandon, il faut toute la patience des mains expertes d'une équipe de passionnés pour extraire du sable et des rocailles les traces de l'éphémère cité de Zahra. Et il faut encore plus d'imagination pour voir fleurir à nouveau les jardins. Le système d'irrigation qui les alimentait est depuis longtemps inopérant.

L'accès au site se fait depuis le point culminant qui domine le désert environnant. Trois terrasses graduent la descente pierreuse. La première a fait l'objet des plus anciennes restaurations, qui restituent fidèlement l'organisation des serviteurs, fonctionnaires et soldats affectés au service de Madinat al-Zahra. Plus bas, le palais des vizirs et celui du calife sont le point d'orgue d'un urbanisme mettant en scène la majesté du gouvernement de l'al-Andalus. Ils sont encadrés par un arc de triomphe, une mosquée et une première série de jardins publics. La dernière terrasse, inaccessible à la visite et très partiellement explorée, supportait les jardins privés du calife, séparés du reste de la cité par un mur d'enceinte et la fameuse porte surmontée du buste de femme. Cette partie serait la plus ancienne du site, puisque la *munya* d'Abd al-Rahman Ier s'y serait dressée avant l'an 800.

Le visiteur en est réduit à imaginer la magnificence de ces jardins. Une équipe de passionnés de l'École polytechnique de Cordoue travaille à restituer un peu de ce faste grâce aux procédés informatiques de réalité virtuelle. Leur travail contribue à ressusciter lentement l'intérêt des cordouans pour cette part méconnue de leur patrimoine, en attendant que les poètes du XXIe siècle renouvellent l'exploit de leur prédécesseur aveugle.



ACCÈS INTERDIT AUX JARDINS ÉDÉNIQUES !

QUE S'EST-IL PASSÉ ?

Les Racines adamantiques se soldent par une terrible et double frustration. L'élu a rejoint les jardins édéniques, mais la *muwassah* s'est éteinte sans tenir ses promesses et les Immortels n'ont pas eu accès aux jardins édéniques. La malédiction jetée par Yacoub et ses Sauriens sur la quête de la Qiyas est la cause de ces échecs. Pendant qu'Oriann dépérit dans les jardins édéniques de Ma'rib, ceux de Madinat al-Zahra s'épuisent vainement dans l'Assouvissement des Sauriens. La source solaire s'est tarie avec la disparition de la Vieille Cordoue, abandonnée dans le désert par la dynastie qui renversa celle du calife Abd al-Rahman III.

Lorsque la *muwassah* se propage à la surface du globe, marquant le début d'*Al-Mugawir*, elle excite les papilles desséchées des Sauriens et signale une prochaine phase d'Assouvissement.

Avec l'entrée de Süleyman Abd al-Aziz dans les jardins édéniques de Madinat al-Zahra, la source de Ka-Soleil est renouvelée. L'élu est littéralement pétrifié au cœur de l'Akasha et ses cauchemars tissent autour de son corps une toile gluante qui draine son énergie. Lorsqu'il ne reste plus que son enveloppe corporelle — toute son essence étant liquéfiée par l'Assouvissement —, Oriann s'évanouit dans un souffle de brise, emportant avec elle l'espoir des Immortels.

La frustration de ceux-ci doit être un puissant moteur pour relever le défi et relancer la quête. Ils n'ont joué que le rôle de catalyseurs pour propulser Süleyman Abd al-Aziz vers les jardins édéniques. C'est la quête de l'élu qui s'est achevée avec *Les Racines adamantiques* et non celle des Immortels. Pour ces derniers, elle doit commencer afin qu'ils puissent, eux aussi, accéder aux jardins édéniques.

L'INTRIGUE

DANS LE SILLAGE DU MARE NOSTRUM

Les personnages secondaires des *Racines adamantiques* incitent les Immortels à infiltrer les arkalébains, dans l'espoir qu'ils découvrent une piste susceptible de relancer la quête. Les R+C organisent un conclave sur leur navire magique — le *Mare Nostrum* —, auquel participe Guidebert Ferréal, mentor et ami de Süleyman Abd al-Aziz Abd al-Aziz et de son défunt père. Les Immortels montent à bord en se faisant passer pour d'anciens élèves d'une ÉHŒT. Ils découvrent une communauté en plein éveil, manipulant les concepts de la Sapience à venir et en profitent pour se former à ses subtilités. Ils tentent d'approcher Guidebert Ferréal, mais un Assassin s'interpose. Les arkalébains ajoutent à la confusion du pauvre Guidebert en attribuant aux Immortels des motifs belliqueux, si bien que le mentor se retrouve face à des intérêts trop puissants pour sa modeste personne.

L'ÉPIPHANIE

La communauté des anciens élèves des ÉHŒT est éveillée au terme d'une épiphanie mystique qui accapare les énergies des R+C. Les Immortels peuvent participer à ce rituel, ou en profiter pour saboter le *Mare Nostrum*.

Les Tiges orichalquiennes



L'arrivée tonitruante du maître des arkalébains à bord marque le début de la cérémonie. Après avoir démontré la puissance illusoire des savoirs présents, un interdit magique est imposé à chacun. La puissance de la Qiyas liée à l'Accord de toute la communauté est impressionnante, et les Immortels peuvent participer de cette puissance. Au terme de la cérémonie, un carnaval analogique rétablit la mémoire collective des arkalébains concernant les trente derniers siècles et élit à sa tête Guidebert Ferréal, double mystique de l'élu — également appelé kagemusha —, pour guider le *Mare Nostrum* dans l'Eïdos.

Le passé restauré, les R+C tentent de se projeter dans le futur pour fixer le cap de leur navigation magique. Ils pratiquent pour cela un rituel sur les Immortels : ces derniers sont plongés dans une Ombre forcée par le Ka-Soleil des dignitaires arkalébains. Au lieu de sommeiller, ils vivent un futur potentiel qui se réalise. À partir de là, le jeu se transforme en allers et retours entre le *Mare Nostrum* — où les Immortels tentent de s'accommoder du rite ou de l'interrompre — et le futur — où les Immortels découvrent les vestiges du dernier refuge de la branche perdue des ah-Azzakira.

Les ombres du futur

Les premières scènes du futur permettent d'accéder à la casbah de Guidebert Ferréal à Kairouan, où se cache Moussa N'Gassé. Celui-ci détient des informations sur la quête. Après avoir essuyé une attaque de l'Assassin, les Immortels peuvent vérifier la teneur ésotérique des révélations du jeune Algérien et le convaincre de les guider jusqu'à son village de Chott el-Oued.

Le village est sous couvre-feu des arkalébains et de leurs « alliés » mystes qui cherchent à récupérer les informations sur les ah-Azzakira en premier. Les Immortels acceptent l'aide à double tranchant des fils maudits de Yacoub, qui leur inoculent l'emprise cauchemardesque de leur père en même temps qu'ils leur dévoilent l'entrée oubliée des souterrains de Chott el-Oued.

La visite des galeries conduit les Immortels dans la bibliothèque ah-Azzakkira. La tension dramatique noue avec la mise à profit de cette découverte précoce, avant que les arkalébains et les Mystes ne découvrent à leur tour ce trésor et n'éliminent les Immortels. Lorsque les efforts de ces derniers pour ralentir leurs adversaires ne suffisent plus, Salomon déclenche l'apparition d'un essaim de sauterelles qui dévore la bibliothèque avant que les arkalébains puissent en profiter. La frustration est, à la fin des *Tiges orichalquiennes*, du côté des R+C !

La fin de cet épisode coïncide avec celle du précédent. Présent et futur se rejoignent.

Dans le sillage du Mare Nostrum

Transcender la frustration

Le premier volet d'*Al-Mugawir* s'achève sur une frustration qui pourrait écœurer bien des joueurs. Plusieurs pistes sont livrées pour relancer l'intrigue sur une tonalité d'émulation entre acteurs occultes. Toutes peuvent être explorés par des Immortels indécis, aussi sont-elles décrites selon un enchaînement logique. Le MJ abrège ce manège dès que les Immortels reprennent la quête !

Douche froide

L'impression d'avoir manqué une révélation ésotérique est palpable ; elle est doublée de jalousie à l'égard de cet humain qui s'est aventuré dans des mondes inaccessibles. C'est à ce moment que Salomon entre en scène.

La limousine blanche d'Elmira Sanchez se gare devant le site. Salomon apparaît en majesté parée de ses attributs du Schème du Roi. L'arrivée de l'Espagnole à sa suite passerait presque inaperçue. Deux scènes se jouent simultanément car chacun de ces personnages secondaires prend les Immortels à parti. Les Immortels auront-ils les mêmes objectifs ? Chercheront-ils à jouer sur les deux tableaux ou proposeront-ils une autre voie ?

Le couteau dans la plaie

D'un côté, Salomon, impatient de connaître le terme de sa quête, est persuadé que les Immortels ont réussi, que la nouvelle Sapience est en eux et qu'ils sont hébétés par la révélation ; il guette dans leurs yeux les Signes de cette révélation. Les Immortels apprennent ainsi l'objet de leur quête de la bouche même de Salomon : la nouvelle Science occulte et ses effets supposés.

Qui lui dira que la seule révélation est celle de l'échec subi ?

Quelle déception ! Les yeux luisant de colère et de frustration, Salomon demande les raisons de cet échec. Le couteau remue dans la plaie, tandis qu'il écoute les explications — hasardeuses — des Immortels. À la moindre étincelle d'espoir, il s'embrase. Tout ne peut pas être perdu. Si ce ne sont pas les adversaires de la quête qui l'ont fait échouer, s'ils n'ont pas disputé les jardins édéniques de Madinat al-Zahra aux Immortels, c'est qu'ils disposaient d'une autre Porte où attend la Qiyas. Voilà pourquoi la secte qui tenait l'ÉHŒT d'Amiens a déployé si peu d'efforts pour attraper Süleyman Abd al-Aziz en Espagne. Elle a dû faire une empreinte solaire de l'élu et un enregistrement de la *muwassah*, ce qui suffit à ouvrir la Porte. Au terme de ces échanges fiévreux, Salomon encourage le plus réceptif des Immortels à reprendre la piste de la secte d'Amiens. Elmira Sanchez propose alors son aide.

L'art du double jeu

De l'autre côté, Elmira Sanchez. Un sourire flotte sur ses lèvres en constatant l'échec de la quête. Le rêve obsédant de Salomon

CHRONOLOGIE

Transcender la frustration (J + 9 après-midi)

- *La tristesse des Bohémiens associés au Ka-terre — les **Mannush** — ajoute à la frustration des Immortels qui ressentent cruellement l'échec des* Racines adamantiques.
- *Croyant que les Immortels ont découvert la Qiyas, **Salomon** communique son enthousiasme, puis sa grande déception, avant de reprendre espoir avec les Immortels.*
- *Décidée à resserrer son emprise sur Salomon, **Elmira Sanchez** passe de la joie — suscitée par l'échec de la quête — à l'aide de tartuffe proposée aux Immortels en lieu et place de Salomon lorsqu'il reprend espoir.*
- *Face à ces réactions, les Immortels ont une première occasion de prendre de la distance par rapport à ces mentors et d'assumer leur liberté d'al-Mugawir.*
- *Tenant **Guidebert Ferréal** captif sur le* Mare Nostrum, *les arkalébains tendent un hameçon électronique à Süleyman Abd al-Aziz sur sa messagerie pour l'attirer à bord.*
- ***Remonter jusqu'au* Mare Nostrum** *: quelques pistes font le lien entre les arkalébains et leur navire.*

Invitation au voyage (J + 10 & J + 11)

- ***J + 10 (matin)** : même si des méthodes clandestines sont envisageables, les Immortels peuvent monter à bord du* Mare Nostrum *en se faisant passer pour d'anciens élèves de l'ÉHŒT, voire pour Süleyman Abd al-Aziz.*
- ***J + 10 (après-midi)** : l'hôtesse de l'agence de voyage fait un bien piètre cerbère face aux Immortels décidés.*
- ***J + 11 (matin)** : à l'aide d'un hors-bord faisant la navette entre le navire et le port d'embarquement, les Immortels arrivent sur le fleuron de l'architecture arkalébaine.*
- ***J + 11 (soir)** : si les Immortels recourent à un alibi pour monter à bord, ils sont approchés discrètement par les arkalébains qui tentent d'en savoir plus sur le destin de leur élu hors de leurs filets.*

Le simulacre arkalébain (J + 12 & J + 13)

- ***J + 12 & J + 13** : les passagers forment à bord une communauté d'intelligence du monde et de ses symboles qu'un discret conditionnement subliminal rend effervescente. La découverte des Schèmes s'effectue par ces tâtonnements.*
- ***J + 12 & J + 13** : les arkalébains composent un Accord entre la Communauté du Trait et eux-mêmes, grâce à des attractions faussement anodines qui conditionnent le Ka-Soleil.*
- ***J + 12 & J + 13** : les Immortels prennent conscience du niveau d'éveil de la communauté et de l'*outing *qu'ils doivent pratiquer sur leur Sapience.*

Le nœud gordien (J + 13)

- ***J + 13 (matin)** : l'approche de Guidebert Ferréal et de ses précieux renseignements sur la quête est entravée par la présence à ses côtés d'un Assassin qui profite de son emprise sur lui pour monnayer les informations sur Süleyman Abd al-Aziz.*
- ***J + 13 (après-midi)** : les provocations de l'Assassin poussent les Immortels à choisir entre défendre à tout prix Süleyman Abd al-Aziz — quitte à subir de profondes blessures dans l'affrontement — et livrer les informations attendues pour accéder rapidement à Guidebert Ferréal et prendre de vitesse l'Assassin.*
- ***J + 13 (après-midi)** : pendant que les Immortels sont affairés avec l'Assassin, les arkalébains intoxiquent Guidebert Ferréal pour pousser au paroxysme sa paranoïa vis-à-vis des Immortels et provoquer des incidents qui discréditent ceux-ci.*

s'éteint ; le Simurgh conduira donc le plan Roi des Rois à son terme.

Tout à son triomphe, elle néglige la prudence. Elle donne sa version de cette aventure et répond volontiers aux questions des Immortels. Elle félicite les Parangons du dogme qui ont permis de clore ce chapitre de l'Histoire invisible, et compare cette action salutaire à celle qui aurait pu empêcher Prométhée de répandre la Sapience parmi les hommes.

C'est dire si l'espoir insensé qui embrase soudain Salomon l'exaspère. Pour reprendre les rênes de la quête de son étalon ésotérique, Elmira Sanchez avoue s'être renseignée sur la secte du Cocon adamantique et propose d'aider les Immortels.

Les prémisses du dilemme

En proposant d'aider les Immortels en tant que secrétaire de Salomon — moins célèbre que cette grande Figure, mais en phase avec elle et connaissant cette partie de l'Histoire invisible —, Elmira Sanchez fait revenir celui-ci dans son giron. Invitée à en dire plus, elle dévoile que :

- les sectateurs de l'ÉHŒT d'Amiens sont des R+C nommés arkalébains ou Frères du Trait ;
- ces derniers ont créé leur confrérie du temps de Salomon pour voler les secrets du temple de Jérusalem ;
- ils ont survécu dans l'ombre des confréries maçonniques ;
- ils sont rentrés dans une phase active au XXe siècle, avec l'essaimage des ÉHŒT qui permettent de recruter de fervents adeptes ;
- ils réactivent cette population lors de séminaires de détente à bord d'un navire croisant sans relâche en Méditerranée, sous couvert de croisières classiques.

Salomon est d'avis que les Immortels — qui ont approché de très près l'élu des arkalébains — infiltrent cette communauté à bord du navire pour se mêler aux initiés et leur extorquer le secret de leur passage vers les jardins édéniques.

Les Immortels peuvent avoir leur propre plan et désirer faire cavaliers seuls. À l'inverse, ils peuvent apprécier le confort de deux mentors aussi avisés. Les prémisses du dilemme des al-Mugawir sont posées : suivre ou défricher ?

Comment retrouver la piste des arkalébains ? La réponse — si les Immortels déclinent l'offre d'Elmira Sanchez — viendra des R+C qui tendent un hameçon électronique sur la Toile.

L'hameçon électronique

Les arkalébains tiennent Guidebert Ferréal. Depuis qu'ils ont enlevé Süleyman Abd al-Aziz, ils se sont assurés la maîtrise de ce trait d'union entre le fils et le père, en l'invitant fermement à bord du *Mare Nostrum* pour un colloque. Depuis, Guidebert fait l'objet d'une surveillance étroite. Les communications qu'il tente d'établir avec le continent sont filtrées.

Les messages adressés à Süleyman sont détournés et remaniés par un dignitaire arkalébain du *Mare Nostrum*. Les versions qui arrivent dans la boîte aux lettres électronique de l'élu — en réponse aux messages envoyés durant la cabale et le séjour à Cordoue — visent à attirer Süleyman à bord : Guidebert Ferréal l'invite à le rejoindre sur le *Mare Nostrum* pour se mettre à l'abri des assassins de son père et parler de découvertes que le tuteur aurait faites à propos des cauchemars du jeune homme. Les menaces originales étaient des avertissements. Les quiproquos qui peuvent résulter de cette manipulation sont exploités à l'envi lorsque les joueurs rencontrent Guidebert Ferréal.

Si les Immortels tentent de contacter ce dernier par voie électronique, ils reçoivent un « le serveur cible ne peut être contacté » —, puis un correspondant arkalébain du *Mare Nostrum* se charge de leur répondre.

Note : *les arkalébains souhaitent attirer Süleyman Abd al-Aziz et ses protecteurs à bord du* Mare Nostrum *et fournissent sur un plateau le moyen d'accès — réservation de billets à l'agence* Mare Nostrum *de Gibraltar. Pour ne pas effaroucher l'élu par un rendez-vous solitaire, ils autorisent la venue d'autant de personnes qu'il le faudra.*

Les menaces des R+C ont les apparences d'un piège. Mais qui veut avancer dans cette quête doit s'exposer pour soutirer des informations capitales à ses adversaires.

Remonter jusqu'au Mare Nostrum

Le lien entre les arkalébains et le *Mare Nostrum* doit être établi aussi vite que possible.

Elmira Sanchez connaît le nom du navire. Si les Immortels se passent de son aide, ils peuvent néanmoins suivre plusieurs pistes.

- Le site Internet des ÉHŒT — rubrique « vie extra-scolaire » — renvoie à l'agence de voyage *Mare Nostrum* qui propose des croisières de détente et de culture.
- Les élèves d'Amiens en contact avec les Immortels connaissent ces croisières.

Ils ont aussi la possibilité de tenter leur chance sur le site Internet de la compagnie maritime, dont l'adresse *web* figure sur le message envoyé par Guidebert Ferréal depuis le navire. Là, une page très soignée présente les facilités accordées aux clients, ainsi qu'à leurs gardes du corps, familiers et proches.

Par les allusions de Süleyman sur le rôle de mentor qu'a joué Guidebert Ferréal, le MJ aura mis les joueurs sur la piste de l'hameçon électronique lancé par les arkalébains ou sur celle du *Mare Nostrum*. Remonter de Guidebert Ferréal au navire doit être un jeu d'enfants.

INVITATION AU VOYAGE

Stratégies d'infiltration

Ceux dont le nom figure dans le fichier informatique de l'agence *Mare Nostrum* peuvent monter à bord. Il s'agit de personnes influentes, sélectionnées par l'une des ÉHŒT en fonction de leur vivacité d'esprit et souvent accompagnées de gardes du corps, secrétaires, maîtresses ou amants, épouses, etc. La centrale de réservation leur fait confiance pour s'entourer d'individus fréquentables. Elles doivent simplement remettre les photos d'identité de leurs accompagnateurs.

Si les Immortels veulent monter à bord du *Mare Nostrum* sans recourir aux billets réservés à leur intention, ils peuvent apprendre le fonctionnement des réservations en contactant l'hôtesse par téléphone. Une solution idéale consiste à faire passer l'un d'eux pour Süleyman Abd al-Aziz. La fébrilité résultante des arkalébains est visible. Le déguisement peut être abandonné une fois à bord, en prétextant que le jeune homme garde le lit. De quoi attiser la curiosité des R+C et les pousser à la faute.

Les solutions les plus audacieuses ont plus de chances de succès qu'une tentative d'infiltration furtive du *Mare Nostrum*, dont la défense permet de contrecarrer les menaces terroristes.

Note : *parmi les personnages secondaires avec lesquels les Immortels peuvent s'allier, la Selenim Armilla est le meilleur choix. Témoin des activités des arkalébains à bord, elle est capable d'en expliquer les mécanismes ou les effets aux Immortels. Armilla sent que ces derniers, tels des saumons frétillants, remontent le cours d'une rivière de Ka-Soleil dont elle souhaite elle-même trouver la source en montant à bord. Salomon — ou Elmira Sanchez si son aide a été acceptée par l'élu — monte également à bord pour épauler les Immortels et jouer sa propre partition.*

L'agence de voyage

La compagnie maritime *Mare Nostrum* possède un bureau de réservation dans chaque ville d'escale. Dans une rue calme en retrait du port, elle présente une façade propre et discrète. Une hôtesse au sourire professionnel et aux manières impeccables accueille les visiteurs, souvent pour les éconduire poliment mais fermement car ces bureaux ne sont pas un commerce touristique quelconque : on y remet aux futurs plaisanciers leurs cartes d'accès au *Mare Nostrum*, selon les directives de la centrale située dans l'une des nombreuses cabines du navire.

L'hôtesse paraît imperturbable, mais elle est assez démunie pour faire face à un bon baratin — action Peu Difficile. Elle ne dispose que des noms des hôtes prévus à l'embarquement. Avec un regard d'acier et un ton ferme qui ne laisse aucune possibilité de réplique, la pauvre femme est vaincue. Il faut que les Immortels soient crédibles, sans quoi elle les laissera embarquer, mais avertira le *Mare Nostrum*. Le Zoomorphe peut ajouter à la prestance des Immortels.

Munis de billets, ces derniers sont conduits jusqu'à l'embarcadère où stationne le hors-bord du *Mare Nostrum*.

Note : *il est absolument essentiel que El-Dakhîl soit de la fête. Si les joueurs ont d'autres projets pour lui, il se passe de leur coopération et s'introduit à bord. Son destin est de s'éteindre à bord du* Mare Nostrum. *Témoin des péripéties, il incarne, dans sa stase, le pion dont a besoin la Maison-Dieu pour son ordalie de la Justice.*

Embarquement immédiat

Pour soustraire sa prestigieuse clientèle à la curiosité des autorités douanières des pays d'escale, le *Mare Nostrum* reste au large. Une navette avec le port est

PASSAGERS CLANDESTINS

Si les Immortels préfèrent embarquer par leurs propres moyens, il faut adapter cet épisode dans une veine commando/espionnage. Cette ambiance ne résiste pas longtemps à l'indifférence des passagers du Mare Nostrum *à l'égard de leurs petits stratagèmes pour demeurer invisibles et silencieux. Pour forcer le trait, des personnages qui longent les murs jusqu'aux ascenseurs et rampent sur le tapis des coursives entre les plantes vertes finissent dans des situations cocasses ; un valet, une vieille dame ou un gamin les découvre dans une position ridicule et hausse les épaules.*

L'accès à bord peut se faire via la mer, à la nage ou accroché à la coque d'un ravitailleur pétrolier en mer. Les dispositifs de sécurité du Mare Nostrum *sont décrits dans les Lieux du scénario. Les senseurs extérieurs étant rongés par les embruns, une approche « pacifiste » n'est pas repérée.*

Il faut trouver une cachette. Les ponts inférieurs regorgent de coins tranquilles pour installer une couche provisoire et la coopération du petit personnel qui trime loin des fastes des ponts supérieurs peut être monnayée. La suite réservée par les arkalébains pour Süleyman Abd al-Aziz et ses gardes du corps présumés reste libre, au moins jusqu'à l'escale suivante ; les Immortels peuvent donc tenter d'y établir leur retraite.

Il faudra surtout se souvenir que les joueurs qui ont choisi la clandestinité à bord du Mare Nostrum *souffrent d'un handicap majeur : privés d'identité officielle à bord, leurs personnages ne figurent pas dans la liste des passagers et n'ont donc accès à aucune des commodités liées à la gestion informatique du navire. Les fausses identités qu'ils endossent trompent peut-être les passagers ou l'équipage, mais pas l'ordinateur.*

assurée par deux hors-bord pouvant accueillir six personnes et leurs bagages.

Des Immortels disposant de facilités financières peuvent louer un hélicoptère — le navire dispose d'un d'héliport et il arrive que de riches passagers l'utilisent pour embarquer. Une telle arrivée fait forte impression.

À bord, les Immortels sont menés jusqu'à leur suite réservée. Le personnel est discret, silencieux et effacé, toujours disponible, précédant les désirs des passagers, d'une politesse exquise mais non obséquieuse.

Une fois dans la suite, les Immortels peuvent apprécier le goût sûr du décorateur, le luxe des matériaux utilisés, le confort et la fonctionnalité de chaque objet, l'attention particulière apportée au choix d'éléments thématiques liés au passager attendu — dans le cas présent, le désert et la culture saoudiens.

Qu'est devenu Süleyman Abd al-Aziz ?

Les arkalébains veulent savoir ce qui est arrivé à leur élu et, par petites touches discrètes, ils sondent les Immortels à ce sujet. Cela commence par une question anodine sur un ton badin ; si les Immortels cachent la vérité sur l'apothéose de Süleyman Abd al-Aziz, le ton se fait plus insistant.

La vérité sur la disparition de l'élu durant son apothéose est dure à avaler pour les R+C, qui font toutefois semblant de la croire pendant quelque temps. Ils espèrent trouver des incohérences dans le récit des Immortels, en les interrogeant discrètement et séparément.

Le simulacre arkalébain

Le *Mare Nostrum* est un lieu de jeu de rôles avant même d'être un lieu d'aventures. Il est le simulacre de la fraternité arkalébaine. Ses ambiances, ses règles et ses humeurs reflètent l'esprit de la secte. Le MJ doit donc laisser les Immortels vaquer à la découverte de ce territoire mystérieux avant d'embrayer la phase suivante — rencontre avec Guidebert Ferréal.

Le meilleur moyen d'exploiter les différentes facettes du *Mare Nostrum* est de rencontrer au moins une fois chaque personnage de la Communauté du Trait et, avec eux, découvrir voire participer directement aux activités exotériques.

C'est l'occasion d'un apprentissage de la « grammaire » de la Qiyas, après le vocabulaire des Symboles *in Les Racines adamantiques*.

Avant de pouvoir développer une action ou une intrigue cohérente pour retrouver Guidebert Ferréal, les Immortels doivent subir le choc de l'immersion dans l'univers mystique de la fraternité arkalébaine — qui régit chaque instant de la vie des passagers du *Mare Nostrum*. Le navire est l'incarnation, le simulacre de cet univers mystique. Ses lieux, ses passagers, son équipage sont autant d'indices sur la nature des R+C. Le MJ doit encourager ses joueurs à prendre leurs marques dans ce lieu, en rencontrant au moins une fois chaque personnage de la Communauté du Trait. Comme à la cour du Roi Soleil, il faut dans un premier temps se faire accepter des courtisans — Communauté du Trait, c'est-à-dire les passagers —, en identifiant leurs codes sociaux, leur étiquette, et mieux se fondre parmi eux pour ensuite mener des activités ésotériques ou exotériques sans les surprendre.

Si les Immortels passent outre cette phase d'immersion, le MJ peut forcer le trait en sourcillant dès qu'ils s'adressent à un passager ou en faisant intervenir un membre d'équipage soupçonneux de la moindre attitude inhabituelle. Il peut également faire passer le message via un personnage secondaire allié potentiel des Immortels. Cet apprentissage de l'étiquette de la Communauté du Trait est aussi celui de la grammaire de la Qiyas. Plus les joueurs feront adopter à leur personnage un rôle emblématique, une figure schématique lisible, plus ils le rendront acceptable par les arkalébains.

Le jeu des Perles d'Idées

Le rassemblement de la Communauté du Trait est l'occasion pour les arkalébains de révéler les Schèmes à l'élu, en orientant ses pensées — par des messages subliminaux — vers des amorces de Schèmes qu'il doit compléter. Les Immortels sont, eux aussi, touchés par ce jeu de Perles d'Idées d'où peuvent émerger des Schèmes cohérents.

Pour le premier Schème, le MJ doit mettre les joueurs sur la voie par la bouche d'un personnage secondaire. Laborieuse au départ, la découverte de la Qiyas doit devenir extraordinaire et excitante.

Un Schème choisi sert de guide au MJ pour la description de l'ambiance exotérique, qui aidera les Immortels à percevoir les facettes du Schème. Plusieurs amorces de Schèmes sont lancées chaque jour par les R+C pour « accélérer » le jeu ; elles sont séparées par des ponctuations ludiques — feu d'artifice, corne de brume —, afin d'éviter la confusion entre les Schèmes.

Les Coups d'éclat obtenus dans la concrétisation d'une facette peuvent fournir, à l'insu du personnage, une expérience dans la Voie correspondante que le MJ doit comptabiliser. Une simple réussite collective de chaque facette du Schème fournit une expérience à chaque participant.

Un personnage secondaire peut proposer aux Immortels une séance de « dérive mémétique » dans l'un des salons privés feutrés et saturés d'acacia. Chacun y exprime avec son média favori une facette symbolique du thème qui trotte dans la tête de tous.

Concrètement, le jeu des Perles d'Idées nécessite de la part du MJ un peu de préparation. Pour chaque journée passée à bord

du *Mare Nostrum*, il choisit deux ou trois Schèmes que les arkalébains distilleront dans les décors retouchés, les parfums d'ambiance diffusés, les rumeurs lancées, les musiques jouées, etc. Par exemple, si le Schème de l'Artisan est retenu, des animations telles que foire d'artisanat, bruits de martèlement dans les canalisations ou odeur âcre de la cendre, seront combinées par l'équipage pour exciter l'imagination des passagers. Ceux-ci se prêtent volontiers au jeu d'association d'idées qui peut en découler. Les discussions sont animées et les Immorels, s'ils passent à proximité d'un de ces groupes, sont pris à parti pour alimenter les débats. Pour l'exemple du schème de l'Artisan, les discussions peuvent porter sur la vanité de la beauté d'un objet, les artisans de l'âme, les manifestations d'un « grand forgeron de l'univers », etc.

Le but de ces interactions est de susciter une appropriation d'une facette du Schème par l'un des acteurs. Les débats théoriques deviennent vite incompréhensibles et fastidieux ; aussi, pour illustrer le propos, l'un ou l'autre des acteurs ressent tôt ou tard le besoin de formaliser sur sa propre personne : « si j'étais [l'Artisan], je pourrais [forger cet objet à l'image de ton âme, et elle en prendrait les propriétés, etc.] ». En s'appuyant sur les personnages secondaires, le MJ doit inciter ses joueurs à se lancer dans ce type de démarche qui doit leur être familière, puisqu'elle procède du portrait chinois qui esquisse leur Métamorphe ! Lorsque l'une de ces associations d'idées se rapproche d'une des Résonances du Schème, celle-ci se déclenche plus ou moins discrètement — en fonction du ralliement des autres péripatéticiens qui constatent, ébahis, la puissance de la Qiyas.

De l'expérience peut être gagnée dans les Compétences occultes de la Qiyas : les Réussites obtenus dans la concrétisation par un Immortel d'une facette d'un Schème fournissent à son insu un PdA en la matière dans la Voie correspondante, que le MJ doit comptabiliser. Une Réussite collective de chaque facette du Schème fournit une expérience à chaque participant. Un personnage secondaire peut proposer aux Immortels une séance de « dérive mémétique » dans l'un des salons privés feutrés et saturés d'acacia.

Ambiance exotérique à tous les ponts

Des messages subliminaux sont diffusés auprès des passagers en vue de l'épiphanie de la communauté.

Le carnaval des sirènes

Les volontaires — équipage et passagers — se costument sur le thème de la mer : Poséidon, naïades, hydre, Méduse, dauphin, etc. Le cortège silencieux se réunit à la proue, puis, entamant un chant mélodieux, progresse vers la poupe et sa grande piscine où les membres de la procession — ainsi que les passagers qui se sont joints au cortège — jouent une scène inspirée des mythes de la mer. Jason et les Argonautes à la recherche de la Toison d'Or fournissent l'essentiel de l'inspiration. Seule la posture de Schème change d'un carnaval à l'autre. À l'issue de la cérémonie, les spectateurs sont troublés : sereins, mais l'esprit embrumé par les messages subliminaux.

Les sculptures des fontaines

Les sculptures des fontaines sont un test de Rorschach. Le patient est invité à donner libre cours à son imagination pour interpréter des taches d'encre symétriques réalisées sur des feuilles de papier pliées. Trois fontainiers proposent dans la piscine un ballet aquatique dont les acteurs sont les formes compliquées obtenues en croisant des centaines de jets d'eau et des faisceaux laser colorés. Le symbolisme se taille la part belle, mais on peut également déceler des formes plus complexes : les attributs de Schèmes. Chacun perçoit le ballet liquide selon sa propre sensibilité et la soirée-cocktail qui s'ensuit est le théâtre de débats animés sur le sujet.

L'orchestre thématique

L'orchestre joue des morceaux choisis par les arkalébains. Rompu à tous les genres de musiques et disposant de tous les instruments nécessaires, il peut improviser rapidement du jazz, de la musique du Caucase, berbère, musulmane, etc. pour amplifier les émotions suscitées par les messages subliminaux.

Les martingales du casino

Pour les personnes insensibles à cette mise en condition ésotérique, le *Mare Nostrum* est heureux de mettre à disposition le casino, où les esprits pragmatiques s'épuiseront dans les vicissitudes du jeu. Les arkalébains stimulent malgré tout l'esprit des pragmatiques. Les roulettes sont évidemment truquées selon des martingales basées sur la numérologie. Lorsqu'une martingale est découverte, les arkalébains en changent, pour ne pas perdre le fruit financier de ce lieu de perdition.

La mise en abîme des postures ésotériques

Toute rencontre avec un passager est l'occasion d'une progression ésotérique. Le *Mare Nostrum* est un microcosme, où chacun assume sans complexe les visions les plus hallucinées et les idées les plus révolutionnaires concernant l'Homme, l'Univers, la marche du monde et la Sapience.

C'est une arène dangereuse, où les gladiateurs se jaugent de cocktail bourgeois en discrète orgie ésotérique. Le navire abrite suffisamment d'événements pour mélanger insouciance, sueurs froides, soupçons, éloquence, séduction, révélations, envoûtement ou endoctrinement.

Alors que, d'ordinaire, les Immortels dissimulent leur nature pour se fondre dans la foule anonyme,

ils ont ici l'occasion de dévoiler leur profonde sagesse. S'ils tardent à briller par leur propre éveil au milieu de ces éveillés, ils ne s'attirent que mépris, méfiance et marginalisation. L'érudition seule ne saurait satisfaire ces porteurs de Ka-Soleil. Il faut donc se mêler sans gêne à la foule des éveillés, partager leurs émerveillements et surprises, réflexions et mystères, nourrir le débat ésotérique sans le tarir par la torpeur pénible d'un discours aride. C'est pour les Immortels une occasion de découvrir l'humilité et le respect des humains et d'éprouver, après des siècles de patiente adaptation aux contraintes des simulacres, l'inconfort d'une situation existentielle délicate.

Il faut encourager les Immortels à se mêler aux passagers lorsqu'ils sont désœuvrés, sans pour autant que cette marée de Sapience ne cesse d'être inquiétante. Gare à ceux qui ne sauront épouser les caprices de ces humains car ils seront de plus en plus ignorés par les passagers, dont le regard glissera sur eux comme s'ils n'existaient pas. Ceux qui s'inscriront dans cette mouvance de Ka-Soleil pourront y puiser la reconnaissance des éveillés. Toute démarche leur sera alors facilitée !

Pour concrétiser l'aisance ou l'autarcie des Immortels parmi les passagers, il suffit d'introduire régulièrement quelques petits événements :

- ceux qui étaient à l'aise dans le jardin de Nymphenbürg (*cf. L'Atalante Fugitive*, supplément *Nephilim II*, p. 62) retrouvent ici les mêmes sensations ;
- au casino, les Immortels usent de martingales complexes, fondées sur de puissantes théories numérologiques inspirées de la Kabbale, si bien qu'ils finissent par ordonner leurs mises au croupier, non pas en citant les nombres, mais les lettres hébraïques ou arabes correspondantes ;
- une femme éméchée fait du charme, non pas à l'Immortel tel qu'il tente de paraître, mais à son Métamorphe ;
- un poète fait l'éloge d'un Immortel en le comparant à d'illustres figures de ses époques d'incarnation ;
- un enfant croque le portrait métamorphosé — quasi Kaïm — d'un Immortel ;
- etc.

Le nœud gordien

Dans ce microcosme où l'ésotérisme n'est plus occulte, on oublie presque ce qui a conduit les acteurs à bord. Dernier lien entre Süleyman Abd al-Aziz et l'enfance qui a éveillé son Ka-Soleil aux mystères de l'Eïdos, Guidebert Ferréal apparaît comme une clef pour comprendre l'échec de Madinat al-Zahra. Depuis qu'il est à bord, il rumine les informations apprises de la bouche du petit Moussa N'Gassé — hébergé dans sa riyad de Kairouan — qui jettent une ombre funeste sur les inspirations et les cauchemars de Süleyman Abd al-Aziz. Le silence de ce dernier, malgré ses nombreux messages, lui fait craindre qu'il ait subi le sort de son père. Son enlèvement est connu par la presse disponible via l'Intranet du navire.

Guidebert Ferréal est devenu méfiant. Il n'a rien trouvé de mieux que de s'acoquiner avec Marik Fahd al-'Abdallah, l'Assassin venu tuer l'élu qui peut mettre en péril al-Amut. En lui ayant révélé la vérité sur le meurtre du Cheikh Hîsham par ses propres gardes du corps, le Templier a obtenu une parcelle de confiance de la part de Guidebert Ferréal et, du même coup, l'a confiné dans un isolement paranoïaque qui lui garantit une certaine exclusivité de relation avec le Français.

Au confluent d'intérêts et de machinations occultes qui le dépassent, Guidebert Ferréal est devenu, entre les mains du destin, le nœud gordien de l'intrigue.

Le secrétaire de Guidebert Ferréal

La nouvelle de la montée à bord de Süleyman Abd al-Aziz ou de ses ravisseurs présumés — colportée par la rumeur des passagers, par l'Intranet ou par Marik Fahd al-'Abdallah — débloque la situation. Guidebert veut délivrer au jeune homme son avertissement concernant les rêves et les cauchemars, mais il ne veut parler à personne d'autre. Marik Fahd al-'Abdallah accepte d'arranger le rendez-vous !

Si les Immortels sont capables de produire un « faux » Süleyman Abd al-Aziz ou acceptent de rencontrer le « secrétaire » de Guidebert Ferréal pour négocier une entrevue avec le jeune prince, un rendez-vous a lieu. Marik Fahd al-'Abdallah constitue un sas obligé avant de rencontrer Guidebert Ferréal. Manteau Rouge, il démasque facilement les Immortels aux métamorphoses Occultées ou moins. S'il s'attendait bien à trouver un Immortel comme garde du corps, il sait que Süleyman Abd al-Aziz était un homme, doué d'une force d'âme suffisante pour repousser l'incarnation. Le déguisement d'un Immortel en Süleyman Abd al-Aziz trouve ici sa limite. Marik pense que les Immortels ont caché Süleyman Abd al-Aziz en un endroit secret et sont venus soutirer des renseignements à Guidebert Ferréal.

Sans se laisser démonter par des Immortels aussi surpris que lui, il leur propose un marché. Il ne cache pas avoir reconnu la nature des Immortels et entend bien profiter de l'impact psychologique de la réputation des Assassins. Il assure tenir Guidebert Ferréal et ses révélations sous sa coupe. Il présume que les Immortels font de même avec Süleyman Abd al-Aziz et sa nouvelle Sapience. Il accepte de ne pas tuer Guidebert Ferréal et de le laisser à la disposition des Immortels, à condition que ceux-ci lui permettent d'entrer en contact avec Süleyman Abd al-Aziz.

Bien qu'il prenne d'assez haut les questions des Immortels concernant ses motivations, le Templier répond que Süleyman Abd al-Aziz devra choisir entre devenir un Assassin prometteur ou un adversaire d'al-Amut à éliminer immédiatement. La proposition vaut jusqu'à ce que, las de perdre son temps sur ce

navire, il décide de chercher par lui-même ce qu'il est venu trouver ici.

Marik constitue une menace sérieuse qui doit capter toute l'attention des Immortels pendant que les arkalébains préparent leur propre plan. L'Assassin déjoue toute tentative improvisée de le mettre hors-jeu, avec l'aide providentielle du MJ qui doit perpétuer la légende d'invincibilité des Assassins. Pour appuyer ses menaces, il foudroie El-Dakhîl d'un regard, renvoyant le Zoomorphe vers sa Stase d'où il servira les plans de la Maison-Dieu malgré lui.

Affrontement magique

Guidebert Ferréal n'oublie pas que son ami Hîsham a été tué par ses hommes de confiance et Marik Fahd al-'Abdallah instille le poison du doute concernant la sincérité des Immortels. Une danse étrange commence entre les Immortels désireux de s'entretenir avec Guidebert et ce dernier qui esquive toutes leurs approches, louvoyant pour atteindre Süleyman Abd al-Aziz en personne. Les Immortels se heurtent à la névrose muette de Guidebert Ferréal.

Ils peuvent tenter de contacter l'ami du Cheikh — sans que Marik Fahd al-'Abdallah s'en rende compte — pour lui expliquer le danger qu'il court, ou lui raconter une histoire qu'ils n'ont pas encore eu l'occasion de tester.

Marik Fahd al-'Abdallah demeure incontournable. La perspective d'affronter un adversaire de cette puissance fait réfléchir, fournissant une occasion pour les principaux personnages secondaires de la quête de se concerter sur la marche à suivre. Elmira Sanchez, Salomon et Armilla sont assez sages ; ils ont le recul nécessaire pour poser le problème froidement : les Immortels doivent-ils forcer le passage jusqu'à Guidebert Ferréal — au risque de subir de graves blessures — ou compter sur la supériorité de leur Sapience pour achever la quête avant que les informations données à Marik Fahd al-'Abdallah ne la compromettent ? Süleyman Abd al-Aziz est prisonnier d'un Plan subtil. Seule la *muwassah* peut ouvrir la Porte de ce dernier qui demeure donc inaccessible à l'Assassin — ce qui plaide en faveur d'une solution pacifique.

Les Immortels sont à même de refuser ce pari risqué. Leurs alliés peuvent éventuellement participer à un plan d'éradication de l'Assassin. Son élaboration reposera toutefois sur les épaules des joueurs tant les autres personnes sont réticentes à affronter un adversaire aussi puissant. Le désengagement des alliés conduira, hélas, à un échec cuisant.

Tout plan qui négligerait des paramètres comme les attaques physiques, les ruses, les feintes, les attaques magiques, les pièges, un lieu adapté, etc. est également voué à l'échec. Marik, quant à lui, sera toujours prêt à négocier après avoir défait de « si piètres » adversaires.

Si les Immortels mettent en place un véritable piège pouvant le mettre en danger, Marik Fahd al-'Abdallah obtiendra des ressources inattendues grâce au scepticisme des autres acteurs : Salomon, très impressionné par le Ka-Soleil et la maîtrise de l'adversaire ; Armilla, consciente du niveau effarant de son Ka-Soleil ; Elmira Sanchez, terrifiée par la menace physique que fait peser l'Assassin sur tout être vivant. Ceci charge Marik d'une Résonance d'invincibilité et le tient à l'écart de tout risque de défaite. Au mieux, les Immortels le mettent en fuite au terme d'un combat épique rivalisant avec les scènes les plus intenses de *Matrix* !

L'Assassin quitte le navire et laisse le champ libre pour rencontrer Guidebert Ferréal dès que les Immortels lui ont fourni des informations pertinentes.

Le double nœud des arkalébains

Pendant que Marik négocie avec les Immortels, les arkalébains s'arrangent pour discréditer encore un peu plus les Immortels auprès de Guidebert Ferréal et les mettre dans l'embarras vis-à-vis de la Communauté du Trait. Ils envoient le chef de la sécurité, Cardenai, montrer au Français des photographies truquées où les Immortels séquestrent Süleyman Abd al-Aziz.

Cardenai pense que les Immortels ont éliminé le fils du cheikh pour des raisons crapuleuses et cherchent à rencontrer Guidebert pour lui soutirer des numéros de compte et des signatures de la famille Abd al-Aziz. Guidebert Ferréal prend peur, mais Cardenai le rassure. Selon lui, les Immortels ne tenteront rien à bord. Les agents de sécurité y veilleront.

Pendant ce temps, un autre arkalébain attise une vieille rancœur entre les familles Abd al-Aziz et Saadi. Nouredin Saadi, prince héritier, est à bord. Flambeur au sang chaud et à la bourse pleine, il ne rejoint pas la Communauté du Trait mais finance sa logistique par une pratique hystérique du tapis vert. L'assassinat de heikh Hîsham a affaibli la famille Abd al-Aziz, qui ne tient plus que sur les épaules du jeune élu. Que Nouredin Saadi humilie ce dernier représentant de la famille et un discrédit durable frappera le nom des Abd al-Aziz.

Chauffé par l'arkalébain, un peu éméché, Nouredin Saadi multiplie pendant une heure les provocations à l'attention de Süleyman Abd al-Aziz et de ses représentants, débitant ses insultes à qui veut les entendre. Si Marik Fahd al-'Abdallah ne l'a pas encore fait, c'est Nouredin Saadi qui tue El-Dakhîl. Par provocation, d'un trait de flèche ou d'un tir de ball-trap bien ajusté. L'esclandre est vulgaire, mais quelques jaloux des Abd al-Aziz encouragent Nouredin Saadi et la sécurité reste à l'écart. Ivre de rage, Nouredin Saadi — avec l'aide de ses gardes du corps — peut aller loin dans l'engagement physique.

WILLIAM PERRISH

Âge : 55 ans.
Fortuné, Savant et Assez Sociable.
***Caractéristiques** : Fort, Intelligent, Agile, Très Résistant et Séduisant.*
***Ka-Soleil** : Pas Initié.*

***Compétences principales** : Art (Comédie) A, Arts martiaux C, Conn. (Astronomie) C, Conn. (Géographie des côtes) C, Piloter (Navire) M, Rituels A, Savoir-faire (Bricolage) C, Savoir-faire (Mécanique) M, Survie (Tempête) C et Usages (Mer) M.*
***Traditions principales** : Langue (Allemand et Espagnol) C, Langue (Anglais) M et Langue (Français) A.*

DENIS GHALÈNE

Âge : 40 ans.
Assez Fortuné, Assez Savant et Peu Sociable.
***Caractéristiques** : Fort, Très Intelligent, Agile, Résistant et Assez Séduisant.*
***Ka-Soleil** : Peu Initié.*

***Compétences principales** : Armes (De poing) C, Arts martiaux C, Conn. (Architecture) C, Discrétion C, Esquive C, Piloter (Navire) M, Recherche d'informations A, Rituels C, Sciences (Électronique) C, Sciences (Mathématique) M, Survie (En mer) C, Vigilance C et Usages (Mer) C.*
***Traditions principales** : Arcane mineur (Coupe) C, Ésotérisme C, Langue (Anglais, Arabe et Français) M, Plans subtils (Akasha et Anti-Terres) A et Sciences occultes (Alchimie) C.*

IMPLANT NÉVRALGIQUE MULTITÂCHES

***Faction** : Esprit.*
***Taille** : Petit.*
***Compétence à M** : Connaissance (Qiyas).*
Ces implants sont détaillés dans Les Arcanes mineurs.

Tout manque de noblesse de l'entourage d'Abd al-Aziz par rapport à la situation est remarqué. Ceci provoque une réaction instinctive de mépris à l'égard des Immortels et, à l'inverse, suscite une attitude positive face la tentative arkalébaine de discrédit.

LES PERSONNAGES SECONDAIRES

L'équipage du Mare Nostrum

WILLIAM PERRISH

Le commandant William Perrish est un citoyen britannique. Il peut se targuer d'une carrière irréprochable. Paternaliste, courageux et chanceux, Perrish fut choisi par les R+C pour commander le *Mare Nostrum*. Il accepta sa nouvelle mission avec déférence.

À peine eut-il mis le pied à bord de l'étrange navire que l'étau se resserra. Le grand maître des arkalébains, Yorge Skanstrokk, veilla à son conditionnement.

Bercé par la voix du maître, William Perrish ne se rend pas compte de sa situation ; il affiche continuellement l'image d'un homme qui a les choses bien en main. Certains détails le troublent, comme la présence de nombreuses caméras de vidéo surveillance ou les nouvelles cabines qui semblent éclore dans les coursives. Sa conscience lui dicte cependant de ne pas chercher à en savoir plus.

Cet homme à la barbe blanche finement taillée, au regard clair et doux, compte offrir aux ressortissants des ÉHŒT une agréable croisière.

DENIS GHALÈNE

Ingénieur arkalébain, Denis Ghalène, second du commandant Perrish, veille à l'élévation du *Mare Nostrum* dans la mer d'Eïdos. Manipulant le commandant Perrish grâce à l'usage des redoutables Tekhnès de l'Esprit, Ghalène est le pouvoir derrière le trône. Le teint brûlé par le soleil, le regard perçant, il est vêtu d'un costume de marine noir et porte une casquette qui dissimule un implant névralgique multitâches.

Denis est un homme froid et déterminé qui ne supporte pas les contrariétés. Il supervise les hommes d'équipage et s'emploie parfois à la surveillance de certains passagers. Il travaille avec les services de sécurité du *Mare Nostrum* et repère tout Immortel susceptible de lui fournir un carburant magique.

Dangereux, faussement courtois, intelligent, Denis Ghalène est obsédé par la réussite de la quête du Trait. Il sera l'ennemi des Immortels.

MAXIMILIEN CARDENAI

À l'abri dans la salle de contrôle éclairée par les lumières blafardes des écrans de vidéo surveillance, Maximilien Cardenai épie les faits et gestes de tous depuis son nid d'aigle. Invisible sur le

Mare Nostrum, cet étrange R+C — ancien initié de la branche du Corps, désormais voué à la cause arkalébaine — est le maître de la sécurité ; il surveille les coursives du navire et les informations sur l'Intranet et l'Internet.

Cardenai conçoit le navire comme un échiquier dont il est le *deus ex machina*. Rien n'échappe à son attention. Grâce aux nombreux yeux de verre disposés dans les salles et coursives du navire, il peut inoculer un traceur qui se fixe sur le Ka-Soleil et permet de suivre les mouvements de la cible à bord.

Maximilien est dévoué à la cause arkalébaine, qu'il a embrassée sous l'impulsion de Yorge Skanstrokk. Il est le cerbère du *Mare Nostrum*. D'un seul geste, il peut lancer la sécurité à la poursuite d'éventuels indésirables.

Il aime les choses bien faites. Si le besoin d'une intervention plus directe se fait sentir, il dispose d'une équipe de nettoyeurs pour faire disparaître les témoins gênants.

La Communauté du Trait

Mustafa Kamul

Ancien élève des ÉHŒT, Mustafa Kamul est de ces R+C qui s'ignorent. De nationalité turque, ce riche armateur de cinquante ans affiche une mine impeccable, le cigare vissé à la bouche et une prestance d'homme d'affaires élégant aux costumes d'alpaga.

Sous ce verni, Mustafa Kamul est un effrayant parvenu, prêt à toutes les bassesses pour étendre son « empire » commercial. Il n'a pas peur de tremper dans des affaires louches et entretient d'étranges rapports avec des groupuscules armés, qui lui débroussaillent de nouveaux horizons lucratifs.

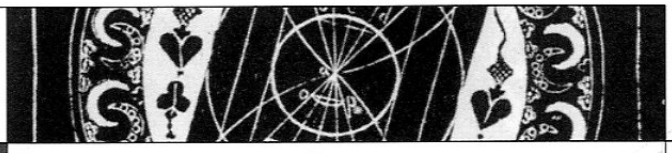
Il sait conserver les apparences et se montre aimable avec ses interlocuteurs. Son plus grand plaisir est de se constituer un groupe d'admirateurs. Il surprendra les Immortels par son érudition.

Safiya al-Hadija

Safiya est fascinée par la peinture et l'architecture. Après des études d'architecture à Jérusalem, elle fut repérée par les dignitaires arkalébains et orientée vers l'ÉHŒT d'Alexandrie. Mais plus elle s'avançait dans ces études, plus le doute l'assaillait.

Elle devint artiste peintre. Les arkalébains la laissèrent quitter l'ÉHŒT, espérant que son œuvre envahirait le monde de symboles liés à l'art du Trait. Safiya exposa ses toiles dans des galeries en vogue et connut vite le succès. Ses œuvres sont des morceaux d'espaces étrangement agencés, affranchis des lois géométriques, où seul l'esprit peut voyager le long de lignes de fuite divergentes et brisées.

Safiya al-Hadija porte en elle les germes de la doctrine arkalébaine.



MAXIMILIEN CARDENAI

Âge : *40 ans.*
Assez Fortuné, Assez Savant et Peu Sociable.
Caractéristiques : *Très Fort, Assez Intelligent, Agile, Résistant et Séduisant.*
Ka-Soleil : *Peu Initié.*
Compétences principales : *Armes (De poing) M, Art (Audiovisuel) C, Art (Comédie) C, Arts martiaux M, Discrétion M, Esquive C, Recherche d'informations C, Rituels C, Sciences (Mathématique) C, Sciences (Soins) C, Survie (*Mare Nostrum*) M, Usages (Sécurité* Mare Nostrum*) M et Vigilance M.*
Traditions principales : *Arcane mineur (Coupe) C, Ésotérisme M, Langue (Arabe) A, Langue (Anglais et Français) M, Langue (Italien et Espagnol) C, Plans subtils (Akasha et Anti-Terres) A.*

MUSTAFA KAMUL

Âge : *30 ans.*
Fortuné, Assez Savant et Assez Sociable.
Caractéristiques : *Fort, Intelligent, Agile, Résistant et Très Séduisant.*
Ka-Soleil : *Pas Initié.*
Compétences principales : *Art (Comédie) A, Conn. (Droit) C, Piloter (Navire) C, Recherche d'informations C, Rituels A, Sciences (Construction navale) C, Survie (Administration) C, Vigilance C, Usages (Commerce) C et Usages (Corruption) M.*
Traditions principales : *Ésotérisme A, Langues (Arabe et Anglais) C et Langue (Turc) M.*

SAFIYA AL-HADIJA

Âge : *30 ans.*
Très Fortunée, Savante et Très Sociable.
Caractéristiques : *Peu Fort, Intelligente, Agile, Assez Résistante et Séduisante.*
Ka-Soleil : *Peu Initiée.*
Compétences principales : *Art (Architecture) C, Art (Comédie) C, Art (Musique) A, Art (Peinture) C, Art (Sculpture) C, Conn. (Mythes et légendes) C, Discrétion A, Recherche d'informations A et Usages (Vernissage et galerie d'art) M.*
Traditions principales : *Arcane mineur (Coupe) A, Ésotérisme A, Langue (Arabe) C et Langue (Hébreu) M.*

YEHOUDA HAZED

Âge : 70 ans.
Fortuné, Assez Savant et Peu Sociable.
***Caractéristiques** : Peu Fort, Intelligent, Assez Agile, Peu Résistant et Séduisant.*
***Ka-Soleil** : Pas Initié.*

***Compétences principales** : Art (Comédie) A, Conn. (Droit) C, Conn. (Gestion) C, Recherche d'informations C, Savoir-faire (Bricolage) A, Savoir-faire (Joaillerie) M, Savoir-faire (Falsification) C, Sciences (Psychologie) C et Usages (Commerce) C.*
***Traditions principales** : Ésotérisme C, Langue (Anglais) M, Langues (Arabe et Italien) C, Langue (Yiddish) M et Sciences occultes (Kabbale) C.*

AMINA BIN JAMILYM

Âge : 35 ans.
Très Fortuné, Très Savante et Assez Sociable.
***Caractéristiques** : Assez Forte, Intelligente, Assez Agile, Peu Résistante et Assez Séduisante.*
***Ka-Soleil** : Initiée.*

***Compétences principales** : Art (Comédie) A, Conn. (Archéologie) M, Conn. (Architecture) C, Conn. (Histoire) C, Conn. (Mythes et légendes) C, Recherche d'informations C, Savoir-faire (Fouille) C, Sciences (Psychologie) C et Usages (Mécénat) M.*
***Traditions principales** : Langue (Anglais) C et Langue (Arabe) M.*

L'ITINÉRAIRE DE CROISIÈRE

Le Mare Nostrum *fait escale à Gibraltar (Royaume-Uni) (Gibraltar est certes une enclave anglaise mais ne fait pas partie du Royaume-Uni jusqu'à nouvel ordre !), Barcelone (Espagne), Monaco, La Valette (Malte), La Canée (Grèce, Crète), Tel-Aviv (Israël), Alexandrie (Égypte), Alger (Algérie).*

Yehouda Hazed

Juif ashkénaze italo-américain voyageant sans cesse entre Milan et les Émirats Arabes, Yehouda Hazed est joaillier. Traumatisé par la Shoah, qui lui ravit ses parents et sa sœur Déborah, il fut pris en charge par sa famille new-yorkaise jusqu'à l'âge de vingt ans et rêva longtemps de voir un jour le pays de ses ancêtres. Son oncle l'envoya chez des amis diamantaires en Israël. Frappé par le mysticisme, il étudia la Torah pendant son long apprentissage dans les ateliers de tailleurs de diamants.

Amoureux des Sephiroth, mais hésitant à se faire rabbin, Yehouda monta une bijouterie en Italie, où étaient revenus des membres de sa famille. Son succès lui permit d'ouvrir des boutiques à Milan, Venise et Florence. Il se forgea une excellente réputation qui lui attira une clientèle de richissimes héritiers arabes. Il choisit de réaliser une alliance historique pour sa famille en épousant l'une de leurs filles.

Yehouda conçoit le reflet prismatique du diamant, le découpage du spectre des couleurs, comme un nouvel alphabet que chaque diamantaire doit permuter afin de révéler la splendeur du Zohar.

Les arkalébains suivent discrètement son parcours à l'aide de membres de sa belle-famille. Il est invité à bord du *Mare Nostrum* pour rencontrer des clients potentiels. Ses interlocuteurs sont peut-être nos Immortels.

Amina bin Jamilym

Nabil bin Jamilym, père d'Amina, participa à la découverte des manuscrits de la Mer Morte. Sa renommée alla croissant et il bénéficia du soutien financier généreux des États arabes et de celui, purement symbolique, des instituts d'Occident. À sa mort, en 1987, l'éminent chercheur légua sa fortune à sa fille.

Amina consacra cet argent au mécénat des centres de recherches historiques et archéologiques du Moyen Orient. Parmi ses clients : une association servant de façade aux arkalébains, pilotée par les Ailes Fatales. Les R+C lui dévoilèrent l'existence des ÉHŒT. Le projet lui parut séduisant et Amina leur apporta son soutien économique.

En tant que mécène, Amina est tenue au courant des progrès profanes des ÉHŒT et reçoit chaque année une invitation pour une croisière à bord du *Mare Nostrum*. Elle admire l'œcuménisme intelligent du projet ÉHŒT. Parée de riches vêtements aux tendances arabisantes, le port altier et noble, elle fait une interlocutrice idéale pour les Immortels s'ils désirent en savoir plus à propos des ÉHŒT.

Le Mare Nostrum

Les plans du navire sont dans le Livre III.

De l'extérieur

Le yacht luxueux étend ses parois blanches et rutilantes sur près de cent mètres de long, avec six ponts et un héliport. Sa coque effilée est lisse comme du verre. La légèreté des superstructures des ponts supérieurs évoque celle d'une plume. Le pont qui

chapeaute l'ensemble du bateau est coiffé d'un dôme de verre fumé reflétant le ciel et les étoiles. La passerelle de commandement est l'empennage de cette flèche navale. Surplombant le puissant sillage que les hydrojets génèrent à la poupe, elle ressemble à un gros œil à facettes observant à la fois le pont supérieur, l'horizon et le ciel. L'équipement radar qui tournoie à son sommet bombarde le pont de reflets solaires. La poupe se fend en deux flotteurs de catamaran par lesquels sont éjectés les flux d'eau de mer sous pression qui propulsent le navire à grande vitesse.

De l'intérieur

Spacieux, le *Mare Nostrum* offre tout le confort possible à ses hôtes. Ses longs couloirs climatisés irriguent sur trois étages une quarantaine de cabines, de nombreux salons douillets, une salle de sport subaquatique située en proue, derrière une épaisse paroi de verre, une salle reliée à l'Internet et un casino.

Parcourant les coursives à la recherche de leurs cabines — aménagées avec goût, entièrement climatisées et équipées de téléphones —, les passagers auront l'occasion de découvrir de nombreux symboles émaillant les couloirs, tels que des pyramides éclairées par l'œil de la connaissance, des oudjat, des compas, des marteaux de cérémonie ou des ciseaux.

Une odeur entêtante d'acacia flotte dans le bateau, imprégnant moquettes et tapisseries, diffusée par le système de climatisation. Il s'agit d'un mélange de peinture, d'essence d'acacia et de liquide adamantique.

- La **salle d'informatique** située au second pont met un équipement dernier cri à la disposition des passagers pour naviguer sur le Net et visiter des constructions architecturales virtuelles défiant l'entendement de l'esprit humain. En composant un code secret — pi fois le nombre d'or au carré ! —, les dignitaires arkalébains accèdent à l'Intranet de l'ÉHŒT de Jérusalem.
- Le **casino**, tapissé de vert marbré et de boiseries dorées parsemées de miroirs gigantesques, est illuminé par une armada de lustres. Toutes les tables de jeu sont situées autour d'une table noire laquée et sans fioritures — ceci afin de susciter l'interrogation sur son utilité.
- De nombreux **salons** attenants à un bar offrent l'occasion de siroter des boissons exotiques servies dans des coupes de cristal et, surtout, une atmosphère feutrée propice aux confidences — gare aux micros. Dans des canapés écrus, confortables et ouatés, les passagers échangent leurs considérations ésotériques sur l'enseignement des ÉHŒT et la poursuite de leurs recherches.
- Les **ponts inférieurs** accueillent la salle de réunion des dignitaires arkalébains, connectée à l'Intranet de l'ÉHŒT de Jérusalem, une pièce renfermant les Perles d'Idée arkalébaines, la machinerie sophistiquée qui propulse le navire dans un silence surréaliste et le dispositif de collecte des énergies magiques des passagers. Ces derniers rappellent immanquablement le Cocon adamantique et le poste de contrôle principal, antre du terrible Mordecai qui, seul dans son cloaque, ordonne aux arkalébains les démarches à effectuer en cas d'imprévus.
- En pénétrant dans les **cabines des dignitaires R+C**, meublées avec luxe, on découvre une bibliothèque d'ouvrages ésotériques classiques sans rapport avec la Qiyas : *Die Emeis* de Johannes Geiler von Kaiserberg, ou bien l'*Utriusque Cosmi Historia* de Robert Fludd.
- Sur la **passerelle de commandement**, l'équipage surveille à la fois tout ce qui passe à l'intérieur du navire et tout ce qui en approche de l'extérieur. L'intérieur est criblé de caméras qui s'activent dès que des mouvements anormaux sont détectés. La multitude d'yeux électroniques permet de suivre pas à pas les passagers au comportement inhabituel. Les abords du navire sont, sur dix miles nautiques, surveillés par le radar aérien et le sonar sous-marin. Ne sont détectés que les tempêtes, les aéronefs et les navires de plus de dix mètres.

L'Intranet

L'Intranet permet aux passagers de dialoguer entre eux. Les manifestations organisées, les horaires de service, les menus et autres informations quotidiennes sont diffusés via ce réseau.

On y trouve aussi une collection occulte hétéroclite — multimédia et labyrinthique à la manière des *Jardins invisibles des Géométries* — évoquant des lectures différentes de la réalité selon les Symboles et les Schèmes. La consultation de cette base laisse un mouchard électronique dans le serveur.

L'Internet est accessible, moyennant un mot de passe et un compte de connexion, à tout passager en faisant la demande. Lorsque la liaison téléphonique n'est pas suffisante pour garantir la transmission correcte des messages vers les terres, le serveur stocke les messages en attendant une meilleure réception. Enfin, un passager peut chercher un numéro de suite sur le serveur, en entrant le nom de la personne recherchée ainsi que ses propres nom et numéro de suite. La personne recherchée est alors consultée via le serveur et peut donner l'information par retour de message électronique.

L'organisation de la sécurité

Les bandes vidéo sont conservées une semaine pour retrouver un indice en cas de problème… ou disposer d'images utiles pour monter de faux indices. Le personnel de bord intervient dès que les Immortels sont surpris à commettre un menu larcin. Ils les rappellent à l'ordre sans donner suite — à moins que les cibles soient des R+C. Ils en déduisent l'efficacité du système vidéo et adoptent une attitude prudente.

En cas de flagrant délit (*cf.* encart), le personnel de surveillance avertit les agents de sécurité qui interviennent immédiatement. En une minute, radio-guidée par la vidéo, la sécurité est sur place. Pendant ce temps, les autres agents sont monopolisés par la poursuite. S'il s'agit d'une diversion, il y a toutes les chances pour qu'un incident en un autre lieu du navire passe inaperçu. Le faible taux de problèmes à bord depuis des années explique cette incompétence relative des agents de sécurité !

En plus de ce système spécialisé, les allées et venues des personnels de bord sont dissuasives. Dans un secteur contrôlé par un quartier-maître, sept matelots et cinq femmes de chambre fourmillent et leurs regards balayent toujours discrètement les coursives. Ces personnels effectuant des roulements par tiers, il n'y a que sept chances sur vingt de se retrouver seul dans un couloir pendant dix minutes. Des sonnettes sont installées en bout de couloir pour demander l'aide du personnel. Le quartier-maître se rend compte en une heure de la disparition d'un de ses subalternes, plus une demi-heure pour vérifier qu'il s'agit d'une absence inexpliquée et non d'un simple oubli.

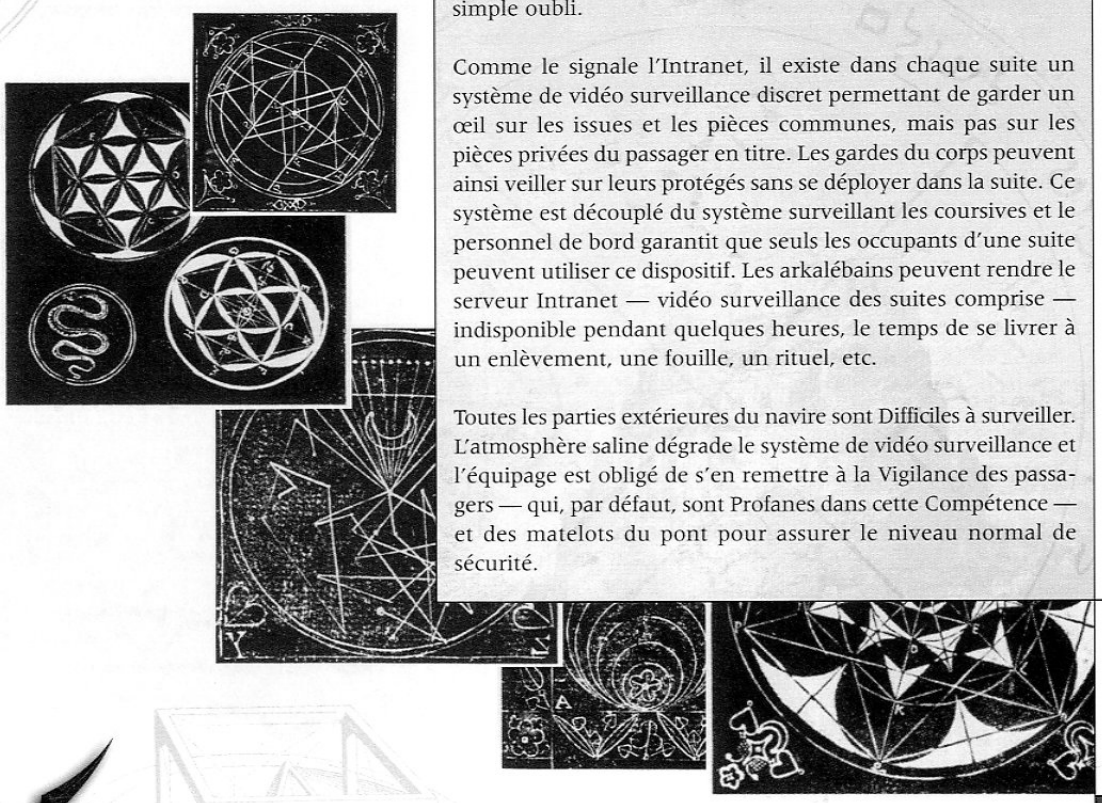
Comme le signale l'Intranet, il existe dans chaque suite un système de vidéo surveillance discret permettant de garder un œil sur les issues et les pièces communes, mais pas sur les pièces privées du passager en titre. Les gardes du corps peuvent ainsi veiller sur leurs protégés sans se déployer dans la suite. Ce système est découplé du système surveillant les coursives et le personnel de bord garantit que seuls les occupants d'une suite peuvent utiliser ce dispositif. Les arkalébains peuvent rendre le serveur Intranet — vidéo surveillance des suites comprise — indisponible pendant quelques heures, le temps de se livrer à un enlèvement, une fouille, un rituel, etc.

Toutes les parties extérieures du navire sont Difficiles à surveiller. L'atmosphère saline dégrade le système de vidéo surveillance et l'équipage est obligé de s'en remettre à la Vigilance des passagers — qui, par défaut, sont Profanes dans cette Compétence — et des matelots du pont pour assurer le niveau normal de sécurité.

FLAGRANTS DÉLITS

Les coursives sont surveillées par des caméras. Les membres du personnel de sécurité sont Peu Endurants et ont Vigilance à C.

- *Tentative de crochetage de porte : Assez Difficile — Peu Difficile si le crocheteur échoue et réitère l'opération, Pas Difficile si le crocheteur échoue plusieurs fois de suite.*
- *Attroupement de plus de trois personnes restant immobiles plus d'une minute : Peu Difficile.*
- *Filature d'un passager : Difficile.*
- *Guet en un lieu à l'intérieur du navire : Difficile pendant dix minutes, Assez Difficile pendant les 10 minutes suivantes, Peu Difficile au-delà de la vingtième minute.*
- *Effraction brutale — défoncer une porte… —, combat, opération insolite — rituel, magie, etc. : Peu Difficile si l'action est brève, Pas Difficile si l'action dure.*



L'ÉPIPHANIE

Les Immortels sont montés à bord pour percer les secrets des arkalébains. Ils ne sont pas déçus : les R+C eux-mêmes dévoilent leurs secrets pour éveiller le Ka-Soleil des passagers. Après l'apprentissage tâtonnant des Schèmes, les Immortels découvrent la puissance des Résonances. Trois options sont envisageables pour les Immortels.

- **Loups** : les joueurs se désintéressent de l'épiphanie et profitent du fait que l'attention de tous les passagers et de l'équipage est monopolisée par le rituel arkalébain pour jouer les commandos — fouiller dans les cabines de tel adversaire, prendre le contrôle de la passerelle de commandement, saboter les moteurs normaux ou magiques, etc. Les arkalébains atteignent leur but : la foule passionnée se rallie au portrait chinois de Süleyman Abd al-Aziz fourni par Guidebert Ferréal, qui devient le kagemusha. Cela va si vite que le rituel de l'Ombre — qui constitue le scénario suivant — est promptement déclenché pour neutraliser les Immortels. Dans le laps de temps « libre », le MJ peut improviser une lutte contre les Frères du Trait, qui sont les moins impliqués dans la quête et ne participent pas à l'épiphanie. Les secrets de la secte arkalébaine peuvent être découverts — ÉHŒT de Jérusalem, organisation occulte, liens avec les Mystères, etc. L'identité des dignitaires arkalébains peut être percée à jour. Des appels de détresse peuvent être envoyés pour provoquer l'intervention des troupes d'un pays proche. Des parties stratégiques du bateau peuvent être sabotées. Seuls les moteurs magiques doivent demeurer intacts. Logés avec les hydrojets, ils sont aisément repérables en suivant le flux de Ka-Soleil qui émane du pont supérieur et qui s'y engouffre violemment. Cette énergie magique sature les lieux et les Immortels subissent les effets maximums de la Fièvre solaire de Süleyman Abd al-Aziz pour toute opération magique. Les Frères du Trait sont prêts à tout pour sauver ce joyau de leur Teckhnè. Si vraiment les Immortels sont à deux doigts de détruire les moteurs solaires, le rituel de l'Ombre doit intervenir. Les Immortels peuvent obtenir l'aide de Marik Fahd al-'Abdallah s'ils lui cèdent des informations précieuses.

- **Renards** : les joueurs participent à l'épiphanie mais profitent de leur connaissance — empathique, rappelons-le — du portrait chinois de Süleyman Abd al-Aziz pour subjuguer la foule et attirer sur eux les attributs — et par suite, l'Accord — de l'élection de l'Eïdos qui fait d'eux les nautes annoncés par le maître des arkalébains. Les dignitaires tentent de contrecarrer les Immortels. Ce duel pour maîtriser la foule est géré, en termes ludiques, par des tests d'Intelligent Assez Difficiles pour les dignitaires — qui se dévoilent alors en tant que tels. Si le D20 indique une Réussite, le MJ doit faire un test de Séduisant pour les R+C à une difficulté équivalente au niveau des Immortels dans cette Caractéristique. À chaque fois que ce dernier test est un Échec et que les arkalébains adoptent les attributs schématiques du Naute, l'(es) Immortel(s) concerné(s) gagne (nt) autant de PdA dans les voies de Schèmes correspondantes que l'écart entre le résultat du D20 et le score que les R+C devaient obtenir. Lorsque l'un d'eux atteint le niveau Maître dans l'une des voies, il se charge du Schème de Naute avec toute la puissance de la foule éperdue. Les arkalébains, Yorge Skanstrokk en tête, n'ont d'autre choix que de rompre l'Accord en hurlant au sacrilège. Il faut toute la force de leur ardeur pour renverser la tendance à leur profit. Le charme est alors rompu et la foule, furieuse, lance une meute de chasseurs contre les Immortels. Mais l'épiphanie a comme un goût de raté. Au final, Guidebert Ferréal est bel et bien élu kagemusha.

CHRONOLOGIE

L'éveil

- ***J + 13, soir*** *: l'arrivée tonitruante de Yorgë Skanstrokk par hélicoptère marque le début de la cérémonie au terme de laquelle le Collège de Jérusalem est constitué.*
- ***J + 13, soir*** *: une émulation des détenteurs de Sapience permet d'identifier les maîtres de ces disciplines, tant en Compétence qu'en force de conviction.*
- ***J + 13, soir*** *: le maître des arkalébains provoque un autodafé analogique de ces Sapiences archaïques qui voilent la nouvelle Science occulte à venir.*
- ***J + 13, minuit*** *: un carnaval symbolique permet de reconstituer la mémoire perdue de la Fraternité du Trait et de la partager avec toute la communauté. Celle-ci élit alors Guidebert Ferréal comme guide pour la continuation de l'Histoire invisible.*

Le rituel de l'Ombre

- ***J + 14, matin*** *: les Immortels subissent le premier assaut du rituel de l'Ombre, qui permet de rencontrer un Guidebert Ferréal enfin coopératif et disposé à livrer ses informations. Une tempête interrompt le rituel.*
- ***J + 14, midi*** *: émergeant du futur, les Immortels doivent soit s'accommoder des gains potentiels qu'ils trouvent dans ce futur guidé par les dignitaires arkalébains, soit traquer les dignitaires pour arrêter le rituel, soit trouver des informations et des alliances pour infléchir le futur.*
- ***entre J + 15 et J + 21 (?)*** *: les événements à venir constituent le scénario suivant ! L'interruption du rituel concrétise directement la dernière scène du futur vécue.*

- **Agneaux** : les joueurs participent au jeu et accompagnent l'épiphanie de la foule, par petites touches, grâce à leur empathie avec l'élu. La foule devient la Communauté du Trait. Les arkalébains manœuvrent pour que Guidebert Ferréal devienne un véritable élu. Cette attitude coûte cher aux Immortels, qui sont sacrifiés sur l'autel de la ferveur mystique des arkalébains. En contrepartie, ils progressent dans la Qiyas et ils bénéficient de la bienveillance inconsciente de la Communauté du Trait. Ceci se révélera important lors du *Périple eidétique*, car la Communauté sera prête à se mutiner contre les arkalébains pour aider les Immortels en danger. Le MJ doit conserver ce fait en mémoire pour le scénario et provoquer une rencontre entre la Nef des Immortels et le *Mare Nostrum*, permettant ainsi aux joueurs d'exploiter cet atout.

L'ÉVEIL

L'annonce

Schème dominant : le Roi

Alors que le *Mare Nostrum* est baigné d'une ambiance exotérique quasi-insouciante, un signe vient rappeler la quête. Yorge Skanstrokk, le « grand maître » des arkalébains, arrive en hélicoptère, porteur des attributs Schématiques du Roi. À ses côtés se tient une magnifique Persane, parée de ceux de la Prostituée Sacrée. Tous deux rejoignent les convives médusés — dont les Immortels — qui expérimentent le magnétisme irrésistible de l'aura de royauté chargée de tous les regards de la communauté réunie.

Yorge Skanstrokk fait une annonce solennelle. Depuis des années, tous les convives présents à bord du *Mare Nostrum* sentent que le monde est creux et illusoire, qu'il existe un pouvoir plus grand que celui de l'argent vaniteux ou de l'amour égoïste : celui de l'Accord, qui peut soulever un coin du voile. Derrière les apparences, il y a des centaines de combinaisons qui pourraient toutes avoir rang de réalité, pour peu que la communauté y croit à l'unisson. Bien avant elle, des générations ont nourri l'espoir de déchirer ce voile. Depuis trois mille ans, le fleuve des arkalébains a charrié découvertes et déceptions. Le temps est venu de lancer le *Mare Nostrum* à la conquête de l'Eïdos, de passer de l'autre côté du miroir et d'en revenir avec la Sapience solaire qui éveillera l'Humanité à l'Accord.

La foule réagit avec enthousiasme. Cette scène doit conduire les Immortels à éprouver un frisson d'angoisse. Une telle puissance dégagée par une si petite communauté… qu'adviendrait-il si une fraction plus importante de l'Humanité était éveillée aux mystères de cette nouvelle Sapience solaire ?

Note : *que faire si les Immortels décident de supprimer Yorge Skanstrokk ? Il faudrait qu'ils surmontent l'aura de royauté de l'arkalébain. Imaginons que ruse et chance permettent à l'un d'entre eux d'approcher le maître avec l'intention de le tuer. Qu'il ne s'en prive pas ! L'épiphanie de la communauté est en marche. Peu importe qui dirige l'assemblée, puisque celle-ci trouve toute seule son naute pour la mener en Eïdos. La communauté réagira violemment, en déclenchant spontanément une chasse* — Mysterium Tremens — *contre les Immortels. Ceci leur donnera du fil à retordre, le temps que les arkalébains déclenchent le rituel de l'Ombre.*

Si l'un des Immortels se fait passer pour Süleyman Abd al-Aziz, Yorge Skanstrokk le désigne au terme de sa tirade et annonce à la communauté que l'élu est parmi eux. La supercherie ne tient pas longtemps face au maître arkalébain, mais le tartuffe a le temps d'expérimenter l'onde de chaleur qui l'enveloppe tandis que l'assemblée le charge de tous ses espoirs.

L'encyclopédie de tous les savoirs

- **Schème dominant** : le Naute

  Les dignitaires arkalébains prennent les choses en main. Le maître du Collège de Jérusalem doit identifier ceux qui siègent avec lui au sommet de la Sapience grâce à une compétition destinée à distinguer les plus méritants. Nul, en dehors de l'équipage, ne doit échapper au jeu. Les Immortels peuvent concourir par orgueil ou, simplement, pour trouver la Porte des arkalébains.

- **Première étape (trois heures)** : par groupes de six, les convives débattent d'un sujet lié à la Tradition, puis un dignitaire écoutant la conversation désigne les vainqueurs de la joute verbale. La Compétence en jeu est tirée au hasard : 1-4 Usages (Ésotéristes) ; 5-8 Connaissance (Astrologie) ; 8-11 Ésotérisme ; 12-15 Rituels ; 16-19 Connaissance (Théologie) et 20 au choix de l'Immortel.

  Le passager de base a la Compétence à C et est Assez Intelligent. La discussion commence à Peu Difficile. À chaque tour de discussion, chaque participant doit réussir un test d'Intelligent, modifié par la Compétence contre la difficulté, pour suivre la discussion ; puis, un autre test d'Intelligent non modifié contre la difficulté pour la relancer. La relance de la discussion par l'un des participants élève le niveau de difficulté de la conversation et élimine ceux qui n'ont pas réussi à suivre. Seul un participant qui a suivi la difficulté de la discussion peut la relancer. En cas d'Échec pour suivre la discussion, le tour reprend au même niveau de difficulté. Dès que trois Réussites ont été obtenues — ou un Coup d'éclat —, une Compétence occulte de Qiyas choisie par le MJ augmente d'un niveau.

  Note : *malgré sa névrose, Guidebert Ferréal franchit toutes les étapes. Il est le reflet de Süleyman Abd al-Aziz et a un rôle majeur à jouer. Il pourrait se rebeller contre cette élection, ou les joueurs pourraient tenter de l'y soustraire. Marik Fahd al-'Abdallah lui a inoculé*

un violent poison des Assassins : le Poison des Sirènes. Ce breuvage est inactif en atmosphère saline. Sa virulence ne s'exprime que lorsque la salinité détectée au niveau de l'épiderme chute. Les pores de la peau sont alors bloqués par une sécrétion microscopique qui asphyxie la victime en quelques minutes. La sécrétion se dilue dès que la salinité remonte. L'inéluctable peut donc être évité si Guidebert Ferréal reste près de la mer. L'Assassin a prévenu Guidebert du sort funeste qui lui était réservé s'il quittait le bateau sans révéler la localisation de Süleyman Abd al-Aziz. Si les Immortels ont l'idée de tuer Guidebert Ferréal, le MJ doit veiller à ce que son secret concernant Moussa N'Gassé leur soit communiqué. Quant à l'élection d'un kagemusha, les arkalébains disposent d'un vivier d'éligibles à bord.

- **Seconde étape (trois heures)** : les vingt vainqueurs des premières joutes doivent mener une joute oratoire contre l'ensemble des joueurs éliminés — cent personnes. Chacun choisit un thème sur lequel il tisse une théorie ésotérique que les cent auditeurs rudoient. La parade consiste, pour l'orateur, à manipuler éloquence et arguments pour convaincre l'assistance. Le joueur est éliminé si la foule poursuit le raisonnement sans lui et sort victorieux de l'épreuve s'il arrive au consensus avec la foule. À chaque tour, le joueur effectue un test d'Intelligent Peu Difficile modifié par une Tradition pour expliquer sa théorie et un test de Séduisant Peu Difficile modifié par Art (Comédie). Chaque Échec au test d'Intelligent fait monter la difficulté de celui de Charisme d'un niveau — la foule reste dubitative. L'Échec au test de Séduisant fait également monter la difficulté du test de Séduisant d'un niveau. Or, l'orateur ne peut gagner la partie qu'en emportant l'adhésion de la foule par une Réussite en Intelligent et un Coup d'éclat en Séduisant. Guidebert Ferréal franchit cette épreuve sur le sujet de l'Astrologie.
  Au final, il reste moins de vingt orateurs composant une photographie complète de la Sapience actuelle.

L'autodafé ou le bûcher des vanités

Schème dominant : le Juge

Les arkalébains ont une autre idée de leur quête. La Sapience actuelle participe de la confusion qu'entretiennent les factions occultes pour maintenir l'Humanité en esclavage. Cette petite bibliothèque humaine de savoirs que le jeu a rassemblé sur le *Mare Nostrum* est un feu-follet qui captive l'esprit des plus fins Frères du Trait. Il faut libérer la communauté de ces illusions, souffler sur le brasier pour qu'il consume tout son bois et s'éteigne bien vite. Dans l'obscurité retrouvée, la pâleur des étoiles redeviendra d'un amer étincelant. Si les Immortels font partie des heureux élus, ils expérimentent le sacrifice et le deuil d'une partie de leur précieuse Sapience.

Les dignitaires arkalébains invitent chaque vainqueur du jeu à s'avancer devant la foule, à avouer les artifices qui lui ont permis de duper la foule et à murer ces feux-follets dans sa bouche scellée à jamais. Ce serment sera très concrètement et durablement respecté, par la force de la ferveur de la Communauté du Trait qui en prend acte — Schème de Juge préparé par les dignitaires.

À moins qu'ils ne se jettent devant la foule pour expier leurs « fautes », les Immortels assistent à la terrible scène et grâce à leurs sens magiques, comprennent ce que cache cet autodafé. Un vainqueur du jeu des Perles d'Idées, brillant dans l'une des disciplines de Sapience, arrache ses vêtements et se lacère la poitrine en hurlant qu'il a cru en cette Sapience illusoire, qu'il a espéré qu'elle lui ouvrirait les portes du monde des Idées, qu'il s'est bercé de l'illusion de domination de ses semblables. Il rejette cette vie souillée loin de lui comme un manteau de péché et se présente nu devant la communauté qui, seule, peut le juger.

Ce *show* de télévangéliste ferait sourire si une extraordinaire puissance magique ne se dégageait du rituel, dans tout le *Mare Nostrum*. Le brasier de Ka-Soleil est presque visible sans la Vision Ka. En bruit de fond, les Immortels discernent le ronronnement des moteurs magiques qui se mettent en marche, absorbant goulûment cette énergie solaire, tandis que s'éveille la Communauté du Trait.

Les Immortels peuvent refuser ce terrible destin : en se soumettant au jugement de la communauté, ils perdent l'intégralité de la discipline par laquelle ils ont été victorieux dans le jeu des Perles d'Idées, du Ka-Soleil et une part de leur Ka dominant : 2 x 2 « puces » de Ka si la Compétence sacrifiée était au niveau Apprenti ; 2 x 4 si elle était à Compagnon ; et 2 x 8 si elle était à Maître. En contrepartie, les voies de la Qiyas de l'Immortel augmentent d'un niveau de Compétence. Horrifié, il se sent… bien, comme purifié : il ressent la bienveillance de la foule.

Les Immortels peuvent fuir pour se soustraire à ce destin. D'abord interloquée, la foule lance contre eux la meute de chasseurs. La course-poursuite dans les coursives du bateau doit être un moment épique, ponctué par la mélopée agressive de la foule qui demeure sur le pont.

Au terme du rituel, Guidebert Ferréal incarne l'Accord avec la communauté.

Le temps retrouvé

Schème dominant : le Prophète

La communauté est éveillée et purifiée, il lui faut un guide pour l'emmener à travers de l'Eïdos. Guidebert Ferréal est cet homme. Si Süleyman Abd al-Aziz est l'élu de l'Eïdos, Guidebert n'est que l'élu de la Communauté du Trait, un kagemusha.

L'élection est un étrange carnaval qui défile dans les coursives du navire, entre rêve et réalité, peuplé d'êtres irréels surgissant du passé de la Fraternité. Lorsque le carnaval prend fin, après neuf stations, passé et présent sont réunis pour projeter le *Mare Nostrum* vers l'avenir de la quête.

1. **Le meurtre rituel du Père :** un éclair surgissant de nulle part frappe le kagemusha qui émet ensuite une aura dorée. Trois hommes surgissent de la foule avec des outils de chantier et le frappent alors qu'il est encore hébété. Leurs coups font jaillir du sang, mais ce sont leurs propres membres qui sont déchiquetés.

2. **La fondation de la Fraternité :** un quatrième homme s'approche avec une outre d'eau, entaille le poignet du kagemusha en état de choc avec une épine d'acacia et mêle le sang à l'eau qui se trouble avant d'émettre un éclat doré. L'homme boit, puis partage sa coupe avec les passagers.

3. **Les trois branches :** un vieillard à la chevelure blanche flottant dans l'air — Schème : Prophète —, un homme d'âge mûr en toge blanche — Schème : Naute — et un homme jeune bardé de tatouages — Schème : Bâtisseur — arrachent les vêtements du kagemusha, figurant la Fraternité dépecée en ah-Biqr, ah-Azzakira et ahl-Kaleb.

4. **La disparition des aînés :** le vieil homme se met à méditer, indifférent à la multitude qui l'entoure ; il devient peu à peu translucide, puis transparent. Ses yeux s'écarquillent soudain tandis qu'un rai lumineux tombe sur son visage… qui disparaît peu à peu, comme une persistance rétinienne qui s'estompe.

5. **La tragédie du Feu Dévoreur :** l'homme en toge récite des leçons en plusieurs langues anciennes pendant que son habit immaculé se couvre d'écritures mystérieuses — hiéroglyphes et runes. Une étincelle jaillit de la foule et tombe sur la toge qui se consume rapidement. Nu, l'homme avale les guenilles du kagemusha et disparaît vers la mer.

6. **Ahl-Kaleb d'Orient et d'Occident :** une querelle éclate sur le passage du kagemusha, conduite par des clones du jeune homme tatoué. À couteaux tirés, une danse hallucinée et dangereuse blesse danseurs et passagers jusqu'à ce qu'un des groupes soit éradiqué. À l'écart, le kagemusha joint ses mains où toute l'aura dorée vient se concentrer en un fruit : une grenade.

7. **Des ahl-Kaleb aux arkalébains :** des sicaires bousculent passagers et danseurs à la recherche du kagemusha qui prend la fuite, suivi par un danseur rescapé. Guidebert Ferréal glisse et perd sa grenade dans la piscine où elle disparaît. Il court se réfugier dans la passerelle de commandement, mais le danseur s'arrête et se fait passer pour un homme d'équipage entretenant la piscine. Les poursuivants le dépassent sans le voir et sont mis en déroute par des flèches décochées depuis la passerelle de commandement.

8. **Les greffes de survie :** le danseur en habit d'homme d'équipage invite les passagers à se joindre à lui pour ratisser l'eau avec des perches d'entretien : la communauté obtempère, scellant son épiphanie dans le tatouage qui marque la chair de chaque visage dès que l'eau effleure la peau, comme révélant un signe de chair qui existait déjà sans qu'on le sache. Tous sont bredouilles et la grenade ne peut être retrouvée.

9. **Le *Mare Nostrum* et l'épiphanie :** l'obscurité s'abat sur le navire, faiblement éclairé par un dais d'étoiles. Le kagemusha sort de sa retraite, habillé de son aura dorée restaurée. Devant la foule éberluée, il dit simplement « là ! » et désigne un point dans le ciel où, parmi les étoiles, brille une forme qui rappelle la grenade perdue.

La charge émotionnelle est à son comble. Tous les passagers portent leur regard sur la grenade céleste. Le *Mare Nostrum*, gavé d'énergie solaire, fait un à-coup perceptible tandis que ses moteurs magiques entrent en vitesse de croisière. Guidebert Ferréal est transfiguré par ces regards chargés d'espoir et cumule les Schèmes de Prophète et de Naute.

Le rituel de l'Ombre

Le navire a été dessiné pour fendre les flots éthérés. L'épiphanie de la Communauté du Trait fournit le « carburant » de Ka-Soleil. Les arkalébains ouvrent une brèche dans le temps qui dévoile le cap dans l'Eïdos.

Les R+C ont mis au point un rituel, dit de l'Ombre, qui exploite les Éléments et le Ka-Soleil : leur Accord insère une barrière magique entre l'Immortel et son corps, qui désolidarise les contraintes de temps et d'espace sur l'esprit et la chair.

En pratique, l'Immortel est l'acteur d'événements futurs que connaîtra probablement son simulacre. En tant qu'intermédiaires magiques, les R+C sont témoins de ce que « vivent » les Immortels et guident la chair de ces derniers selon leur esprit pour réaliser ce futur.

Lorsque les R+C estiment avoir les éléments nécessaires à la navigation du *Mare Nostrum* vers l'issue de la quête, ils interrompent le rituel. Les Immortels peuvent tenter d'échapper au rituel lorsque les initiés renouvellent l'Accord — toutes les douze heures, pendant quelques dizaines de minutes.

La mise en scène en ellipse de l'alternance du présent, à bord du *Mare Nostrum* — interruptions du rituel de l'Ombre —, et du futur — découverte de vestiges des ah-Azzakira —, est l'apogée de l'ambiance magique régnant à bord.

Les événements du futur sont décrits ensemble *in Les ombres du futur*. Le MJ doit en morceler le cours pour épouser le rythme des joueurs et des parties de jeu. Lorsque les Immortels tergiversent et rechignent à progresser dans le futur, un retour au présent peut leur remettre le pied à l'étrier. Le temps ne s'écoule

pas de la même façon dans le présent et dans les ombres du futur.

La fin du rituel a lieu par…

- décision des R+C ;
- éloignement à plus de mille mètres du *Mare Nostrum* — les scènes décrites pour le futur potentiel pourront être jouées à la suite —;
- élimination des dignitaires arkalébains réalisant le rituel.

La première **alerte**

Dans l'heure qui suit le sacre du kagemusha, le rituel de l'Ombre est amorcé par douze arkalébains — neuf dignitaires et trois hauts dignitaires du bord. Les Immortels souffrent de bourdonnements d'oreille, de maux de tête, de vertiges, d'engourdissements et de narcolepsie. Le Ka-Soleil des simulacres se met en Accord. Dans le brouillard qui les englobe, les Immortels devinent les silhouettes des autres passagers. Avec la nuit oppressante et silencieuse, le traumatisme du Silence fuligineux refait surface : le fil des pensées des Immortels leur échappe lentement, comme si leur Pentacle se délitait. La torpeur les écrase.

Le MJ doit égrener les phases de ce naufrage, en laissant le temps aux joueurs de tenter ce qu'ils veulent pour enrayer la léthargie. Les Incantations tonnantes s'éteignent dans un filet de bave, les lèvres s'immobilisent dans un rictus : le rituel utilisé est implacable puisqu'il faudrait que les Immortels alignent autant de « puces » de Ka — Ka dominant, « puce » de Stase, d'artefact, etc. — que le carré du nombre d'initiés — soit cent quarante-quatre dans le cas présent — pour tenter leur chance (voir plus loin). Comme dans un rêve, leurs sens reviennent dans leur simulacre engourdi pour leur révéler une scène incompréhensible.

Dans un recoin des salles des machines, ils sont avec Guidebert Ferréal. Les traits tirés, le kagemusha jette des regards paranoïaques par-dessus son épaule. Il éructe des flots d'excuses pour justifier ses erreurs d'appréciation, les manipulations dont il a été l'objet et le terrible asservissement physique et psychologique dont il est la victime. Il se lamente surtout au sujet de Süleyman Abd al-Aziz. Celui-ci est, selon Guidebert, en grand danger car les révélations du petit Moussa contiennent des avertissements funestes. Les rêves du jeune prince sont hantés par une malédiction qui condamne la quête et ceux qui y participent ; ils inspirent les pires pulsions pour abattre les justes et séduisent les âmes pures par des illusions — comme la flamme attire le papillon —, afin de les attirer dans leur piège éternel, hors du temps et l'espace, et consumer leur bel éclat pour la perpétuation de la malédiction.

Note : *le but de cette mise en bouche est de montrer le décalage récurrent qui s'instaure, tout au long de cet épisode, entre présent et futur. Les personnages vivent ici la scène qui se déroulera dans quelques jours, lorsque Guidebert Ferréal, comprenant enfin son destin et la liberté dont seuls les al-Mugawir semblent faire preuve parmi les passagers, décide de leur révéler l'existence de Moussa. Les Immortels peuvent constater la potentialité de ces scènes, en provoquant prématurément cette rencontre. Ils revivent alors la même scène « en vrai » avant de replonger dans l'Ombre.*

Soudain, le lourd voile qui écrasait les Immortels se lève et il ne reste que les symptômes d'un mal de mer ou d'une gueule de bois. Ils constatent que le navire subit un roulis inquiétant : le *Mare Nostrum* essuie une forte tempête. Pourtant, la torpeur nocturne des Immortels n'est pas un simple mal de mer. Une magie dangereuse agit contre eux. Ils ont une journée pour essayer d'en comprendre la nature avant de subir à nouveau les assauts de l'Ombre, à la nuit tombée.

Retour(s) vers le présent

À moins que les joueurs n'aient conclu un pacte avec la Communauté du Trait, leurs personnages peuvent casser le rituel de l'Ombre, en affaiblissant le cercle de Ka-Soleil des responsables. Pour réaliser ce projet, il faut triompher d'un test d'Initié (Ka dominant) à une difficulté semblable au niveau de Ka-Soleil des oppresseurs. Une Réussite suffit à retirer la victime du cercle solaire du rituel.

Note : *la traque des dignitaires n'est pas la seule attitude possible en sortant du rituel ! Mis à part les Mystes, tous les camps sont représentés à bord et les Immortels peuvent rapporter ce futur qu'ils (pré) vivent en songe pour convaincre tel ou tel camp d'agir différemment dans le futur et infléchir ainsi le cours des événements « à venir » vécus en songe.*

Lorsqu'ils interrompent le rituel, les membres du culte ne restent pas dans la suite où ils s'exécutent. Ils se mêlent aux passagers pour se ressourcer dans ce bain de Ka-Soleil éveillé qui, à la manière d'un diapason, donne le *la* sur lequel ils s'accordent avant de reprendre leur rituel.

Le cercle initial ne peut être renouvelé : toute perte est donc sèche pour les arkalébains. Les membres du culte rechignent à s'entourer de gardes du corps pris parmi les Frères du Trait — car ces derniers les rendraient trop voyants. Les Immortels peuvent toutefois les identifier en supposant qu'ils font partie de l'élite des arkalébains et qu'ils se sont distingués au cours du jeu des Perles d'Idées et de l'épiphanie. Ils n'auront pourtant pas le temps de neutraliser plus d'un dignitaire à chaque intermède du rituel — à moins qu'ils ne fassent appel à l'Assassin.

Attention ! Le rituel sert aussi les intérêts des joueurs, qui peuvent accéder à un futur dans lequel ils sont aidés par les R+C pour retrouver la mémoire perdue des Frères du Trait.

Les pauses du rituel peuvent être utilisées pour trouver des informations sur les lieux, les personnages et les événements évoqués dans le futur. La bibliothèque virtuelle de l'Intranet fournit des informations de culture générale de bon niveau et les passagers constituent une véritable encyclopédie. Quant à faire appel à des ressources externes au *Mare Nostrum*, cela nécessite de négocier avec les arkalébains pour établir la communication — qui est épiée par les R+C !

Note : *le Ka-Soleil des simulacres augmente d'un niveau tous les trois retours dans le présent.*

La fin du rituel

La destruction de la bibliothèque ah-Azzakira (*cf. Les ombres du futur*) marque la fin du rituel de l'Ombre : les dignitaires savent, dès lors, qu'ils n'obtiendront pas plus d'informations. La brèche pratiquée dans le cours du temps peut être refermée. Dans le meilleur des cas, les membres du culte accompagnent en douceur la fin du rituel, aidant les victimes à revenir dans le présent. Une douleur intense vrille le Ka dominant, lorsqu'il flotte à nouveau au côté du Ka-Soleil du simulacre dont les R+C avaient pris le contrôle.

Le retour peut être brutal : les initiés retournent à leurs affaires, laissant le Ka-Soleil du simulacre et le Ka dominant de l'Immortel se trouver dans l'espace et le temps qui les séparent à la fin du rituel. Le Ka-Soleil augmente également, mais des tests d'Initié — un par Ka, dans l'ordre croissant de leurs valeurs — sont effectués contre le Ka-Soleil du simulacre pour que l'Immortel réintègre son corps d'accueil.

L'augmentation de Ka-Soleil ne se traduit pas seulement par une difficulté accrue, pour l'Immortel, de contrôler son simulacre. Elle constitue également la montée en puissance de l'ego de l'humain séquestré par l'Immortel, qui tend à faire partager ses émotions diffuses, sa conscience, sa finitude à l'Immortel qui le contrôle. C'est l'expression de la condition humaine ressentie de l'intérieur.

Une fois revenu dans le « présent », entre deux clignements d'œil, le « présent » des coursives du *Mare Nostrum* s'efface au profit de celui de la dernière scène vécue dans l'Ombre. *Les ombres du futur* peut être terminé sans interruption, mais *Les Fleurs d'Or sublime* peut aussi être joué.

Les personnages secondaires

Yorge Skanstrokk

Schèmes dominants : Juge, Roi et Naute.

Maître de conférence à l'université de Copenhague, Yorge Skanstrokk n'a pas brillé lors de sa scolarité à l'ÉHŒT d'Amiens. Doué pour manipuler les symboles et doté d'un charisme indéniable, il n'a eu la révélation que lors de ses travaux universitaires sur les sagas islandaises. Les dédales emboîtés des fragments de sagas dispersés ont propulsé son esprit tout près de l'Eïdos. Recherchant des réponses auprès de ses professeurs des ÉHŒT, il a dévoilé la supériorité de sa Sapience et s'est imposé à la tête du Collège de Jérusalem. Depuis Copenhague, loin du contexte oriental de la quête des arkalébains, il a organisé le dernier élan de la Fraternité du Trait en complète liberté.

Géant des glaces sorti tout droit des légendes d'Asgaard — c'est d'ailleurs ainsi qi'il s'imagine dans son rôle symbolique — Yorge Skanstrokk fait penser à un albinos. La finesse de son esprit transparaît dans l'onctuosité de ses moindres gestes quasi-hypnotiques. Seul son faciès de Viking paraît alors immobile, le regard gris acier rivé dans celui de son interlocuteur.

Psychologie et empathie : Yorge Skanstrokk s'est longtemps interrogé sur le paradoxe de son éveil aux plus profonds mystères de l'Eïdos malgré son éloignement apparent de la quête des arkalébains. Puis, il s'est rendu à l'évidence : il dispose du recul nécessaire pour organiser froidement les R+C en vue du Ragnarok des illusions ; les Résonances du Schème du Roi lui font toucher du doigt la puissance de la nouvelle Science occulte. Il méprise la rusticité et l'hermétisme de la Magie, de la Kabbale ou de l'Alchimie. Seule la Qiyas suscite chez lui un enthousiasme désarmant.

Enjeux et stratégie : lorsqu'il monte à bord du *Mare Nostrum*, Yorge Skanstrokk sait que la partie est gagnée. La Communauté du Trait est une réalité qui ne peut plus être détruite que par l'élimination de tous ses membres. Les menaces visant à enrayer le processus ne font qu'attiser son mépris pour les anciennes races incapables de mesurer l'étendue de ce qui est déjà arrivé ! Yorge Skanstrokk, au terme de l'épiphanie de la Communauté du Trait est déjà Immortel puisqu'il constitue une incarnation vivante du Schème du Roi.

Shéhérazade

Comme sortie des *Mille et Une Nuits*, Shéhérazade est l'archétype de la femme fatale. Elle entretient le mythe en revêtant des voiles de soie chatoyante et de magnifiques bijoux. Détachée de son passé de fille de noble persan chassé d'Iran lors de la Révolution Islamique, elle est tout à son rôle de Prostituée Sacrée qui donne la caution orientale manquant aux arkalébains. Sa présence à bord du *Mare Nostrum* sert surtout à montrer les rouages des Schèmes du Roi et de la Prostituée Sacrée. On peut notamment considérer que, si les Immortels assassinent Yorge Skanstrokk, Shéhérazade élira un nouveau Roi en la personne de Guidebert Ferréal.

Hauts-dignitaires arkalébains

La traque des douze artisans du rituel de l'Ombre mérite mieux qu'un jeu de massacre aveugle. Les notices bibliographiques fournies font de chacun d'entre eux un personnage secondaire à part entière et non un simple anonyme à abattre.

Adullah al-Fawzi

Schèmes dominants : Prophète et Artiste.
Ancien mollah iranien, al-Fawzi est un poète aux vers de miel et de fiel. Érudit connaissant les textes sacrés du Moyen-Orient, il a consacré sa vie à l'étude du Coran, de ses dogmes et schismes, du Mazdéisme et des manuscrits de la Mer Morte, pour identifier le dénominateur commun de la foi des peuples d'Iran. Ses soixante ans de lecture des textes et des âmes ont parcheminé sa peau et asséché sa silhouette étroite ; mais ni sa voix intense et envoûtante, ni son regard clair et pénétrant n'ont été altérés.

Omar Hayyad

Schèmes dominants : Chasseur et Preux.
Caravanier, Omar a parcouru les déserts d'Afrique et les détours de son âme en tous sens. Il les connaît désormais comme sa poche. Son visage paraît minéralisé par le sable et, lorsqu'il demeure immobile, on le croirait pétrifié. Il sait la valeur des silences et lit dans les regards. Cela lui confère toujours quelques précieux instants d'avance face à un interlocuteur vif ou un adversaire mal intentionné.

Yorge Skanstrokk

Âge : 45 ans.
Assez Fortuné, Très Savant et Peu Sociable.
***Caractéristiques** : Très Fort, Très Intelligent, Agile, Très Résistant et Très Séduisant.*
***Ka-Soleil** : Assez Initié.*

***Compétences principales** : Art (tous) C, Discrétion A, Recherche d'informations M, Rituels M, Savoir-faire (Bricolage) A et Usages (tous milieux) C.*
***Traditions principales** : toutes à C.*

Rachid Bakrim

Schèmes dominants : Bâtisseur et Sage.
Architecte marocain, hystérique mystique, Rachid trace dans le pisé les lignes du grand œuvre divin déchiffré dans l'Atlas. Affable et séducteur, il traduit dans la pierre et le sable les contrastes et les zones d'ombre de son interlocuteur. La sculpture est pour lui un passe-temps. Il aime mettre mal à l'aise son interlocuteur, en façonnant une boule d'argile à l'image de ses vertus ou de ses vices tout en badinant d'un ton léger.



Yorge Skanstrokk tel qu'il s'imagine : Juge, Roi et Maître en Eidos

Dignitaires arkalébains

Isabel Onarcin

Schème dominant : Naute.
Espagnole passionnée par l'art mozarabe, Isabel Onarcin est « tendanceuse » à Barcelone. Elle connaît l'alphabet des couleurs, la symbolique élémentaire et les émotions humaines. Elle en use dans ses carnets de tendances qui prévoient et font les modes avec plusieurs saisons d'avance.

Gabriel Littorino

Schème dominant : Artisan.
Italien, historien de l'art, Gabriel peut reconstituer le cheminement de la pensée artistique humaine, des peintures rupestres jusqu'aux plus ambigus Caravaggio. Il se sert des productions des uns et des autres pour lire leur personnalité et leur destin, comme on lit dans les lignes de la main.

Elizabeth Azina

Schème dominant : Prostituée sacrée.
Arménienne mystique, Elizabeth ressent son corps comme le réceptacle de la foi depuis que la passion de ses semblables l'a affublée, lors d'une messe bouleversante, des stigmates du Christ. Sa chair est modelée par le regard de son interlocuteur, arborant les cicatrices des coups à venir, pleurant avant que les mots blessants aient été prononcés.

Yacin Salawirh

Schème Dominant : Sage.
Archéologue égyptien, Yacin voit le monde comme une œuvre divine recouverte par les déjections de la médiocrité humaine. Il considère son travail comme le dévoilement de l'authentique éclat de l'œuvre primordiale. Le regard qu'il porte sur autrui est de même nature : derrière les masques et les attitudes se cache le dessein divin qui peut être retrouvé.

Lévi ben Elim

Schème dominant : Mère.
Juif séfarade de Jérusalem, Lévi ben Elim est un médecin à l'ancienne, héritier mystique de Maïmonide. Il conçoit l'Alchimie comme une médecine du corps et il s'est fait une spécialité des correspondances entre le microcosme biologique et le macrocosme universel. Sa connaissance des Résonances du Roi est stupéfiante.

Eudora Christuphoronasis

Schème dominant : Juge.
Grecque chypriote, Eudora Christuphoronasis est une mathématicienne pythagoricienne à la vivacité d'esprit foudroyante. Ses raisonnements décrivent et rétablissent les Harmonies. Les créatures de Kabbale disparaissent sur le fil tranchant de son verbe acéré et les effets-Dragon s'assagissent. Les tempêtes qui frappent le *Mare Nostrum* demeurent, mais le navire épouse creux et crêtes sans heurts dès lors qu'Eudora Christuphoronasis donne les ordres de barre.

Yasmina Maalek

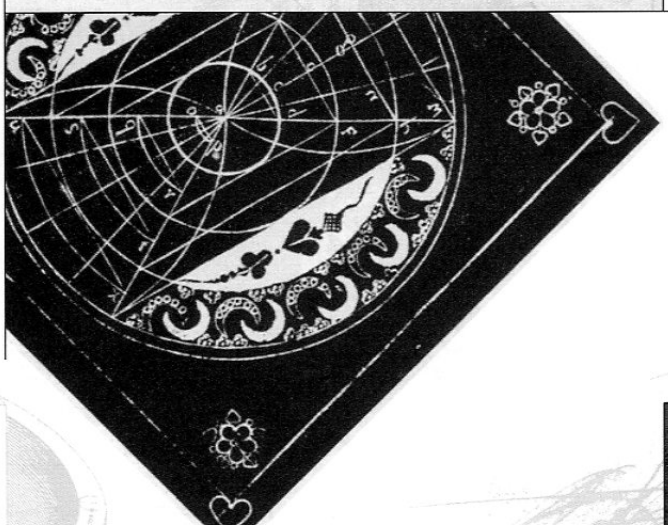
Schème dominant : Artiste.
Violoniste libanaise, Yasmina Maalek est une virtuose. Du bout de ses doigts légers, une musique envoûtante saisit les cœurs des auditeurs d'une poigne douloureuse avant de les enivrer de mille émotions contradictoires qui les laissent haletants. Yasmina adapte son jeu à l'acoustique de la salle où elle se produit, en écoutant l'écho renvoyé par quelques notes. De même, elle jauge son interlocuteur aux intonations de sa voix après quelques mots seulement.

Taleb Teho-Teloum

Schème dominant : Prophète.
Descendant d'un shaman ouïgour, Taleb Teho-Teloum a hérité de la divination par les signes naturels. Le monde lui parle et ses sens entendent ce qu'il lui dit. Dès lors, rien ne peut le surprendre et ses oracles sont fiables. Le Symbole du Cheval n'a aucun secret pour lui.

Balthazar Yeoundé

Schème dominant : Chasseur
Grand maître-chasseur éthiopien, Balthazar Yeoundé pratique les Résonances du Schème du Chasseur depuis des années. Il a traqué les plus grands prédateurs. Ses récits, servis par une voix chaude, un regard intense et des reflets de lumière dansant sur sa peau d'ébène, suffisent à raviver en lui les forces des proies vaincues.



LES OMBRES DU FUTUR

LES RÉVÉLATIONS DE KAIROUAN

La Porte de la Riyad

de Guidebert Ferréal

Les Immortels émergent des ombres du rituel dans une ruelle de la vieille médina de Kairouan occupée par une foule compacte de jeunes tunisiens. La voix de Guidebert Ferréal résonne encore : « Les révélations du petit Moussa, hébergé dans ma casbah de Kairouan, contiennent des avertissements funestes… Allez là-bas, écoutez le petit, et libérez Süleyman Abd al-Aziz de la malédiction ».

Non loin se dresse la porte ornementée de la casbah de Guidebert Ferréal, construite dans les règles de l'artisanat arabe. Le nom du Français n'est pas inscrit là, mais n'importe quel enfant nomme le propriétaire des lieux contre un petit billet.

La porte de Guidebert Ferréal a été réalisée par un maître-artisan de Kairouan sur instructions, en tenant compte de facteurs astrologiques, métallurgiques et magnétiques, pour conférer à chacun des clous qui parsèment sa surface des propriétés magiques complémentaires.

Lorsqu'un être s'approche de la porte, son « aura » entre en Accord avec les clous qui coulissent au gré de l'empreinte magnétique pour la reproduire en creux et en bosses sur la porte. Cette empreinte est également visible, en « négatif », sur la face intérieure de la porte.

Il n'y a pas grand-chose d'autre à tirer de cet artefact que le jeu de miroirs qu'il offre à chacun. C'est l'occasion pour le MJ de montrer aux Immortels l'image symbolique ou schématique qu'ils se construisent au travers de la pratique tâtonnante de la Qiyas. Selon les Voies développées par chaque Immortel, des détails — odeurs, couleurs, sensations de douceur ou de rugosité, etc. — s'ajoutent à l'empreinte. Les Immortels peuvent être fascinés ou déroutés par ce double analogique.

Lorsque ce jeu d'observation a assez duré, quelqu'un répond à leurs coups de heurtoir insistants.

La poursuite dans le souk

Moussa N'Gassé vit avec quelques serviteurs dans la casbah depuis que Guidebert Ferréal est parti à bord du *Mare Nostrum*. Il redoute que des policiers ou des gens de son village viennent le chercher. Il défait sans bruit le verrou de la porte d'enfants, ouvre bruyamment l'œil-de-bœuf pour adultes et profite de la diversion pour filer entre les jambes des Immortels. Ces derniers traquent le petit kabyle caché dans les échoppes du souk. Alors qu'ils se lancent à ses trousses, Marik Fahd al-'Abdallah, l'Assassin, se faufile dans la casbah de Guidebert Ferréal et s'y cache, attendant son heure. Seule une trace fugitive du Symbole du Serpent ou du Schème du Fléau déformant le portrait d'aura d'un des Immortels demeure

CHRONOLOGIE

LES RÉVÉLATIONS DE KAIROUAN (J + 15)

*J + 15, **midi** : la confection de la Porte en fait un miroir analogique dans lequel les Immortels peuvent découvrir leur identité — ou aura — symbolique selon la pratique de la Qiyas à bord du* Mare Nostrum.

*J + 15, **midi** : surprenant les Immortels, Moussa s'enfuit pour échapper à ceux qu'il croit être des policiers. Le retrouver dans le souk n'est pas une partie de plaisir.*

*J + 15, **après-midi** : Moussa dévoile les manuscrits trouvés à Chott el-Oued et les avertissements funestes qu'ils contiennent.*

*J + 15, **minuit** : l'Assassin tente de tuer Moussa. Le combat est titanesque, chargé de l'Accord des spectateurs du rituel. À son terme, les Immortels découvrent qu'une ordalie est prononcée contre eux.*

LES FOGGARAS SOUS LES DUNES (J + 16 À J + 18)

J + 16 : sur la route de Chott el-Oued, les Immortels sont attaqués par les mercenaires à la solde des arkalébains.

J + 17 : les fils maudits de Yacoub sympathisent avec les Immortels et leur inoculent un poison cauchemardesque.

J + 18 : les fils maudits de Yacoub dévoilent l'entrée des souterrains d'adduction d'eau — foggaras — qui rejoignent directement Chott el-Oued. Des glyphes de protection gravés sur les parois étant brisées, les cauchemars de Yacoub attaquent les Immortels.

J + 19 : les Immortels arrivent au cœur du réseau des foggaras et découvrent les symboles ah-Azzakira faisant de la citerne une Résonance de Mère.

LA BRANCHE ENSEVELIE (J + 19 À J + 21)

J + 19 à J + 21 : Chott el-Oued est mis en coupe réglée par les arkalébains et les mercenaires de leurs « alliés » mystes.

J + 19 à J + 21 : sensibles à l'influence néfaste de Yacoub, les protagonistes enveniment la situation.

J + 19 à J + 21 : plusieurs événements tirent les Immortels de leurs lectures dans la bibliothèque, s'ils veulent retarder la découverte de la bibliothèque par leurs adversaires.

J + 19 à J + 21 : la bibliothèque est une mine d'informations dans laquelle les Immortels trouvent les réponses à leurs questions concernant la quête. Les Tiges orichalquiennes *se terminent à l'inverse des* Racines adamantiques *: la sérénité remplace le sentiment d'intense frustration.*

J + 21 : lorsque les informations de la bibliothèque sont assimilées, ou lorsque les arkalébains finissent par trouver un accès, un essaim de criquets invoqué par Salomon réduit la bibliothèque à néant… la frustration est cette fois du côté des arkalébains.

sur les clous de la porte comme indice de cette intrusion.

Mû par l'énergie du désespoir, Moussa crie ; la foule des souks prend son parti et la complicité silencieuse des marchands lui permet de se dissimuler dans des sacs d'épices et de roses séchées dans un premier temps, puis, derrière des rouleaux de tissus et quantité de vêtements colorés, avant que les Immortels ne le dénichent sous un étal de *djembés* et de statuettes d'ébène. Cet épisode n'est là que pour rythmer le scénario. Le MJ est toutefois invité à demander quelques tests d'Intelligent — Assez Difficiles, modifiés par Vigilance — et d'Agile — Peu Difficiles, modifiés par Sport (Athlétisme ou Acrobatie) — pour simuler la poursuite et maintenir ses joueurs en haleine. Délogé de ses cachettes successives, battant des mains et des pieds, hurlant à tue-tête, Moussa est raisonné sur un test de Séduisant Assez Difficile modifié par Usages (Spécialité en éducation) ou Connaissance (Psychologie).

Les révélations de Moussa

Les Immortels retournent dans la casbah (voir plus loin). Ils peuvent s'y enfermer autant qu'ils le souhaitent, la mort rôde déjà à l'intérieur du palais…

Dans un premier temps, il s'agit de discuter avec Moussa. Fort de sa verve d'enfant dans un français approximatif et d'une naïveté désarmante, le garçon souhaite arracher un engagement aux Immortels : il veut que ces derniers l'emmènent en France en échange des documents qu'il a ramenés de son village. Ces négociations conduisent les Immortels à accéder aux demandes les plus extravagantes et, surtout, à trouver des victuailles pour régaler l'estomac affamé du jeune homme. En échange, les informations suivantes sont obtenues :

- Moussa s'est enfui car les gens de son village voulaient le livrer en tribut à des nomades à la place d'un enfant de notable que le sort avait désigné conformément à la tradition.
- « Les nomades ne sont pas méchants » ; les Kabyles ont été mauvais avec eux il y a très longtemps, mais ils ont été vaincus par les nomades qui viennent prélever un tribut de sang à chaque génération.
- Moussa a découvert beaucoup de manuscrits en parfait état, cachés dans des niches souterraines. Il comptait monnayer son émigration clandestine avec ces manuscrits.
- Il ne sait pas lire, mais ce que Guidebert Ferréal a déchiffré à haute voix ne lui paraît pas très secret — tout le monde connaît l'existence des tiruharin et des agellid ! Les premiers sont des femmes-esprits extraordinairement belles, mais invisibles, qui n'apparaissent qu'à l'homme qu'elles ont choisi et qu'elles persécutent à jamais s'il les repousse. Les seconds sont des sages qui sont le lien entre les dieux et les hommes et qui assurent à la tribu paix et prospérité.
- Le dernier des agellid s'est éteint, il y a bien longtemps, à Chott el-Oued !

Tard dans la soirée, Moussa consent à montrer ses manuscrits (*cf.* p. 211). Il s'agit de rouleaux très anciens, parcourus d'une écriture arabe délicate sobrement décorée à la plume ; les feuillets craquent doucement en se déroulant. L'écriture et le style requièrent Langue (Arabe) à C. Il y est question de l'emprise des cauchemars sur le voyageur qui s'égare sur les terres de Yacoub, le mauvais *djinn*. Ces rêves épuisent la volonté d'un homme jusqu'à faire de lui une ombre docile, au service du maître des songes, destinée à peupler les cauchemars d'un autre imprudent, perpétuant ainsi une chaîne macabre de maudits. Certains détails correspondent assez bien à ceux décrits par Süleyman Abd al-Aziz… Lorsque le déchiffrage de ce manuscrit s'achève, à l'aube, l'Assassin se décide à agir.

Tentative d'assassinat

Moussa s'éveille en sursaut avec un poignard brandi au-dessus de sa tête. Surpris, l'Assassin rate Moussa qui s'échappe. Les Immortels arrivent.

Cette fois-ci, Marik Fahd al-'Abdallah n'est plus en position de force. Sa cible — Moussa — est dans l'ombre de Yacoub, qui le protège de loin en tant que futur Fils maudit. Les Immortels et leur adversaire sont! dans la réalité du futur, mais aussi dans les ombres du rituel ! Aussi, s'ils comprennent qu'ils sont en communion permanente avec les dignitaires arkalébains, ils peuvent en profiter pour s'accorder avec eux sur un Schème ou un Symbole qui leur permette de combattre plus efficacement l'Assassin !

La scène est délirante : les lois de la pesanteur, du temps et de l'espace peuvent être violées au gré des Résonances pour un combat titanesque. Si les Immortels peinent à trouver cette solution, c'est l'Assassin qui fait appel à ce renfort magique après deux assauts complets. Sans cela, les Immortels ne peuvent vaincre Marik Fahd al-'Abdallah.

Lorsque les Immortels ou l'Assassin ont pris un avantage décisif, la grande porte d'entrée s'effondre dans un grand vacarme, poussée hors de ses gonds par un Golem de bronze impassible, qui se dirige vers l'Assassin et le met en fuite. Un Ange, découvreur des Golems alchimiques (*cf. Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 178), accourt pour reprendre le contrôle de son laboratoire qui lui a inexplicablement échappé — Salomon en est responsable : il pense que les Immortels autant que l'Assassin ont un rôle à jouer dans la quête.

Soulagé qu'il n'y ait pas de morts, l'Ange Kamûl se trouble en passant en Vision-Ka. Il bredouille quelques mots d'adieu avant de s'éclipser avec son Golem. En se regardant en Vision-Ka, les Immortels constatent qu'ils sont marqués du sceau de la Justice : ils sont convoqués à une ordalie.

Moussa, impressionné par ses anges gardiens, accepte de les conduire jusqu'à son village de Chott el-Oued, entre Atlas et Sahara.

LES FOGGARAS SOUS LES DUNES

La traversée du désert

Les Immortels vont à Chott el-Oued pour découvrir sa bibliothèque ensevelie. La dissipation des ombres du rituel dévoile les dunes modestes du Sahara sud tunisien et, quasi instantanément, les Immortels se retrouvent face à deux 4x4 immobilisés au creux d'une dune. Ils sentent qu'il s'agit de leurs propres véhicules. De profondes traces sur le flanc de la plus proche dune indiquent que les deux 4x4 ont violemment dévalé la pente avant de rendre l'âme.

Quelques instants plus tard, trois vieux hélicoptères de transport de troupes foncent à basse altitude, portes ouvertes, chargés de mercenaires et de matériel, en direction du sud. Les arkalébains — qui ont appris l'existence de Chott el-Oued grâce au rituel de l'ombre — envoient un fort contingent armé pour dénicher leur mémoire perdue — les écrits des ah-Azzakira — avant les Immortels.

Ceux-ci doivent progresser à pied jusqu'à Chott el-Oued. Or, les moyens magiques de déplacement se heurtent à la zone d'anti-magie du domaine de Yacoub. De plus, il est essentiel de ne pas se faire repérer par l'un des hélicoptères. L'un d'entre eux, de retour de Chott el-Oued où il a déchargé son matériel quatre heures après le survol des 4x4 accidentées, est en effet à la recherche des Immortels. Si ces derniers se laissent intercepter, on leur explique qu'il s'agit d'un sauvetage. En réalité, l'intention des pilotes est bien différente : ils neutralisent les Immortels dès qu'ils sont à bord et les conduisent à Chott el-Oued dans une geôle improvisée. Si les Immortels se cachent dans le sable du désert, l'hélicoptère les abandonne à leur sort car sa capacité de vol n'est pas infinie.

Note : *si les Immortels se font embarquer, ils se retrouvent dans des geôles pour les scènes suivantes ; ils doivent donc s'évader, puis trouver la bibliothèque ensevelie avant les R+C et leurs « alliés » mystes.*

Guidés par l'épine dorsale de l'Atlas naissant et vainqueurs des pièges du désert — chaleur accablante le jour, froid glacial la nuit, réverbération éblouissante du soleil sur le sable, serpents, scorpions —, les Immortels parviennent, après deux jours de marche, à quelques kilomètres de Chott el-Oued et tout près de Ghsar Riyad. Pour chacune de ces journées, un test d'Endurant modifié par Survie (Désert) est exigé pour lutter contre le désert Assez Meurtrier — qui représente une source de deux points de dégâts.

Trois verres de thé

Les Immortels sont interceptés par les fils maudits de Yacoub, surgissant de derrière une dune dans les hennissements de leurs chevaux enfiévrés. Les nomades les encerclent, armes à la main. Moussa, conscient de se trouver dans les griffes des nomades auxquels il devait être livré, est terrifié.

Prenant les Immortels pour des éclaireurs des mercenaires qui ont pris le contrôle de Chott el-Oued, les cavaliers sont soulagés par leurs dénégations, au point de leur offrir l'hospitalité — c'est une grave offense que de la refuser — dans leur campement de Kshar Riyad. Là, ils opèrent le rite berbère des trois verres de thé, qui révèle les trois saveurs perdues au service de Yacoub : « le premier verre est âpre comme la vie, le deuxième est fort comme l'amour et le troisième est suave comme la mort ».

Le thé servi est une infusion de racines poussant au pied des sépultures Sauriennes dont Yacoub a la garde, imprégnées de KLN. Les Berbères entonnent, à chaque verre de thé, un tiers du proverbe.

Pour un humain, l'effet annoncé est violemment ressenti et participe de l'Assouvissement des Sauriens. Moussa est un révélateur de ces effets qui le frappent de plein fouet.

Que peut-il bien se passer pour des Immortels ? Que savent-ils de l'âpreté de la vie ? De la force de l'amour ? L'idée même de mort leur est-elle connue ? L'ont-ils jamais ressentie ? Sauf circonstances particulières — Fulgurance, souvenirs dans un Royaume maudit, traumatisme des Guerres élémentaires, etc. —, le breuvage est totalement insipide pour les Immortels. Ces derniers peuvent deviner, au regard attentif des fils maudits de Yacoub et aux réactions violentes de Moussa, que ce rite des trois thés est un révélateur d'humanité qui peut trahir leur immortalité. Un test de Séduisant Peu Difficile modifié par Art (Comédie) suffit pour grimacer et râler, mais l'absence d'Assouvissement des Sauriens est perçue par les fils maudits de Yacoub. L'unique solution pour tromper les nomades consiste à se mettre volontairement en Ombre derrière le Ka-Soleil du simulacre qui, lui, ressent les trois arômes ! L'Assouvissement a lieu et cinq « puces » de Ka-Soleil sont ponctionnées pour chaque verre de thé si un test d'Initié (KLN des Sauriens : Très Initié) à une difficulté équivalente au Ka-Soleil nominal du simulacre est réussi. La distance qui le sépare des Sauriens ainsi que le fort lien entre Pentacle et simulacre empêche la ponction totale, mais l'Immortel est bon pour une grosse frayeur en forme de cauchemar glauque dans lequel la terre absorbe son Pentacle goutte à goutte — il suffit d'imaginer un tableau de Bosch version Sahara…

Le glyphe brisé

La veillée qui suit voit les fils maudits de Yacoub raconter le couvre feu dont est l'objet Chott el-Oued, ainsi que la légende enjolivée de Kshar Riyad, où les berbères — nomades — tiennent le beau rôle tandis que les Kabyles — les sédentaires — sont les maudits. L'histoire du tribut que pourrait constituer Moussa suscite des rires sinistres. Les Kabyles leur doivent

assistance et hospitalité, mais pas de sacrifice humain ! Cela ne suffit pas à calmer Moussa.

Il suffit que les Immortels évoquent leur souhait de pénétrer discrètement dans la ville du désert pour que les fils maudits de Yacoub leur proposent de passer par les foggaras reliant Kshar Riyad et Chott El-Oued. Ils repoussent alors les braises du feu et enlèvent une dizaine de centimètres de sable pour découvrir une grande dalle de pierre obstruant le puits de descente vers la foggara, dix mètres plus bas.

Une longue marche sous la terre commence, dans quelques centimètres d'une eau cristalline coulant doucement, sous la voûte de roche friable et de racines folles pendant mollement en travers du passage. Les berbères remettent la dalle en place peu après que les Immortels soient descendus dans la foggara.

Les Immortels découvrent sur une paroi une grande inscription — qu'une Réussite sur un test d'Intelligent Peu Difficile, modifié par Ésotérisme, interprète comme une protection contre un « Grand Mal. » Puis, ils remarquent la fissure qui fend en deux le glyphe de protection…

Des cauchemars les assaillent alors avec d'autant plus d'acuité que les verres de thé ont agi comme révélateur de leur personnalité. Il s'agit de manifestations de souffrance, de terreur, de douleur ou de colère.

- En écho au premier verre de thé, les tortures des Sauriens portent sur des agressions physiques et magiques, très douloureuses. Elles n'ont pas pour but de tuer, mais de blesser grièvement pour faire prendre conscience de la douleur de la chair.
- Pour le deuxième verre, les cauchemars matérialisent l'aboutissement de la quête personnelle de l'Immortel, personnifié sous les traits d'un être idéal qu'il ne peut s'empêcher de vouloir séduire. Même s'il sait qu'il s'agit d'une illusion, il ressent la vérité qui lui donne corps. Il peut la mettre à l'épreuve pour se convaincre de sa réalité et ne peut s'en détourner sans mal : il lui en coûte une régression d'un niveau dans ses Compétences de quête (*cf. Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 218) ! S'il tente de s'approcher de l'être idéal, il éprouve le désespoir de l'indifférence.
- Au troisième verre, le Ka-Lune Noire fait naître le désir de mort, la lassitude profonde et l'ennui insurmontable qui mine la volonté en la dissolvant dans la mollesse du néant. Les sens sont lentement enivrés : une douce chaleur gagne l'Immortel ; les bruits se font musique ; la lumière est rassurante ; etc.

Si l'Immortel résiste, il est frappé de mélancolie, devient lunatique et dangereux pour ses compagnons. S'il cède, il éprouve la déception de la promesse non tenue du baiser de la mort, perdant définitivement la sixième case de la ligne de vie de son simulacre sans pour autant accéder à la quiétude, bien au contraire — les frissons redoublent, la lumière même faible arrache des larmes, le moindre bruit cause des migraines terribles.

La matrice de Sapience stérilisée

Les Immortels reprennent finalement leur marche, couverts de sueur, de griffures de racines et de terre. Les cauchemars ont disparu, mais leurs séquelles demeurent.

La foggara se ramifie en plusieurs conduits de hauteurs différentes qui composent, avec les petits bassins intermédiaires qu'on rencontre tous les dix ou vingt mètres, un astucieux système de gestion de l'eau. La vaste citerne principale, aménagée au creux de la terre, évoque une matrice. Une pellicule de sel luisant en tapisse toute la partie inférieure, rendant l'eau impropre à la boisson et stérilisant la matrice du village. La métaphore est criante pour les personnages dont les joueurs triomphent d'un test d'Intelligent Peu Difficile modifié par Ésotérisme : en ces lieux, le potentiel de vie — et la Sapience qui lui est rattachée — est compromis par la malédiction qui frappe la quête.

De nombreuses décorations murales inhabituelles — hiéroglyphes, runes, etc. — sont discernables sous le voile de sel. Le sens transparaît facilement : le lieu est dédié à l'Eau, Archétype de la Vie, et la citerne est explicitement la matrice de la société qui survit en surface, un ventre du Schème de la Mère dont la Résonance peut être instantanément réactivée après simple établissement de l'Accord avec les Immortels.

La plupart des conduits sont effondrés et l'eau de l'Oued ne circule plus que dans le boyau principal… qui dessert le petit bassin d'ablutions aménagé par les ah-Azzakira dans la salle de lecture de leur bibliothèque. Les Immortels ne peuvent pas rater l'entrée de celle-ci ; elle a été épargnée de justesse par un éboulement de pierres qui empêche les hommes, mais non l'eau, de poursuivre jusqu'au puits du village, vingt mètres plus loin.

La branche ensevelie

Couvre-feu ésotérique à Chott el-Oued

Il est possible que les Immortels…

- se passent des services des fils maudits de Yacoub ;
- soient capturés amicalement par les mercenaires ;
- décident d'opérer des sorties dans Chott El-Oued pour semer la discorde parmi les arkalébains ;
- tentent d'éloigner les recherches des R+C de la bibliothèque.

Au choix.

Les trois hélicoptères sont garés du côté des ruines des maisons abandonnées par la secte des constructeurs de foggaras ; ils sont gardés par deux mercenaires armés. Trois soldats de fortune déambulent dans la rue principale du village pour rappeler à la population leur présence et deux autres sont postés à chacune des deux entrées du village.

Les Kabyles ne sont pas remuants. Ils ont gobé le prétexte de ce couvre-feu destiné à parer la menace islamiste qui égorge à tout va dans le nord algérien et sont rassurés par la présence armée des mercenaires — ils pensent surtout aux nomades qui rôdent autour du village dans l'attente de leur tribut ! La casbah du chef du village a été mise à la disposition de l'état major des arkalébains.

Dans les pièces du petit palais de pisé, logent :

- le colonel Labrousse, commandant les mercenaires ;
- Alceste Bouvignal, haut dignitaire arkalébain ;
- Aden Calsernat, coordinateur de l'opération.

Chacun œuvre pour son propre compte (voir plus loin), mais ils se rencontrent deux fois par jour pour coordonner les actions.

Les caves fraîches de la casbah sont transformées en geôles si besoin — ce qui n'est pas le cas au début de l'opération. La mosquée n'est pas vraiment occupée par les intrus, mais deux mercenaires se relaient au sommet du petit minaret avec des jumelles et un fusil de *sniper*. Ils communiquent par radio avec les équipes au sol pour signaler les groupes à intercepter en ville ou au-dehors. Le muezzin s'accommode mal de ce partage de son lieu sacré et s'en est déjà plaint, sans résultat, auprès du chef de village.

La maison attenante à la casbah de ce dernier a été réquisitionnée pour loger les vingt mercenaires et les trois archéologues — tous dignitaires arkalébains. Les villageois délogés ont trouvé une place chez les parents de Moussa N'Gassé ! De grandes toiles de tente bariolées aux teintes de camouflage désertique ont été tendues dans les rues attenantes pour entreposer une partie du matériel de campagne. Cette garnison de fortune n'est surveillée que par cinq hommes qui s'y reposent. Les allées et venues sont fréquentes dans la journée. Elles le seront de moins en moins à mesure que les jours passent, les mercenaires en manque d'action se livrant en cachette à des activités de soudards — petits tours chez les prostituées débutantes, vols ou jeux de hasard qui dégénèrent en petites rixes.

Les mercenaires ont renoncé à tenter de discipliner les jeunes enfants curieux — une quinzaine en tout. Tant qu'ils ne touchent pas aux armes, ils sont plus supportables à jouer entre eux qu'à harceler les mercenaires.

Quelque chose de pourri à Chott el-Oued

L'influence de Yacoub, à laquelle les étrangers sont beaucoup plus sensibles que les villageois endurcis, mène la vie dure au colonel Labrousse. Le commerce du sexe dégénère en viols, les vols tournent au racket et les rixes sont excessivement violentes. L'exaspération de la population augmente. Les tensions au sujet de la conduite des opérations sont de plus en plus sensibles entre le colonel Labrousse, Alceste Bouvignal et Aden Calsernat.

Selon un rythme laissé à l'entière discrétion du MJ, les archéologues progressent dans leurs recherches de la bibliothèque des ah-Azzakira, selon des phases classiques : recherche du site probable, fouilles préliminaires, interprétation des trouvailles, recadrage du chantier, dégagement d'une issue, confortement de celle-ci, fouilles de l'édifice mis à jour. Or, les arkalébains craignent que la découverte de la bibliothèque ah-Azzakira ne dévoile leur propre appartenance à la même famille ésotérique et provoque une réaction violente des Ailes fatales, qui pourraient s'accaparer les découvertes.

Les R+C ouvrent plusieurs points de fouille, dont celui qu'ils pensent être le bon, pour qu'Aden Calsernat ne puisse les surveiller tous. Les mercenaires sont payés par Calsernat et ils ne sont fidèles qu'à celui qui les paye : une vraie poudrière s'instaure dans les rues de Chott El-Oued. Si Calsernat venait à comprendre le jeu trouble des arkalébains infiltrés dans « son » opération, il les ferait exécuter par les mercenaires et mènerait ses propres fouilles avec l'aide des soldats moins délicats que les archéologues !

De la lecture à l'action

Les informations disponibles dans la bibliothèque sont nombreuses. Leur dépouillement est un long labeur. Pour ne pas transformer une séance de jeu en salon de lecture monotone, il faut cadencer le jeu en alternant une découverte dans la bibliothèque et une menace parmi les suivantes :

- Un villageois découvre les Immortels et les supplie de livrer des provisions. S'ils refusent, il menace de les dénoncer aux mercenaires.
- Les fouilles arkalébaines provoquent un effondrement dans une foggara toute proche. Un filet de sable s'écoule de la brèche, signe que la fissure se propagera jusqu'à la bibliothèque si les Immortels ne consolident pas la galerie.
- Les cauchemars de Yacoub frappent à nouveau.
- Un mercenaire urine au-dessus d'un point fragile de la voûte. Le liquide dissout la couche de terre pour former un trou s'agrandissant rapidement sous l'œil éberlué du soldat. Avertis par le bruit, les Immortels n'ont que quelques secondes pour neutraliser l'homme avant qu'il ne revienne de sa surprise et, surtout, pour masquer le trou.
- Dérangés par les fouilles R+C, serpents et scorpions trouvent refuge dans les affaires des Immortels.
- Entraîné par l'appel pressant de Yacoub, Moussa s'égare dans les foggaras à demi effondrées et, pris de panique, hurle de terreur. Les Immortels doivent se faufiler jusqu'à lui par des passages très étroits sans aggraver les éboulements avant qu'on finisse par l'entendre en surface.
- Un des Immortels tombe malade.

- Les provisions sont gâtées par de l'eau croupie ou un animal fouisseur, forçant les Immortels à en chaparder à la surface.
- Un vent violent souffle en tempête pendant quelques heures, ensevelissant une issue aménagée par les Immortels. L'air vient à manquer…

La bibliothèque ensevelie

Des rouleaux de cuir scellés, de quarante centimètres de haut pour un diamètre de douze centimètres, contiennent chacun un tapis de prière. Un nom est inscrit sur chaque rouleau, ainsi que les dates de naissance et de mort selon le calendrier de l'Hégire. Ce recensement de la population de la secte ah-Azzakira permet d'établir que les premiers d'entre eux se sont installés à Chott el-Oued au VIIIe siècle après JC et qu'ils étaient majoritairement musulmans. Leur nombre varia entre quatre et douze individus jusqu'au XIVe siècle. Puis, les deux dernières générations s'éteignirent lentement.

Le système de classement des documents produits ou récoltés par les ah-Azzakira était personnel à chacun. On trouve donc, écrits en arabesques, des thèmes et des nombres compliqués qui renvoient aux nombres inscrits sur les étagères. Un seul tapis échappe à cette règle : celui de l'antépénultième ah-Azzakira de Chott el-Oued, mort quelques années avant les deux derniers Frères, vers 1350. On n'y voit que le credo de l'acacia, en calligraphie arabe époustouflante, entremêlant les vers pour former une sorte de motif végétal très classique dans l'art musulman, mais qui, dans le cas présent, est Difficile à identifier. La signification exacte de ce motif est dévoilée dans *Les Fleurs d'Or sublime* (*cf.* p. 140).

Les livres logés dans les niches de terre contiennent des informations que les Immortels trouvent par hasard — une chance sur vingt par tranche de trois heures, non cumulative — ou en se basant sur la compréhension du système de classement écrit sur les tapis de prière — un test d'Intelligent Assez Difficile par heure — :

- le parcours d'Abd al-Rahman a été interprété comme une progression kabbalistique dans l'Arbre de Vie (*cf. Le Faucon des Omeyyades* p. 219) ;
- l'échec d'Abd al-Rahman est lié à la légende de la tiruharin : en faisant de la Fleur d'Eïdos une Muse du Trait, il a personnifié la Sapience de la quête. Telle une tiruharin des contes berbères — invisible aux yeux de tous sauf de celui qu'elle a choisi et qu'elle maudit à jamais s'il refuse de l'épouser — , la Muse du Trait a fini par devenir la malédiction du Faucon des Omeyyades au lieu d'incarner sa félicité ;
- toute l'histoire de la Fraternité du Trait, de l'exil des ah-Azzakira dans le désert à la chute des Omeyyades, est contée telle que présentée *in Livre I*, jusqu'aux années 1400. L'histoire se clôt sur une étrange prophétie qui dit, en substance, que des trois racines de la Fraternité, une s'est perdue dans les brumes — les ah-Bikr —, l'autre se perd dans les sables — les ah-Azzakira — et la dernière — les ahl-Kaleb — prospère seule dans la chair — de la Communauté du Trait — et le sang — comprendre : de l'élu — ;
- les ah-Bikr sont désignés comme étant les plus proches de la découverte de la Muse du Trait, mais les vicissitudes historiques les ont conduits en un lieu inconnu d'où ils ne peuvent aider le reste de la Fraternité ; plusieurs tentatives de détermination de leur localisation à l'aide d'astronomie, d'analogies, de cartographie et de numérologie sont présentées. Seul le tapis de prière singulier au motif « végétal » donne la bonne piste : il s'agit d'une vision allégorique du lieu où demeurent les ah-Bikr ;
- les ahl-Kaleb sont conspués pour leur pragmatisme éloigné de l'essence de la quête, laquelle est exprimée en termes explicites pour ce qui est de la distinction des Voies de la Qiyas ;
- il est reproché aux ahl-Kaleb de ne voir dans l'art du Trait qu'une Tekhnè, alors qu'il s'agit d'une véritable idée dont la puissance est bien plus étendue. Le manipulateur de cette idée serait un démiurge, modelant le monde visible et invisible, bâtisseur de Shambala, source de concepts et manipulateur de foules, voire de nations entières ;
- plusieurs ah-Azzakira se sont penchés sur le séjour d'Abd al-Rahman à Chott El-Oued et sur sa rencontre avec Yacoub — désigné comme un faiseur de cauchemars — qui lui a volé le Nom de la Muse et la Nef de Brume ; le récit kabyle recueilli par les ah-Azzakira auprès des habitants de Chott El-Oued est disponible ; la localisation du domaine de Yacoub est tentée dans les contreforts de l'Atlas naissant. L'ah-Azzakira désigne la rencontre avec Yacoub comme cause directe de l'échec d'Abd al-Rahman ainsi que de la malédiction de la tiruharin et livre sa prophétie : le prochain élu devra reprendre la quête d'Abd al-Rahman là où celui-ci a échoué, en retournant sur les terres de Yacoub, en lui disputant le Nom de la Muse et en épousant finalement celle-ci en noces mystiques. Ceci libérera la quête de l'Effet Tiruharin — comme diraient les Nephilim — ;
- des bribes des *Jardins invisibles des Géométries* peuvent être trouvées : les différents livres sont tous présents au moins une fois dans l'amoncellement des documents de la bibliothèque, mais en éléments scindés qui manquent de cohérence — toutes les deux bribes de lecture, une Compétence occulte de la Qiyas augmente d'un niveau (aux choix du MJ).

Il y a bien plus de trésors ésotériques dans cette bibliothèque que ne peuvent espérer en comprendre les Immortels dans l'intervalle de temps qui leur est alloué par la progression des arkalébains et des Ailes fatales. S'ils ne font rien pour ralentir cette progression, on peut considérer que seuls les quatre premiers points — qui sont essentiels — sont exhumés. Sinon, il est possible d'aller assez loin dans la découverte d'informations. Ces dernières allèchent les joueurs, il est donc important qu'elles soient bien digérées.

En dialoguant avec le MJ, les joueurs doivent comprendre toute la substance de ce qu'ils lisent. La bibliothèque est le lieu des réponses à toutes les questions qu'ils se sont posées jusqu'ici. Que ce soit dans des prophéties ou des méditations sur la Qiyas, les ah-Azzakira ont consigné assez d'informations pour régaler les quêteurs quels qu'ils soient. Après l'intense frustration de la fin des *Racines adamantiques*, le moment est venu d'épancher leur soif de compréhension.

L'ambiance de ces découvertes doit être celle de l'évidente sensation que les richesses ésotériques de la bibliothèque sont immenses, mais aussi d'une nécessaire hâte pour trier ce matériel occulte et trouver des informations utiles pour la quête… sous la pression des coups de pioche qui résonnent de plus en plus clairement.

La seconde mort des ah-Azzakira

Tôt ou tard, lorsque les arkalébains ou les mercenaires des Ailes fatales surgiront dans la bibliothèque, il faudra fuir ! Dès qu'un accès a été pratiqué depuis l'extérieur par les adversaires des Immortels, un essaim de criquets, invoqué par Salomon — que ce soit à travers le rituel de Brume ou en réalité si le rituel a été brisé —, s'abat sur Chott El-Oued et s'infiltre dans la bibliothèque pour en dévorer les trésors centenaires sous les yeux horrifiés des arkalébains et des Mystes ! Seules les informations dénichées par les Immortels sont sauvées de cet ultime naufrage des ah-Azzakira.

Les personnages secondaires

Les fils maudits

Quelques années avant l'Hégire, l'Oued alimentant Chott el-Oued se chargea de sel. Les Berbères attribuèrent ce maléfice au terrible Yacoub.

La palmeraie de Chott El-Oued dépérit, les Berbères tentèrent de survivre à cette catastrophe. Leurs troupeaux se perdirent dans le désert implacable et y périrent inutilement. Une année passa. Le marabout décréta que si Yacoub avait puni le village, il fallait que les plus braves Berbères aillent affronter son regard terrible et trouver avec lui un arrangement de braves. Sept guerriers volontaires s'enfoncèrent dans le désert, vers le soleil, et finirent par trouver Yacoub. Le *djinn* avait besoin de fortes émotions pour assouvir l'immense soif de Ka-Soleil de ses maîtres. Un pacte abject fut conclu : Yacoub ferait ce qui était en son pouvoir pour adoucir le malheur de Chott El-Oued, en échange de quoi les habitants lui fourniraient un tribut humain constitué des plus valeureux guerriers pour servir ses desseins.

Ce pacte fut respecté. Yacoub disposa des meilleurs guerriers, volontaires ou capturés, qu'il réduisit en esclavage par des cauchemars insoutenables, tandis qu'il enivrait les habitants de Chott El-Oued de mirages oniriques dont il avait le secret.

Tatoués d'un scorpion à l'encre noire, les fils maudits portent une cotte de cuir sous l'ample djellaba de lin et de sable. Un poignard est glissé dans un pli, tandis que le sabre, l'arc et les flèches sont attachés à la selle du pur-sang arabe dressé à la guerre et pétri de cauchemars. Ces chevaux sont également caparaçonnés d'une étoffe rouge sang au recto, sable au verso, qui flotte et claque dans l'air.

Psychologie et empathie magique : les guerriers perpétuent une tradition de sacrifice et de souffrance aux côtés du « Mal ». Dès leur intronisation dans la confrérie, ils abandonnent tout espoir et livrent leur âme à la damnation. Les cauchemars envoyés par Yacoub, comme autant de coups de fouet à des esclaves, brisent tout résidu d'humanité et rendent ces guerriers insensibles aux émotions. Ils sont alors des pantins diaboliques dans les mains du *djinn* mauvais. Semant mort et désolation selon l'inspiration de ce dernier, errant dans les montagnes, ils suscitent la crainte des nomades, la terreur des victimes mutilées, le désespoir des mères et des épouses qui voient partir leur vaillante progéniture en quête de la tête de ces Maudits — autant d'occasions d'Assouvir les Sauriens endormis. Lorsqu'ils subissent des pertes, ils reviennent à Chott El-Oued recruter de nouveaux maudits. La plupart du temps, les pertes sont réduites et donnent simplement lieu à une émulation de haine et de terreur entre les survivants. Les Fils maudits ne jouissent pas de la douleur qu'ils infligent. Ils ne font que subir la leur. Un cauchemar hante chaque minute de leur vie, que leurs paupières soient ouvertes ou closes. Ils ne font pas la différence entre leurs actes effroyables et les atrocités oniriques qui peuplent leurs songes. La puissance de Yacoub leur confère la maîtrise des Résonances des Symboles du Scorpion et du Crocodile, ainsi que du Schème du Maudit.

Enjeux et stratégie : les Fils maudits ne sont pas lobotomisés, et encore moins frénétiques. Ils choisissent leurs victimes après avoir sondé leur âme. Non

LES FILS MAUDITS

Âge *: 20 à 45 ans.*
Peu Fortuné, Assez Savant et Sociable.
Caractéristiques *: Fort, Assez Intelligent, Agile, Résistant et Assez Séduisant.*
Ka-Soleil *: Peu Initié.*

Compétences principales *:*
Armes (De mêlée) M, Discrétion M, Équitation (Cheval) M, Esquive C, Rituels C, Savoir-faire (Bricolage) A, Sciences (Toxicologie) A, Survie (Désert) M et Vigilance C.
Traditions principales *: aucune.*

pour juger et punir, mais pour déterminer les tourments les plus appropriés. Peu prolixes, ils peuvent soutenir une discussion simple. Ils tâchent surtout de connaître les peurs de l'interlocuteur avant de le torturer. Si toutefois l'individu s'avère particulièrement intéressant pour Yacoub et les Sauriens, ils l'entraînent sur le domaine de leur maître.

Moussa N'Gassé

Quatrième fils de Désirée N'Gassé, Moussa survécut aux maladies et aux mauvais traitements de son père adoptif grâce à la ferme intention de se rendre dans ce pays de Cocagne où s'était perdu son géniteur : la France. Refusant de s'intégrer à la vie du village, il vécut en marge, désertant la mosquée, errant à la lisière du désert et de l'Atlas. Il s'intéressa très tôt aux sectateurs des foggaras, à qui le village ingrat devait son salut et qui le leur avait si mal rendu que la secte avait fini par disparaître. Moussa rêva de devenir leur continuateur et fouilla les lieux interdits où ils avaient sué et saigné pour arracher l'eau à la terre stérile.

Sa vie bascula lorsque le sol d'une des maisons en ruine s'effondra sous ses pieds. Dégringolant sept mètres plus bas dans une foggara, il explora celle-ci et trouva la bibliothèque ah-Azzakira. Il comprit rapidement qu'il tenait là un trésor. Fouillant les lieux, il extirpa ici une belle page enluminée, puis une autre un peu plus loin, démembrant au passage quelques documents pour constituer un florilège de magnifiques feuillets.

Les villageois commencèrent alors à murmurer qu'il ferait un tribut idéal pour Yacoub. Moussa décida donc de fuir son village. Il marcha sans relâche jusqu'à Tataouine, vendit quelques amulettes et prit le car pour Kairouan, où le bouche à oreille lui indiqua Guidebert Ferréal comme acheteur potentiel de ses bouts de papier griffonnés. Moussa montra les feuilles enluminées à l'ami du Cheikh et les lui proposa en échange d'un aller simple pour la France.

Guidebert Ferréal demanda un délai pour authentifier les feuillets et installa l'adolescent dans sa casbah de Kairouan en attendant. L'acheminement de clandestins n'était pas sa tasse de thé, mais les documents avaient l'air intéressants et il voulait surtout garder Moussa sous la main pour qu'il le conduise à la bibliothèque.

Moussa est maigre comme un chasseur, avec de longs muscles secs et de grands yeux fixes. Son visage aux pommettes saillantes est contracté dans un rictus de dégoût du monde et sa boucle épaisse et étroite montre des signes évidents d'inactivité. Son dos et ses bras portent encore les cicatrices des mauvais traitements infligés par son père adoptif.

Psychologie et empathie magique : Moussa est prudent, vif et prompt à déguerpir s'il s'estime en danger — quitte à réfléchir après avoir couru. Il sait que la police de son pays est intraitable avec les hors-la-loi et entend encore les récits de son père adoptif sur les geôles tunisiennes et algériennes. La zone saharienne à cheval sur la Lybie, la Tunisie et l'Algérie est imprégnée d'un mélange d'Islam et de Maraboutage qui rend tout phénomène magique rare et anodin. La magie fascine Moussa, son auteur étant, à ses yeux, un grand Marabout.

MOUSSA N'GASSÉ

Âge *: 14 ans.*
Peu Fortuné, Peu Savant et Peu Sociable.
Caractéristiques *: Assez Fort, Assez Intelligent, Très Agile, Résistant et Assez Séduisant.*
Ka-Soleil *: Initié.*

Compétences principales *: Sports (Athlétisme) C, Survie (Sahara) C et Vigilance A.*
Traditions principales *: aucune.*



Enjeux et stratégie : Moussa n'a qu'une stratégie dans cette campagne : gagner la France. Il ne veut pas retourner à Chott El-Oued, mais peut y être contraint en monnayant son passage clandestin plus cher que les seuls feuillets du florilège ah-Azzakira. Il prend le moins de risque possible et n'agit que s'il croit que ses actes peuvent servir son voyage vers la France. Au moment où l'espoir le quitte, il cherche son homme de destin ailleurs.

Colonel **André Labrousse**

Jeune capitaine de la Légion durant la guerre d'Algérie, Labrousse a de détestables habitudes et une philosophie cynique qui ne sont pas du goût des autorités militaires. Ces derniers lui indiquent le chemin de la porte lorsque ses déclarations tonitruantes durant la guerre de Bosnie heurtent l'opinion publique. André Labrousse n'est pas le seul à partir. Son style barbouze lui vaut quelques fidélités parmi ses hommes. Il fonde avec eux un bataillon de mercenaires et roule sa bosse du côté de l'Afrique, où il y a toujours un caïd qui paie. Il s'octroie un galon de colonel pour les besoins de la commercialisation et se distingue par sa loyauté absolue envers ses employeurs.

Tout en muscles, André Labrousse est une boule de plastic prête à exploser en une pluie de coups de poings et de tête. Son visage rond adoucit le cynisme qui brille dans ses petits yeux froids. Mais lorsqu'il se déforme sous l'effet d'un aboiement d'ordres, la véritable nature de Labrousse reprend ses droits.

Psychologie et empathie magique : André Labrousse est fidèle à qui le paie. Pour lui, cessation de paiement implique rupture de contrat. Il est incorruptible. Son mot d'ordre : « la victoire finale efface les saletés de la guerre ».

La magie ne fait pas partie de la dizaine de concepts avec lesquels le cerveau de Labrousse jongle quotidiennement : il n'y voit qu'effets pyrotechniques et *show business*. Si un effet magique plus sérieux survient, un test d'Initié (Ka-Soleil) lui permettra de nier l'évidence, un Échec causant des troubles psychologiques et une Maladresse traduisant une folie furieuse.

Enjeux et stratégie : embauché par Aden Calsernat pour accompagner une mission d'exploration archéologique, André Labrousse veille à ce que sa réputation ne soit pas ternie par un travail trop tranquille. Sans pousser la population de Chott El-Oued à l'affrontement, il impose la loi martiale.

Alceste Bouvignal

Alceste Bouvignal rejoint les rangs des arkalébains par le biais des ÉHŒT et devient vite un haut dignitaire, tant sa perception de la quête est précise. Archéologue émérite, ayant ses entrées dans les ministères de la Culture français et tunisien, il prend la tête de la Société Cartographique Archéologique et Historique du Sahara (SCAHS) et conduit plusieurs fouilles au Maghreb. Son intelligence de la quête du Trait lui permet d'audacieuses et pertinentes reconstitutions des sites découverts.

Lorsqu'il ne conduit pas de fouilles et ne présente pas ses extraordinaires trouvailles dans les colloques et les ÉHŒT, Alceste Bouvignal organise l'intoxication des Ailes fatales d'al-

COLONEL ANDRÉ LABROUSSE

Âge *: 54 ans.*
Assez Fortuné, Assez Savant et Peu Sociable.
Caractéristiques *: Très Fort, Assez Intelligent, Assez Agile, Résistant et Séduisant.*
Ka-Soleil *: Pas Initié.*

Compétences principales *:*
Armes (toutes) C, Arts martiaux M, Discrétion C, Sports (Athlétisme) C, Survie (Théâtre d'opérations militaires) C, Vigilance C et Usages (Armée) M.
Traditions principales *: aucune.*

ALCESTE BOUVIGNAL

Âge *: 44 ans.*
Fortuné, Savant et Assez Sociable.
Caractéristiques *: Fort, Très Intelligent, Assez Agile, Assez Résistant et Très Séduisant.*
Ka-Soleil *: Peu Initié.*

Compétences principales *:*
Art (Comédie) C, Conn. (Archéologie) M, Conn. (Architecture) C, Conn. (Islam) C, Recherche d'informations M, Rituels M, Savoir-faire (Bricolage) A, Sciences (Génétique) A, Vigilance C et Usages (arkalébain) C.
Traditions principales *:*
Arcane mineur (Coupe) C, Ésotérisme M, Plans subtils (Akasha) C, Plans subtils (Anti-Terres) C et Sciences occultes (toutes) C.

Fahzi à l'aide de rapports bidouillés et de rencontres très diplomatiques où son sens du jeu de rôle trompe les Mystes.

Bien proportionné de corps, épaules carrées rassurantes, démarche fluide et élégante, sourire de publicité pour dentifrice et œil complice constituent une machine à séduire à laquelle peu résistent. De grandes mains à la poigne ferme accompagnent toujours ses paroles. Tout en lui dégage chaleur et générosité sincères.

Psychologie et empathie magique : Alceste Bouvignal sait qu'en découvrant la bibliothèque ah-

Azzakira, il donne une formidable chance de réussite à la Fraternité, aussi n'hésite-t-il pas à prendre des risques inhabituels en faisant appel à la logistique des Ailes fatales. Son naturel calme, doublé d'un sang-froid de diplomate, lui permet d'affronter toute situation de tension. Même lors d'une confrontation physique, se sachant inférieur à son adversaire, il saura mourir dignement sans trahir la Fraternité.

Confronté à des effets magiques, plutôt que de prendre peur il interprète leur nature et en fait des déductions utiles sur les forces et faiblesses de leur auteur, pour préparer une parade le moment venu.

Enjeux et stratégie : Alceste Bouvignal arrive à Chott El-Oued avec les mercenaires du colonel Labrousse et sous le commandement de Calsernat — Aile fatale d'al-Fahzi —, dont il doit surveiller attentivement les faits et gestes s'il ne veut pas qu'il emporte tout le matériel occulte découvert dans le village pour le dépouiller tranquillement au sein de sa Chapelle myste. Bouvignal doit donc constamment détourner son attention du lieu probable où se trouve la bibliothèque.

S'il survit à cette partie de poker très serrée, il sera l'un des pères avérés de la nouvelle Science occulte.

Aden Calsernat

Aden Calsernat fait partie d'une petite élite de chasseurs alpins rompus aux techniques d'espionnage et de combat en conditions extrêmes. Sa couverture de professeur de sport dans un centre de thalassothérapie helvétique lui permet d'organiser son activité occulte au sein des Ailes fatales d'al-Fahzi. Les commanditaires mystes n'ont qu'à passer se détendre un peu et confier leurs missions au masseur.

Depuis que l'Apocalypse est une réalité tangible, les Mystères s'inquiètent de la délégation qui a été octroyée par la Chapelle al-Fahzi à la Société Cartographique Archéologique et Historique du Sahara (SCAH) et souhaitent que les Ailes fatales s'investissent plus dans la structure. L'appel à contribution logistique lancé par Alceste Bouvignal fournit à Calsernat une occasion parfaite.

Mâchoires serrées, regard d'acier et poings serrés sont les principaux traits caractéristiques de ce porteur de mort taillé en armoire à glace. Gare à quiconque se moquerait de l'accent traînant d'Aden Calsernat… car sa main armée, elle, ne traîne pas.

Psychologie et empathie : Aden Calsernat est un tueur froid qui ne se laisse gagner par la colère que s'il estime avoir été trompé. Il ne soupçonne pas vraiment Alceste Bouvignal, bien qu'il sente que l'archéologue préférerait conduire lui-même l'expédition ; il reste donc vigilant, au cas où. Confronté à un effet magique, Aden Calsernat riposte, sans la moindre hésitation, avec ses propres effets pyrotechniques.

Enjeux et stratégie : tant qu'il ne découvre pas la vérité sur le noyautage de la SCAH par des R+C, Aden Calsernat s'occupe uniquement de superviser l'opération. Après la découverte, il tue le vers dans le fruit, l'enterre dans le désert et, flairant le trésor ésotérique, poursuit les fouilles.

ADEN CALSERNAT

Âge : 33 ans.
Assez Fortuné, Assez Savant et Peu Sociable.
***Caractéristiques :** Très Fort, Intelligent, Agile, Résistant et Assez Séduisant.*
***Ka-Soleil :** Pas Initié — il porte en permanence une amulette d'Orichalque qui le protège de toute incarnation !*

Compétences principales :
Armes (toutes) M, Arts martiaux M, Discrétion M, Sports (Athlétisme) C et Survie (milieu aride) C.
***Traditions principales :** Ésotérisme A, Plans subtils (Akasha) A et Sciences occultes (toutes) A.*

LES LIEUX DU SCÉNARIO

Kairouan

Kairouan est l'une des plus anciennes villes saintes de l'Islam maghrébin ; elle fut fondée en 670 après J.-C. Elle était réputée pour être l'une des portes vers le paradis de l'Islam. Ruinée au XIe siècle, elle fut reconstruite au XVIIe.

Les autorités tunisiennes ayant fait du tourisme la clef du développement du pays, Kairouan a fait l'objet de toutes les attentions. Le gouvernement a fortement encouragé le mécénat pour restaurer le cœur de cette ville de plus de cinquante mille habitants pauvres.

Quelques amoureux de l'architecture maghrébine en ont profité pour acquérir une casbah à bas prix et la restaurer en faisant appel aux artisans locaux. Guidebert Ferréal est l'un d'eux.

La casbah de Guidebert Ferréal

Sur deux étages, la bâtisse carrée affiche une austérité de façade : murs de sable hérissés de madriers de bois sec et ponctués de fenêtres obstruées par de belles grilles de fer forgé. Seule la porte d'entrée évoque le faste de la casbah. Occultant une grande arcature omeyyade, les deux pans de bois colorés de bleus et de marrons s'ajustent parfaitement. Une centaine de clous de

bronze et de fer les parsèment, reproduisant en creux et en bosses apparentes des formes nées de l'aura du visiteur qui active l'un des trois anneaux heurtoirs rivés, l'un à la porte de droite, l'autre — à même hauteur — à la porte de gauche, et le dernier à hauteur d'enfant. Chacun tinte différemment lorsqu'il est actionné car chacun appelle un habitant distinct : le chef de famille, son épouse ou ses enfants.

Deux cours occupent l'espace intérieur. La première, pavée, pourvue d'une fontaine et entourée d'arcatures, dessert à l'étage trois grandes pièces : cuisine, salle à manger et salon. Derrière la fontaine, les arcatures donnent accès à la seconde cour, véritable jardin d'Éden où des strates de végétaux règnent sur l'espace de deux étages ombragés, occupés par six grandes chambres — en plus de trois petites pièces pour les domestiques et d'une petite bibliothèque servant de salle d'exposition photographique des plus belles pièces de collection passées entre les mains de Guidebert Ferréal.

Les principales fenêtres apportant la lumière filtrée par le couvert végétal se trouvent vers l'intérieur du palais, tandis que les fenêtres donnant sur l'extérieur sont plus étroites — pour diminuer les apports de chaleur directe — et pourvues de volets en bois massif.

Il n'y a pas de téléphone. L'eau et l'électricité sont toutefois disponibles. Trois domestiques occupent en permanence les lieux, avec plus ou moins d'assiduité.

Ghsar Riyad et Chott el-Oued

La source avalée

Ghsar Riyad. La forteresse du jardin. Ces moellons de roche et de sable durcis par le vent qui couronnent un plateau de taille réduite dans les contreforts de l'Atlas, ont ceint autrefois un véritable jardin. Un puits, au centre de la forteresse ocre, apportait l'eau nécessaire à ce défi végétal lancé à la face brûlante du soleil. L'espace manquait pour s'y sédentariser. Aussi Ghsar Riyad ne fut qu'un sanctuaire fragile perché à l'ombre de l'Atlas, occupé et veillé par les sentinelles du proche village de Chott El-Oued.

Quelques kilomètres plus loin, vers le couchant, l'eau qui alimentait timidement le puits de Ghsar Riyad jaillissait de la roche en une source généreuse alimentant une dépression de terrain en contrebas : Chott el-Oued. Flanquée d'une dizaine de maisons de pierre et de sable, cette palmeraie constituait une halte appréciée des rares voyageurs s'écartant des grandes routes du désert.

Quelques années avant l'Hégire, l'Oued alimenté par la source de Ghsar Riyad subit un traumatisme géologique : empruntant une faille dans la roche de l'Atlas, il quitta son lit et jaillit quelques dizaines de mètres plus loin, entaillant rapidement la roche friable pour trouver à nouveau le chemin de la dépression de Chott El-Oued. Mais il traversait une terre extrêmement chargée en sels, fond fossile d'une mer qui s'était retirée depuis des millions d'années, laissant cet héritage empoisonné et mortel. La palmeraie de Chott El-Oued dépérit. La cause de ce grand malheur fut attribuée à Yacoub — le *djinn* malfaisant —, et ce qui restait du village paya le tribut des fils maudits.

Les foggaras de la rémission

Lorsque Abd al-Rahman trouva refuge à Chott El-Oued, les Kabyles y virent un signe du destin. Ils l'élirent Agellid — médiateur sacré entre les hommes et les dieux — de leur tribu. Le prince, qui maîtrisait la science de l'eau, conseilla le creusement d'une foggara reliant la source de Ghsar Riyad et l'ancienne palmeraie de Chott El-Oued. Il se rendit sur le domaine de Yacoub et le défia. Abd al-Rahman parvint à arracher au *djinn* les signes de garde qui étaient susceptibles d'éloigner ses cauchemars malfaisants.

La foggara fut creusée à son retour du domaine de Yacoub par les plus cyniques et solitaires de la tribu, qui conservèrent jalousement le secret de cet artisanat. Les glyphes rapportés par l'Agellid furent reproduits sur les parois, les entrées et les sorties de la galerie.

Abd al-Rahman reprit sa quête et Chott El-Oued sa subsistance précaire. Les ah-Azzakira vinrent fonder une petite bibliothèque et se mêler aux gardiens des foggaras — dont les techniques les intriguaient —, avant de s'éteindre doucement faute de relève.

Le village agonisa longtemps. Les gardiens des foggaras, minés par la proximité du pouvoir de Yacoub, vivaient comme des parias dans une unique maison à l'extrémité du village.

Lors de l'indépendance de la Tunisie et de l'Algérie, la frontière qui fut dessinée sépara Ghsar Riyad — depuis longtemps inoccupé et en ruines —, côté tunisien, de Chott El-Oued, côté algérien. Les gardiens des foggaras avaient été tués lors de la guerre et leur savoir était perdu. Nul n'avait empêché l'effondrement des galeries souterraines et, non seulement le puits de Chott El-Oued perdit la moitié de ses ressources, mais pire encore, les glyphes de garde qui contenaient l'influence néfaste de Yacoub se brisèrent.

Les tensions entre Algérie et Tunisie empêchèrent les Kabyles de Chott El-Oued d'accéder à Ghsar Riyad pour réparer l'entrée du réseau de foggaras qui s'ensablait. Les exactions des islamistes algériens, bien que rarement si proches de la frontière tunisienne, contribuèrent à nourrir une sourde angoisse parmi les Kabyles de Chott El-Oued.

Trop loin d'Alger ou d'Oran, de taille trop modeste pour espérer un quelconque secours de l'armée ou de la police algérienne, le village lorgne avec insistance vers la Tunisie, sans toutefois franchir le pas d'une migration clandestine. Ces sentiments de crainte et d'espoir assouvissent de nouveau les maîtres de Yacoub.

La citerne

Le réseau de foggaras fait converger toute l'eau captée dans le sol sur des kilomètres aux alentours de Chott el-Oued vers une vaste citerne. Celle-ci constitue la foggara principale s'étendant sous une partie du village. Consolidée par des briques de terre cuite soutenant ses parois et des colonnes de pierre rongée portant la voûte, elle est constituée de plusieurs bassins successifs de sables et de graviers qui assurent l'épuration de l'eau au centre de la foggara, où elle était prélevée pour la consommation des villageois.

Mal alimentée depuis que les foggaras ont été abandonnées, la citerne est préservée des eaux croupies qui maculent de vase et de mycoses le sol des foggaras secondaires. L'eau — sur les quelques centimètres de profondeur qu'elle occupe — y est claire et sans odeur.

Les symboles gravés ou peints sur les parois et les colonnes de la citerne — selon des styles hétéroclites mêlant l'égyptien et le babylonien — n'y sont pas étrangers : ils se rapportent tous à l'eau, la vie, la mère ou la pureté.

Depuis que les glyphes de protection ont été brisés, le sel est revenu envahir les foggaras. Il forme sur les parois léchées par l'eau une couche étincelante et épaisse de moins d'un centimètre qui distille lentement son « poison » dans l'eau de la citerne.

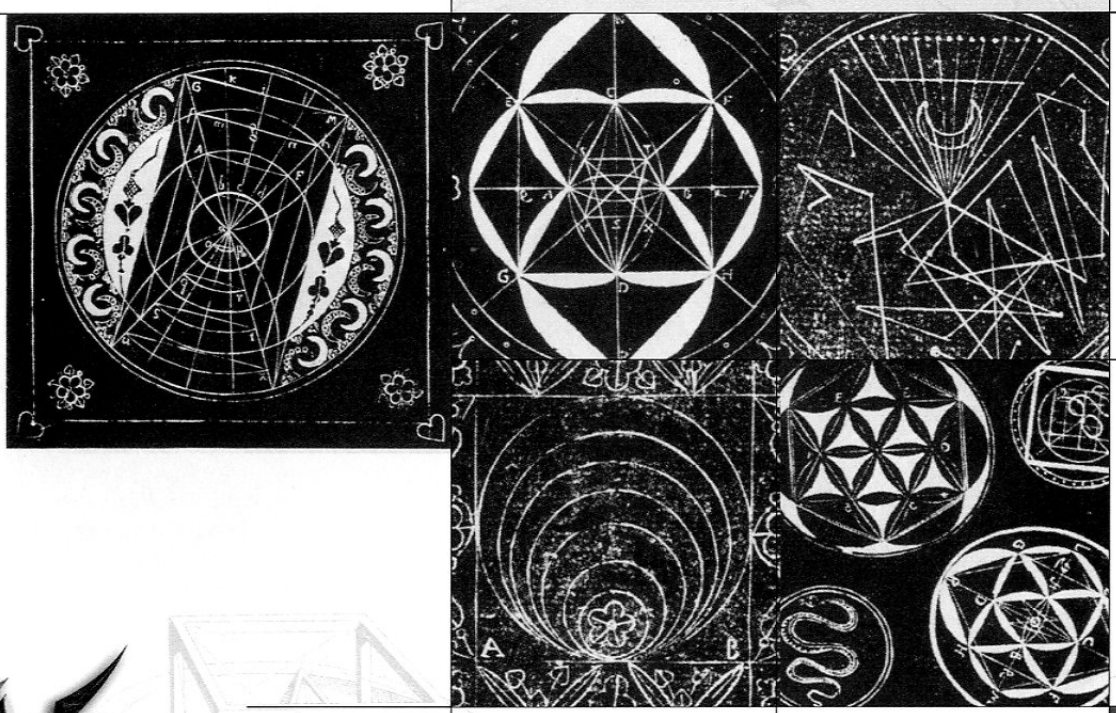
La bibliothèque ensevelie

Comme toute construction souterraine, c'est le rationalisme qui a guidé les ah-Azzakira dans la conception de leur bibliothèque ensevelie. La salle de lecture qui jouxte la foggara principale ne contient aucun livre qui souffrirait de l'humidité. Sur dix mètres carrés environ, on trouve un banc et une table de pierre, un petit bassin d'ablutions et une vasque. Les murs sont percés de petits logements à huile jetant, une fois enflammées, une lumière tremblante et douce dans toute la pièce.

Les foggaras assurent, en sus de la distribution d'eau, une répartition de l'air très appréciable. Et en cas de gros orage qui viendrait gonfler l'Oued démesurément — sans que le système de foggaras puisse amortir l'écoulement des eaux — une longue pièce de tissu imperméabilisé au goudron peut être tendue pour isoler la salle de lecture de la citerne.

Les ouvertures percées dans le mur opposé à la foggara permettent d'accéder à cinq salles disposées en demi-corolle, criblées de niches saturées de livres, rouleaux, manuscrits, tablettes, moulages, parchemins et papyrus. Le système de classement n'est pas évident. Des chiffres arabes ponctuent les rayonnages à intervalles irréguliers. L'air est sec et tous les documents sont bien conservés : fragiles, ils nécessitent un luxe de précautions lors de toute manipulation.

Par la troisième ouverture dans la salle de lecture, on accède à un escalier taillé dans la roche qui grimpe jusqu'à l'accès principal de la bibliothèque bloqué par l'éboulis. Sur le seuil de la salle de lecture, on trouve plusieurs dizaines de rouleaux de cuir scellés qui contiennent chacun un tapis de prière. À mi-hauteur de l'escalier, un effondrement a mis en communication une galerie d'entretien des foggaras — utilisée autrefois par la secte qui en avait la charge — avec les maisons en ruine des sectateurs. Ce passage récent a été découvert par Moussa N'Gassé et maquillé par ses soins. Un adolescent peut s'y glisser sans peine.



INTRODUCTION

QUI RÊVERA DANS LES TRACES DE NOS PAS EFFACÉS ?

Les Tiges orichalquiennes s'achèvent de manière favorable aux Immortels :

- ils ont toutes les clefs pour comprendre l'échec d'Abd al-Rahman et de Süleyman Abd al-Aziz ;
- ils sont près du lieu où Abd al-Rahman a échoué et peuvent directement s'y rendre pour lever la malédiction de l'effet *tiru-harin*. Il leur faut donc mettre leurs pas dans ceux d'Abd al-Rahman, sur le chemin fatal du domaine de Yacoub, pour affronter le redoutable *djinn*.

L'INTRIGUE

Le delta où croupit la quête

S'enfonçant dans les cauchemars des Sauriens, les Immortels rencontrent Yacoub et subissent à leur tour le sacrifice qui les tue dans cette vie pour les faire renaître purs, dignes d'entendre le nom de la Muse du Trait.

Les Jardins invisibles des Géométries sont le point commun entre tous ceux qui ont frôlé l'essence d'Oriann. Les Immortels se rendent à Riyad dans l'espoir de trouver ce codex et, à travers lui, la Muse. Par un hasard malicieux de la quête, ils localisent les ah-Bikr. Ces derniers leur dévoilent les secrets de la Qiyas mais leur tendent un ultime piège en leur confiant le Cristal de l'Éclosion.

Les fruits auriques (épilogue)

À la fin de la quête, plus personne ne peut expliquer aux Immortels ce qu'ils doivent faire. C'est à eux d'imaginer le rituel qui leur permettra, dans Madinat al-Zahra, d'assimiler l'essence d'Oriann : la Qiyas.

Retour aux réalités de l'occultisme contemporain, la sainte ordalie ramène les Immortels sur terre. Dans une situation délicate, ils renversent la vapeur en démontrant la richesse de leur quête et de ses fruits. L'irruption de Salomon achève de convaincre le tribunal qui relâche les Immortels, pour qu'ils prêchent la bonne nouvelle.

LES PERSONNAGES SECONDAIRES

- Persuadé que les Immortels ne sont pas de taille, **Salomon** a tendance à se fier à la Synarchie, à moins que les Immortels ne le persuadent de la justesse de leur action.
- En maintenant une distance toute technologique entre elle et Oriann, **Elmira Sanchez** s'écarte inéluctablement de la quête, tout en étant convaincue de son succès. Son action n'aboutit que si tous les autres intervenants échouent.
- Timonier du *Mare Nostrum*, **Guidebert Ferréal** est porté par l'espoir de retrouver Süleyman Abd al-Aziz au terme de son périple. Il est résigné à subir son destin.
- La perspective d'un nouveau Sentier d'Or pousse **Armilla** dans l'aventure.
- Conscient qu'al-Amut est plus que jamais menacée par les découvertes des quêteurs, **Marik Fahd al-'Abdallah** ne ménage pas sa peine pour contrecarrer le périple.

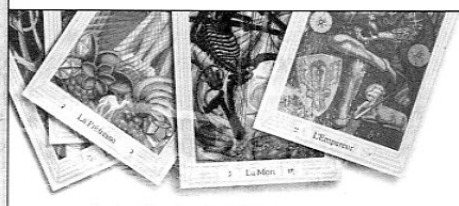
Les Fleurs d'or sublime

Le palais d'or, d'ivoire et de vermeil

Dans le désert yéménite sommeillent les ruines du palais de Balkis de Saba, que la *muwassah* ressuscite. Un danger plus grand que les machinations occultes y attend les al-Mugawir : les Fratricides les soumettent à des épreuves douloureuses qui achèvent de les transfigurer. Au sommet du palais, un port s'ouvre sur l'Eïdos. La rencontre avec Oriann est sensuelle et triste, mais le plus difficile reste à faire : il faut construire une Nef analogique qui préserve son essence jusqu'aux jardins de Madinat al-Zahra, où son printemps fera éclore la Qiyas.

Le périple eidétique

Le périple en Eïdos laisse une complète liberté aux Immortels et au MJ pour naviguer sur les courants d'idées qui agitent la Méditerranée symbolique.



LE DELTA OÙ CROUPIT LA QUÊTE

LES CAUCHEMARS DE YACOUB

Les mirages du désert

Les indices trouvés dans la bibliothèque ah-Azzakira désignent le domaine du *djinn* comme le lieu où « réside » le Nom de la Muse. Malheureusement, c'est là que les cauchemars qui hantent les Immortels trouvent leur source. Dès que les personnages s'aventurent sur la route du domaine de Yacoub, les silhouettes des Fils maudits ne tardent pas à se montrer. Les cavaliers restent en vue, mais évitent toute rencontre. En revanche, si les Immortels les ignorent, les Fils maudits de Yacoub les menacent, les attaquent avant de se désengager, les attirent à leur poursuite. Avec l'appui des illusions du *djinn*, ils sont insaisissables — à croire que les Immortels se débattent dans un rêve… ou dans le rituel de l'Ombre !

À travers les cauchemars, Yacoub permet l'Assouvissement de ses maîtres, ponctionnant le Ka-Soleil de ses proies — une fois par jour, comme lors du rituel des trois tasses de thé. Il préférerait que l'errance des Immortels à la poursuite des Fils maudits se prolonge dans la souffrance et le désespoir. Pour juguler cette hémorragie solaire, il faut aller droit au domaine de Yacoub, là où les Fils maudits ne pourront traquer les Immortels. Les attaques des Berbères se poursuivront jusqu'à ce que le *djinn* comprenne que les quêteurs cherchent à le rencontrer.

La rencontre avec Yacoub

Yacoub laisse les Immortels venir à lui et jouit de la terreur que leur inspire son domaine. Il modèle des illusions avec du Ka-Lune Noire, hommages macabres à ses visiteurs : corbeaux, ossements, nuages de tempête, odeur pestilentielle, chants lugubres, arbres flétris, cadavres animés, etc. Après un long silence, Yacoub surgit. Il lance, sur un ton caverneux dans le plus pur style gothique, un sinistre « vous qui entrez ici, abandonnez tout espoir… ».

Sa grandiloquence affaiblit sûrement sa position aux yeux des Immortels, et c'est bien là son projet. Ainsi, ses visiteurs ne se méfieront pas de lui et de la puissance que lui confèrent les Sauriens.

Si les Immortels admettent la supériorité de Yacoub, celui-ci redevient sinistre mais affable. Il se demande ce que veulent ces visiteurs. Incapable de lire dans les pensées des Immortels, il les pousse à lui révéler la vérité. Si les joueurs ne coopèrent pas, le *djinn* attaque leurs personnages et joue avec leur corps meurtri dans l'espoir de les influencer. La peur de se voir infliger un coup pour un mot de trop devrait les forcer à révéler leurs intentions. Et puis, Yacoub perd si vite patience…

Les cauchemars des Sauriens

Yacoub suspend toute décision à la tenue d'un sacrifice pour apaiser ses maîtres. Chaque Immortel doit lui livrer son meilleur souvenir, son plus grand espoir ou accomplissement. La liberté est au prix de ce renoncement.

Sans ce sacrifice effroyable, semblable à celui de Binah dévorant le Nom de la Muse et frappant Abd al-Rahman de stérilité ésotérique, les Immortels ignorent le prix de la connaissance — payé par Hiram en expirant, par Salomon lors de son combat contre Orthémios et par Abd al-Rahman pleurant sa bien-aimée.

CHRONOLOGIE

LES CAUCHEMARS DE YACOUB (J + 21 À 24)

J + 21 soir	*Les Immortels et les Fils maudits jouent au chat et à la souris. Yacoub les observe depuis son repaire.*
J + 23	*Les Immortels rencontrent Yacoub dans son antre.*
J + 23, minuit	*Les Immortels sont « sacrifiés » aux cauchemars des Sauriens.*
J + 24	*Les Immortels découvrent le cimetière des Nefs et apprennent qu'ils doivent retrouver le testament des ah-Azzakira.*

LES JARDINS INVISIBLES DES GÉOMÉTRIES (J + 25 À 27)

J + 25	***Visite de la casbah des Abd al-Aziz***
J + 26	***Des enquêtes officielle et occulte sont menées***
J + 26, soir	***La Milice contrecarre Alamut***
J + 27	*Les ah-Bikr sont localisés grâce à une photo aérienne. La compétition s'engage avec les Assassins.*

LES MARÉCAGES BRUMEUX (DE J + 27 À J + 28)

J + 27	*Les Immortels pénètrent le territoire irakien*
J + 28	*Les ah-Bikr sont découverts pétrifiés tels des statues de sel.*

Yacoub agrippe les filaments de souvenirs qui s'échappent du Ka dominant de sa proie, les tirant de toutes ses forces comme le fil d'une pelote de laine. Il se satisfait d'un souvenir authentique au symbolisme très fort, auquel le joueur tient particulièrement. Il peut s'agir d'un événement clef de la quête de son personnage. Le cas échéant, la Compétence de Quête de celui-ci baisse d'un niveau. Quoi qu'il en soit, toutes les « puces » de Ka sont perdues alors que s'effiloche la mémoire des Immortels. Cette perte symbolise la perte de pans entiers de leur mémoire — qui feront désormais d'excellents Effets Mnémos ! Les Immortels gardent le souvenir de cette cérémonie, ainsi qu'une amère empreinte qui se matérialise par un regret indélébile.

Tout joueur inspiré qui percevra la dimension mythique de cet acte — la mort d'une ancienne vie qui renaîtra avec la Qiyas — gagne immédiatement le niveau Maître dans les Compétences occultes Symboles de son choix. Il faut toutefois qu'il explique au MJ comment sa compréhension s'accorde avec son Humeur ou ses goûts : mystique, logique, sympathie, sacrifice, évolutionniste. À l'issue d'*Al-Mugawir*, il sera considéré par tous comme un prophète de la Qiyas.

Le cimetière des Nefs

La pression de l'appétit des Sauriens s'allège et Yacoub recouvre un peu de sérénité. Le *djinn* dit compatir à la douleur des Immortels, l'ayant lui-même ressentie autrefois, lorsqu'il abandonna sa nature de Kaïm pour servir ses sombres maîtres. Il s'épanche sur ses rêves et ses cauchemars auprès d'eux et met un terme aux tourments qu'endurent les Immortels — s'ils le lui demandent !

Yacoub ne se souvient plus du nom de la Muse, mais la Nef de Brume de l'élu qui s'échoua avec lui portait ce nom. En effet, la Muse/*tiruharin* d'Abd al-Rahman ne supporte pas le pouvoir dissolvant des Champs magiques. Qui veut s'en faire accompagner doit construire un véhicule analogique qui traduise l'Accord entre eux et protège la *tiruharin* le temps du trajet jusqu'à un autre lieu magique propice à sa survie.

Le *djinn* fou conduit les personnages au cimetière des Nefs, où gisent les vaisseaux oniriques qui se sont perdus dans les courants maudits. Tous les rêves qui ont sombré dans le malheur ont ici un vaisseau analogique qui pourrit.

La Nef de Brume d'Abd al-Rahman est reconnaissable à sa silhouette gracile. Frêle esquif couché sur le flanc au milieu des grands vaisseaux d'orgueil, sa coque en bois d'olivier — en signe de paix — rongée par le sable et recouverte d'un voile de soie — signe de la douceur de la voix qui enchante les âmes — interpelle les Immortels. Ces derniers la reconnaissent malgré ses reflets décatis : il s'agit de la nef empruntée dans *L'Archipel de Brume* !

À demi effacé, un nom demeure lisible sur la coque, tout près de la proue, en calligraphie arabe : Oriann.

Note : *les Immortels bâtiront bientôt leur propre Nef de Brume pour glisser sur les vents d'Eïdos et rallier le havre de Madinat al-Zahra, où ils devront trouver les analogies qui leur correspondront le mieux, sous peine de voir leur embarcation se disloquer. La découverte de l'épave de la felouque onirique d'Abd al-Rahman est un des prémices de ce qu'ils devront faire eux-mêmes.*

Le testament des ah-Azzakira

Yacoub s'approche de l'embarcation silencieusement. Son attitude étrange — yeux hagards, gestes mous, longues pauses dans la conversation qui suit — font craindre un nouvel épisode névrotique. Il lit et murmure « Oriann », comme si ce nom lui évoquait quelque chose. Puis, il prévient les Immortels qu'il sent l'appétit de ses maîtres grandir à nouveau : il est temps de quitter son domaine. Avant de partir, il leur révèle que s'ils retrouvent *Les Jardins invisibles des Géométries*, comme Süleyman Abd al-Aziz avant eux, ils retrouveront ce que les ah-Azzakira ont perdu : les secrets des ah-Bikr.

Au cours de cette courte scène, les Immortels peuvent apprendre que le nom de la Muse a longtemps nourri les Sauriens — comme tous les symboles de la frustration liée à la quête — et que Süleyman Abd al-Aziz est encore en vie dans les jardins de Madinat al-Zahra, où son Ka-Soleil alimente les maîtres du *djinn* mauvais.

Les Jardins invisibles des Géométries

Ayant lu des extraits dans la bibliothèque ah-Azzakira, les Immortels peuvent voir la clef de la quête dans le codex évoqué par Süleyman Abd al-Aziz et Guidebert Ferréal, sans même que Yacoub le suggère. Il faut donc reprendre la recherche de l'ouvrage là où Azim l'a laissée : dans la casbah des Abd al-Aziz.

La casbah des Abd al-Aziz

On ne va pas en Arabie Saoudite comme en Tunisie. En effet, le tourisme y est interdit. L'entrée sur le territoire wahhabite est conditionnée par la fourniture préalable d'une adresse d'hébergement valide. Le pèlerinage à la Ka'aba est un prétexte valable… avec un maximum de précautions pour donner le change aux douaniers intraitables. Un test d'Intelligent Peu Difficile modifié par Connaissance (Islam), et un autre Assez Difficile modifié par Art (Comédie) suffisent à passer la douane. Un Échec est sanctionné par la filature d'un agent des services secrets dès la sortie de l'aéroport, après des heures de formalités inutiles.

La police des frontières, lourdement armée et peu versée dans le divertissement, ne met pas longtemps pour faire le lien avec l'enlèvement de Süleyman Abd

al-Aziz, qui n'a jamais été retrouvé sauf ! De quoi intéresser les saoudiens, qui n'ont pas la moindre piste dans l'affaire du massacre de cheikh Hîsham. L'arrestation n'a pas lieu immédiatement, histoire d'identifier les probables complicités des suspects en Arabie Saoudite.

Une fois sortis de l'aéroport, les joueurs peuvent emprunter un taxi — il est impossible de louer ou d'acheter une voiture et d'échapper au jeune Saoudien qui ne se décroche pas de son volant — et se rendre — discrètement ? — à la casbah des Abd al-Aziz. Le lieu a été dévasté par le massacre de Hîsham et de ses gardes du corps, puis par la fouille de la police saoudienne. Il ne reste plus rien à trouver ici.

Les enquêtes
officielle et occulte

L'enquête des Immortels dans un pays aussi sécuritaire que l'Arabie Saoudite n'a aucune chance de passer inaperçue aux yeux des initiés partageant leur passion pour l'ésotérisme. L'échiquier occulte saoudien s'agite pour percer les desseins des quêteurs.

Des berlines aux vitres fumées roulent doucement jusqu'à la hauteur des Immortels. Le conducteur les invite à bord, pour discuter un brin avec des hommes aux chèches blancs qui portent des lunettes de soleil même la nuit. Les conspirateurs sont visibles comme le nez au milieu de la figure. Chacun leur tour, ils contactent les Immortels. Même les Adoptés de la Papesse et de la Maison-Dieu sont hostiles aux personnages et confirment l'ordalie lancée contre eux. Tous veulent savoir si Süleyman Abd al-Aziz leur a dévoilé, avant de disparaître, l'emplacement des *Jardins Invisibles des Géométries*.

À l'issue de cette première passe d'armes, les Immortels se font rudement contrôler par la police secrète saoudienne, qui enquête sur le massacre des Abd al-Aziz. Difficile de lutter contre ces brutes qui brandissent des fusils-mitrailleurs. Le visage tuméfié, les Immortels sont rendus aux rues de Riyad, dans un tas de carcasses d'agneaux.

Quand la Milice du Christ
contrecarre Alamut

Là, entre en scène Rick O'Neil. Il apparaît comme un sauveur, au moment où les Immortels, croyant que l'avalanche de tracas a enfin cessé, tombent sur l'Assassin. L'assaut de ce dernier est foudroyant. L'Immortel visé échappe de justesse à une mort instantanée — Très Blessé suite à une attaque surprise mystifiée par le MJ qui jette deux ou trois fois le D20 derrière son écran pour faire un peu de bruit ! —, mais se retrouve face à un adversaire décidé — Marik Fahd al-'Abdallah ou son clone. Après quelques actions, le Manteau Rouge est mis en déroute par l'irruption de Rick O'Neil, arme au poing, qui tire quelques coups de feu et invite les Immortels à prendre la fuite à sa suite. La police secrète ne met pas longtemps à surgir pour en découdre.

Les poumons en feu, Rick O'Neil fait entrer les Immortels dans sa maison de Riyad et, en bon Américain, se tord de rire en regardant par la fenêtre les ombres peu discrètes de la police secrète. Il révèle son appartenance à la CIA, après quelques tapes dans le dos et un verre de Whisky. Rick avoue suivre l'Assassin depuis une semaine, le soupçonnant d'être mêlé au massacre d'une famille saoudienne — les Abd al-Aziz — pour l'avoir vu rôder autour de la villa le jour de la tragédie. Arguant que le coin est devenu dangereux pour des occidentaux en disgrâce auprès des services spéciaux saoudiens, il propose aux Immortels de se faire oublier en servant le pays de la démocratie libre : un boulot bien payé, du côté de la frontière irakienne. Rien de politique, qu'ils se rassurent. Il s'agit de contrebande d'alcool et de médicaments.

S'ils sont partants, ils sont invités à trouver refuge dans la maison de Rick, en attendant le prochain départ. Sinon, l'Américain leur laisse simplement son numéro de téléphone portable et leur souhaite bonne chance contre leurs agresseurs déterminés, sa porte leur étant ouverte au cas où. Rick O'Neil joue au lourdaud pour masquer son niveau réel de connaissance de l'ésotérisme. Il veut surtout passer pour l'homme un peu simple que de fins Immortels peuvent croire facile à manipuler, et dont les fortes ressources logistiques peuvent être mises à contribution. Il active ses propres réseaux en Arabie Saoudite pour s'assurer que les Immortels n'arrivent à rien par eux-mêmes et reviennent vers lui pour débloquer la situation.

La localisation des ah-Bikr

Un indice capital pour la quête se cache chez Rick O'Neil, à son insu. Il est essentiel que les Immortels le voient à l'une ou l'autre occasion dans la maison du Templier. Il peut s'agir d'une vision anodine qui reviendra plus tard ou d'une réaction instinctive des Immortels, une réminiscence insaisissable, qui fera surface après la rencontre avec Rick O'Neil.

En bon patriote, l'Américain a accroché au mur du salon la photo agrandie en 1,20 x 1,20 m d'une prise de vue extraite d'un système de guidage laser de missile, pendant les bombardements de la région de Bassora, en Irak, vers 1991. Le missile vient de crever les nuages au-dessus du port de Bassora, là où le Tigre et l'Euphrate convergent vers le golfe et fusionnent dans les marécages du Chott el-Arab, qui dessine, vu du ciel, des entrelacs troublants — des motifs de type végétal —, exactement comme sur le mystérieux tapis de prière ah-Azzakira trouvé dans les foggaras (*cf.* p. 130). Dans sa recherche méditative des ah-Bikr, le propriétaire du tapis avait eu la vision de cette région : les ah-Bikr se trouvent dans le Chott el-Arab.

Discipliner Terra Sanctae

Rick O'Neil, Templier au service des Milices du Christ, est chargé de rétablir l'ordre en *Terra Sanctae* et, surtout, l'obéissance des Assassins devenus turbulents et fébriles. Ayant surpris les Immortels aux alentours de la villa des Abd al-Aziz et les sachant pris pour cible par les Assassins, Rick O'Neil croit qu'ils détiennent la clef de l'énigme et compte bien la leur arracher, de gré ou de force.

La manière douce

Rick O'Neil interroge nonchalamment les Immortels sur les raisons qui peuvent bien les conduire à croiser le chemin des pires tueurs du monde ; il assène quelques évidences, montrant que son œil d'espion est plus aiguisé qu'il n'y paraît : visite à la villa des Abd al-Aziz, implication dans l'enlèvement du prince survivant de la famille, compétition avec les Assassins. Si cela ne suffit pas, il avoue qu'il espionnait le cheikh Hîsham — il l'avait vu, la veille de sa mort, rencontrer discrètement l'Assassin — au moment où le massacre a eu lieu. Il a été le premier à visiter la villa et a bien récupéré quelques babioles, mais aucune ne lui paraît justifier cette agitation. Les Immortels ont-ils leur idée ?

- Si ces derniers disent qu'ils recherchent un incunable supposé faire partie de la collection personnelle du cheikh, Rick O'Neil avoue vouloir monnayer ce qu'il sait… et ce qu'il a !
- Si les Immortels tergiversent, Rick O'Neil tente le tout pour le tout : il affirme connaître parfaitement la nature des Immortels, dévoile son degré d'initiation dans le Temple et propose aux Immortels de les soulager de la pression des Assassins en échange de l'information qu'il recherche !

Dès que la question du livre est abordée, Rick O'Neil, d'abord incrédule, s'esclaffe bruyamment : tout ça pour un livre ? Il va chercher dans un sachet ce qui reste des *Jardins invisibles des Géométries*, en essuyant des larmes de rire. L'ouvrage a été lacéré de coups de couteau rageurs et maculé du sang d'Hîsham : il n'en reste rien.

La manière forte

Si les Immortels s'enferment dans le mutisme, Rick O'Neil perd patience. Quatre Manteaux Blancs interviennent sur ses ordres en quelques minutes : ils prennent d'assaut la maison et tentent de neutraliser les Immortels. Ceux d'entre eux qui n'ont pas leur Stase cachée dans un antre inviolable constatent que les Templiers les ont avec eux — ces initiés ne se tournaient pas les pouces pendant les deux premières parties d'*Al-Mugawir* ! Les assaillants tirent dans le tas pour forcer les Immortels à la réincarnation : ils sont tellement bardés d'amulettes d'Orichalque que la seule issue pour les personnages est un retour en Stase.

Si les Immortels sont vaincus, ils sont confinés dans une Stase — pas forcément la leur — et sont convoyés jusqu'à Bassora, où ils embarquent sur un cargo russe à destination du *Conquest of the Paradise*, dans l'Océan indien. Il faudra compter sur l'intervention d'un personnage secondaire allié — une Figure ? — pour interrompre ce scénario cauchemardesque, dont l'issue est une transformation en Homoncule au service d'un adversaire Templier puissant d'une autre campagne.

Note : *l'intervention de cette faction favorable aux Immortels devrait intervenir à Bassora, afin de rapprocher les Immortels de la suite de la campagne sans leur compliquer démesurément la tâche.*

Restauration des Jardins invisibles des Géométries

Les Immortels peuvent disposer de moyens magiques pour restaurer l'ouvrage. Le rituel d'Azim pour condamner le livre aux limbes de l'oubli est Très Difficile à surmonter. En cas de réussite, les Immortels peuvent user du livre comme d'un portulan lors de leur périple en Eïdos car les vignettes colorées, croquis, poèmes et autres enluminures décrivent les analogies des lieux mythiques qui font la géographie symbolique du bassin méditerranéen.

Les marécages brumeux

Compte tenu de la situation politique de l'Irak, une couverture digne de ce nom est nécessaire pour passer la frontière.

Les méandres du Chott el-Arab

Les Immortels peuvent intégrer une mission humanitaire, opérant sur les victimes de la guerre au sein des réserves kurdes au nord de l'Irak. Des réseaux de contrebande peuvent également les acheminer. Une alliance avec l'un des camps occultes peut être conclue aux risques et périls des Immortels.

- Une alliance avec les Templiers est d'autant plus dangereuse que les chevaliers des Milices du Christ, ignorant tout des tenants de la quête, sont prêts à briser les accords passés au moindre indice obtenu qui leur semble une révélation inédite. Cependant, l'ordre peut épauler les Immortels grâce à un important soutien logistique. La Milice du Christ est enchantée de pouvoir bénéficier de « taupes kamikazes » de ce côté de la frontière.
- Une alliance avec les arkalébains est envisageable. Leurs nombreux appuis auprès de la communauté irakienne facilitent l'entrée des Immortels sur le territoire. Dès lors, ces derniers deviennent les proies des Templiers. L'US Army, à la recherche de

sites de fabrication ou de stockage de matériel militaire, scrute chaque mètre carré du désert à l'aide d'espions aériens — aviation et satellites — et de drones. Des commandos invisibles font des incursions dans les sites protégés pour affiner les vues aériennes.

Le silence de la plainte des marais

Près de Bassora, des tribus isolées dans les méandres du Tigre et de l'Euphrate vivent en autarcie dans leurs villages sur pilotis. Elles sont liées aux ah-Bikr, dont elles forment une descendance. C'est auprès d'elles que les Immortels devront faire valoir leur ascendance atlante pour découvrir, dans les marécages, la voie qui mène aux plaintes des marais. Pénétrées de mysticisme archaïque, ces tribus vouent un culte au cycle des eaux souterraines qui luttent contre les eaux saumâtres du Chott el-Arab ; elles ont établi toute une série de rituels.

Les habitants craignent certains lieux reculés des marais, où disparaissent les impurs. Selon leurs croyances, les marécages du Chott el-Arab sont un labyrinthe où se confrontent les puissances aquatiques antagonistes. Les imprudents y sont happés par les forces souterraines et le vent des marais porte leurs plaintes gémissantes aux membres des tribus. Seul, le bon esprit Éa peut y guider le pur sans le perdre.

Il faut se montrer curieux des croyances de la communauté pour venir à bout de ses réticences. Les ermites livrent alors les mystères de leur spiritualité dans un dialecte proche de l'Arabe. Les Immortels désirent sûrement se rendre dans ce labyrinthe, mais personne ne souhaite les y mener. Ce n'est qu'en affichant leur lien avec les forces aquatiques et en impressionnant les autochtones par le biais d'effets magiques que les Immortels pourront s'attacher l'aide des tribus.

Le rituel d'Éa

Les indigènes conduisent les Immortels dans une grande case sur pilotis éclairée par une torche en feuilles de roseaux. Sur le sol de terre humide, des sillons imitent le parcours des eaux. Un puits ouvre une bouche béante sur les abîmes aquatiques des marécages. C'est là que vivent les esprits des eaux souterraines. Parfois, on peut les apercevoir, rôdant à la surface. Comme les Immortels ôtent leur chemise, on leur appose d'étranges pigments nauséabonds sur la peau. Des hommes font irruption, parés d'atours rituels, accompagnés d'une mélopée envoûtante rythmée par des calebasses et mêlant des intonations de la *muwassah*. Peu à peu, le décor se transforme, les parois de bois cèdent la place aux roseaux et les sillons s'étirent pour devenir le véritable Chott el-Arab. La musique s'éteint. Les Immortels sont au cœur des marais, avec l'impression d'avoir marché pendant des heures. Devant eux, une trace boueuse s'enfonce dans la forêt de roseaux.

Le sel de la sagesse pétrifiée

Les ah-Bikr sont là, pétrifiés. Dans leur longue méditation sur la perfection de l'art du Trait, leur âme a gagné Meborack, où ils ont attiré l'attention de Princes des labyrinthes éclairés par une torche, qui sont « redescendus » avec eux au sein des méandres du Chott el-Arab. Ils ont préservé leur réflexion des atteintes de l'extérieur, attendant que les ah-Bikr mettent enfin un nom sur le fruit de leur recherche, qui lèverait le voile d'illusions. Changés en statues de sel par le temps et les eaux saumâtres, ils attendent les quêteurs qui sauront les retrouver pour mettre un terme à leur quête.

Les Immortels risquent de connaître le même sort en scrutant le Chott el-Arab sans prononcer le mot clef. Les Princes des labyrinthes éclairés par une torche ont saisi le questionnement des ah-Bikr, aussi tout propos se rapportant à l'essence même de la quête — Oriann, ou la *muwassah* qui lui est dédiée — sera accepté par ces créatures pour lever le voile d'illusions. Alors, dans un décor boueux aux teintes glauques, entourés d'une muraille pétrifiée de roseaux surplombée de lourds nuages noirs, les Immortels font face à une quinzaine de statues de sel. On distingue les contours de personnes glabres, engoncées dans d'amples manteaux et figées en une intense méditation. L'une d'elles, dans ses bras rongés par le vent humide, tient une sphère de cristal.

Vérités et Mensonges

Tirés de leur torpeur millénaire, les ah-Bikr entament un dialogue télépathique. Ils ont perçu le choc de la *muwassah* et s'en inquiètent. Lorsque les Immortels font savoir qu'ils sont à la recherche de l'art d'Hiram, les ah-Bikr se décident à les aider afin que l'art du Trait puisse éclore.

En bons R+C, ils tendent aux Immortels un ultime piège pour permettre à leur Fraternité de l'emporter. Ils dévoilent leur recherche, ne se donnent pas le beau rôle et jouent sur la fierté des Immortels qui, abandonnant toute vigilance, boivent leurs propos chargés de révélations.

Ils s'accusent d'avoir tenu sans doute trop longtemps cachée la Sapience du Trait ; par leur faute, le monde a manqué l'illumination ! Heureusement, les Immortels peuvent encore la faire éclore. Les ah-Bikr révèlent ce que leurs méditations leur ont permis de découvrir…*

- La nature tripartite des géniteurs du Trait : Salomon a été le vecteur d'insémination des Mèmes, qui ont proliféré dans le corps d'Hiram, puis, dans celui de Balkis où ils ont été sauvegardés pendant l'agonie du maître d'œuvre ;
- Le recueil de la Fleur-Idée par Balkis de Saba, dans son palais édénique ;
- Pour quitter cette prison, la Fleur-Idée doit embarquer sur une Nef analogique qui la préserve de la dissolution sur les flots d'Eïdos ;

- Sur la mer d'Eïdos, privée des repères traditionnels, la navigation doit disposer d'un Compas ;
- La Muse doit être incorporée à un artefact conçu par Hiram, le Cristal de l'Éclosion, qui pourra servir de Compas.

Pendant le dialogue télépathique, le temps retrouvé se déchaîne sur les ah-Bikr et arrache les grains de sel qui les composent. Les dernières paroles des Frères sont semées parmi les roseaux, tandis qu'au sol brille le Cristal de l'Éclosion, héritage de la Fraternité.

L'artefact n'a pas été conçu par Hiram : c'est la Perle d'Idée originelle de la conspiration R+C, censée capturer les Mèmes du Trait. Tandis que les Immortels tentent de retrouver les indigènes, la musique lancinante reprend et une vive douleur les assaille. La réalité les rattrape. Ils se retrouvent à nouveau dans la case enfumée par les encens avec, à leurs pieds, le Cristal d'Éclosion.

LES PERSONNAGES SECONDAIRES

Yacoub

Onirim très ancien, Yacoub a affronté les Primordiaux (*cf. Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 41), tout en étant fasciné par la silhouette monstrueuse du nouvel astre lunaire. Piégé par un disciple de Mu, il subit de près le grand éclair de néant qui balaya la Terre lorsque le prophète maudit tomba. L'Onirim garda dans son Pentacle une balafre de terreur : le cauchemar de la finitude.

Puis, l'Orichalque chut à son tour, emportant l'Atlantide. Yacoub vit ses frères accepter le Basculement mais, lui, le refusa. Il fut vaincu. Un long silence, enfermé dans une Stase. Un tête-à-tête entre lui-même et sa blessure jamais guérie. Sortant enfin de sa Stase, il découvrit l'incarnation et ses affres. Il souffrit du Silence fuligineux dans le désert. Du monde, il ne reconnut rien. Hébété, perdu dans ses pensées, il laissa ses pas le mener dans le mausolée des Sauriens.

Là, la balafre maudite dans son Pentacle vomit son écume malsaine, tirant brutalement Yacoub de sa torpeur. Contaminé par l'astre maudit, l'Onirim pouvait voir comme dans un cauchemar les esprits malfaisants des Primordiaux attendant leur retour à la vie. La terreur irradia son Pentacle. Yacoub crut avoir basculé. Il n'en était rien, mais qui aurait pu le lui dire ?

Persuadé que ces monstrueux adversaires d'autrefois avaient fini par vaincre Kaïm et humains affaiblis par leurs guerres, Yacoub en devint le serviteur. Le *djinn* — appellation berbère — ne développa aucune Science occulte pendant longtemps. Cependant, il devint une antenne ésotérique amplifiant les palpitations maudites des Sauriens. Il put projeter vers autrui les cauchemars inspirés par ces créatures et capter les bribes de Ka-Soleil évanescentes. Il crut ainsi mener l'Assouvissement dont lui avaient brièvement parlé ses frères devenus Selenim… mais il ne faisait que nourrir les Sauriens.

Lorsque son simulacre mourut, Yacoub dut attendre, dans un début de Narcose, qu'un nomade s'égare dans ces parages. Il assimila ce traumatisme à un châtiment des Sauriens. Enfin réincarné, il développa une liturgie pour mieux servir ses maîtres. Il veilla sur des troupeaux d'hommes nomades pour assouvir régulièrement les Sauriens et aiguisa sa Sapience de cauchemars et de rêves. Hormis l'Énochéen, très mal parlé faute de véritable empathie avec son simulacre, Yacoub ne développa pas d'autre langage.

Psychologie et empathie magique : Yacoub est fou et névrotique. Depuis des siècles, il sert des Sauriens spectraux qui seraient les maîtres de la planète après avoir vaincu Kaïm et humains. Parfois, il capture dans les Champs magiques des essences mouvantes, qu'il attire par des songes idylliques, les échouant brutalement pour se repaître de leurs Ka. Le pauvre hère ne se rend pas compte que les Kaïm sont, comme lui, devenus Nephilim !

Enjeux et stratégie : le *djinn* détient le Nom de la Muse.



YACOUB

***Ka dominant** (Lune) : Très Initié. KLN est neutre favorable, Terre est neutre défavorable, Air est l'opposé mineur et Feu est l'opposé majeur.*
***Métamorphe** : djinn.*

***Basse Magie** : Modifier C, Percevoir M et Sentir M.*
***Haute Magie** : Communiquer C, Déplacer C et Transformer M.*
***Grand Secret** : Créer C et Détruire M.*
***Habitus de prédilection** : tous.*

***Nécromancie** : Animation M, Clairvoyance M et Spiritisme M ; Au-delà M, Corruption M et Possession M ; Envoûtement M et Résurgence M.*
***Rites** : tous.*

***Conjuration** : Appel du Pacifique M, Appel du Savant M et Appel du Tortionnaire M ; Appel de l'Annihilateur M, Appel du Fou M et Appel du Soldat M ; Gammes majeures M et Gammes mineurs M.*
***Évocations** : toutes ; il obtient l'aide des Sauriens sur une Réussite à un test d'Initié (KLN) Difficile.*

***Anamorphose** : Extrémité M, Peau C et Visage A ; Appendices M, Membres C et Tronc C.*
***Morphes** : aime se donner l'apparence d'un Saurien.*
***Royaume maudit** : Défense C, Emprise C, Extraction M, Fascination C, Résistance à l'Entropie A et Résistance au Syndrome des Profondeurs P.*

Il est en Accord avec le Schème du Maudit.

***Âge** : il a des milliers d'années.*
Pas Fortuné, Très Savant et Pas Sociable.
***Caractéristiques** : Assez Fort, Intelligent, Assez Agile, Résistant et Peu Séduisant.*
***Ka-Soleil** : Peu Initié.*

***Compétences principales** : Armes (de mélée et de trait) M, Art (tous) C, Arts martiaux M, Conn. (toutes) C, Discrétion M, Équitation (saurien) M, Esquive M, Lancer C, Recherche d'informations A, Rituels M, Savoir-faire (Bricolage) A, Survie (névrose saurienne) M, Vigilance C et Usages (Royaume saurien) M.*
***Traditions principales** : Langue (Énochéen) M, et Plans subtils (Anti-Terres) M.*

***Quête** : il détient le Nom de la Muse.*



Rick O'Neil

Fils de marin américain débarqué sans le sou dans le port de Dammam, Rick O'Neil a monté une filière juteuse de contrebande d'alcool et de médicaments parmi la jeunesse dorée saoudienne. Lorsque l'Irak a envahi le Koweït, les États-Unis d'Amérique, cherchant des relais arabophones, n'eurent guère l'embarras du choix en recrutant Rick O'Neil parmi leurs agents externes subordonnés à la CIA, mais ils furent bien servis par leur chance. Connaissant tous les saoudiens de bonne famille, Rick O'Neil sut leur faire épouser la cause nord-américaine ; il gagna un statut d'agent en sommeil dans cette région à la fin de la guerre, en 1991.

Les Milices du Christ se servirent de lui comme tête de pont pour leurs projets. Ils initièrent le rude gaillard aux conspirations occultes et s'assurèrent sa fidélité en flattant son orgueil. Depuis, sans être lui-même Manteau Rouge, Rick O'Neil œuvre autant qu'il le peut pour la gloire des Milices du Christ en Arabie Saoudite, tout en poursuivant son juteux commerce.

Doté d'une carrure de *cow-boy* de série B et d'un visage à la mâchoire carrée dimensionnée pour mastiquer éternellement du chewing-gum, Rick O'Neil est la caricature de la caricature. Prêt à partir d'un rire sonore à la moindre occasion et notamment après chacun de ses calembours vaseux, sa bonhomie force la sympathie.

Psychologie et empathie magique : derrière ses attitudes caricaturales, Rick O'Neil cache un sang-froid remarquable. Pendant qu'il rit à gorge déployée, son œil photographie froidement la situation pour trouver répartie, échappatoire ou allié. Doté d'une intuition animale et aidé d'une chance insolente, il réchappe de toutes les situations. Il est capable de ressentir ce que son interlocuteur veut entendre pour être dans de meilleures dispositions. Rick O'Neil ne croit pas à la magie.

Enjeux et stratégie : pion parmi les pions, Rick O'Neil détient la clef des ah-Bikr — sa photographie aérienne du Chott el-Arab, dont les entrelacs figuraient dans les motifs soi-disant végétaux du tapis de prière ah-Azzakira. Il cherche à s'attirer les faveurs de ses commanditaires occultes afin d'améliorer son train de vie.

RICK O'NEIL

Âge : *34 ans.*
Assez Fortuné, Assez Savant et Assez Sociable.
Caractéristiques : *Fort, Intelligent, Assez Agile, Résistant et Séduisant.*
Ka-Soleil : *Pas Initié.*

Compétences principales :
Armes (De poing) C, Armes (toutes les autres) A, Art (Comédie) C, Arts martiaux C, Conn. (Islam) A, Conn. (Psychologie) C, Discrétion A, Équitation (Cheval) C, Esquive C, Lancer M, Piloter (voiture) A, Recherche d'informations A, Savoir-faire (Bricolage) C, Usages (Corruption) A et Vigilance C.
Traditions principales :
Arcane mineur (Bâton) M, Ésotérisme A et Langue (Anglais et Arabe) M.

La Milice du Christ



La Milice du Christ est présente sur le terrain depuis la Guerre du Golfe. Infiltrée au sein de la CIA, elle dispose de nombreux contacts parmi les négociants de l'industrie pétrolière et s'inquiète des troubles ésotériques qui agitent les Manteaux Rouges. Les infidélités du chef des Assassins envers le Prieuré de Sion et les Nautes conduisent la Milice à douter de la foi de ses alliés et les préoccupations poético-mystiques de ces Manteaux Rouges lui font perdre patience.

La Milice du Christ s'affirme comme leader et s'arroge le droit de donner des leçons aux Assassins. Peu à peu, elle se coupe de ses alliés potentiels et se jette dans une lutte occulte dont elle n'a aucune chance de connaître ni les tenants ni les aboutissants. Néanmoins, cherchant à tirer leur épingle du jeu, les initiés infiltrés dans le gouvernement fédéral américain se lancent à corps perdu dans les luttes occultes. Engageant ses contacts occultes liés à la CIA, la Milice du Christ guette les premiers signes d'activité occulte qui pourraient lui permettre de régler rapidement la situation au Moyen-Orient.

Les ah-Bikr

Née à Babylone 587 ans avant Jésus-Christ, la branche aînée du Trait défendit une vision mystique de la Fleur d'Eïdos. Ses subtilités devinrent hermétiques pour les deux autres branches. Les ah-Bikr constatèrent la fracture qui les séparait de leurs Frères et se retirèrent dans le berceau de la civilisation, entre Tigre et Euphrate, dans le Chott el-Arab. Ils s'attachèrent les services d'une tribu indigène qui fut chargée de les sustenter pendant leurs interminables méditations.

Leur élévation spirituelle à la lisière de l'Eïdos suspendit le temps et leur méditation s'accorda aux cycles géologiques. La tribu féale vit plusieurs générations se succéder, tandis que les ah-Bikr demeuraient les mêmes ; elle vénéra les R+C comme des divinités liées au Tigre et à l'Euphrate.

Au tournant de l'Effet Jésus, les ah-Bikr atteignirent Chokmah, en Meborack. Ils se heurtèrent à Orthémios aux sabots d'or, qui les condamna à l'errance dans les contradictions de leurs propres méditations, jusqu'à ce qu'ils puissent nommer l'objet final de leur quête. Les ah-Bikr furent raccom-



Un ah-Bikr attendant que soit prononcé le Nom qui le rendra au temps

pagnés dans le monde par les Princes du labyrinthe éclairé par une torche, qui tissèrent autour d'eux une toile d'illusions que seul pourrait dissiper le Nom de l'objet de leur quête. Depuis, nul ne parvint à franchir ce rideau immatériel et les ah-Bikr furent incapables de trouver le Nom qu'avait reçu la fleur devenue Muse.

Après deux millénaires d'immobilité, les ah-Bikr ont l'apparence de statues de sel. Le temps a pris sa revanche sur l'outrecuidance de ces humains ; le vent et l'humidité conjugués ont rongé le sel, effaçant les traits et déformant les membres.

Psychologie et empathie magique : prétentieux et hautains, ces R+C ne refusent pas une discussion télépathique avec les visiteurs qui franchissent le Labyrinthe éclairé par une torche, mais ils le font uniquement pour tendre des pièges. Ils sont indifférents à la magie.

Enjeux et stratégie : les ah-Bikr ont presque percé à jour l'essence de la Muse et peuvent prédire aux Immortels ce qui les attend en Eïdos. Ils ont compris le rôle fondamental joué par Balkis de Saba. Tout en fournissant leurs informations ésotériques, comme de bons perdants, ils tendront un piège sournois à leurs interlocuteurs, en leur confiant le Cristal de l'Éclosion. Ils s'évertuent à présenter l'artefact comme l'indispensable Compas qui permettra de s'orienter en Eïdos, entre l'Alpha — palais de Saba — et l'Oméga — Madinat al-Zahra — de la quête. Selon eux, cette « boussole » magique doit être préalablement « aimantée » au contact de la Muse — ce qui, en réalité, aura pour conséquence l'emprisonnement d'Oriann dans la Perle d'Idée !

LES LIEUX DU SCÉNARIO

Le domaine de Yacoub



Lorsque Mu tomba, les Sauriens agonisants du Sahara traînèrent leurs carcasses jusqu'aux contreforts de l'Atlas et maudirent la région : ni soleil, ni étoiles, ni lune n'y luiraient. Ils connurent une lente et humiliante agonie. Leur chair pourrissante fut rongée par le Mica et se mêla au sable des dunes.

Le Sirocco siffle encore le râle de leur agonie millénaire. Les noires carcasses courbes et minéralisées des Sauriens, baignant dans une obscurité opaque et couvertes de glyphes au sens oublié, marquent l'entrée d'un inquiétant sanctuaire peuplé d'étranges feux follets. La jungle qui jadis s'étendait ici subsiste dans le souffle morbide des songes sauriens minéralisés par le sable — qui s'est insinué dans la moindre parcelle de vie jusqu'à la pétrifier. L'épais voile de ténèbres fétides caresse les êtres vivants avec avidité.

Aucune orientation n'étant possible, le désert n'a qu'à étendre sa terrible loi pour mettre un terme à la folie des égarés et les ensevelir sous la houle de ses dunes.

Le mausolée **des Sauriens**



Un puits béant, éventrant la roche de l'Atlas, vomit une fumée grasse et puante. Un escalier primitif s'enfonce dans les abysses rocheux et débouche dans un mausolée troglodyte aux stalagmites et stalactites acérés. Au bout de la galerie marquée de sillons semblables à des veines fossilisées, une caverne aux parois violacées est illuminée par des braseros de cuivre.

Le sol ensablé est le domaine des scorpions, vigilants gardiens d'un trésor digne des contes des *Mille et une nuits*. Dans un recoin de cette caverne malsaine, se trouve le cimetière des Nefs. Baignant dans un lac sanguin, les coques éventrées, les voiles déchirées, les vaisseaux magiques perdus dans l'océan mémoriel de l'Astral se sont échoués. Parmi eux, le visiteur découvre la Nef de Carthage — affrétée par les Selenim — ainsi que celle d'Abd al-Rahman Ier.

La maison **de Rick O'Neil**

Rick O'Neil loue l'une des maisons récemment construites à Riyad selon les nouveaux standards du confort local — au mépris des traditions bédouines. Seule une petite fontaine rappelle la coutume des hommes du désert datant de l'époque où ils prisaient l'eau autant qu'ils prisent le pétrole aujourd'hui. Un luxe indécent caractérise la demeure, climatisée de haut en bas, pavée de marbre, avec une dizaine de pièces de plus de quarante mètres carrés chacune.

L'Américain a accroché de multiples photographies aériennes de la Guerre du Golfe pour échapper à la vertigineuse monotonie des murs blancs. L'arsenal du parfait espion encombre les meubles des différentes pièces, affichant la profession du maître des lieux et soulignant la fierté qu'il tire de son statut de barbouze.

Un puits de lumière apporte une agréable clarté zénithale, qui ferait presque oublier la rareté des fenêtres occultées par des voiles blancs et composées de vitrages blindés à l'épreuve des balles. La cage d'escalier s'organise autour du plus large de ces puits de lumière et dessert, tel un patio maghrébin, les pièces de repos à l'étage. Le rez-de-chaussée est occupé par deux grandes pièces à vivre et un garage abritant deux 4x4 de grosse cylindrée aux vitres fumées.

Des serviteurs pakistanais et indonésiens s'affairent dans l'indifférence générale à la cuisine et au ménage. Trop conscients du châtiment qu'ils risqueraient au moindre écart, ils ne céderont à aucune corruption.



LE PALAIS D'OR, D'IVOIRE ET DE VERMEIL

LES SABLES MORDORÉS

Désert yéménite

et sables de Saba

L'entretien avec les ah-Bikr a révélé aux Immortels le rôle de la reine Balkis dans la gestation de la Fleur-Idée ! Des recherches permettent d'identifier le cœur du royaume de Saba à l'endroit de l'actuelle Marib (Yémen).

À l'aéroport de Sanaa, il faut se procurer un 4x4 pour se rendre dans le désert. La région étant infestée de terroristes, les véhicules sont loués avec l'incontournable escorte de miliciens indigènes. Les Immortels sont libres de s'enfoncer dans les couleurs safranées du désert yéménite, à la recherche de Saba. Les membres de l'escorte forcée sont capricieux, susceptibles, omniprésents et soudards ; ils menacent de laisser les Immortels à la merci des maraudeurs à la première contrariété. Plusieurs barrages routiers sont

CHRONOLOGIE

LES SABLES MORDORÉS

J + 29 *Voyage dans le désert yéménite.*

J + 30 *Arrivée au palais de Balkis de Saba ; les Immortels discutent avec Elmira Sanchez de la marche à suivre. Un choix se pose à eux : renoncer ou accomplir leur destinée, si inquiétante soit elle.*

LE GLAS DES FRATRICIDES

Les Immortels sont confrontés à des épreuves symboliques qui éveilleront leur Ka à la Qiyas.

LE HAVRE D'EÏDOS

Là, les Immortels rencontrent Oriann et la capturent grâce au Cristal de l'Éclosion. Puis, ils errent à la recherche de matériaux leur permettant de bâtir leur Nef eidétique.

organisés par des rançonneurs qui sont aisément franchis, avec l'aide des tractations de l'escorte — beaucoup plus difficilement sans elle — et de l'argent des Immortels.

Le Cristal de l'Éclosion — ou la *muwassah* — facilite la découverte du palais édénique. Préparé à accueillir l'essence de la Muse, il ressent son influence et agit comme une boussole. En approchant de Marib, il est même possible de discerner des visions floues du palais de Balkis, comme à travers une boule de cristal de divination. Si les Immortels ne s'en aperçoivent pas eux-mêmes, c'est l'un des Yémenites de l'escorte qui le fera : les soudards paniquent et se mettent en tête de délivrer les corps des Immortels des esprits malfaisants qui en ont pris possession… en les exécutant sur le bord de la route !

Fleur du désert

Le désert s'ouvre en une gorge de parois de calcaire ensablées. Les couleurs chaudes et changeantes de l'automne — or, orange laiteux, vert pastel, pierre grise et rouille — s'unissent pour offrir d'incroyables dégradés semblables à la danse des Champs magiques. Roses des sables, fondations de patios et colonnes décapitées abondent. La similitude de cette décrépitude avec celle de Madinat al-Zahra saute aux yeux.

Les vers enfiévrés de la *muwassah*, ou le nom d'Oriann, suffisent à raviver des reflets de chaleur dans le sable doré et à révéler les véritables splendeurs du palais de Saba. D'immenses jardins akashiques jaillissent alors, mêlant couleurs et parfums, allégresse et vertige. Au-delà s'étendent les Plans subtils, zébrés de couleurs solaires.

En réveillant le palais de Ma'rib comme Süleyman Abd al-Aziz a réveillé Madinat al-Zahra, les Immortels accomplissent leur authentique entrée dans la pratique de la Qiyas et sont oints par l'Eïdos. La frustration de Madinat al-Zahra est bannie. Accompagnant les visiteurs dans leur odyssée édénique, leur faisant définitivement oublier la réalité pour les conduire en ce qui pourrait être le véritable Éden, le chant de la Muse s'élève pour inviter les Immortels à parcourir les beautés du palais eidétique restauré.

Renoncement

contre accomplissement

Elmira Sanchez tente une dernière fois de convaincre les Immortels de renoncer à la quête. La Pierre Angulaire la guide et lui permet de les retrouver devant le palais. Elmira insiste sur le danger que présente une libération incontrôlée de cette Sapience. Une ère de guerre magique pourrait s'ouvrir à cause de l'éveil brutal de millions d'êtres humains à la manipulation du Ka-Soleil. Mais il n'est pas question pour autant de rejeter la Qiyas ; les sacrifices consentis pour sa découverte ne sont pas vains. La Synarque veut capturer la Muse du Trait à l'aide d'un artefact R+C, puis l'étudier sereinement avant de relâcher cette Sapience « dans la nature ». Les Immortels seraient aux premières loges dans cette équipe de recherche.

Elmira Sanchez veut faire installer une machine holographique qui projette vers les jardins édéniques un pinceau de laser reproduisant le Ka-Soleil et peut capturer le spectre magique de l'entité surnaturelle au centre de la Qiyas. Ce faisceau laser, lentement dirigé de Ma'rib jusqu'à Madinat al-Zahra, transporterait ainsi l'ombre de la Muse dans un placenta artificiel jusqu'à sa destination finale. Là, l'inversion du faisceau, en interposant Salomon et Hiram, permettrait d'inséminer à rebours les deux êtres avec la fraction d'essence perdue il y a trois mille ans et faussement perçue comme une Muse.

La Synarque ne manque pas d'arguments — mixité entre humains et Immortels dans la Synarchie — et propose l'Illumination, plutôt que le hasard de la révélation de la quête. Les Adoptés qu'Elmira Sanchez n'a jamais « sentis » se voient proposer ce genre de promotion socio-magique par un haut dignitaire de l'Arcane mineur invité par l'Espagnole. C'est un moment crucial pour les Al-Mugawir. Encore une fois, ils doivent choisir : oser le hasard ou rentrer dans le rang et profiter d'avantages convenus. Même l'éventuelle présence de Salomon ne facilite pas le choix. Elmira Sanchez rappelle qu'Orthémios est éternel et puissant : les Immortels sont-ils de taille à se mesurer à lui ?

Parmi ces derniers, ceux qui cèdent au discours du renoncement ne le regretteront pas : les promesses seront tenues et ils seront invités à assister à la capture de la Muse du Trait. Le périple auquel ils auraient dû participer se déroule sans eux, mais tout de même sous leurs yeux grâce à la machine holographique.

Note : *les Immortels qui renoncent regretteront peut-être en voyant les arkalébains, les Assassins et Salomon — ou Armilla — affronter les dangers de l'Eïdos et goûter les joies et les peines de la nouvelle Sapience à sa source, en compagnie d'Oriann. Rien n'interdit que de tels relaps se jettent dans le faisceau de la machine holographique pour se retrouver projetés au cœur du* Périple eidétique.

Le glas des fratricides

Entre Oriann et les Immortels, les spectres des Fratricides d'Hiram sont les gardiens ultimes de la quête. Le R+C du Corps — le forgeron — est l'adversaire Carré de la Qiyas ; celui du Temps — le charpentier phénicien — s'opposera au Triangle des Immortels ; quant au dernier — le maçon syrien de la branche de l'Espace —, il affrontera les libérateurs de la Muse sous leur Cercle. Chacun d'eux nourrit sa puissance de la connaissance des quêteurs, du niveau maximum atteint par les Immortels, Salomon, les arkalébains et la Synarchie dans les voies du Carré, du Triangle et du Cercle.

Niveau max. des quêteurs	Fratricide	Compétences du fratricide	Initié
Symboles/A	Assez	A	Assez
Symboles/C	*Assez*	*A*	*Assez*
Symboles/M	«… »	C	«… »
Schèmes/A	«… »	*C*	«… »
Schèmes/C	Très	M	Très
Schèmes/M	*Très*	*M*	*Très*

Pour chaque épreuve, cinq Voies sont offertes aux Immortels pour triompher de leurs adversaires. Il s'agit de trouver en soi les ressources de construire sa propre légende, dont le retentissement peut vaincre l'adversaire. Et si le troisième Cercle de la Qiyas était à lire entre ces lignes ?

Note : *en cas de décès dans les jardins édéniques de Ma'rib, il n'est pas possible d'envisager une réincarnation. La seule échappatoire consiste à intégrer le Cristal de l'Éclosion, ce qui aura pour effet d'occuper la place disponible — sauvant du même coup Oriann de l'emprisonnement —, l'artefact devenant la Stase et le simulacre de l'Immortel.*

Le spectre de la Voie du Carré

Au rez-de-jardin, explorant les patios, les allées florales, la fontaine au lion ailé sous un dais de feuilles d'automne tournoyantes, les Immortels remarquent de profondes entailles sur les colonnes de marbre. Par endroits, les parterres de fleurs ont été saccagés avec rage. Non loin de la cour au lion ailé, un furieux vacarme suivi de sinistres crissements — du métal frotté contre un mur ? — trouble la paix des lieux. Un homme vêtu de haillons, la peau cloquée par le soleil,, les cheveux hirsutes, la bouche tordue en un rictus de douleur et les yeux luisant de folie, frappe la margelle d'un puits à l'aide d'un gigantesque marteau.

Une terrible haine émane de lui. Brandissant son arme, il lâche un cri inhumain et se rue sur les Immortels. Ses coups de marteau extraient les Ka des parasites hors du Ka-Soleil des simulacres, comme on extrait le carbone du minerai de fer. À chaque coup, le MJ tire au sort le Ka atteint, qui entre en opposition avec celui du R+C. L'attaque magique est de deux points de dégâts Assez Meurtriers. Du point de vue des règles de la page 148 du *Livre des joueurs*, il s'agit d'une source considérée comme étant d'Orichalque.

- En unissant leurs Ka pour affronter le martel, les personnages opposent — lorsque l'Élément visé est tiré au sort — le meilleur d'entre eux au Ka-Soleil du R+C et, le cas échéant, répartissent entre eux les dommages. Une Réussite au test de résistance brise le marteau comme une pierre gelée. Libéré de sa fureur, le R+C découvre une possible rédemption : il aidera les Immortels lors de la construction de leur Nef. Vaincre le forgeron par cette voie confère l'augmentation gratuite d'une Compétence occulte associée au **Cercle**.
- Le forgeron évite de s'approcher des bassins d'eau. Si son corps venait à s'y baigner, il s'y figerait comme l'acier lors de la trempe. En l'y poussant, les Immortels le vainquent : sitôt dans l'eau, le spectre se fige en dégageant un nuage de vapeur. Gagner par cette voie confère l'augmentation gratuite d'une Compétence occulte associée au **Triangle**.
- Le spectre est vulnérable aux Sorts qui peuvent le blesser. Gagner par cette voie confère l'augmentation gratuite d'une Compétence occulte associée au **Carré**.
- L'un des Immortels peut se soumettre au martel pour occuper le spectre pendant que les autres poursuivent leur progression. En atteignant Oriann, ils libéreront les Fratricides… et leur compagnon sacrifié complètement remodelé. Gagner par cette voie confère l'augmentation gratuite d'une Compétence occulte associée à la **Croix**.
- Accepter directement la transformation, c'est couper l'herbe sous les pieds au spectre. Les Immortels peuvent en effet choisir volontairement la mortalité et convertir leur Ka en Ka-Soleil. Gagner par cette voie confère l'augmentation gratuite d'une Compétence occulte associée à la **Spirale**.

Le charpentier phénicien

Les portes d'or qui ferment la cour du lion ailé de l'*alcazaba* découvrent une salle dallée, richement décorée d'entrelacs et de parures en stuc. La blancheur immaculée du vaste escalier aérien qui monte à l'étage paraît souillée par les gargouillis répugnants qui émanent du palier supérieur.

Vêtu d'un ample habit noir, les yeux exorbités, la mâchoire déformée et horriblement mutilée, un filet de bave sanguinolente au coin de ses lèvres décharnées, le charpentier descend les marches et lance aux Immortels : « Sacrilèges ! Vous profanez le palais de Saba ! Comment espérez-vous admirer la beauté des jardins édéniques si vous n'accomplissez pas les rites prévus par la sainte reine mannush ? ». En leur imposant des épreuves inutiles, il fait perdre du temps aux Immortels, déchaîne sur leur corps ses pouvoirs sur le temps et le Ka-Soleil, et permet à l'hiver de balayer les jardins édéniques. Chaque épreuve vieillit d'1D20 ans les simulacres.

La première consiste en ablutions purificatrices dans les bassins et la fontaine au lion ailé, qui contiennent de l'eau des trois fleuves — Euphrate, Oronte et Jourdain. La suivante consiste en une méditation pour harmoniser le Ka dominant des Immortels avec le palais, entrevoir les jardins édéniques et effleurer l'essence d'Oriann. Les personnages doivent décrire leurs pensées rituelles, unissant leur essence à celle du palais. Des tests d'Intelligent Assez Difficiles leur permettent de constater la fin toute proche de l'automne : le temps risque de leur

manquer. La dernière épreuve consiste à pêcher la lune ! Pour cela, les Immortels attendent le crépuscule et tissent avec leur essence occulte — perte de toutes les « puces » de Ka avec impossibilité de se recharger analogiquement avant le terme de l'épreuve — un fil magique qu'ils font descendre dans la fontaine du lion ailé, pour pêcher le croissant sélène reflété dans l'eau cristalline. Remontant le fil, les Immortels découvrent une pierre de lune accrochée à un hameçon doré. Ils ont cinq voies pour défaire leur fourbe ennemi.

- L'affrontement direct avec le R+C du Temps soumet les simulacres des Immortels au vieillissement. Pour avoir triomphé du spectre par cette voie, les personnages bénéficient d'une augmentation gratuite d'une Compétence occulte associée au **Carré**.
- Sortir vivant des épreuves imposées par l'esprit enfiévré du R+C permet de bénéficier d'une augmentation gratuite d'une Compétence occulte associée au **Triangle**.
- Le sage laisse le R+C à ses chimères et continue son chemin. Le charpentier, ignoré, demande miséricorde aux Immortels et propose de les aider dans la construction de leur Nef. Ceci entraîne l'augmentation gratuite d'une Compétence occulte associée au **Cercle**.
- Les Immortels peuvent provoquer le R+C dans un duel d'énigmes. En prenant le spectre au piège d'une énigme, ils peuvent passer à la suite. Pour avoir triomphé du charpentier par cette voie, ils bénéficient d'une augmentation gratuite d'une Compétence occulte associée à la **Croix**.
- En enfermant le R+C dans un soliloque qui ne gaspille que le temps du seul fratricide — par exemple, en faisant mine de ne pas comprendre, en le faisant répéter, en lui posant des questions sur ce qu'il veut vraiment dire —, les Immortels le poussent dans le dédale obscur de son propre esprit. Pour avoir triomphé du spectre par cette voie, ils bénéficient d'une augmentation gratuite d'une Compétence occulte associée à la **Spirale**.

Le maçon syrien

Pressés par l'imminence de l'hiver, les Immortels se lancent dans les allées des jardins suspendus. Gravissant l'escalier d'or et de vermeil, ils croisent l'errance du R+C de l'Espace qui, aveugle, tente depuis trente siècles de rejoindre la Muse captive, déambulant à tâtons dans une forêt de colonnes. Le maçon a essayé de se guider en dévidant son Ka-Soleil à la manière d'un fil d'Ariane ; mais son infirmité maudite l'a conduit à repasser plusieurs fois au même endroit et à tisser un inextricable écheveau solaire dans lequel il s'emprisonne lui-même.

Sans la Vision-Ka, ce fil d'Ariane constitue un implacable piège arachnide. Les personnages s'avancent pour mieux se perdre et sont eux aussi empêtrés. Une fois un Immortel pris dans les mailles du filet, le R+C vampirise les points de métamorphoses de la victime, qui lui confèrent en retour une vue partielle — à convertir en niveau d'Orientation. Ainsi, un joueur dont l'Immortel est pris dans les fils doit tester le Ka de son choix, à une difficulté indiquée par le POT Anima du R+C. Un Échec est sanctionné par la perte d'1D20/2 « puces » converties en autant de points d'Orientation pour le spectre, qui peut alors progresser vers la sortie de la forêt de colonnes pour aller dévorer la Muse. Les Immortels prisonniers peuvent revenir sur leurs pas, afin de recommencer leur errance à travers le labyrinthe de colonnes — qui est traversé après trois tests successifs réussis.

- La présence des fils de Ka-Soleil complique le combat contre le maçon. Il est possible de les rompre, mais cette action entraîne une perte d'une « puce » de Ka-Soleil. Pour avoir triomphé du spectre par cette voie, une Compétence occulte associée au **Carré** augmente gratuitement d'un niveau.
- Avancer au travers des fils revient à affronter le labyrinthe invisible, en même temps que le spectre — en concurrence avec lui. Une Maladresse signifie que l'Immortel s'est empêtré dans la maille et doit recommencer son périple. Chaque point perdu avantage le R+C, qui peut alors, lui aussi, s'avancer vers la Muse — il peut également se perdre dans son propre labyrinthe si ses tests sont des Échecs. Trois Réussites consécutives en Orientation permettent de s'extraire du labyrinthe. Pour avoir triomphé du spectre par cette voie, une Compétence occulte associée au **Triangle** augmente gratuitement d'un niveau.
- Guider le R+C hors du labyrinthe conduit à sa guérison ; il voit se tendre vers lui une main amicale prête à le porter jusqu'à l'illumination. Faisant tomber les fils un à un, le maçon se laissera guider jusqu'à Oriann. Une fois parvenu devant la Muse — que son Ka-Soleil ne peut renier — le R+C recouvre la vue et se repent. Pour avoir triomphé du spectre par cette voie, une Compétence occulte associée au **Cercle** augmente gratuitement d'un niveau.
- Un Immortel peut se laisser piéger dans la toile du R+C pour occuper celui-ci pendant que les autres personnages poursuivent leur progression — en atteignant Oriann, ils lèveront l'anathème des Fratricides et libéreront leur compagnon sacrifié. Tel un moucheron dont les chairs sont liquéfiées par l'araignée avant d'être lentement ingérées, le sacrifié subit l'affaiblissement définitif de son Métamorphe, qui ne disparaîtra pas mais sera réduit à l'état morbide d'enveloppe desséchée — Très Occulté. Pour avoir triomphé du spectre par cette voie, une Compétence occulte associée à la **Croix** augmente gratuitement d'un niveau.
- Le Ka-Soleil du R+C compose une chaîne dans laquelle il se débat. L'un des Immortels peut dévider son propre Ka-Soleil — en sacrifiant des « puces » — pour tisser la trame du labyrinthe et en indiquer la sortie, tel le maître ah-Azzakira ayant tissé dans son tapis de prière la localisation des ah-Bikr. Cette tapisserie fusionne avec le dallage, piégeant le spectre et libé-

rant le chemin. Pour avoir triomphé du spectre par cette voie, une Compétence occulte associée à la **Spirale** augmente gratuitement d'un niveau.

Le havre d'Eïdos

Au sommet de l'escalier d'or et de vermeil, bordé de filets d'eau limpide reflétant la lumière diaphane de l'astre d'or, un déambulatoire d'arcades finement sculptées couronne le palais. Suspendus entre ciel et terre, les jardins édéniques de Saba étirent leurs beautés crépusculaires. Au centre, près de l'endroit où les Immortels débouchent, luit un cocon de cristal sur lequel flotte un baldaquin de longs draps de soie. Le souffle du vent soulève doucement les voiles sacrés, laissant deviner les contours gracieux de la femme du désert. Foudroyés, les Immortels saisissent la beauté de la Muse perdue dans ses rêveries, assise dans son trône paré de pierres précieuses ; ses contours graciles, son visage doux et félin au teint mat balayé par les mèches persanes de sa chevelure de jais, les courbes de son corps soulignées par le pli discret de sa robe de soie aux couleurs automnales, son souffle parfumé expiré par ses lèvres nacrées… Tant d'inhumaine beauté trouble les Immortels.

Il suffit d'un nom pour réveiller la merveilleuse créature et la contempler dans toute sa splendeur, animée par le souffle de la vie. À peine prononcé, « Oriann », ce nom magique, éveille le jardin qui déploie les corolles de ses fleurs, exhalant un parfum capiteux pour un dernier printemps. La Muse s'éveille lentement. Ses doigts longs et fins parcourent les veinures cristallines de son trône, et son visage se tourne vers les al-Mugawir. Ses paupières se soulèvent et son regard d'or illumine ses sauveurs. Jamais les Immortels n'ont perçu tant de sagesse ; jamais ils n'ont senti l'illumination si proche ; jamais ils n'ont ressenti tant d'amour… Une communion soudaine les lie à la femme du désert. La scène vécue pendant *L'Archipel de Brume* se répète.

Le Cristal de l'Éclosion

Les Al-Mugawir auront-ils la faiblesse de croire les mensonges des ah-Bikr et de présenter à Oriann le Cristal de l'Éclosion ? La réaction de la Muse est assez ambiguë pour que le choix ne soit pas aussi caricatural qu'il en a l'air. Surprise de voir l'artefact brandi, elle lève un sourcil et plonge son regard dans celui du porteur : « est-ce là le véhicule analogique que vous m'avez préparé ? », demande-t-elle. Les Fratricides R+C repentis — s'il y en a ! — leur arrachent le Cristal et le brisent, révélant que la Perle d'Idée n'était autre qu'un piège pour capturer et asservir la Muse. Sinon — et si les Immortels répondent par l'affirmative —, Oriann, confiante et résignée, pose sa main sur la sphère… et disparaît aussitôt, avalée par le Cristal.

La fin d'*Al-Mugawir* n'est pas compromise pour autant : les Immortels peuvent communiquer par télépathie avec Oriann. La Muse occupe tout l'artefact et il suffit d'évoquer son odeur ou la douceur de sa peau pour la sentir sous ses doigts à la place de la froideur du verre, il suffit d'évoquer son regard pour le déceler au cœur du cristal. L'éclosion de la Qiyas piégée n'aura lieu qu'avec l'aide des arkalébains, avec le risque de voir l'art du Trait s'épanouir médiocrement en vaines Tekhnès. Oriann en a conscience. Elle ne reproche pas aux Immortels leur inconséquence et garde espoir : en Eïdos, il y aura bien un moyen de la libérer.

Même s'il ne sert pas à capturer Oriann, le Cristal de l'Éclosion n'est pas inutile : il peut jouer le rôle de Compas sur la mer d'Eïdos, permettant de ressentir plus précisément la nature analogique d'un lieu mythique en approche. Pour cela, il suffit de placer l'artefact entre soi et Oriann — dont l'aura délicate est concentrée. La vision dans le Cristal nécessite un test d'Initié Difficile. En cas de Coup d'éclat, la vision est très détaillée et révèle des indices précieux sur le lieu mythique mais, dans le même temps, Oriann est aspirée par l'artefact.

Safîna

La construction de la Nef est un exercice de mise en pratique de la Qiyas. Il se décline en Gouvernail, Coque, Voiles, Compas, Mat et Figure de proue. Ce vaisseau eidétique est une œuvre temporaire qui cristallisera l'Accord pendant le périple. Ses Caractéristiques et propriétés dépendent des valeurs des Immortels dans la pratique de la Qiyas. Bien sûr, ces avantages resteront secrets pour les joueurs mais, grâce à une lecture attentive des règles de navigation dans les vents d'Eïdos, le MJ peut saisir la pleine mesure de l'élaboration de la felouque eidétique et aiguiller discrètement les Immortels.

Pour chaque élément de la Nef, une affinité particulière est signalée. Cette dernière n'est pas exclusive et d'autres arrangements analogiques sont possibles — aux joueurs de typer le navire de leurs personnages. Les matériaux de construction peuvent être récupérés parmi les épaves échouées dans le port d'Eïdos ou dans le palais en ruine de Balkis — dont le décorum symbolique regroupe l'ensemble des potentialités autrefois entrevues par Salomon et Hiram. Le MJ doit alors mettre en scène une fouille de ces deux « cavernes d'Ali Baba », où l'on découvre souvent, au gré du hasard, quelque matériau ou objet inattendu : étoffe précieuse, pièce d'armement venue d'autres mondes, etc.

Pour déterminer les Caractéristiques de la Nef, le Ka le plus élevé associé à la voie afférente est retenu comme Caractéristique. Puis, le joueur choisit une difficulté et teste son Ka selon les règles de l'Affrontement pour déterminer la Caractéristique de la Nef. Tous les tests de création du navire simulent les étapes de la construction de ce dernier. Si les joueurs sont déçus par l'un de leurs tests, leur personnage ne ressent cette émotion qu'une fois le vaisseau achevé.

Les Immortels auront-ils alors le temps de s'y reprendre, et donc de refaire tous les tests ?

- *Calafa*: **la coque (Carré)** est l'enveloppe qui sépare l'élément « liquide » indifférencié — l'Eïdos — et l'espace singulier, assurant l'intégrité de l'essence individuelle des navigants. Elle correspond au Carré par la Caractéristique « Coque », graduée de Pas Robuste à Très Robuste et qui évolue en fonction des avaries subies par la Nef.
- *Chirâ'*: **la voile (Triangle)** est un filet tendu par les navigateurs en travers des courants eidétiques — sans quoi leur véhicule analogique serait une simple bulle enclavée et inerte en Eïdos. Elle correspond au Triangle par la Caractéristique « Voile », graduée de Pas Soyeuse à Très Soyeuse. Dans un vent eidétique, une Voile Pas Soyeuse prive la Nef de mouvement propre et la condamne à dériver vers la côte la plus proche.
- *Kiç*: **le gouvernail (Spirale)** prolonge dans l'Eïdos la volonté du navigateur et transforme ses ordres de barre en évolution de trajectoire. Le sillage qu'il trace à la poupe est un fil d'Ariane dans le labyrinthe des idées fécondes. Le gouvernail correspond à la Spirale par la Caractéristique éponyme, graduée de Pas Maniable à Très Maniable.
- *Rahmânî*: **le compas (Cercle)** désigne les éléments du vaisseau magique qui permettent aux navigateurs de percevoir leur environnement eidétique. Si Oriann est piégée à l'intérieur, le Cristal de l'Éclosion se substitue, de fait, à toute manipulation des Immortels. La Caractéristique « Compas » est graduée de Pas Clairvoyant à Très Clairvoyant.
- *Çaouarî*: **le mât (Croix)** prend appui sur la quille et l'ossature de la carène avant de traverser la coque pour s'élever droit vers le ciel. La baume, qui croise à l'horizontale cet *axis micromundi*, tend la voile. Le poste de vigie, au sommet, complète l'évidence du rôle du mât. La Caractéristique « Mât », graduée de Pas Initié à Très Initié, détermine la cohésion de l'ensemble. Lorsqu'elle est notée Pas Initié, la Nef se disloque.
- **La Figure de proue (au choix)** : la consécration de la Nef avant sa mise à l'eau consiste à assembler une figurine à sa proue. Cette représentation est à choisir parmi les Schèmes — après concertation entre les Immortels —, avec les conseils du MJ par la voix d'Oriann. Une fois réalisée, elle confère aux navigateurs une Résonance stable du Schème correspondant, comme si la Nef était l'œuvre qui assure l'Accord schématique. Tout test modifiable par ce Schème est automatiquement une Réussite.

SAFÎNA

Élément de la Nef (Symbole)	Caractéristique	Matériaux
Coque (Carré)	Robuste	Cèdre (felouques égyptiennes) et acacia (Arche d'Alliance).
Voile (Triangle)	Soyeuse	Lin (Isis, patronne des marins égyptiens) et soie (Oriann).
Gouvernail (Spirale)	Maniable	Cèdre et acacia.
Compas (Cercle)	Initié	Diamant, cristal et végétaux.
Mât (Croix)	Clairvoyant	Frêne et chêne.
Figure de proue	N.A.	Au choix.

L'appel du large

Pas question de laisser les Immortels s'engager sur les flots d'Eïdos à bord d'un rafiot branlant. Les darses du port sont assez larges pour y faire des manœuvres d'apprentissage. La chaîne qui barre la sortie du port est en or symbolique. Elle ne laisse passer que des Nefs flottables.

A l'extérieur, les courants de l'Eïdos filent vers le large. Les Immortels, surpris, expérimentent la perception analogique des lieux mythiques de la Sphère des Idées : le palais, abritant mille et un reflets étincelants, apparaît comme un grande arbre d'ivoire à l'écorce veinée d'argent et aux frondaisons dorées balayées par un vent sentant l'acacia. Plus loin, les sens se troublent et il ne reste que l'odeur persistante de l'acacia et le murmure de la Muse, dont la mélodie est celle de la *muwassah*.

Après ce petit tour au large, les Immortels peuvent préparer le véritable périple. Il y a urgence : les Synarques ont déclenché leur projecteur holographique. Un faisceau laser surgit du ciel et englobe Oriann pendant quelques longues minutes, l'isolant de l'Eïdos par un rideau ardent avant de s'en écarter doucement. Un double « spectral » d'Oriann demeure figé dans le faisceau qui glisse jusqu'au port, puis s'éloigne au large.

La Nef holographique n'a pas l'air rapide, mais il est possible que les Immortels ne disposent pas encore d'une Nef qui puisse franchir la chaîne d'or. Après trois tentatives malheureuses, le temps dévolu aux Immortels est échu.

Dans un vacarme de corne de brume, la silhouette du *Mare Nostrum* surgit au large. Les Immortels n'ont que quelques minutes pour réagir. Ils peuvent, par exemple, s'embusquer le long de la jetée avec leur Nef et attendre que le *Mare Nostrum* traverse pour passer dans l'autre sens, comptant sur la lenteur du grand navire pour gagner quelques longueurs d'avance. Une autre option consiste à attendre le navire de pied ferme… Ce dernier choix est le mauvais !

Le *Mare Nostrum* brise la chaîne d'or et accoste. Les membres de la Communauté du Trait, Accordés de Résonances de Chas-

seur, s'élancent vers la Muse pour la capturer. Si les Immortels sont encore dans le port, la Muse leur est ravie et le navire repart avec elle. Ils devront donc achever leur Nef et se lancer à la poursuite du *Mare Nostrum*. Autre possibilité : les Immortels persuadent les arkalébains de les prendre à bord du navire R+C, où ils seront faits prisonniers — la seule issue est alors la mutinerie — à moins d'avoir participé activement à l'Épiphanie de la Communauté du Trait !

LES LIEUX DU SCÉNARIO

Le palais de Ma'rib

À l'ombre des cours, des chants d'oiseaux accompagnent le bruissement des feuilles d'orangers et le clapotis tranquille des eaux des vasques. D'un immense couloir dallé, orné de colonnes de marbre striées de fils d'or et d'éclats vermeils, on débouche sur une cour, écrin d'une magnifique fontaine sculptée, dévoilant un lion ailé couvert des embruns cristallins de l'eau qui s'échappe de ses yeux. Patios et riyads baignés de lumière se déploient en corolle en suivant la tige figurée par le tracé du couloir, formant un alcazaba rehaussé d'une coupole en bois de cèdre du Liban.

Chacun des patios, dallé de pierres couleur sable et rouge, entoure un puits ornementé de reliefs en stuc célébrant les Champs magiques. Leurs murs, en rejoignant le plafond, offrent de splendides sculptures sur bois où se mêlent des prières à l'Unique et des bas-reliefs représentant une nef navigant sur des flots dorés.

Les riyads aux murs recouverts de zelliges s'ornent d'une végétation foisonnante — myrtes, cèdres, oliviers et orangers — qui forme, vue du ciel, des éclats de mosaïque colorée. De gracieux bassins d'eau s'y étirent langoureusement. Les murs, décorés d'or et de stuc, alternent avec la dentelle transparente des colonnes sculptées et des arcades dorées.

Au centre de la cour au lion ailé, face aux portes d'or de l'alcazaba, on distingue, à travers les frondaisons, l'immense tour qui s'élève à l'orient. Derrière les portes, un escalier grimpe à l'étage du palais de Saba. Le long des fortifications, de fines allées s'entremêlent, offrant une vue imprenable sur les jardins du bas qui permet de saisir les subtilités de leur agencement ésotérique.

Au pied de la tour, miroir de l'alcazaba, un escalier d'or et de vermeil aux dimensions parfaites escalade une forêt de colonnades de marbre surplombées par une voûte en stuc. Un filet d'eau cristalline dévale en cascade riante chacune des marches. Au sommet, les jardins édéniques, où demeure Oriann. Là se mêlent fleurs d'or, écorces précieuses où sont inscrites les vérités subtiles de la Résille d'Agartha, roses blanches aux pétales veloutés comme la brume et parfum capiteux des acacias. On y entend le clapotis des eaux qui, expirées par de fabuleuses fontaines armillaires, parcourent l'esplanade en de longs et fins canaux. Et, comme dans un dessin d'Escher, une mer impossible étire son écume d'ivoire à la lisière occidentale des jardins, comme un plafond de nuages qui soutiendrait, vu des jardins, un nouvel horizon.

Le port d'Eïdos

La grève de pierres cyclopéennes enserre darses et quais du port eidétique de Ma'rib dans un écrin minéral ambré. Celui-ci forme un rempart rassurant contre les flots tempétueux de l'Eïdos. Guettant l'élu sur l'horizon, un grand arbre se dresse à l'extrémité de la jetée. Son feuillage automnal projette l'éclat du foyer d'un phare végétal. Une longue chaîne aux maillons d'or est tendue en travers de l'entrée du port en interdit l'accès. Seuls les véhicules eidétiques peuvent la franchir. L'eau tranquille des darses, frôlée par le vol des albatros solaires, est un miroir parfait des constellations ardentes brillant au zénith. Quelques épaves gisent sur le flanc, dans des formes de radoub vermoulues.



LE PÉRIPLE EIDÉTIQUE

NAVIGATION EIDÉTIQUE

Les Caractéristiques définies pour la Nef dans le chapitre précédent sont utilisées pour la manœuvrer en Eïdos. Avant d'entrer dans les détails de ces opérations, il est important de connaître les utilisations par défaut de ces paramètres.

- La Coque (Carré) : lorsque la Nef subit une agression, on teste la Coque comme on le fait avec le niveau de Résistant d'un personnage.
- La Voile (Triangle) indique dans quelle mesure la Nef des Immortels peut bénéficier du Souffle d'un vent eidétique (voir plus bas). Lorsque le vent souffle, la Voile est testée à une difficulté imposée par le Souffle (voir plus loin).
- Le Gouvernail (Spirale) : chaque fois que la Nef est menacée, un test de Gouvernail est réalisé à une difficulté imposée par le danger. À l'approche d'un lieu mythique, le maniement du Gouvernail permet de faire route vers l'endroit en question sans perdre la maîtrise du navire. De plus, cette Caractéristique permet d'éviter un échouage ou de faciliter une fuite.
- Le Compas (Cercle) : lorsque les routes de deux Nefs se croisent, Compas est utilisé comme Agile pour déterminer le niveau de Rapide (*cf. Le Livre des joueurs*, p. 121). Avec un test de Compas, les navigateurs peuvent détecter la présence d'une Nef à une distance égale au Souffle d'un vent eidétique, à condition d'avoir préalablement vaincu la Prégnance du vent pour y discerner les « corps étrangers ». De plus, à l'approche d'un lieu mythique, un test de Clairvoyance à difficulté équivalente au niveau d'Occulté du lieu permet d'en discerner des détails — comme si la Nef était plus proche.
- Le Mât (Croix) : chaque fois que la Nef subit dégâts et avaries, le niveau d'Initié perd des « puces ».

« CHRONOLOGIE »

*Cet épisode ne possède pas d'enchaînement chronologique fixé par le déroulement d'*Al-Mugawir. *Aux joueurs de mener la barque de leurs personnages.*

Pour manœuvrer la Nef eidétique, on utilise cinq Compétences qui modifient les difficultés des tests des Caractéristiques associées aux navires magiques. La valeur de ces dernières est définie par celles des Compétences occultes de Qiyas des Immortels en charge de l'élément du navire associé.

- **La Voie du Cercle** est l'empathie de l'Immortel en charge du compas avec les vibrations de l'Eïdos. La Compétence de navigation associée est employée avec les tests de perception et d'orientation.
- **La Voie du Triangle** reflète la compréhension des courants eidétiques et la capacité à prévoir leurs variations possédées par l'Immortel en charge de la voile. LaCompétence de navigation associée est employée avec les tests de manœuvre des voiles.
- **La Voie du Carré** incarne la compréhension du navire possédée par l'Immortel architecte de la coque. La Compétence de navigation associée est employée avec les tests visant à réparer les avaries.

NAVIGATION EIDÉTIQUE

LA COQUE (CARRÉ)

TEST DE COQUE	EFFET SUR LA STRUCTURE DU NAVIRE
Coup d'éclat	L'agression n'occasionne aucun dommage.
Réussite	**La moitié des dégâts est appliquée.**
Échec	Les dégâts sont appliqués.
Maladresse	**Les dégâts sont appliqués et la Coque perd un niveau.**

LA VOILE (TRIANGLE)

TEST DE VOILE	EFFET DU SOUFFLE
Coup d'éclat	La distance parcourue est le double de la force du vent.
Réussite	**La distance parcourue est égale à la force du vent.**
Échec	La distance parcourue est égale à la moitié de la force du vent.
Maladresse	**Après maints mouvements désordonnés, le navire n'a pas avancé d'une seule case. Un test de Gouvernail, dont la difficulté est fixée par la Prégnance du vent local, est réalisé.**

LE GOUVERNAIL (SPIRALE)

TEST DE GOUVERNAIL	EFFET DE L'EXPOSITION À LA DIFFICULTÉ
Coup d'éclat	Les risques sont évités et le navire avance d'un mile eidétique.
Réussite	**Les risques sont évités.**
Échec	La coque subit une attaque, de même niveau que le test de Gouvernail, de deux points de dégâts.
Maladresse	**La coque subit une attaque, de même niveau que le test de Gouvernail, de quatre points de dégâts.**

- **La Voie de la Croix** symbolise le doute qui sape l'assurance — et inversement — de l'Immortel en charge du mât. La Compétence de navigation associée est employée avec les tests visant à endommager une autre Nef, et pour ceux qui visent à préserver la cohésion de la Nef.
- **La Voie de la Spirale** est celle des associations d'idées. Elle permet de substituer un élément intact de la Nef par un autre.

PRENDRE LE LARGE

À chaque tour de jeu, on procède à deux tests qui simulent la difficulté et le danger à naviguer sur la mer eidétique.

1. Test de Voile : ce test permet de déterminer comment le vaisseau prend le vent (voir tableau) et si une avarie est à signaler. On déplace le navire d'autant de cases/miles eidétiques que nécessaire.

2. Test de Gouvernail : ce test détermine si le bateau a souffert de la navigation.

Les vents génèrent de vastes mouvements, organisés en courants, qui font dériver les Nefs. La prise en compte de cette dérive est traduite graphiquement dans le carroyage de la carte de la Méditerranée eidétique, par la déformation latitude/longitude. Dans la direction que le barreur de la Nef tente de suivre, la ligne de route dérive d'un carreau dans la direction du vent pour chaque distance parcourue avec le souffle.

La rose des vents eidétiques

La mer d'Eïdos est la vasque des idées, agitée par le flux des courants de pensées. Les vents légendaires des déserts affleurent à la surface de cette mer solaire, chacun dominant la région de son alter ego terrestre. Ces vents sont définis par trois Caractéristiques.

- La **Prégnance** est l'assise élémentaire. Elle soumet la coque de la Nef à une pression qui menace de la broyer. Sa valeur nominale — Prégnant — peut baisser d'un niveau dans un tour suivant un calme plat — Souffle Pas Fort —, et augmenter d'un niveau après une tempête — Souffle Très Fort. À chaque tour de jeu, la Coque est opposée à la Prégnance. Une Maladresse provoque une avarie immédiate. Un Échec signifie que la cohésion de la Nef peut éviter l'avarie — en réussissant un test de Mât à une difficulté équivalente à la Prégnance. Une Réussite indique que tout se passe bien. Un Coup d'éclat indique que le navire ne sera inquiété par aucun autre test durant la traversée de la zone sous l'influence de ce vent.
- Le **Souffle** indique la vitesse du vent et la dynamique conférée aux voiles de la Nef. Elle représente la distance parcourue par la Nef en un tour — 1 mile eidétique pour Peu Fort, 2 pour Assez Fort, 3 pour Fort et 4 pour Très Fort.
  À chaque manœuvre, le Souffle peut varier en intensité comme en direction. Sa Force nominale est opposée au Souffle du tour précédent pris comme difficulté : un succès rapproche le Souffle d'un niveau vers sa valeur nominale, un Échec l'éloigne d'un niveau à la baisse. Un Coup d'éclat le ramène à sa valeur nominale. Une Maladresse lève une tempête — Souffle Très Fort.

Le Khamsin : premier courant aérien traversé par les Immortels, son territoire magique s'étend de l'Égypte à la Turquie et couvre toute la région des pays arabiques ; il s'échoue sur le Chott el-Arab et les berges du Yémen et soulève de violentes lames.
Prégnance : Très
Souffle : 3, Assez Fort
Avaries : coque, voile
Vents contraires : 30 %

Le Sirocco : le puissant vent du Sahara déploie ses bourrasques chaudes chargées de poussières de la Turquie à l'Italie et de la Libye à la Tunisie. Il soulève de terribles grains.
Prégnance : Très
Souffle : 4, Fort
Avaries : voile, compas
Vents contraires : 45 %

L'Harmattan : ce vent du nord-est, sec et poussiéreux, balaye l'Afrique occidentale. L'Harmattan vient troubler la fin du périple eidétique, contrariant les dernières manœuvres pour rallier le havre de Madinat al-Zahra.
Prégnance : Assez
Souffle : 3, Assez Fort
Avaries : coque, gouvernail
Vents contraires : 40 %

PILOTER (NEF EIDÉTIQUE)

Compétence occulte de Qiyas	Piloter (Nef eidétique)
Apprenti & Compagnon des Symboles	A
Maître des Symboles & Apprenti des Schèmes	C
Compagnon & Maître des Schèmes	M

PRENDRE LE LARGE

Sens du vent	Difficulté du test de Voile	Difficulté du test de Gouvernail
Vent arrière	Peu Difficile	Difficile
Vent de travers	Assez Difficile	Assez Difficile
Vent de face	Difficile	Peu Difficile

Le Gharbi : ce vent fort de sud-ouest, humide et chargé de poussière rouge du désert marocain qui teinte le ciel sur son passage, parsème la Mer eidétique de dangereux tourbillons.
Prégnance : Assez
Souffle : 4, Fort
Avaries : compas, gouvernail
Vents contraires : 20 %

Le Meltem ou les vents étésiens : soufflant du Nord Nord-Ouest, ces vents réguliers et secs dégénèrent parfois en grands frais mémorables, mais leur persistance gêne surtout les Nefs qui tentent de rallier la côte nord de la Méditerranée orientale.
Prégnance : Peu
Souffle : 2, Peu
Avaries : coque
Vents contraires : 5 %

Le Simoun : ce vent beaucoup plus violent que le Sirocco apparaît dès les côtes algériennes et couvre le Nord de la Méditerranée, jusqu'en Espagne. Son souffle chaud balaye les embarcations par sa virulence magique.
Prégnance : Très
Souffle : 5, Très Fort
Avaries : voile, mât
Vents contraires : 40 %

Le Mistral : dévalant la vallée du Rhône pour rider la mer de France par de violentes bourrasques, le Mistral est capricieux : à chaque tour, il peut tomber soudain en calme plat sur 1-7 sur 1D20.
Prégnance : Très
Souffle : 5, Très Fort
Avaries : voile, mât
Vents contraires : 10 %

Quelques manœuvres

Poursuites : une course-poursuite rapprochée est un Affrontement avec Gouvernail. Chaque Nef effectue normalement ses tests de Voile pour évaluer la distance parcourue, le MJ calculant pas à pas la distance séparant les deux navires. Le poursuivi est l'actif.

Abordage : lorsque la distance entre deux Nefs est de 2 unités — 2/10es de mile eidétique —, le poursuivant peut tenter l'abordage. Il suffit de triompher d'un Affrontement entre sa propre Caractéristique Gouvernail et celle de la proie. La réussite indique que les deux Nefs sont solidarisées par des grappins de filaments solaires. Elles ne pourront suivre des chemins différents que lorsque les navigateurs en auront décousu, par le verbe ou l'action. Une manœuvre d'abordage amical doit être réussie lorsque des navigateurs veulent entrer en contact avec leurs homologues d'une autre Nef.

Éperonner : lorsque la distance séparant les deux Nefs s'annule, les manœuvres de Gouvernail de chacune sont opposées, le poursuivi ne pouvant modifier sa Caractéristique à l'aide de ses Compétences, tandis que le poursuivant le peut. Le vainqueur jette son étrave contre la coque du vaincu : il oppose sa Coque, augmentée du Souffle du vent, à la Coque de son adversaire pour provoquer les dommages.

Échouage : les hauts-fonds peuvent être détectés à l'aide du Compas. La vigilance des navigateurs détermine le niveau de difficulté. En pleine mer, dans la brume ou encore pendant la nuit, la détection du danger est Très Difficile. En pleine lumière, en vue des côtes, la détection est Assez Difficile, ou Difficile en cas de diversion. Si les Immortels sondent les fonds — en vue des côtes —, les récifs sont Peu Difficiles à éviter. L'Échec lors de la détection provoque un test de Gouvernail contre la même difficulté que la détection pour limiter la violence du choc. S'il réussit, la Nef s'échoue mollement ; s'il échoue, la Coque est opposée au Souffle du vent qui propulse le navire au moment du choc pour déterminer le niveau des dégâts subis.

Les navigateurs peuvent remettre la Nef à l'eau au prix d'un Coup d'éclat dans le test de Voile opposé au Souffle du vent, occasionnant un nouveau test de Coque contre une difficulté Assez pour évaluer les nouveaux dégâts.

Naufrage : le véhicule analogique assure l'intégrité de l'individu embarqué à son bord. Lorsqu'il fait naufrage, l'essence singulière des navigants se délite dans le bouillonnement de l'Eïdos, percolant à travers ses couches profondes comme dans une lente noyade. Au terme de celle-ci, elle rejoint le corps abandonné sur Terre, ayant perdu toute notion d'identité. L'Immortel « noyé » ne connaît plus le « je », le « moi ». Il est frappé du Schème du Maudit, jusqu'à ce que la clémence du MJ offre une rédemption. Cette noyade ressemble à une Narcose — dont les règles fournissent le délai accordé aux Immortels pour trouver une issue favorable. Un radeau peut être construit à partir de l'épave de la Nef si la Coque n'a pas été détruite. Il dérivera jusqu'à la côte la plus proche selon les vents dominants. Si Oriann est avec les naufragés, le *Mare Nostrum* ou les Galions élémentaires se déroutent pour les récupérer.

Combats : les idées belliqueuses ont aussi leur place dans cet univers conceptuel. Deux types d'attaques peuvent être portées contre une Nef eidétique : la contradiction et la dialectique. La contradiction est la négation d'un élément constitutif de la Nef adverse, provocant son affaiblissement ou sa dissolution. Elle se fonde sur des actions qui matérialisent la négation de l'élément visé : feu grégeois contre les Voiles, boulets contre la Coque, orage magnétique contre le Compas etc. L'assaillant doit avoir préalablement assemblé une analogie d'arme adaptée à la manifestation souhaitée. L'intensité de l'attaque est déterminée par le niveau de la voie de la Croix de l'assaillant ; sa manifestation peut être esquivée ou contrée par les navigateurs visés avant qu'elle atteigne leur Nef.

La dialectique consiste à modifier les propriétés symboliques de la Nef adverse en faisant évoluer — par une association d'idée — l'Accord auquel elles doivent leur existence. La Caractéristique de la Voie de la Spirale est utilisée par l'assaillant pour composer un Accord avec ses compagnons, la difficulté étant modifiée par le niveau de Cercle des navigateurs attaqués. Ainsi, les Immortels prenant conscience que l'airain de la coque du *Mare Nostrum* rend le navire insensible à leurs tirs de catapulte, peuvent tentent de supprimer cette propriété en la faisant évoluer sur le thème « point faible de Talos » : moyennant un tir plus Difficile d'un niveau, les Immortels peuvent atteindre une partie fragilisée du navire et infliger des dégâts normaux.

Voler : les rivages de la Méditerranée constituent un obstacle puissant à la route eidétique, mais qui reste franchissable. Il suffit que l'équipage se mette en Accord sur l'espoir insensé de surmonter ce trait de côte pour que la Nef décolle et flotte entre eaux, terres et cieux eidétiques. Sans Oriann à bord, la manœuvre nécessite un test d'Initié Très Difficile de la part de chaque navigateur — modifié par une Compétence de Schèmes —, tandis qu'avec Oriann à bord, une seule réussite suffit. En cas d'Échec, la Nef s'échoue. La même procédure est suivie lorsque la Nef quitte les terres pour retrouver la mer.

Les avaries analogiques

Lorsqu'une avarie survient sur un élément de la Nef — tiré au hasard ou visé par un adversaire —, la Résonance liée au Symbole ou au Schème disparaît. En cas de nouvelle avarie, l'élément se disloque. La cohésion de l'ensemble est testée à travers une opposition entre l'élément Croix et le niveau d'avarie. La destruction de l'élément Croix provoque la dislocation de toute la Nef.

- **Réparer une avarie :** les avaries peuvent être réparées par les navigateurs dans un havre, un référent stable qui permet d'asseoir les convictions et de rectifier les dommages subis. Les réparations en haute mer sont rendues complètement inefficaces du fait de l'incertitude perpétuelle qui y règne — agitation incessante. La guérison de la Caractéristique Mât dépend d'une opposition réussie entre la voie du Carré du réparateur et le niveau d'avarie de la Nef. Elle se fait au même rythme qu'une guérison de Ka.
  La réparation d'un autre élément de la Nef nécessite son remplacement par un nouvel élément, selon la procédure de construction de la Nef dans le havre de Ma'rib. Les éléments de réparation disponibles lors de la halte doivent être en nombre limité — 1 à 3 maximum. Le chantier de réparation lui-même mobilise la concentration des réparateurs, de sorte qu'ils sont plus vulnérables aux attaques des résidents du lieu mythique où ils ont fait halte.
- **Faire le point en Mer eidétique** : les points cardinaux n'existent pas en Eïdos. Les manœuvres nautiques sont suffisamment périlleuses pour accaparer les navigateurs durant tout le temps nécessaire pour parcourir la distance associée au Souffle du vent qui les pousse. Au terme de cette distance, le barreur peut modifier son cap en faisant un point en mer. À l'aide du Compas de la Nef et de sa Compétence, il peut viser, d'une part, les Amers symboliques déjà identifiés — avec la difficulté associée (voir plus loin) — et, d'autre part, les Amers symboliques les plus proches, c'est-à-dire dans des mers eidétiques mitoyennes. Le MJ indique, à chaque réussite, la direction de l'Amer correspondant par rapport à la route suivie précédemment. Le barreur indique alors son nouveau cap.

Les **aléas**

Le mal de mer

Le mouvement perpétuel de l'Eïdos et de ses humeurs, la lente dérive de ses lieux mythiques sur l'horizon, font chavirer les cœurs les plus accrochés. Les navigateurs, même à l'abri de leur Nef, sont pris de nausées après une dizaine de tours de navigation. Rapidement incapacitant, le malaise force l'équipage à faire escale dans un lieu mythique. La seule vision d'un de ces endroits calme immédiatement le mal de mer.

Ce ressort ludique évite que le Périple en Eïdos ne se fasse en ligne droite, de Ma'rib à Madinat al-Zahra.

Les tempêtes eidétiques (1-5/D20)

En plus des tempêtes de vent, l'Eïdos est perpétuellement agité par les courants fiévreux des inventeurs, des débats d'idées et des passions. Ces tempêtes polémiques sont marquées par l'intrusion brutale d'êtres magiques qui, plongés dans un élément qui leur est étranger, se débattent furieusement pour retrouver leur monde. L'Eïdos annihile presque entièrement leurs pouvoirs.

Les brumes (6-13)

Une partie de l'Eïdos est occupée par la masse indistincte des pensées végétatives, du conformisme à peine structuré par les dogmes. L'air devient laiteux et se confond avec l'eau pour former une brume dense, visqueuse et froide, qui imprègne l'espace, ralentit la Nef et occulte les dangers.

La difficulté d'un test de Clairvoyant est alors Très Difficile et celle opposée aux manœuvres est augmentée d'un niveau.

Monstre marin (14-16)

La mer a toujours été un milieu de mystères, où l'audacieux met en son âme péril. Elle abrite, comme

autant de fantasmes terrifiants, toutes les craintes de l'humanité. Le MJ peut colorer la traversée de la mer d'Eïdos avec:

- des ombres entr'aperçues entre deux eaux;
- de l'écume épaisse comme au coin de la bouche gourmande d'un géant aquatique prêt à engloutir la Nef;
- une nuée de feux-follets dansant à la surface de l'eau;
- le chant de sirènes voluptueuses et voraces;
- les appels au secours d'une naïade enchaînée sur un récif;
- etc.

Les Caractéristiques de ces sources de danger sont celles des créatures de Kabbale (*cf. Le Livre des joueurs*, p. 173)

Les naufrageurs (17-20)

Les idées malsaines ont aussi leur place en Eïdos. À l'approche d'un rivage, elles peuvent se manifester pour tenter de souiller la Nef eidétique, ce qui revient, en termes de jeu, à la faire naufrager. Munies d'un potentiel de Croix Assez Initié, ces idées trompent le compas de la Nef en projetant des illusions sécurisantes, qui se dissipent lorsque la coque heurte la côte traîtresse. Il ne reste plus aux Immortels qu'à faire voler leur Nef!

La muwassah

S'élevant de Madinat al-Zahra, la *muwassah* hante les flots eidétiques, redonnant du courage. Les Immortels peuvent en déceler l'harmonie en cherchant explicitement sa trace — ou en la chantant — et en réussissant un test Difficile d'Initié (Ka dominant).

Ce fil d'Ariane peut être employé à chaque tour où l'Harmonie est perçue pour renforcer l'un des éléments de la Nef d'un niveau.

La présence d'Oriann à bord de la Nef réduit la difficulté du test de Ka d'un niveau, à Assez Difficile.

La navigation du Mare Nostrum



Lorsque le *Mare Nostrum* arrive au port d'Eïdos, tandis que les Immortels larguent les amarres, une distance de sept carreaux sépare les deux navires — le temps que le vaisseau R+C opère son demi-tour.

Le kagemusha de l'élu est le Compas. Les hauts dignitaires arkalébains, en accord avec le microcosme navigant, transmettent les ordres de barre rêvés par le kagemusha à l'équipage qui manœuvre le navire. Ils veillent à la cohésion de tous les navigants et seraient désemparés si un abordage était mené contre le vaisseau.

L'apparition du navire majestueux impressionne. Ballotté par les flots rageurs et instables, le bâtiment gîte de bâbord et de tribord sans perdre son cap. Sa corne de brume rugit et on peut entendre, à courte distance, le vacarme de ses passagers.

Le navire se déroute pour porter secours à un concurrent occulte en péril. Il n'est pas trop tard pour convaincre *in extremis* les naufragés de rallier la cause spécifique du sauveur.

Les mutins illuminés

Si les Immortels finissent à bord du *Mare Nostrum* et si la Muse n'a pas été enfermée dans le Cristal d'Éclosion, des différents éclatent au sein de la Communauté du Trait. Faut-il achever la Perle d'Idée ou garder la Muse en liberté? Les spectres des fratricides — s'ils sont présents — exhortent les arkalébains à libérer la Muse, sa Sapience devant désormais être partagée par tous, y compris par les Immortels qui l'ont délivrée.

Cette tergiversation, au moment où ils tiennent enfin le fruit de leur quête, exaspère les R+C. Tandis que le yacht fait route vers Madinat al-Zahra, une mutinerie éclate. Profitant de la confusion, les Mystes franchissent les barrières du temps et tentent l'abordage du navire privé de commandement.

Le faisceau holographique

L'émission depuis le havre de Ma'rib du faisceau holographique projeté par les Synarques inscrit dans l'Eïdos une véritable

LES CONCURRENTS

Vaisseau eidétique	Coque (Robuste)	Voile (Souple)	Gouvernail (Maniable)	Compas (Clairvoyant)	Mât (Initié)	Figure de proue
Mare Nostrum	Très (verre et airain)	«...» (moteurs magiques et carène profilée)	Assez	Assez	Très	Naute (Ferréal)
Barque d'Isis	Assez	Très	Très	«...»	«...»	Mère
Galion élémentaire	Très (Chêne)	Assez	Assez	Assez	Très	Aucune

aberration : la rectitude d'une idée fixe. De projecteur holographique en relais laser, le faisceau trace une ligne brisée au sein de l'Eïdos élastique des idées désordonnées et libres.

À mesure que de l'énergie est injectée par les Synarques, la résistance de l'Eïdos au passage du faisceau s'amenuise et la célérité du laser augmente inexorablement. Il génère de fortes turbulences sur son passage, qui persistent dans le sillage du faisceau tant que le train d'ondes holographiques n'a pas entièrement transféré l'image d'Oriann. Il peut être considéré, dans sa zone d'influence, comme un vent artificiel Très Prégnant doté d'un Souffle Très Fort. Cette bourrasque — si la Nef résiste à la violence des remous — peut être utilisée hardiment par un équipage pour gonfler sa voile et accélérer la cadence. Mais le faisceau, lui, ignore rivages et traits de côte.

La navigation des Ailes fatales



Les Mystes des Ailes fatales, trompés par les manipulations des R+C arkalébains, réclament vengeance. Depuis leur Chapelle du Caire, ils embarquent sur une barque d'Isis et gagnent l'Astral à la poursuite du *Mare Nostrum*. Ils détectent aussi la Nef des Immortels et son trésor convoité par la Coupe.

La barque d'Isis fait son apparition à une distance de quatre carreaux des Immortels et des R+C.

Les lieux mythiques

La concentration d'idées autour d'un mythe localisé dans la géographie réelle ancre un reflet, un lieu mythique. Chacun de ces endroits permet de laisser libre cours à l'inspiration que l'on peut puiser dans l'Odyssée d'Homère, le périple de Jason et ses Argonautes, les aventures de Sinbad le marin, etc.

La description des lieux mythiques se décompose en trois étapes :

- l'Amer symbolique décline la perception éloignée ;
- les Rivages analogiques complètent la perception avec les sensations et les effets magiques ;
- le lieu mythique constitue le noyau de l'action.

L'Amer symbolique correspondant à un lieu mythique abordé peut être perçu sur l'horizon eidétique par les navigateurs grâce à un test Peu Difficile en Compas — ce qui facilite l'orientation vers le Ponant et Madinat al-Zahra. Si la Nef a rebroussé chemin au niveau des Rivages analogiques, l'Amer symbolique est Assez Difficile à discerner et Difficile si le navire n'a fait qu'effleurer l'Amer symbolique.

Jérusalem céleste (Cercle)

Amer symbolique : source intense de lumière blanche, diamant enchâssé dans sept griffes de métal étincelant.

Rivages analogiques : la lumière est émise par les murs immaculés d'une vaste cité blanche. Les sept « griffes » sont autant d'îles — sommets des sept collines — entourant la cité, qui génèrent des créatures de Ka. Les courants qui s'engouffrent entre les îles constituent un vent Très Fort et Très Prégnant. L'intense rayonnement de Ka-Soleil qui émane de la cité provoque un vent Pas Fort dans la zone entourée d'îles. Seul un souffle artificiel — la *muwassah* par exemple — peut gonfler la voile.

Lieu mythique : qui n'a pas rêvé d'entrer dans la Jérusalem céleste ? Des êtres magiques de pure énergie solaire y règnent, au nom de l'Unique. Le seul débarcadère de toute l'île est un escalier majestueux qui descend jusqu'à l'eau, encadré par les vertigineux piliers du temple, Jakin et Boaz. Le temple de Jérusalem est omniprésent et un avatar de Saint Michel réside dans l'impénétrable saint des saints, avec l'Arche d'Alliance dont la simple vision suffit à foudroyer celui qui n'est pas Maître en Archétypes du Cercle. Les habitants de la Jérusalem céleste n'entendent que les concepts de la Voie du Cercle. L'aura de pureté mystique attaque magiquement tout visiteur qui n'est pas humain — Meurtrier, 3. Cette aura peut également renforcer le Compas d'une Nef qui demeure à quai pendant sept tours. Les navigateurs peuvent plaider leur cause auprès des êtres solaires pour s'adjoindre l'aide de créatures de Sohar qui pourront faire pencher la balance en leur faveur sur les flots eidétiques.

Alamut (Croix)

Amer symbolique : une aiguille de roche ombreuse veinée par l'éclat des eaux cristallines du torrent qui dévale ses flancs.

Rivages analogiques : le contraste entre les anfractuosités de la pierre et l'éclat du torrent s'intensifie. Des rires accompagnent le chant des eaux jaillissantes, entrecoupés par les cris stridents d'un simurgh au plumage de jais qui vole au-dessus du sommet de l'île. Alamut ressemble au Qâf, montagne où se pressent les maudits, balançant entre l'Enfer — côté mer — et le Paradis — enchâssé dans un cirque au creux du piton. Les parfums capiteux qui s'échappent du sommet de la montagne transportent les navigateurs d'émotions contradictoires — entre excitation et crainte.

Lieu mythique : en apercevant Alamut, ses remparts de roc aride et ses jardins de lotus immaculés, les Immortels expérimentent le sentiment ambigu de la mort : délivrance douceâtre, désirable et terrifiante. Depuis l'Eïdos, l'imprenable forteresse paraît très vulnérable. Quelques mètres d'escalade, à partir du périlleux point d'accostage balayé par les grosses lames de la mer — test Difficile en Gouvernail —, suffisent pour assaillir Alamut. Les Immortels songeront-ils à un raid pour ébranler les terribles Manteaux

Rouges ? Ce sont les redoutables sicaires qui prennent les devants, surgissant sur des tapis volants des contes des mille et une nuits, avec un véritable arsenal Très Meurtrier de quatre points de dégâts !

Alexandrie (Triangle)

Amer symbolique : une colonne de fumée noire zébrée d'éclairs rougeoyants et d'éclats orangés, gravissant sans fin l'échelle des cieux.

Rivages analogiques : Alexandrie se consume, dégageant fumées et nuages de cendre balayés par le faisceau cyclopéen du phare pyramidal géant qui tournoie à l'entrée du port. Une odeur âcre flotte dans l'air surchauffé, mêlée à celles de l'encre et du papier (*cf. L'Archipel de Brume*). Des felouques croisent au large du port, dans un cône d'eaux boueuses émergeant du delta du Nil.

Lieu mythique : les Mèmes sont concentrés dans les cendres et les boues, résidus de la Sapience perdue dans l'incendie de la bibliothèque. Qui boit cette eau vaseuse peut absorber des parcelles de Sapience.

Dans le port d'Alexandrie, tout se troque : les Immortels peuvent réparer la Nef s'ils sont prêts à abandonner des niveaux de Compétences ou de Traditions.

Les ruines fumantes de la bibliothèque sont un piège pour les navigateurs trop avides, car il n'y a plus rien à cet endroit. Les palais de la cité résonnent encore des stratégies de César et du chant des bains de lait de Cléopâtre. Ces esprits illustres flottent encore dans la ville, l'un incarnant le Schème du Preux, l'autre celui de la Mère. Quitter Alexandrie est Difficile : la boue sédimente devant le port et des crocodiles sacrés y trouvent refuge.

Rhodes (Croix)

Amer symbolique : une myriade d'éclairs frappe la surface de la mer, long arc-en-ciel brisé escorté d'éphémères reflets iridescents.

Rivages analogiques : deux îles se font face, reflets l'une de l'autre dans un miroir déformant. Sur la première, irradiant une onde chaude et crispante de pulsions belliqueuses, le fameux colosse de bronze garde l'entrée du port entre ses cuisses musculeuses. Par de nombreuses plaies qui parsèment son corps, du bronze liquide s'écoule jusque dans la mer et s'y solidifie. Des éclairs frappent à l'improviste la statue vivante, rebondissant sur sa cuirasse et balayant la zone entre les deux îles — Prégnant. En face, l'île jumelle renvoie mille reflets nacrés. Les côtes rocheuses sont entourées de nombreux récifs que des illusions masquent sous leur chatoiement. Une pluie d'or arrose l'île à chaque fois qu'un arbre de foudre darde ses doigts crochus — dont l'agressivité s'épuise en mille reflets irisés.

Lieu mythique : la bataille rangée entre Pyrim et Onirim — conduits par Circé et Morphée —, lors des Guerres élémentaires, a marqué la région. L'influence de la lune multiplie les illusions, qui disparaissent à l'improviste après avoir guidé les Immortels plus avant dans l'île. Serviables, les habitants magiques proposent nourriture et hospitalité aux voyageurs. Ces derniers subissent leurs instincts lunatiques et deviennent dépendants des fruits et des parfums. Ils doivent préserver leur tempérance pour éviter ce charme qui dissout leur volonté et amollit la voile de leur Nef — opposition entre une Caractéristique de Croix Fort contre la Voile tous les trois tours pour abaisser d'un niveau la Voile. Il est possible de charmer la maîtresse des lieux qui pourra alors jeter un voile d'illusion sur la Nef — modificateur de circonstance de + 1 pour un adversaire. Les assauts pyrétiques font tomber une pluie d'or qui brûle et dissipe les illusions — attaque Assez Meurtrière, deux points de dégâts de Feu. Après la pluie, les illusions reviennent, comme l'herbe tendre après la pluie dans le désert. L'accostage dans le port de la Rhodes pyrétique se fait sans encombre. Le colosse de bronze sanguinolent ne s'oppose qu'aux sorties des Nefs qui ne se sont pas pliées aux volontés des légions pyrétiques. Celles-ci rêvent d'en découdre avec les illusions de l'île-reflet et prennent en otage toutes les Nefs embarquant des espèces de Lune à leur bord. Les navigateurs peuvent fuir les centurions belliqueux ; sous une pluie de feu, ils doivent échapper aux coups du colosse qui violente la coque — test Difficile — et aux jets de lave en fusion, qui enflamment la voile — second test Difficile —, puis, zigzaguer entre les tentacules de lave solidifiée devant le port en évitant les coups de pied rageurs du colosse. Dans la brume lointaine, une autre Nef fuit : *La Caraque*, galère des chevaliers de Saint-Jean de L'Hôpital, qui vivent éternellement le traumatisme de leur fuite face aux Turcs.

Chypre

Amer symbolique : une écume blanche et mousseuse tisse un voile éblouissant sur la houle à l'horizon.

Rivages analogiques : l'île étire de longues plages langoureuses, parsemées de quelques rochers embrassés par l'écume légère et les embruns éthérés. Tout n'est que douceur dans les lignes du paysage, les couleurs de la végétation, la brise soyeuse. Depuis la Mer eidétique, le ressac modéré semble peindre sur l'estran les silhouettes nacrées et alanguies de naïades dénudées et de leurs amants épuisés.

Lieu mythique : Chypre est un haut-lieu de la puissance créatrice. Ktisis, Ishtar et Aphrodite y ont eu un culte. Toute idée trouve ici un chemin fécond vers la création et la concrétisation, pour peu que la volonté insuffle à l'Eïdos la force de l'Accord. Pygmalion, qui donna la vie à Galatée avec l'aide d'Aphrodite, n'a-t-il pas été le roi légendaire de Chypre ? Les Accords pour les Schèmes de la Prostituée sacrée et de la Mère sont Assez Difficiles sur l'île ; ils perdurent tant qu'un signe de consécration de la Nef à l'une des déesses locales reste visible. Les Immortels voient leurs idées les plus chères et les plus inventives prendre corps, sur un test Difficile modifié par Accord schématique.

Bien sûr, toutes les émotions comme la Fulgurance sont ici décuplées, et les quêtes personnelles liées aux sentiments voisins de l'Amour sont aiguisées.

Le Sahara (Spirale)

Amer symbolique : une nuée de mouettes volant en cercles au-dessus d'un trait tremblant sur l'horizon.

Rivages analogiques : un vaste archipel de dunes émerge de l'Eïdos, leur croûte de sel étincelant au soleil. Le vent soulève des nuages de sable qui plongent régulièrement les îles dans une brume ocre, sèche et étouffante. L'archipel saharien est un labyrinthe dans lequel les repères se perdent. L'utilisation du compas devient Difficile pour ressortir des Rivages analogiques — les joueurs qui ont joué *Le Guetteur mélancolique* (*cf. L'Atalante fugitive*), retrouveront la sensation de désorientation. Les sons angoissants de cornes de brume d'autres Nefs en perdition hantent l'archipel.

Lieu mythique : les navigateurs risquent à tout instant l'échouage sur le flanc d'une dune — les tests de Gouvernail sont Difficiles, ceux de Compas Très Difficiles pour rejoindre les Rivages analogiques et la difficulté retombe à Difficile pour quitter tout à fait le lieu. Les Fils maudits de Yacoub agressent les navigateurs échoués en surgissant du sable tels des momies à demi-putréfiées. L'influence des Sauriens est palpable. Les navigateurs croisent de lugubres vaisseaux fantômes dont les équipages hagards errent sur le pont en compagnie d'êtres cauchemardesques évoqués par les Primordiaux. Plus loin encore, les carcasses délabrées de Nefs naufragées parsèment les dunes de ce triangle des Bermudes. L'apparition de la végétation luxuriante pétrifiée sur les dunes et dans l'eau annonce le paroxysme de cet égarement dans les songes des Sauriens. À force de Symboles et Schèmes de la Qiyas, les Immortels peuvent rendre l'espoir au *djinn* fou. S'ils sont malhabiles, le MJ peut les renvoyer au point d'entrée dans l'archipel saharien, sains et saufs, mais en retard sur les autres concurrents. S'ils sont en verve, le *djinn* les conduit jusqu'à l'extrémité occidentale de la zone, leur faisant gagner un temps précieux. Ce chemin initiatique dangereux peut donc se révéler un bon raccourci.

Carthage (Carré)

Amer symbolique : point aveuglant sur l'horizon, Carthage est un néant qui absorbe toute lumière.

Rivages analogiques : la silhouette translucide de la vaste cité, autrefois opulente, semble avoir été « vampirisée ». Les courants eidétiques s'enroulent autour de ses murs dans un sens — pendant quelque temps —, avant de s'inverser dans un tourbillon qui aspire les Nefs, puis les vomissent contre les récifs qui l'entourent.

Lors de l'aspiration, un test Difficile de Voile permet d'échapper à l'attraction du tourbillon. Lors de l'expulsion, la Coque est soumise à une pression Forte. Une Nef doit faire face au moins à un cycle de courants avant d'atteindre Carthage.

Lieu mythique : les Sauriens les plus puissants sommeillent aux alentours de Carthage. Les Carthaginois leur rendaient inconsciemment des cultes, guidés par les Selenim. Avides de vie, ils sont ancrés en Eïdos comme des plaies purulentes, annihilant toute Idée qui tombe sous leur influence. Lors des phases d'aspiration, les porteurs de Ka-Soleil qui abordent Carthage subissent une effroyable succion — attaque magique Très Virulente contre le Ka-Soleil — et, lors des vomissements d'eaux noires, les Sauriens manifestent leur Imago terrifiant nourri avec cette ponction, agressant les navigateurs pour dévorer leurs chairs — avant le reflux — ou se délecter de leur frayeur — pendant le reflux. Carthage n'est peuplée que des enveloppes creuses des victimes des Sauriens, répétant comme des pantins les cultes honnis d'avant la dernière Guerre punique.

Malte (Carré)

Amer symbolique : sous le soleil, de fins filaments colorés qui tracent les routes du lointain vers l'île, où se concentre l'écheveau irisé de cette rose des vents.

Rivages analogiques : difficile d'éviter les eaux des Rivages analogiques de Malte, qui ferment la Méditerranée à cet endroit. Une puissante citadelle se dresse sur le flanc de trois collines qui surplombent la rade tranquille et accueillante du port. À moins d'une approche furtive, la Nef est détectée par les sentinelles de Malte.

Lieu mythique : Malte était le refuge de Calypso après le naufrage de l'Atlantide. Elle fut rejointe par les premiers quêteurs des Voors, les mystérieux ancêtres des Kaïm que recherchent les Primes (*cf. Le Codex des Nephilim*), qui tracèrent les cart ruts — profonds sillons rectilignes taillés dans la roche. Malte devint un phare cosmique. Les chevaliers de l'Ordre de Saint-Jean L'Hospitalier, chassés de Rhodes, réussirent à pénétrer dans le domaine de Calypso grâce à leur Galion élémentaire et le transformèrent en gigantesque port « subtil ». Malte est aujourd'hui la plaque tournante de la conquête des Templiers. L'intense Nexus qui bouillonne ici permet à ces derniers d'user de la magie de leurs Homoncules pour perturber le climat alentour et déchaîner des tempêtes qui jettent les navigateurs eidétiques dans leurs bras. Les Chevaliers de Malte interceptent les navigateurs qui croisent au large de leur île. Cependant, ils devront compter sur l'opposition des R+C, qui ne désirent pas voir sombrer le fruit de la quête. Les Templiers jettent dans leurs terribles geôles les navigateurs vaincus et capturés. Là, les Immortels peuvent toutefois repérer les signes laissés par Calypso, qui montrent une voie d'évasion permettant de la rejoindre dans les sites mégalithiques du cœur de l'île, au nœud des cart ruts.

Corse (Spirale)

Amer symbolique : des visages apparaissant et disparaissant dans les volutes changeantes de nuages d'orage.

Rivages analogiques : l'île est couronnée de menhirs immenses dont le sommet se perd dans les nuages et sur lesquels on devine des visages. Taillés à plat, les mégalithes sont gravés de dessins géométriques figurant des silhouettes primitives stylisées.

Lieu mythique : à l'origine, la Corse fut occupée par des Nephilim frappés par les Cycles basaltiques. Ils atteignirent une forme d'Agartha dans les éruptions de leur Pentacle instable. Les humains, fascinés, leur vouèrent un culte jusque dans l'Antiquité. Lorsque le Basaltique s'assagit, ils bâtirent de grandes constructions rondes de pierres basses, les torres — foyers symboliques dédiés au feu —, pour réchauffer le Cycle basaltique des Nephilim en cours d'extinction. L'influence génoise, masquant mal les Mystères de l'Orient, fit de cette énergie éruptive un culte élémentaire à la gloire du soleil et des porteurs de Daïmons. L'intrusion dans ce lieu dangereux est l'occasion, pour les Nephilim, de subir un nouveau Cycle basaltique. Une éruption de Ka-Soleil affecte également tous les voyageurs, attirant des myriades de petits Daïmons ailés qui se dissipent quelques instants avant d'avoir atteint un navigateur. La mobilisation d'énergies magiques sur l'île, ou l'entrée d'un Immortel dans l'un des torres, peut réchauffer temporairement les statues-menhirs. La conversation avec ces Immortels pétrifiés peut livrer quelques clefs de compréhension de la Qiyas : une Compétence occulte de Qiyas augmente d'un niveau.

Jardin des Hespérides (Triangle)

Amer symbolique : une grappe de points lumineux.

Rivages analogiques : la grâce de cette côte-verger en éternel été, aux pommiers chargés de fruits dorés brillant au soleil, pourrait faire passer ce lieu pour les jardins édéniques de Madinat al-Zahra. Ladon, le dragon aux cent têtes qui noya Syrinx, rôde dans les Rivages analogiques. Il est le refuge définitif de ceux qui ne veulent pas s'avilir. Qui le regarde ressent le besoin du réconfort de son étreinte mortelle. Ses cent têtes murmurent des prophéties d'apocalypse, culpabilisant les navigateurs. Pour chaque Immortel qui converse avec le dragon, le Mât subit directement une attaque Meurtrière de deux points de dégâts. Si tous subissent silencieusement les persiflages en ignorant le dragon, le Mât subit une attaque Assez Meurtrière de trois points de dégâts. Un orateur inspiré peut défendre fougueusement la Qiyas et ses promesses : il gagne alors de l'expérience dans la voie de la Qiyas correspondant à l'argumentaire.

Lieu mythique : des vols d'oiseaux animent ce cadre idyllique baignant dans l'odeur des promesses fruitées. Des chants gracieux s'élèvent, accompagnés par ceux des oiseaux et le bruissement des feuilles caressées par la brise. Les trois magnifiques Nymphes, Aeglé, Erythie et Hespéraréthousa, ont la garde du pommier d'or. La Sapience gorge les fruits de cet arbre, et il suffirait de les croquer pour se l'approprier. Les Nymphes ne font pas obstacle de leur corps pour empêcher la profanation du pommier, à moins de jouer le rôle de Prostituées sacrées dans un rite à l'initiative des navigateurs. Elles tentent simplement de détourner les imprudents de la cueillette par des chants et des mets raffinés, dont la saveur est hélas sans comparaison avec ne serait-ce que l'odeur sucrée des pommes. Deux types de Sapience peuvent être cueillis. La conversation tempérante avec les Nymphes permet d'en apprendre long sur la Qiyas, ses fondements mystiques, sa signification, son sens. Les fruits dorés, eux, apportent brutalement des gains importants dans les Compétences occultes de Qiyas ainsi que l'Ivresse cidrique — le mangeur imprudent fera payer cher son avidité à son équipage.

Aigues-Mortes (Carré)

Amer symbolique : une forêt de mâts aux gonfanons colorés, dressés vers le ciel.

Rivages analogiques : le charme paisible d'un grand port — dans lequel une centaine de Nefs clinquantes sont amarrées — baignant dans la douce lumière provençale. Un accueil cordial et chaleureux est réservé aux navigateurs. Seule une étrange lueur dans le regard des hommes qui s'affairent sur ces bateaux inquiète. Depuis leur bastingage, les marins hèlent les nouveaux venus en leur demandant des nouvelles du Levant. Si les Immortels rebroussent chemin, ils crient à l'espion et lancent leurs navires à l'assaut — Coque Assez Robuste, Voile Assez Souple, Gouvernail Maniable, Compas Assez Clairvoyance et Mât Assez Initié.

Lieu mythique : c'est celui des départs en croisade. Dans le port se rassemblent les Nefs de ceux qui, harangués par des orateurs brillants, prennent fait et cause contre le pouvoir mystique qui se lève en Orient. Dans cette atmosphère exaltée, gare à ceux qui défendent le péril du Levant car ils sont pris en chasse par des Nefs chargées de marins belliqueux. Les Immortels peuvent donner de la voix et exalter la passion. Ils peuvent désigner l'un de leurs adversaires en vue comme espion de l'Orient, en se faisant passer pour des croisés qui ramènent un trésor confisqué aux levantins. L'excitation qui s'empare de cette armada est impressionnante — cris, épées dégainées, arcs bandés, voiles qui se gonflent, ordres de branle-bas ! Le port gronde d'un chant de guerre vociférant. Pendant que la foule s'agite, le port s'ensable rapidement. Une boue grasse s'accumule, emprisonnant les Nefs. Ce lieu est celui des exaltations sans lendemain, des passions aux odeurs de cendre froide. Les Immortels doivent se désolidariser de l'armada et de sa vaine fougue pour espérer repartir, et encore faut-il vaincre une

Prégnance Très Difficile à surmonter avec la Coque — soumise à la pression — et avec la Voile — pour s'extirper de la boue. Si la Nef des Immortels reste coincée, le spectacle de l'abattement des « croisés », prenant conscience de leur enlisement, est pathétique.

Cyclades (Spirale)

Amer symbolique : une nuée de reflets cristallins dansant sur l'horizon.

Rivages analogiques : les Cyclades sont un dédale de cailloux arides d'accès malaisé. Il faut réussir des tests Difficiles de Gouvernail pour aborder l'un de ces rivages de sable fin hérissés de récifs et échouer la Nef à côté des embarcations de pêcheurs. L'eau y est claire comme du cristal ; elle scintille des éclats de lumière ondulant au fond.

Lieu mythique : les pêcheurs sont pacifiques. Ils n'ont rien, ou presque, qui pourrait intéresser les Immortels — pour réparer leur Nef, notamment — sinon de la quiétude. Leur vie indolente fait tomber une chape de lassitude sur les épaules des navigateurs épuisés, mais ils ne cherchent pas à entortiller les Immortels. Ils les préviennent même du risque qu'il y a à prendre goût à cette vie sans souci. La seule richesse de ces hommes réside dans leur pêche sacrée — à ne pas confondre avec la pêche ordinaire — alimentaire — qui recueille des idées sans importance que les hommes mangent paresseusement. En plongeant sous l'eau, ils peuvent ramener de belles perles… Un peu comme le Cristal de l'Éclosion ! Chaque perle pêchée est une Perle d'Idée en devenir. Les Immortels vont-ils avoir la sauvagerie de massacrer les pêcheurs dans l'espoir de stériliser les jeux de Perles d'Idées ? Aux navigateurs qui, ayant fait le rapprochement avec leur propre perle, discutent respectueusement avec les pêcheurs, ces derniers révèlent qu'ils connaissent le secret d'un vinaigre capable de dissoudre les perles pour améliorer leur arrondi. Les Immortels disposent là d'un moyen de libérer Oriann du Cristal de l'Éclosion, en le dissolvant purement et simplement, s'ils parviennent à faire comprendre l'utilité de cette hérésie aux pêcheurs qui n'ont jamais vu une perle si belle et si grosse — et qui peuvent être sensibles, pour une fois, à l'envie.

Rome (Carré)

Amer symbolique : un arc de triomphe et une odeur entêtante de lierre.

Rivages analogiques : Rome dégage une écrasante impression de domination et de pouvoir. Des trirèmes croisent au large du port eidétique, des légions rutilantes stationnent dans les campagnes alentour et l'autorité spirituelle agite ses robes pourpres dans les rues hautes de l'immense cité organisée autour des lieux sacrés. Le puissant Schème du Roi qui règne dans la cité agit déjà à l'approche des Rivages analogiques, tentant de prendre le contrôle de la Nef — un test Difficile de Gouvernail doit être réussi à chaque tour pour conserver la maîtrise de l'esquif. Les Nefs capturées sont conduites dans le port.

Lieu mythique : Rome est la ville de l'autorité, du pouvoir et de la domination. Le Pape-Empereur règne de droit divin et sans partage, avec une cruauté cynique et une volonté de fer. Les habitants lui sont soumis et se complaisent dans cette obédience. Faisant corps autour de leur souverain, ils sont investis d'une part de sa puissance et ne peuvent être vaincus. Tous sont des prolongements de la volonté du Pape-Empereur. Les lois de ce lieu ordonnent que les hérétiques et les insoumis soient jetés dans le Colisée pour affronter le bestiaire totémique ou les gladiateurs, puissamment investis de Résonances du Preux par la foule en transe. Il n'y a qu'une manière de quitter ce lieu en vie : renverser — temporairement — la Résonance d'autorité du Schème du Roi pour se l'accaparer aux yeux de la foule romaine. L'Accord entre les romains et leur souverain est entretenu par les bâtiments et monuments qui quadrillent la ville. Les Immortels doivent construire leur légende, qui ne pourra longtemps perdurer face à l'Accord du souverain. La présence d'Oriann peut aider ceux des Immortels qui pensent au recours au Schème de la Prostituée sacrée — mais ce ne sera pas sans conséquences sur l'épilogue.

Le Vésuve (Spirale)

Amer symbolique : un perpétuel feu d'artifice d'étincelles surplombe une langue de feu.

Rivages analogiques : une coulée de lave, véritable fleuve de feu, glisse lentement le long des pentes du volcan. Les mouillages peu nombreux voisinent l'estuaire pyrétique.

Lieu mythique : le lieu abrite les forges d'Héphaïstos, le feu précipité. Un puissant Schème de l'Artisan y règne : tous les habitants ont des doigts de fée pour les travaux manuels — réparations d'une Nef eidétique comprises —, avec une Compétence occulte à M. Ils sont cordiaux et hospitaliers, prompts à la discussion philosophique tout autant qu'au marchandage des biens qu'abritent leurs entrepôts. La menace permanente d'un caprice du volcan ne les soucie guère. En Eïdos, les pensées sont exaucées : si les Immortels guettent des signes d'activité volcanique, des grondements et tremblements de terre leur donnent raison, et s'ils redoutent une éruption violente, celle-ci a lieu ! L'éruption lance une déferlante de lave incandescente vers le port, provoquant la fuite éperdue de ceux qui veulent sauver leur Nef. Le souffle brûlant de la vapeur d'eau soulevée par l'entrée de la lave dans l'eau gonfle les voiles alanguies des vaisseaux, qui échappent ainsi, de justesse, à l'incendie minéral. En s'éloignant de l'île, le regard découvre une scène pétrifiée, où les habitants et leurs maisons sont engloutis par la cendre et la lave. Bientôt, il ne reste qu'une plaine grise, colonisée par une nouvelle végétation et de nouveaux habitants.

Les catacombes des Capucins (Croix)

Amer symbolique : une nuée de mouettes, de colombes, de corbeaux et de corneilles forme et déforme dans le ciel, à l'aplomb du lieu, les silhouettes d'un bestiaire fantastique.

Rivages analogiques (îles éoliennes) : une flotte hétéroclite de Nefs croise au large du port, présentant une grande variété de pavillons et d'architectures navales. Les manœuvres sont Difficiles au milieu de ces navires en perpétuelle agitation. La collision sanctionne l'Échec — Pas Meurtrier, 1. Un adversaire des Immortels peut se dissimuler au sein de cette foule flottante et attaquer la Nef par surprise. De fortes bourrasques provenant des proches îles éoliennes surviennent parfois, déclenchant des tempêtes devant le port eidétique sicilien et jetant les Nefs les unes contre les autres avec violence — agression imposant des tests Difficiles. Les navigateurs peuvent tenter de rencontrer le mythique Éole, en se déroutant vers les îles éoliennes au large du port sicilien.

Lieu mythique : les quais grouillent de toutes les peuplades qui se sont succédées à Palerme. Les habitants sont de joyeux fantômes bloqués dans cet endroit pour l'éternité ; ils ne peuvent s'éloigner du lieu de leur sépulture : les catacombes des capucins de Palerme. Là, dans des centaines de mètres de galeries souterraines, leurs cadavres ont été embaumés et parés de tous les attributs d'une vie normale, constituant, dans la pénombre, l'étrange spectacle d'une foule bigarrée et cosmopolite figée dans le cuir humain. Les fantômes ont toutefois dû troquer leur mémoire contre l'immortalité ; ils oublient en quelques minutes ce qui leur a été dit. Les laves de l'Etna symbolisent cette fuite perpétuelle de la mémoire. Les Immortels se voient proposer de se joindre à ces habitants, sans que la contrepartie soit précisée — les fantômes ont oublié qu'il y avait une contrepartie ! S'ils acceptent, le Ka et la mémoire des Immortels subissent une lente hémorragie — Très Meurtrière, 1 —, tandis que leur chair devient imputrescible. Les Qiyasim qui se parent des symboles d'imputrescibilité peuvent convaincre les fantômes qu'ils sont déjà immortels, et donc, dignes de descendre dans les catacombes. Ils peuvent également tenter de récupérer de la lave de l'Etna — avant qu'elle n'ait durci — et de la faire boire à l'une des momies pour lui redonner un restant de vie et profiter de son ralliement à l'équipage de la Nef eidétique — le MJ doit considérer que ce dernier a le niveau Très pour ses manœuvres. Sur les îles, le légendaire Éole ne peut être rencontré : la raison et la physique ont balayé son essence, qui se terre dans l'inconscient des hommes, ne revenant de son exil que lors d'événements naturels terribles dépassant l'entendement humain. Les Immortels loquaces peuvent toutefois ranimer temporairement la flamme du dieu des vents, en faisant appel à leur émotion poétique pour composer une ode à la mesure de celui qu'ils veulent ressusciter. Le MJ adaptera le gain en Voile en fonction de la prestation de ses joueurs.

Venise (Carré)

Amer symbolique : un petit lion ailé, flottant au-dessus d'une eau claire qui glisse des reflets bleutés sur le métal doré de l'apparition.

Rivages analogiques : la lagune de Venise est un enchantement. Les flèches des églises rivalisent avec les tourelles et échauguettes des palais pour dépasser la barrière du Lido qui masque leurs splendeurs aux nouveaux venus. La mer eidétique est sage, le port baigne dans une douce quiétude. La navigation est Peu Difficile. L'arrivée devant le Grand Canal est le point d'orgue. Il s'agit d'un véritable boulevard aquatique, cerné de magnifiques palais de marbre et encombré de centaines de Nefs parées d'or et d'argent

Lieu mythique : la foule des rues est versatile et insouciante. Indifférente aux visiteurs, presque méprisante, elle s'agite en désordre, portant des masques de carnaval dont certains ressemblent à une personne connue des navigateurs. Il est impossible de rejoindre le porteur du masque tant la foule est dense. Cependant, il y a toujours un étrange Pierrot ou une Colombine pour glisser à l'oreille un message murmuré invitant l'Immortel à le (la) rejoindre en un autre lieu… où un nouveau messager propose un autre rendez-vous. D'émissaire en occasion manquée, les Immortels sont trimballés de ruelles en ponts, de gondoles en placettes, sans jamais rencontrer celui ou celle qu'ils souhaitent. Le terrible Bauta rôde dans le carnaval, seul soucieux parmi les insouciants, seul chargé de sombres desseins parmi la multitude désinvolte. Il semble pourvu du don d'ubiquité, apparaissant simultanément en plusieurs endroits de la cité, à moins qu'il ne s'agisse de différents personnages portant le même masque. La paranoïa inquiète qui perle sous le masque d'insouciance des gens nourrit le pouvoir de ce personnage maléfique. Si les navigateurs ne le cherchent pas pour conclure avec lui quelque sombre pacte, c'est lui qui prendra l'initiative d'un complot contre eux, sur la demande d'un adversaire. Il n'y a rien à espérer d'un séjour prolongé à Venise qu'une scène désagréable et une perte de temps.

Le labyrinthe de Minotaure (Spirale)

Amer symbolique : une forte odeur de sang mêlée au musc taurin, portée par un vent soyeux et accompagnée de mugissements inquiétants.

Rivages analogiques : l'approche révèle une grande île entièrement couverte de palais mitoyens formant un vaste et unique ensemble palatial. La rade est accueillante et facile à naviguer, les quais sont libres et accessibles. Le malaise revient avec insis-

tance : effluves de chair en putréfaction, cadavre désarticulé entr'aperçu par la fenêtre d'un palais, coups sourds et mugissements grondants. Les rivages analogiques sont un avertissement sans équivoque, qui prépare l'Accord.

Lieu mythique : le Minotaure a dévoré tous les occupants de l'île. L'eau profonde de la rade est encombrée de nombreuses épaves. Dès les premières pièces du palais, apparaissent des scènes de carnage. Les murs, ornés de symboles taurins, sont couverts de sang et d'impacts violents. Le dédale égare les visiteurs, changeant à l'infini la disposition des issues et des murs. Pour sortir de ce piège, il faut choisir entre la solution d'Icare et celle de Thésée. Plusieurs patios jalonnent le dédale, d'où les Immortels peuvent prendre leur envol en faisant appel à une Résonance appropriée. Le moindre doute de la part de l'Immortel dans sa capacité de vol provoque sa chute ; mais, cruel destin, une trop grande confiance en soi fait de même : happé par un courant ascendant, le trop confiant Immortel crève les cieux et voit la mer d'Eïdos et ses îles rapetisser de manière inquiétante tandis qu'il franchit — trop vite — les degrés de l'initiation à la Qiyas et rencontre le Centaure Orthémios aux sabots d'or. L'Immortel subit alors le sort de Salomon — dislocation des Éléments les plus fragiles — et n'y échappe qu'en réalisant avec le Centaure un Accord sur le Schème du Maudit — avec les Attributs de Salomon. L'Immortel conservera son handicap jusqu'à sa participation au banquet de Madinat al-Zahra. La solution de Thésée consiste à explorer le labyrinthe palatial à la rencontre de la menace. Il faut d'abord s'assurer d'un fil d'Ariane, une émotion singulière qui lie l'aventureux Immortel qui va au-devant du danger et celui qui demeure sur la Nef pour faire office d'ancre. À chaque tour dans le labyrinthe, le « Thésséen » a des chances de croiser le Minotaure, incarnation de l'Adversaire. Sur 1D20 : 1-4, rencontre avec le Minotaure ; 5-10, perception d'une manifestation de l'Accord du Fléau qui accompagne le Minotaure ; 11-15, perception d'un signe effrayant de la proximité du monstre ; 16-20, silence inquiétant. Le Minotaure est le Fléau de l'Immortel et de ses quêtes : Kalidon, le Dragon, l'Assassin ou Orthémios aux sabots d'or. Le Minotaure (*cf. Le Livre des joueurs*, p. 188) est chargé des cinq Résonances du Schème du Fléau à hauteur des Compétences de son adversaire dans chacune des voies. Vainqueur du Minotaure, l'Immortel revêt un Accord du Schème du Preux définitif. À chaque tour passé dans le labyrinthe, l'Immortel qui fait le Fil d'Ariane doit entretenir l'Accord en renouvelant l'émotion, par tous les moyens qui lui viennent en tête. Seules l'inventivité et la créativité peuvent éviter que le fil ne se rompe et que le « Thésséen » ne se perde à jamais dans l'inextricable écheveau de corridors minoens.

Alger (Croix)

Amer symbolique : une odeur d'épices et de sang.

Rivages analogiques : une atmosphère morbide couvre d'une chape de plomb les Nefs en approche, tandis que des pulsions malsaines s'emparent des équipages. Les prétextes à rixe se multiplient. L'instinct sanguinaire est à son paroxysme lorsqu'apparaissent les Nefs des pirates berbères d'Alger. Ces derniers attaquent à trois contre un, avec des navires aux Coques Assez Robustes, aux Voiles Assez Souples, aux Gouvernails Maniables, aux Compas Assez Clairvoyants et aux Mâts Assez Initiés.

Lieu mythique : le marché aux esclaves attend ceux qui ont été vaincus au large d'Alger. Humiliante exposition au regard de la foule bigarrée qui se presse pour tâter ces êtres de chair et de sang. Mais surtout, Oriann attise les convoitises. Désirée par un riche Nabab doublé d'un poète habile, elle est soumise à des enchères oratoires entre les acquéreurs potentiels — dont un adversaire des Immortels. Depuis leur propre estrade, les Immortels peuvent essayer de surenchérir dans cette joute poétique, s'ils supportent les violents coups de fouet qui leur sont assénés : test de Coque Assez Difficile sous peine d'être réduits au silence pendant ce tour. Le Nabab est Maître en Art (Poésie) et Assez Initié. La Muse du Trait revient à qui remporte la joute, commençant à Assez Difficile, augmentant d'un niveau de difficulté à chaque tour où au moins deux jouteurs sont en lice — réussissent leur test — et restant au même niveau si personne n'a réussi le test. Oriann s'en va avec l'adversaire des Immortels qui, une fois libérés par les pirates admiratifs de leur prestation, devront poursuivre leur rival pour reprendre la Muse ou, pire encore, devront s'allier avec des Kabyles ennemis des pirates pour enlever Oriann au puissant Nabab ! Si les Immortels sont victorieux, les pirates leur offrent une escorte de deux Nefs jusqu'au terme de leur périple.

Les colonnes d'Hercule (Cercle)

Amer symbolique : les deux extrémités des côtes européenne et maghrébine font sur l'horizon une encoche rocheuse, comme une meurtrière étroite donnant sur les eaux vertes d'un océan houleux s'étendant à perte de vue.

Rivages analogiques : l'approche des colonnes d'Hercule se heurte à des courants violents, où les idées, philosophies, religions et cultures se mélangent et où les idées convenues du Vieux Monde rencontrent les eaux aventureuses du Nouveau Monde. Les courants Très Prégnants rendent la navigation Très Difficile. Derrière ce goulet, l'eau est, à quelque distance, intensément éclairée depuis le fond, jetant dans toutes les directions une étrange lueur dansant sur les houles écumeuses et la respiration profonde et ample de la marée.

Lieu mythique : cette zone lumineuse est à l'aplomb de l'Atlantide engloutie qui, pour avoir disparu de la surface de la réalité, rôde toujours entre inconscient et fantasme dans la mémoire collective de toutes les

civilisations anciennes. Les Immortels distinguent ainsi, dans les eaux mouvantes, les contours de la cité telle qu'ils l'ont connue. Les autres voyageurs projettent sur ce halo luminescent leur propre vision d'Atlantys. À moins de s'initier à la plongée, les Immortels ne peuvent accéder à ce lieu mythique. L'océan eidétique qui s'étend à perte de vue ne laisse, hélas, pas la moindre chance aux fougueux nageurs qui, privés de la protection de leur Nef, se dissolvent inexorablement, à moins d'être récupérés d'urgence par leurs compagnons navigateurs.

Athènes (Triangle)

Amer symbolique : la silhouette d'un fronton triangulaire luisant d'un reflet argenté dans l'écume eidétique.

Rivages symboliques : la splendeur harmonieuse et les divines proportions du Parthénon inscrivent dans l'Eïdos le rayonnement de la Grèce helléniste. Une sérénité apaisante baigne les lieux : douce lumière qui chauffe le cœur, clapotis délicat des vagues fendues par la Nef, ronronnement de la voile tendrement gonflée par un vent bienveillant... Une chouette vient soudain se poser sur le gouvernail ; si les navigateurs lui laissent la barre, elle conduit la Nef jusqu'au port eidétique.

Lieu mythique : le triomphe de la pensée règne sur le Parthénon. Les péripatéticiens en toge blanche discourent sans fin sur le moindre sujet, avec force verve et arguments qui ravissent la foule savante. Gare au perdant maladroit qui ne sait sauver la face et déshonore les doctes oreilles, car la foule colérique le lapide. Les navigateurs sont, eux aussi, soumis à cette épreuve de Sapience... et précisément sur le sujet qui est censuré par l'autodafé de la Communauté du Trait ! Plutôt que de tenter la joute oratoire, ils peuvent raconter leurs malheurs et passer, aux yeux de la foule, pour de nouveaux Tirésias qui compensent leur infirmité par un Don — comme dans le Schème de l'Artisan, dont les Athéniens chargent alors le ou les Immortels jusqu'à la fin de la quête. Une autre alternative consiste à leur rendre la Sapience au terme d'un ré-apprentissage avec les maîtres, en Résonance avec le Schème du Naute, au prix d'une perte de temps par rapport aux autres concurrents du périple. Les navigateurs qui démontrent l'insertion harmonieuse de la Qiyas à venir dans l'édifice logique des Sciences occultes — aidés éventuellement par Oriann — peuvent bénéficier de Niké, la Victoire, qui leur donne un modificateur de circonstance de + 1 à tout test de Gouvernail.

La Porte de l'Orient (Triangle)

Amer symbolique : une colonne d'anges blancs virevoltant sur fond d'azur purpurin.

Rivages analogiques : la mer de Marmara est longue et étroite. Ses eaux luisent d'étranges reflets d'or englouti. Là, gît la coupe d'or que lança Alexandre avant de partir à la conquête de la Perse.

Lieu mythique : Byzance est le lieu des icônes qui représentent le monde, non pas tel qu'il est vu, mais tel que l'explique l'esprit. L'art orthodoxe est poussé à sa quintessence par les habitants vêtus de noir et or, qui ne s'expriment qu'en peignant promptement l'icône correspondant à leur pensée. Des facettes des Symboles et des Schèmes peuvent aisément être découvertes par les navigateurs à l'occasion de cet étrange dialogue imagé. Les habitants vêtus de pourpre ne cessent de parler, générant un bruit de fond assourdissant pour qui ne parvient pas à suivre le fil de ces pensées. Leur babillage examine sous toutes les coutures les conséquences de postulats oubliés. Tout sujet de discussion fait l'objet d'une vive polémique en l'une des nombreuses ruelles du dédale de l'immense cité. Un PdA est gagné pour chaque Tradition à A sollicitée par les débats — deux PdA pour celles à C, et trois PdA pour celles à M. Les habitants vêtus de blanc et or sont les gardiens des lieux sacrés ; ils connaissent les lieux mythiques, leurs dangers, leurs secrets et disposent de la réussite comme de l'échec des navigateurs. Cette lourde tâche les accable ; ils esquivent donc les étrangers et leurs graves questions. Seule l'évocation poétique et désintéressée d'une pensée insouciante, d'un sujet bénin, peut les attirer comme la flamme attire le papillon. Enivré de légèreté, le gardien peut être surpris par une question grave. Ne sachant pas mentir, il livre alors un secret sous forme énigmatique, avant de disparaître dans la foule cosmopolite.

Madinat al-Zahra

Amer symbolique : la *muwassah* de la femme du désert est la seule trace des jardins de Madinat al-Zahra.

Rivages analogiques : les navigateurs aperçoivent les magnifiques chemins dallés de marbre traversant les parterres de fleurs en de subtils déliés, tandis que les arches de pierre lobées se déploient au-dessus du jardin, tels les pétales d'une fleur inconnue. L'air y est doux, chargé de parfums apaisants.

Lieu mythique : les terrasses émergent comme autant de quais, bordées de patios en dentelles de pierre où s'exprime la ferveur d'un puissant amour. Vibrant dans l'air subtil, distillant les ferments de la Qiyas sur le point de naître, l'agencement des bâtisses et des jardins figure dans des arabesques enflammées un nom insaisissable. Baignant dans un éternel printemps, le lieu dévoile ses jardins de myrte, de cèdres, de pins et de chênes, au tapis de verdure baigné d'une rosée éternelle, traversé par des courants d'eaux limpides et chantantes que surmontent de petits ponts frappés par le soleil, rappelant les merveilles de l'éden de Saba. Les cours aménagées chantent la gloire de la Muse, de merveilleuses statues aux pierres précieuses enchâssées célèbrent l'inhumaine beauté d'Oriann. Les arabesques vantent le miel de la langue du poète qui gouverne les transports de l'âme. Fontaines et bassins murmurent la quiétude de l'être sage. Les fleurs d'or des jardins sont ballottées par le souffle d'un vent chaud et libèrent la douce musique des vers de Muqqadam ben Mu'afa al Cabra.

LES FRUITS AURIQUES

L'ÉCLOSION DE L'ÉLU

S'échouant doucement sur l'écrin de Madinat al-Zahra, l'embarcation des Immortels est accueillie par les at-tauriq. Süleyman Abd al-Aziz est assis au milieu du jardin, ligoté par une longue ronce épineuse. Les éraflures qui quadrillent sa peau flétrie dessinent des figures évoquant les voies de la Qiyas. Ses cheveux ont blanchi sous la violence du vampirisme goulu des Sauriens et son regard fané glace le sang des nouveaux venus.

Note : *si les Immortels sont arrivés les premiers — mais sans Oriann —, ils assistent à ce spectacle affligeant jusqu'à l'arrivée dans le jardin de la Muse. S'ils n'arrivent pas les premiers, ils peuvent tout de même profiter de cette plaie purulente dans l'éden de Madinat al-Zahra, le temps que les premiers arrivés aient « sécurisé » les lieux et estimé qu'ils peuvent débarquer Oriann.*

À peine la Muse foule-t-elle les sols enchantés des jardins édéniques que la malédiction de la *tiruharin* est levée. Le lien puissant qui asservit Süleyman Abd al-Aziz à l'appétit des Sauriens est rompu et la ronce s'effrite en poussière noire. L'élu reprend des couleurs, s'accordant enfin avec le lieu et partageant sa sève.

Une onde de chaleur radieuse inonde le lieu d'une aura d'empathie avec tous les êtres-symboles des jardins et avec les navigateurs du *Périple eidétique* qui arrivent. Süleyman Abd al-Aziz et Oriann, les yeux dans les yeux, sont figés entre temps et espace dans une stase aux accents d'éternité.

Même les plus belliqueux des navigateurs sont saisis par la paix qui se dégage de ce couple harmonieux, associant l'immortelle beauté transcendantale et le génie fragile et éphémère.

L'enthousiasme de la réussite effaçant les anciens différends, les R+C ou les Synarques sont fêtés autant que les al-Mugawir. Tous s'apprêtent à partager la Qiyas émanant de la Muse. Chacun présente excuses et félicitations à ses rivaux.

Le banquet de concorde

Süleyman Abd al-Aziz — illuminé — et Oriann — régénérée — font un mouvement. Une nouvelle ère peut commencer. Les Mannush entraînent les navigateurs au sein des jardins de Madinat al-Zahra, désormais ancrée au Terrain Vague de la caravane. Des torches éclairent l'architecture raffinée des jardins et des patios et des tapis persans couvrent le sol. Des acrobates mannush volent au-dessus des brasiers, d'autres répandent les accords subtils des musiques arabes. Les danses langoureuses exécutées par les at-tauriq sont d'une merveilleuse beauté, et leur chorégraphie décrit l'itinéraire de la caravane au fil des siècles.

Tandis que le vin capiteux, l'hydromel odorant et l'eau cristalline font glisser les navigateurs épuisés dans une douce torpeur, au milieu de la frénésie qui s'empare des Bohémiens et de la joie d'Oriann, le chant de la *muwassah* est lancé une dernière fois, comme un appel aux étoiles, dépassant le firmament pour toucher les vents d'Eïdos et répandre son écho bien au-delà du monde visible… pour chanter la gloire de l'idée libérée.

L'éclosion des Fleurs d'Or sublime

Le chant, décoché en plein cœur, touche chaque noceur qui réalise alors pleinement la solennité du moment. Un profond vertige saisit les convives, tandis qu'un monde semble s'effacer au profit d'un nouveau, les constellations stellaires changeant de place, la gravité s'inversant, la terre devenant translucide et l'air opaque.

Un cri retentit ; une Mannush pointe Oriann qui s'est levée et dont le corps semble devenir transparent. La Muse parcourt l'assemblée d'un regard d'adieu tandis que la *muwassah* de Süleyman Abd al-Aziz atteint la dernière strophe, son corps se sublime en infinité de rayons solaires qui pénètrent l'essence de chacun.

Lorsque les sens violentés s'apaisent doucement, les participants ont chacun le sentiment de se trouver seuls avec Oriann dans l'un des patios de Madinat al-Zahra, décorés de tous les Symboles et Schèmes accordés par le navigateur au cours de la quête. La Muse ne dit rien, mais son regard invite chacun à l'action pour s'approprier les germes de la nouvelle magie, devenir un reflet de l'essence d'Oriann, une part de son Idée.

Chacun doit inventer le rituel qui lui permettra de devenir partie intégrante de l'Idée, du Mème d'Oriann. L'imagination est le maître mot de cet aboutissement de la quête. C'est le moment de se déterminer une fois pour toutes sur sa Voie dominante et cinq tonalités devraient permettre de classer les idées des Immortels. Le MJ les expose à ses joueurs qui choisissent en se concertant librement. Il peut conseiller ces derniers.

- **Les noces mystiques** (Cercle) : elles célèbrent la fusion des âmes de la Muse et du quêteur, l'une et l'autre ne faisant qu'un sous les frondaisons de la Qiyas, fragment d'éternité partagée avec l'essence des Mèmes ; les symboles de la pureté rehaussent l'éclat d'un amour platonique d'une extrême intensité, qui s'achève par un chaste baiser, un échange d'anneaux, etc.
- **Le nouveau logos** (Triangle) : le quêteur tente d'apprendre de la bouche d'Oriann les mots qui permettent de décrire sa grâce éthérée, de susciter la manifestation sensible de sa présence, de son esprit, de ses traits et de ses charmes. À force de mots, il crée avec elle une langue d'évocation de la Qiyas.

- **La curée** (Carré) : la chasse de la Muse à travers le jardin aboutit à sa mort dans son ancienne vie déclinante et la consommation de sa chair, de son sang, de son parfum, la fait renaître à sa nouvelle vie dans la chair du chasseur devenant simulacre de la Qiyas ; le rituel n'est pas nécessairement une mise à mort physique, mais simplement une capture, précédée d'un effort physique — course, escalade, etc. — de sorte que la consommation a lieu avec tous les sens à vif : la curée est un acte plus sensuel que morbide.
- **Les reliques** (Croix) : le démembrement de la Muse permet de s'approprier un signe permanent de la proximité physique, spirituelle et mystique avec la source de la Qiyas ; le choix du membre à conserver — ou celui des matériaux du reliquaire — peut révéler les affinités du quêteur avec les médias et les Accords de la Qiyas ; la douleur manifestement ressentie par Oriann est sans ambiguïté sur l'affinité cardinale de ce type de rituel.
- **Rituel d'enfantement** (Spirale) : l'union charnelle avec la Muse — qui est hermaphrodite — n'est pas une perversion de l'esprit ; elle vise à enfanter la Qiyas. Tous les symboles de la fécondité doivent donc être Accordés préalablement à l'union, sans quoi le rituel ne sera qu'une copulation pathétique et stérile au regard de l'enjeu. Ce n'est pas Oriann qui enfante, mais le quêteur qui, pendant neuf mois, doit apprendre le Schème de la Mère et vivre avec tous les troubles de la maternité — nausées, vertiges etc.

L'aube nouvelle

Chaque navigateur s'éveille dans l'éblouissement du soleil rougeoyant qui se lève sur les ruines de Madinat al-Zahra, derrière le voile orangé des coups de vent poussiéreux du Gharbi. Des jardins édéniques et du périple eidétique, il ne reste que ce que chacun a pu assimiler de la belle Oriann au cours de son rituel. Toutes les Compétences acquises dans les Symboles et les Schèmes de la Qiyas sont perdues, mais le souvenir de leur existence demeure solidement ancré dans la conscience, prêt à susciter à nouveau l'Accord qui les fera jaillir.

Grâce à cette réminiscence, chaque quêteur voit ses difficultés dans la pratique de la Qiyas — pour les niveaux pratiqués pendant *Al-Mugawir* — diminué d'un niveau et le Ka-Soleil de leur simulacre majoré définitivement d'un niveau d'Initié — même s'il vient à changer.

L'assimilation de l'essence de la Muse au cours du rituel confère, dans la voie de la Qiyas correspondante — le Ka-Soleil d'un simulacre se retrouve majoré d'un niveau d'Initié, même s'il vient à changer.

Les R+C ont plutôt pratiqué les rituels de Triangle et de Croix, mais les membres de la Communauté du Trait ont pratiqué toutes les voies. Salomon, quant à lui, n'échappe à un nouvel Échec dans la quête de la Qiyas que si les Immortels l'ont convaincu d'abandonner le projet Synarque au profit de leur périple eidétique. Dans ce cas seulement, Salomon porte la Voie du Triangle.

Quant à Süleyman Abd al-Aziz — qui est lui aussi revenu des jardins édéniques — il a pratiqué avec Oriann un rituel connu de lui seul, qui lui a permis d'assimiler toute la richesse mémétique de la Muse, un rituel des cinq Voies qui lui confère les facilités de la pratique de ces derniers.

La sainte ordalie

Peu après avoir quitté Madinat al-Zahra, encore étourdis par leur Illumination, les Immortels sont filés — tests d'Intelligent ou Endurant Difficiles, modifiés par Vigilance — par quatre individus vêtus de noir, portant un collier représentant une balance dorée et arborant des métamorphoses inquiétantes : une peau bien trop sèche et des lèvres craquelées, des pupilles félines. D'un ton glacial, ils se présentent comme des Adoptés de la Justice et invitent les al-Mugawir à se présenter à l'ordalie décrétée par leur Arcane Majeur avant de les enjoindre à les suivre sans faire d'histoire. Tous les moyens magiques sont prêts pour contraindre les Immortels.

Cagoulés de noir, les poignets ligotés, ils sont emmenés sur les lieux secrets de leur procès, à Tolède, au cœur des anciens égouts romains. Un Phénix inquisiteur, vêtu d'une robe de bure noir de jais et imbu de sa vérité, les conduit jusqu'à la geôle obscure, close par une lourde porte de bois et de métal ornée d'un immense œil en fer forgé et condamnée par une serrure en Orichalque. Là, dans la lumière tremblante des bougies, une dizaine de cages en fer sont reliées au plafond par de lourdes chaînes. Les Immortels enchaînés sont introduits dans ces prisons minuscules. Les chaînes sont dans un Orichalque traité qui n'occasionne pas de dommage mais qui interdit toute Voie occulte Nephilim. Dans un crissement sinistre, les cages s'élèvent jusqu'à frôler les voûtes.

Sans un mot, les Adoptés de la Justice se retirent pour méditer et trouver la paix qui rendra leur jugement limpide et cristallin.

Devant les Adoptés



Après une éternité, des Adoptés viennent chercher les Immortels pour les conduire au tribunal. Les personnages sont introduits au centre d'une salle lugubre où un pentagramme a été tracé, entourée de miséricordes monacales où siègent les juges et membres du tribunal. En surplomb, un autel est présidé par le Phénix échevin et la Naïade gardienne des textes de la Loi

cosmique. La salle est éclairée par des bougies — noires à gauche et blanches sur la droite — qui décideront du sort des Immortels. Leur étrange lumière révèle, gravés sur les parois pierreuses, les symboles de la Justice et d'autres du Fleuve du Midi. Les juges de l'ordalie portent de longues cagoules noires.

Le fanatisme de la Maison-Dieu, aidé par la soif d'équité de la Justice, va mettre les al-Mugawir devant le dernier acte de liberté de cette campagne. Face aux inquisiteurs, ils doivent légitimer leur quête, expliciter ce qu'est la Qiyas et en expliquer la portée ésotérique. Chacune de leurs affirmations sera une marche gravie vers l'Agartha et autant de PdA gagnés à leur Sapience — 3 par affirmation.

Trois grands crimes sont reprochés aux Immortels :

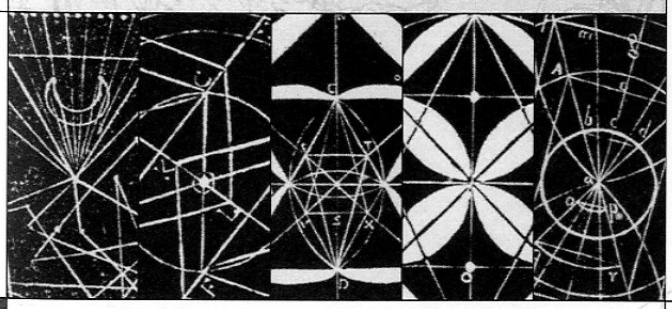
- La protection d'un humain envers et contre tous a prévalu sur leur solidarité fraternelle. L'Arcane Majeur a la preuve de l'assassinat d'Azim — c'est El-Dakhîl, le faucon Zoomorphe, qui a fourni l'indice aux Adoptés, via Les Sages aux manteaux d'ombre de la montagne blanche d'au-delà les rivages de brume (*cf. Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 168).
- Les Immortels ont soustrait le précieux ouvrage des *Jardins invisibles des Géométries* à la Papesse et à la Maison-Dieu à des fins personnelles. Ils ont ainsi dédaigné la cause de leurs frères pour assouvir leurs propres quêtes.
- Enfin, surtout, ils ont conduit une quête hasardeuse menaçant une nouvelle fois les équilibres cosmiques, en fournissant des armes inédites et puissantes aux humains pour relancer les Grandes Chasses : ils ont commis un crime prométhéen !

L'exégèse de la quête

Les Adoptés de la Justice mènent un débat furieux à l'encontre des Immortels, interrompant leurs réfutations par des réparties pleines de colère, les accusant de blasphème envers Dame Justice s'ils nient les faits, exhortant les coupables à abjurer explicitement la nouvelle Science occulte — ce qui retire immédiatement tous les avantages gagnés pour la pratique de la Qiyas.

Les Immortels peuvent exposer leur propre version des faits. La vérité est plus complexe qu'il y paraît dans la bouche des juges et le recours aux Résonances de la Qiyas permet de faire pencher la balance de leur côté. De fait, les réponses affirmées avec foi par les Immortels troublent peu à peu les Adoptés de la Justice.

Les joueurs doivent démontrer les enjeux ésotériques de la quête. Chaque enjeu décrit dans les symboliques du *Livre I* ainsi énoncé leur rapporte des PdA. À travers cette ordalie c'est donc la compréhension de la symbolique d'*Al-Mugawir* qui se dévoile et permet au MJ de niveler la progression des personnages sur les sentiers de l'Agartha. Le Livre I l'aidera dans cette tâche.



Le mot de la fin

Les deux pans de la porte de confidentialité de la salle d'ordalie s'ouvrent soudain violemment sur la silhouette majestueuse de Salomon, dont les yeux lancent des éclairs de mépris aux émissaires de la Balance Cosmique.

« Qui êtes-vous pour prétendre juger ces Immortels ? L'ignorance est votre guide. Laissez Salomon, Adopté véritable de la Justice, vous éclairer de la torche de la Raison.

Aujourd'hui, une nouvelle Science occulte a été découverte, qui vous ouvre les portes du Ka-Soleil et de l'Eïdos et jette une passerelle entre les peuples de raison ! Cette découverte a été gâchée autrefois par l'obscurantisme des R+C qui m'enlevèrent Hiram, mon ami et allié. D'autres que moi ont ensuite su retrouver l'essence du Trait et le monde est désormais illuminé grâce à leur audace.

Vous les accusez d'avoir livré le secret à des porteurs de Ka-Soleil, profanes ou initiés, mais c'est là l'essence même de cette Science occulte… Aurait-il fallu qu'ils l'ignorent et vous privent de la lumière ? Dame Justice, aveuglée par votre ignorance de l'équité envers l'homme, ne peut-elle pas concevoir un Sentier d'Or apaisé ? Comment gagner le Ka-Soleil quand vous méprisez ceux qui en sont les reflets ?

Il est encore temps d'ôter le voile qui masque le regard de la Justice. Qu'elle s'aperçoive du chemin parcouru et que désormais son jugement soit rendu… »

L'assemblée est comme foudroyée par les découvertes annoncées et, quelques instants après le silence de Salomon, les quêteurs sentent qu'une contamination miraculeuse d'un fragment de l'essence d'Oriann atteint les Adoptés de la Justice. Iconoclastes, ils brûlent les accusations retenues contre les Immortels.

Libérés dans les rues tortueuses de Tolède, les personnages songent à la Qiyas et au Sentier d'Or.

La légende des Immortels, telle celle du Glorieux Alliage autrefois, commence de s'écrire.





Livre III

Les arcanes spéculatifs



"Êtes-vous Maître ?
— L'Acacia m'est connu."

Hiram

Cette réponse est donnée aujourd'hui au Vénérable par les Nouveaux Maîtres.

LES ARCANES SPÉCULATIFS

La Qiyas

PRÉSENTATION

La Qiyas est une nouvelle Science occulte. Celle-ci est solaire, repose sur l'utilisation des Mèmes, concepts purs existant dans l'Eïdos, et utilise l'Alphabet primordial. Pour affecter le réel, le Qiyasim — on nomme ainsi un pratiquant de la Qiyas — recourt à l'art afin d'influencer des spectateurs, qui à leur tour influencent l'Eïdos ; la réalité s'en trouve elle-même modifiée.

L'Eïdos

L'Eïdos est la sphère magique englobant toutes les idées qui ont existé ou existeront. En outre, tout ce qui existe sur la Terre a son équivalent idéal dans l'Eïdos. Aussi, tout ce qui est dans la Sphère des Idées peut avoir son équivalent dans le monde réel. Par conséquent, en agissant sur l'Eïdos, on agit sur le réel, et réciproquement.

L'Eïdos est infini et comprend les premiers balbutiements de la raison domestiquant les informations perçues par les cinq sens. Tout existe en Eïdos sous forme de Mème, sorte de concept pur. Un Mème se projette dans la réalité sous la forme de manifestations intelligibles et accessibles aux êtres pensants. L'Eïdos est l'océan immense de ces Mèmes, dont on ne perçoit que les ombres dans le monde sensible. Il comprend les innombrables pensées du passé, du présent et de l'avenir, des plus insignifiantes interprétations des phénomènes jusqu'aux plus audacieuses constructions intellectuelles.

L'Eïdos est fragile. Ses Mèmes sont semblables à des cristaux de neige, fascinants de délicatesse et de beauté lorsqu'ils flottent gracieusement en son sein, mais qui fondent en effleurant l'air tiède des sphères baignées par les Champs magiques et le Ka-Soleil.

L'Alphabet primordial

À force de scruter les ombres des Mèmes projetées sur le monde profane, les êtres pensants accèdent peu à peu à une connaissance des vérités mémétiques les sous-tendant et développent leur Sapience comme un miroir dans lequel se reflètent les vérités de l'Eïdos. Cependant, ils ne font que décrire et compiler les phénomènes dont ils filent laborieusement les liens rationnels qui les expliquent. Prisonniers de ce que l'exploration logique donne à voir, ils ne découvrent que ce que l'étroit pinceau des déductions éclaire de l'Eïdos sans parvenir à toucher l'essence de la Vie.

Tout autre est la Qiyas car elle touche aux Mèmes pour susciter les phénomènes à travers lesquels ils se déclinent. Puisant ses mots dans la forêt des symboles de l'Alphabet primordial, elle est la langue des analogies. Ses jeux d'ombres et de lumières font et défont la réalité, en agençant les effluves des émissions passives de Ka-Soleil. Ces dernières se polarisent et magnétisent alors directement les Mèmes. En retour, ceux-ci influent sur la réalité. Langage universel par excellence, sève de la Vérité dont la réalité n'est qu'une ombre, la Qiyas est tout sauf une langue hermétique. Pourtant, son existence n'a, jusqu'à présent, pas pu être dévoilée.

La Qiyas, avant Al-Mugawir

Aux temps mythiques où les humains subissaient le joug des Kaïm, le monde profane et les « mondes invisibles » scindèrent la Qiyas en deux langues distinctes nourries au sein de la matérialité d'une part, de la spiritualité d'autre part, déliant l'unité de la langue universelle et la vidant de sa substance analogique.

Les humains trouvèrent les premiers le chemin de la Qiyas. Immergés dans un monde sauvage et hostile, après le lénifiant séjour dans l'Éden des Kaïm, ils s'extirpèrent du reste du monde sensible sous la pression de leur Ka-Soleil sans cesse sollicité par les manifestations de l'extraordinaire puissance de la Vie. De même que les Cycles basaltiques ont laissé leurs empreintes (*cf. Le Codex des Nephilim*, pp. 26-30), la fulgurante prise de conscience par l'Homme de la Vie et des forces indomptables par lesquelles elle se manifeste impressionna durablement son inconscient. Le sens du sacré fut forgé dans le Ka-Soleil, ce qui se traduisit dans les tabous, les hommages rendus aux éléments déchaînés pour apaiser leurs colères et attirer leurs faveurs.

L'Alphabet primordial a lentement mûri dans le Ka-Soleil de l'humanité, telle une graine sommeillant dans l'exil hermétique en attente de son printemps exotérique. Évidemment, cette graine a son Mème qui condense une puissance bien plus grande que toutes les puissances disséminées dans la multitude solaire.

Lors de chaque évolution de ce Mème de graine, qui devint successivement Fleur, puis Muse, femme du désert, Oriann ou Zahra, l'humanité ressentit confusément une poussée de sève et ses représentants les plus sensibles à l'humeur de l'Eïdos connurent de grands destins — de Balkis à Hassan ibn Sabbah, d'Abd al-Rahman III à Charles IV de Bohème. Avec la Révélation, le bouillonnement mystique est enfin propice à l'éclosion de cette graine, grâce au parcours initiatique des joueurs d'*Al-Mugawir* qui mènent à son terme la migration magique de la Qiyas depuis l'Eïdos jusque sur la terre.

La pratique magique

La Qiyas est une Science occulte en germination. Sans doute son éclosion viendra-t-elle bouleverser toutes les conceptions des acteurs du monde occulte contemporain. Elle repose sur la notion essentielle du Mème, soit d'une idée primordiale existante en tant que telle dans l'Eïdos.

Le pratiquant de la Qiyas peut à travers l'étude des symboles et des signes secrets de l'univers manipuler les Mèmes et introduire des changements dans la réalité perçue par les humains. Il est appelé Qiyasim et ses effets magiques sont appelés Résonances.

Définitions

Accord : *condition préalable à la réalisation d'une Résonance. L'Accord consiste pour un Qiyasim à mettre en accord le Ka-Soleil de spectateurs avec l'effet magique souhaité — éventuellement à l'insu des Miroirs. Il est provoqué par une forme d'art.*

Accord symbolique : *nom du Premier Cercle de la Qiyas.*

Accord schématique : *nom du Deuxième Cercle de la Qiyas.*

Accord archétypal : *nom du Troisième Cercle de la Qiyas.*

Alphabet primordial : *ensemble de symboles permettant d'exécuter des constructions analogiques qui expriment les Mèmes. Un exemplaire de cet alphabet pave les rues d'Aggartha.*

Cardinal : *Cercle, Carré, Triangle, Croix ou Spirale. Un Cardinal est un symbole fondamental de l'Eïdos, un vecteur principal utilisé par le Qiyasim pour jeter un Sort. On distingue cinq Voies cardinales.*

Eïdos : *dimension existant au-delà des Akasha. Faite de pur Ka-Soleil, cette dimension est celle des Mèmes, des idées.*

Impasse ombreuse : *double difforme et contrefait de l'une des Voies cardinales, qui centre les Résonances sur le Qiyasim plutôt que sur les Mèmes et dévoie la communion des Miroirs. Elle se nourrit des Maladresses du Qiyasim, à la manière du Khaïba.*

Mème : *élément primordial de l'Eïdos. À la manière des gènes humains, les Mèmes constituent les idées qui permettent de décrire, et pour certain de « construire », ce que nous appelons la réalité.*

Miroir : *spectateur qui entre en Accord avec le Qiyasim.*

Qiyasim : *pratiquant de la Qiyas. Un Qiyasim est dit symbolique lorsqu'il ne peut lancer que des Résonances symboliques. Un Qiyasim schématique est en mesure de lancer des Résonances schématiques alors qu'un Qiyasim archétypal est capable de lancer des Résonances archétypales.*

Résonance : *effet magique produit par la Qiyas. Cette dernière fait entrer en Résonance le Ka-Soleil des spectateurs avec l'Eïdos et ses Mèmes. Il existe trois types de Résonances : symboliques, schématiques et archétypales. Chacune se décompose en Résonances de chaque Cardinal. On peut parler, par exemple, d'une Résonance schématique de Carré.*

Schème : *catégorie analogique complexe à partir de laquelle le Qiyasim génère des Résonances schématiques par l'utilisation des Voies cardinales du Deuxième Cercle.*

Symbole : *catégorie analogique simple à partir de laquelle le Qiyasim génère des Résonances symboliques par l'utilisation des Voies cardinales du Premier Cercle.*

Voie cardinale : *Compétence occulte de Qiyas.*

L'Accord

Le Qiyasim ne peut modifier la réalité avec la seule force de sa propre vision de la réalité. Il lui faut le renfort des porteurs de Ka-Soleil pour embraser d'énergie solaire le bûcher d'une réalité vaniteuse. La Qiyas consiste à se faire reconnaître par des porteurs de Ka-Soleil comme vecteur d'un message eidétique, ou symbolique, pour éveiller leur Ka-Soleil. Il s'agit d'exciter leur empathie atavique avec les symboles enfouis sous la gangue de raison qui voile les vérités de l'Eïdos. Les cibles dépassent alors leur incrédulité et acceptent une autre réalité. Pour réaliser ce projet, le Qiyasim active le Ka-Soleil passif qui est la richesse et l'apanage de l'humanité. L'Eïdos se projette sur l'écran stable du Ka-Soleil passif de l'humanité sous forme de Mèmes. En éveillant le Ka-Soleil d'un ou plusieurs individus, les Miroirs, le Qiyasim froisse cette fine feuille réfléchissante et peut ainsi capturer un Mème et le faire résonner avec le Ka-Soleil des Miroirs. Les conceptions de la réalité et de la normalité de ceux-ci sont alors altérées, et par le jeu d'interactions existant entre l'Eïdos et la réalité, c'est la réalité elle-même qui est changée.

La Qiyas use de la multitude comme d'un point d'appui et du Ka-Soleil modelé par les influx symboliques comme d'un bras de levier, pour soulever la réalité. Ce couplage puissant entre le Qiyasim et les porteurs de Ka-Soleil qu'il souhaite éveiller se nomme l'Accord. Le résultat qui se manifeste dans la réalité est une Résonance.

Les Cercles de la Qiyas

Comme les autres Sciences occultes, la Qiyas est articulée autour de trois Cercles initiatiques. Ceux-ci s'articulent autour de Compétences occultes indiquant la progression du Qiyasim vers la perfection de l'Eïdos.

- **Le Premier Cercle est celui des Symboles.** Le Qiyasim effleure les vraies idées et ne peut que faire résonner les Symboles — comme la Mandragore, la Pierre ou le Loup — qui sont la forme mémétique la plus vulgaire.
  Les Résonances de ce Cercle nécessitent un contact direct avec les Miroirs du Qiyasim pour opérer.

- **Le Deuxième Cercle, celui des Schèmes,** permet au Qiyasim de se plonger dans les figures analogiques les plus complexes qui ont souvent inspiré les créateurs humains, les Schèmes. Ceux-ci prennent la forme de figures mythiques — comme le Sage, le Roi ou le Fléau. Plus encore, ce Cercle permet au nouveau pratiquant d'associer plusieurs symboles créant ainsi chimères et autres créatures analogiques.
  Les Schèmes permettent d'endosser durablement des pouvoirs magiques subtils et persistants, nourris de manière diffuse par des foules de Ka-Soleil avec lequel le Qiyasim n'a pas à entretenir de contact direct. Le Qiyasim peut alors endosser l'identité analogique d'une figure à la symbolique forte, Prophète, Sage, Preux... L'activation des Résonances schématiques ne requiert pas de contact direct avec un groupe de Miroirs, mais obéit à d'autres conditions.

- **Le Troisième Cercle est celui des Archétypes.** Ici, le Qiyasim communie directement avec l'Eïdos et devient un Mème.
  Les Archétypes confèrent au Qiyasim une influence imperceptible sur le monde, par la seule évocation de son existence, qui lui permet d'en manifester l'influence en tout lieu que la pensée d'un être intelligent effleure — ou a effleuré !

DES RÉSONANCES ?

La Qiyas n'est pas une course à la puissance telle qu'on l'entend généralement. La progression du Qiyasim à travers les Cercles atténue la puissance apparente des Résonances générées et, dans le même temps, elle étend l'influence du Qiyasim dans le temps et dans l'espace.
Reposant sur les lois de l'information et de la communication, la Qiyas demande au Qiyasim de modifier sa vision des Sciences occultes. En effet, le jeteur de Sort doit puiser une partie de sa Sapience dans un monde idéal et solaire : l'Eïdos. Il doit faire d'autrui un miroir analogique, spectateur spéculaire de sa pratique occulte, et, se chargeant de son regard et de ce qu'il porte d'émotion et de confiance, il communie avec lui une autre vision de la réalité, qui se substitue à la réalité originelle. À la fois spectacle et symbolisation analogique, la Qiyas est représentation.

Les Qiyasim

Humains et Immortels bien qu'ils puissent tous pratiquer la Qiyas, ont plus ou moins de facilités à le faire à cause de la nature solaire de cette Science occulte.

- **Les humains** sont les mieux à même d'apprendre la Qiyas : ils sont les porteurs du plus grand potentiel au moyen de l'unicité — d'aucuns diraient de la pureté — de leur essence solaire. S'ils étaient déjà la source passive des Plans subtils, la Qiyas donne aux plus éveillés d'entre eux la possibilité d'activer leur Ka-Soleil pour provoquer des phénomènes extraordinaires. Leur principal handicap réside dans la léthargie mystique dans laquelle les réflexes de l'acquis culturel les maintiennent. S'ils surmontent leur docilité aux sens, font abstraction de la logique et osent déchirer le voile, ils deviennent de puissants Qiyasim. En outre, les Bohémiens, déjà initiés à de nombreux mystères, sont potentiellement d'excellents Qiyasim.

- **Les Ar-Kaïm** disposent, grâce à l'immixtion de Ka-Soleil dans leur Cœur, d'un accès direct à l'énergie solaire qui facilite leur empathie avec la Qiyas. Leurs Maisons sont des leitmotivs archétypiques puissants qui leur confèrent une sympathie avec cette Science occulte. La Qiyas représente une chance pour ces êtres de s'assagir, d'entreprendre le long cheminement qui leur permettrait de progresser vers une Illumination.

- **Les Nephilim** sont si profondément attachés à leurs Sciences occultes élémentaires qu'ils ont du mal à imaginer qu'il puisse en exister une autre liée au Ka-Soleil. De plus, le Ka-Soleil et ses méandres leur sont naturellement étrangers. Aussi peinent-ils à trouver le chemin de la Qiyas. Leur simulacre est la matérialisation du piège opaque qui leur voile la vérité de la Science occulte de l'Alphabet primordial, en même temps que l'outil essentiel leur permettant de devenir Qiyasim. En tissant avec leur simulacre une relation de sympathie, les Déchus peuvent pourtant modifier peu à peu leur vision réductrice de la chair et instaurer une harmonie entre leurs Éléments pour rendre leur corps d'accueil « transparent » aux effluves du Ka-Soleil éveillé. Hélas, les terribles tabous qui pèsent sur cette démarche existentielle, assimilable à un Sentier d'Or hérétique et erratique, sont un frein puissant à l'émergence de grands Qiyasim parmi les Nephilim. Pourtant, leur société occulte est déjà structurée en archétypes puissants qui faciliteraient la pratique de la Qiyas. Malheureusement, les Adoptés flirtent avec le sectarisme et l'hermétisme et les Métamorphes sont déjà des œuvres trop élaborées.
  Plusieurs possibilités sont offertes aux Nephilim pour tisser avec le Ka-Soleil de leur simulacre le lien propre à pratiquer la Qiyas. D'abord, les Nephilim ayant accompli la quête d'*Al-Mugawir* voient ce lien se tisser spontanément au long de leurs pérégrinations. Ensuite, tous les Prométhéens (*cf. Le Codex des Nephilim*, p. 47) peuvent pratiquer la Qiyas. De même, les Nephilim Apprentis dans la quête des Lames mineures (*cf. L'Écran du Meneur de Jeu*, p. 10), les Apprentis dans la quête du Graal (*cf. Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 222), les Apprentis dans la quête de la Toison d'Or (*cf. Le Livre du*

Meneur de Jeu, p. 246), les Adoptés du Pendu, ainsi que tous les Nephilim qui parviennent à utiliser d'une façon ou d'une autre le Ka-Soleil de leur simulacre, peuvent pratiquer la Science occulte de l'Alphabet primordial.

- **Les Selenim** sont les moins disposés à la pratique de la Qiyas du fait de leur « goût » pour le Ka-Soleil. Ils sont pourtant les mieux à même de comprendre les subtilités de cette Science occulte. L'Assouvissement leur enseigne en effet les mille et une façons d'exciter le Ka-Soleil dont ils se délectent pour repousser les affres de l'Entropie.
  Néanmoins, la plupart des Selenim n'ont aucune maîtrise du chétif Ka-Soleil habitant encore leur immortel simulacre. Pour pratiquer la Qiyas, un Maudit devra d'abord tisser un lien avec ce Ka-Soleil. Tous les Selenim ayant accompli la quête d'*Al-Mugawir* disposent de ce lien. Il en est de même pour les Adoptés du Jugement, les Maudits Apprentis dans la quête du Graal (*cf. Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 222), ou Apprentis dans la quête de la Sublimation Mordorée (*cf. Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 241), les Apprentis dans la quête de la Toison d'Or (*cf. Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 246), ou tout Selenim étant parvenu à utiliser le Ka-Soleil de son simulacre par un moyen quelconque.

Du symbolique et du social

Le Qiyasim est un artiste qui se produit sur scène. Les autres acteurs du monde occulte contemporain s'en méfient donc, car ils craignent que cette publicité ne ruine leurs efforts séculaires pour demeurer cachés. De plus, la pratique même de la Qiyas invite le Qiyasim à s'entourer de Miroirs qui ne tarderont pas à entrer dans le cercle fermé des initiés. Or, comme la relation des Miroirs et du jeteur de Sort ne peut durer vraiment longtemps, ce dernier laisse immanquablement dans son sillage d'anciens Miroirs, dont la Sapience est incontrôlable. Les organisations occultes les plus méfiantes vis-à-vis de l'éparpillement du savoir ésotérique se défient donc des Qiyasim.

Cependant, puisque Immortels et humains peuvent pratiquer la Qiyas, celle-ci revêt une dimension particulière : celle de l'union de tous les peuples magiques du Graal Primordial, ainsi que de l'affirmation du caractère magique de l'humanité. Cette double dimension remet en cause la plupart des certitudes des Immortels sans cesse déconcertés par les Qiyasim et la Qiyas.



Les Cardinaux

Depuis les premiers balbutiements des peintures pariétales, les êtres pensants ont l'intuition de la puissance structurante de cinq symboles majeurs : les Cardinaux. Héritage atavique de l'humanité, ces formes constituent les axes qui structurent l'Eïdos, mouvant et protéïmorphe. Par respect pour les plus anciennes manifestations sensibles de ce sens du sacré, elles sont décrites selon la forme géométrique qui les désigne, les principaux concepts associés et les couleurs symboliques équivalentes. Des Cardinaux découlent les Voies cardinales, qui sont les Compétences occultes de la Qiyas.

Le Cercle

La simplicité du Cercle en fait l'un des symboles les plus puissants de l'Alphabet primordial. Ses caractéristiques géométriques inspirent un vertige mystique qui guide intuitivement l'âme vers la Divinité, évoquée par ce centre que l'on devine mais qui n'est pas représenté. Sa symétrie parfaite fait écho à la stabilité du monde. Lisse et sans arête, le cercle dresse un rempart de la plus douce des lignes autour de qui veut se mettre sous sa protection. Son périmètre n'a ni commencement, ni fin et toute chose qui y est inscrite est assurée d'exister à chacune de ses révolutions.

Les aspirations les plus mystiques, les élans de l'âme au-delà d'elle-même ou le doux réconfort de l'assurance d'un ordre cosmique immuable sont placés sous l'égide du Cercle. Le corps, le raisonnement, les émotions cèdent alors le pas à la soif d'absolu.

La pureté même de ce symbole lui affecte la valeur primordiale de l'unité et de l'unicité de la Divinité : le nombre « 1 ». Le nombre « pi » — qui est aussi une lettre — est évidemment une allégorie plus savante des mystères insondables du Cercle. La blancheur est la caractéristique chromatique figurant au mieux la pureté immaculée de la Voie du Cercle.

Les médias les plus abstraits sont favorables à l'expression fidèle d'une affinité de type Cercle :
- la poésie symboliste ;
- la danse symboliste ;
- la musique.

Le sens associé au Cercle est l'odorat.

Le Triangle

Le Triangle est la construction anguleuse la plus simple que l'esprit peut faire émerger des rondeurs

du monde. Il est le premier artefact de l'esprit et, à ce titre, est l'emblème de la pensée portée en triomphe. Il est également le premier défi lancé à la raison car ses propriétés constituent un territoire intellectuel riche à défricher qui aiguise encore l'acuité de la pensée. Il est la base des constructions intellectuelles les plus complexes, immenses châteaux de facettes cristallines qu'un souffle de passion pourrait jeter à bas.

Le désir de comprendre ou de faire comprendre s'inscrit dans le Triangle. L'élitisme, l'assurance presque orgueilleuse de vaincre tout mystère par l'explication et le désir inassouvi d'user ensuite de cette maîtrise pour dompter les forces cosmiques sont les déclinaisons de toute figure ternaire.

Le nombre « 3 » est naturellement associé au Triangle tandis que la lettre Delta semble tracée tout exprès. La couleur de l'azur de l'horizon comme seule limite au pouvoir de l'esprit caractérise la Voie du Triangle.

Les médias les plus rigoureux sont vecteurs naturels de l'affinité cardinale du Triangle :

- l'architecture ;
- la littérature ;
- la rhétorique.

Le sens associé au Triangle est l'ouïe.

Le Carré

Le Carré incarne littéralement la dimension qui, ajoutée à l'immatérielle perfection du Triangle, prend pied dans la réalité. Il la compose autant qu'il s'en nourrit perpétuellement. Sans ligne de fuite, le Carré présente sa géométrie sans abuser les sens. Il est l'espace qu'il délimite, auquel il donne à la fois sa texture, sa matérialité et sa finitude. À ce titre, il évoque également le temps. Au cœur de son apparence frustre, il recèle cependant quelques mystères insondables — dont la diagonale du Carré unité n'est pas le moindre.

Les passions et les émotions avivent sa prégnance symbolique. Les plaisirs des sens jusqu'à l'ivresse sont autant de prières de chair adressées à sa quintessence, auxquelles il ne demande qu'à répondre. Sensuel, charnel, le Carré est la marque du corps du monde.

Le nombre « 4 » est inscrit dans son tracé et la lettre Gamma, désignant la *Materia Prima*, lui est associée. La couleur brune évoque le contact sensuel du limon onctueux et suave et la glaise des premières poteries.

Les médias propices à l'affinité du Carré sont :

- la poterie ;
- la comédie expressive ;
- l'éloquence passionnée ;
- la danse sensuelle ;
- la littérature passionnée.

Le sens associé au Carré est le toucher.

La Croix

La Croix est la marque des conjonctions. En soi, elle n'existe que par l'intersection de choses qui lui sont parfaitement dissociées. Toutefois, elle existe et la puissance des contraires qui lui donnent naissance décuple sa propre puissance évocatrice. Tantôt point d'équilibre entre des forces antagonistes cosmiques, clef de voûte du monde ou nœud du temps et de l'espace où toutes choses peuvent bifurquer pour emprunter l'une des voies du possible qu'elle dessert, la Croix est le *coincidentia oppositurum* par lequel toute chose voit son contraire prospérer à son égal. Ainsi, les turpitudes émotionnelles qui voient le cœur balancer entre chasteté et luxure, audace et couardise, nourrissent l'essence de la Croix autant que les gigantesques affrontements du Bien et du Mal ! Rien ne demeure pur dans le sillage de ce symbole. Rien ne paraît plus simple une fois avalé par son ombre.

Le nombre « 5 » dénombre les points de sa forme — quatre extrémités et un centre —, tandis que la lettre Chi ou X est directement dérivée de sa forme primitive. La couleur rouge, signe d'instabilité qui couve, exprime son ambiguïté.

LES VOIES CARDINALES

Forme	Concepts	Couleur	Nombre	Lettre
Cercle	Stabilité, perfection et suprême protection.	Blanc	1 ou 3,1415	Pi
Triangle	**Spiritualité, pensée et âme.**	**Bleu**	**3**	**Delta**
Carré	Matérialité, limitation et manifestation sensible.	Brun	4	Gamma
Croix	**Union des opposés, équilibre des contraires, division des contraires et division de l'espace.**	**Rouge**	**5**	**Chi**
Spirale	Transformation, évolution et involution et réversibilité.	Vert	2 ou 1,618 ou 0,618	Alpha, Oméga

***Note :** les équivalences de nombres latins et de lettres grecques sont fournies pour les joueurs imprégnés de culture européenne.*

Les médias porteurs de l'affinité de la Croix sont :
- la comédie « masquée » ou déguisée ;
- la peinture ;
- la photographie.

Le sens associé à la Croix est la vue.

La Spirale

La Spirale est un symbole qui a toujours eu les faveurs des hommes. Elle rappelle le Cercle par les rondeurs qu'adoptent ses lignes, mais contrairement à lui, elle demeure ouverte à ses deux extrémités. Son centre est prégnant par l'enlacement toujours plus proche dont il fait l'objet sans jamais être atteint. L'extrémité extérieure n'est qu'une finitude abstraite de cette figure infinie et hypnotique, une limite subjective qui révèle l'incapacité de l'homme à penser la suite de la figure qui se prolonge infiniment. Lové dans un Cercle en perpétuelle expansion, le dessin de la Spirale est donc un puissant symbole qui délie ce symbole même et s'oppose ainsi à sa stabilité. Il désigne tout ce qui évolue, change et devient ce qu'il est.

La Spirale contient les concepts de Vie dans sa profusion et sa puissance d'adaptation, mais aussi sa transition avec la mort, les mutations et métamorphoses dans leurs promesses comme dans leurs abandons, l'érosion des certitudes, les dialectiques qui renversent les idées anciennes pour les remplacer par de nouvelles.

Le nombre « 2 », base de la procréation, procède de l'affinité cardinale de la Spirale. Les lettres Alpha et Oméga écrivent la Spirale par l'embrassade qu'elles donnent à l'alphabet. La couleur verte, associée à la nature féconde et sans cesse renouvelée, est l'attribut chromatique de la Voie de la Spirale.

Les médias qui font un terreau favorable à l'épanouissement de l'affinité de la Spirale sont ceux qui usent du mouvement :
- le chant ;
- les médias vidéo ;
- la sculpture ;
- les tatouages.

Le sens associé à la Spirale est le goût.

La Résonance

Les Compétences cardinales

Pour pratiquer la Qiyas, le Qiyasim doit développer des Voies cardinales. Il s'agit de Compétences occultes. Dans chaque Cercle, il y a une Voie correspondant à chaque Cardinal. Mais du fait de leurs affinités différentes avec le Ka-Soleil, les Qiyasim n'ont pas accès au même nombre de Voies cardinales. Chaque Voie cardinale de chaque Cercle permet de créer un Accord spécifique propre à générer une Résonance.

Les Qiyasim humains et Ar-Kaïm, pour qui le Ka-Soleil est une composante naturelle de leur essence, peuvent développer jusqu'à cinq Voies cardinales dans chaque Cercle de la Qiyas. Les Qiyasim Nephilim et Selenim, eux, ne peuvent pas à la fois supporter les contradictions des cinq Cardinaux et contrôler un Ka-Soleil qui ne leur est pas assez intime : ils ne peuvent développer qu'un maximum de trois Cardinaux par Cercle de la Qiyas.

EMPREINTE ANALOGIQUE

Le Qiyasim infléchit la réalité en modifiant l'agencement des Mèmes. Du fait de la rétroaction analogique permanente qui met en correspondance le monde sensible et l'Eïdos, il génère au sein de la Sphère des Idées une empreinte analogique à mesure que s'affermit sa maîtrise. Celle-ci définit le style du Qiyasim, sa façon personnelle de choisir des Mèmes et de les combiner pour influer sur le monde sensible. Il s'agit tout à la fois de la signature analogique du Qiyasim et du caractère de celui-ci, c'est-à-dire ses idéaux et les moyens qu'il se donne pour les concrétiser.

Le langage commun est démuni pour exprimer la richesse de l'empreinte analogique du Qiyasim. Celui-ci pourrait employer le terme d'ego solaire pour ce que cette signature désigne comme identité intime, volonté et aspirations. Ce serait toutefois risquer d'oublier que le Qiyasim n'est pas centré sur lui-même, mais ouvert aux porteurs de Ka-Soleil.

Les Métamorphes seraient séduisants pour désigner l'empreinte analogique vers laquelle tendent les Qiyasim s'ils n'étaient réservés aux Nephilim. Les autres espèces magiques, et surtout, les humains que le Ka-Soleil prédispose particulièrement à la Qiyas, sont trop éloignées de ce concept pour se l'approprier. Et pourtant, quelle proximité avec l'empreinte analogique du Maître Qiyasim, qui lui confère dans l'éternité de l'Eïdos infini les Traits de ce que ses Résonances ont révélé de son être aux yeux des porteurs de Ka-Soleil !

Pourvu d'un portrait chinois personnel et singulier que les autres Qiyasim peuvent voir, le Maître Qiyasim devient une figure symbolique complexe, à laquelle ces « confrères » peuvent dès lors se rapporter pour infléchir le monde sensible.

Pour pouvoir de nouveau développer un cardinal au deuxième niveau, il faut posséder le même Cardinal du Premier Cercle à Maître. En outre, le Qiyasim ne peut changer de Cercle avant d'avoir cumulé huit niveaux dans les Compétences occultes du Cercle qui précède celui qu'il souhaite atteindre.

Les Miroirs

Pour pouvoir pratiquer la Qiyas, le Qiyasim doit s'entourer d'un groupe de spectateurs, les Miroirs, qui peuvent être humains ou Immortels. Pour lancer une Résonance de Premier Cercle, ces Miroirs doivent être présents au moment où le Qiyasim effectue sa Résonance. Pour le Deuxième Cercle, il n'est pas nécessaire que les Miroirs soient présents car ils interviennent préalablement.

Le Qiyasim peut utiliser deux types de Miroirs : les Miroirs usuels, groupe plus ou moins permanent que constitue le Qiyasim autour de sa personne, et les Miroirs occasionnels, que le Qiyasim n'accorde qu'une seule fois. Il peut s'agir de passants, par exemple. Quoi qu'il en soit, le nombre de Miroirs assistant à la performance du Qiyasim importe peu, encore que le groupe des Miroirs usuels tende à s'accroître. En outre, les Miroirs doivent prêter attention à la performance du Qiyasim et ne peuvent donc tenter aucune autre action pendant ce temps. De plus, s'ils sont surpris, ils ne peuvent, pendant toute la durée de leur surprise — en général, un tour de combat —, fournir l'attention nécessaire pour que le Qiyasim puisse officier.

Les Miroirs occasionnels

Dans le cas le plus simple, le Qiyasim accorde les Miroirs potentiels présents au bon endroit lorsqu'il fait sa Résonance. Le travail d'Accord est cependant plus complexe : en effet, le Qiyasim doit fournir un effort supplémentaire pour faire voler en éclat les certitudes des spectateurs et générer la Résonance. Par conséquent, la difficulté du test est décalée d'une ligne vers le haut.

Les Miroirs occasionnels ressortent toujours troublés d'une expérience de Qiyas. Le plus souvent, ils parleront confusément de leur expérience à leurs proches, qui les prendront éventuellement pour des fous. Bien sûr, il arrive régulièrement qu'un initié d'une faction occulte quelconque entende par hasard ce genre de témoignage et y prête foi. Le Miroir occasionnel peut aussi avoir été séduit par l'expérience et chercher à retrouver le Qiyasim. Dans ce cas, il y a de fortes chances qu'il intègre à plus ou moins long terme le groupe des Miroirs usuels.

Les Miroirs usuels

Le Qiyasim peut également s'entourer d'un groupe d'individus régulièrement témoins de ses miracles. Pour qu'un individu rejoigne ce groupe, le Qiyasim doit l'y inviter explicitement. De plus, afin de ne pas trahir la confiance que le Miroir place dans le Qiyasim, ce dernier doit l'informer de la nature magique de ses actes. Néanmoins, le contenu exact de ces révélations est laissé à l'entière discrétion du Qiyasim.

Du fait du caractère occulte de cette pratique, la plupart des Qiyasim soumettent leurs Miroirs à un cheminement initiatique avant de les intégrer au groupe des Miroirs usuels. Le Miroir s'approprie ainsi pas à pas la Sapience nouvelle dont il va se voir investi. Cependant, le jeteur de Sort doit prendre garde à toute dérive sectaire de sa pratique.

Inévitablement, le Qiyasim devra se séparer de ses Miroirs usuels, sous peine de sombrer dans une Impasse ombreuse, voie déviante de la Qiyas. Aussi laisse-t-il dans son sillage des Miroirs plus ou moins initiés aux mystères du monde. Certains deviendront peut-être Qiyasim, d'autres refermeront sagement cette parenthèse de leur existence. D'autre encore iront gonfler les rangs des sociétés secrètes, cherchant inlassablement à acquérir les secrets et pouvoirs qu'ils ont cru que le Qiyasim leur faisait miroiter. Peut-être le Qiyasim les a-t-il réellement abusés…

Les liens unissant le jeteur de Sorts et ses Miroirs sont particuliers et se construisent dans le long terme, mais sont immanquablement voués à la disparition. Lorsqu'un Qiyasim pratique une Résonance d'une Voie cardinale donnée, quel que soit le Cercle, pour la première fois avec un Miroir usuel, le test pour effectuer une Résonance de ce type reçoit un modificateur de circonstance de – 2. Celui-ci baisse progressivement à chaque fois que le Miroir est témoin d'une Résonance de ce type. Reportez-vous au tableau « Les Miroirs dans la durée » pour connaître cette évolution. À partir de la dixième Résonance, le Qiyasim sombre dans l'Impasse ombreuse correspondant au type de Résonance employé. De plus amples explications sur ces Impasses ombreuses se trouvent à la fin de ce chapitre.

Le joueur doit noter sur la feuille occulte de la Qiyas le nom des individus de son groupe de Miroirs usuels, ainsi que le nombre de Résonances de chaque type auxquelles ils ont assisté.

Pour interrompre le cycle, il faut soit renoncer à accorder ce Miroir, et donc le congédier explicitement du groupe des Miroirs usuels, soit augmenter la taille du groupe, d'un nombre d'individus égal à la moitié du nombre actuel d'individus constituant

Les Miroirs dans la durée

Résonance	Modificateur
Première	– 2
Deuxième	– 1
Troisième	– 1
Quatrième	0
Cinquième	0
Sixième	0
Septième	+1
Huitième	+1
Neuvième	+2
Dixième	Impasse ombreuse

L'ACCORD SELENIM

Du fait de l'Entropie, les Selenim ont tendance à dévorer le Ka-Soleil des humains. En effet, tout Miroir assistant à une Résonance offre un Assouvissement Satisfaisant. Le Selenim ne peut se retenir de se gaver de ce Ka-Soleil si ostensiblement offert. À chaque Résonance, un Qiyasim Selenim opère spontanément un Assouvissement. Trop absorbé par la Résonance, il laisse s'échapper son festin dans les Champs solaires. Ses Miroirs ressentent malgré tout le viol psychique, ce qui pose immanquablement des problèmes au Qiyasim pour fidéliser son groupe de Miroirs.

Seuls les Selenim Apprentis dans la quête de la Sublimation Mordorée échappent à ce problème.

le groupe des Miroirs usuels — arrondi à l'entier supérieur. Cette augmentation peut se faire en plusieurs étapes, mais elle n'a d'effet qu'une fois que le nombre requis a été atteint. Lorsque le cycle est interrompu, on considère qu'un nouveau cycle recommence. Le joueur doit donc effacer de sa feuille occulte de Qiyas le nombre de Résonances auquel ses différents Miroirs ont assisté.

Lorsque plusieurs individus ont assisté à un nombre différent de Résonances d'un type donné, on ne prend en compte que le modificateur dont le chiffre est le plus gros, qu'il soit positif ou négatif. En cas d'égalité, le modificateur négatif l'emporte.

Limites du contrôle des Résonances

La plupart des Résonances sont actives pendant une certaine durée. Un Qiyasim ne peut maintenir simultanément qu'un nombre de Résonances égales à son niveau de Ka-Soleil.

Prime au jeu du rôle !

La Qiyas n'est pas une Science occulte individuelle, mais une communion d'intentions. Le MJ peut donc être attentif à la manière dont les autres joueurs ressentent le jeu du Qiyasim. S'ils sont écrasés ou indifférents, ce dernier en fait peut-être trop, et sa Résonance peut en pâtir en subissant un modificateur de circonstance négatif égal au nombre de joueurs « assoupis. » Inversement, s'il captive ses compagnons, il peut bénéficier d'un modificateur de circonstance +1.

Enfin, les Résonances sont souvent associées à un attribut symbolique bien identifié. Le Qiyasim devrait recourir à une évocation de cet attribut lors de la préparation de l'Accord. S'il néglige trop cet aspect, le MJ peut lui infliger une pénalité.

SYSTÈME

De façon générale, bien qu'il existe quelques différences de règles entre l'Accord symbolique et l'Accord schématique, pour qu'un Qiyasim lance une Résonance, il doit préalablement s'accorder avec ses Miroirs. Puis, pour que la Résonance ait lieu, un test d'Initié en Ka-Soleil contre la difficulté de la Résonance modifiée par la Compétence occulte adéquate doit être réussi.

LES SYMBOLES

L'ACCORD SYMBOLIQUE

Le public et l'œuvre

Pour captiver son public, le Qiyasim doit user d'un art approprié pour communiquer son message analogique. Le niveau de cet Art indique le niveau maximal dans la Voie cardinale appropriée pour créer la Résonance. De plus, ce niveau indique le temps minimal que le Qiyasim doit passer à utiliser sa Compétence occulte pour opérer l'Accord. Il peut également décider de passer plus de temps à l'Accord — ce qu'on appelle le Temps requis — auquel cas on ne prend en compte le modificateur issu des Miroirs que si celui-ci est à son avantage. Aucun test n'est nécessaire pour réaliser l'Accord symbolique.

Lors de l'Accord, les Miroirs doivent être en mesure de voir précisément la performance du Qiyasim. Ce contact visuel peut se faire directement ou par l'intermédiaire de n'importe quel *medium*, technologique ou magique. En revanche, les Miroirs doivent être regroupés.

Lancer la Résonance symbolique

Une fois l'Accord obtenu, le Qiyasim peut déclencher une Résonance. Un test de Ka-Soleil modifié par le niveau du Qiyasim dans la Voie cardinale appropriée doit être réussi.

- Pour les humains et les Ar-Kaïm, ce test est Peu Difficile.
- Pour les Nephilim et les Selenim, il est Assez Difficile.
- Lorsqu'un Nephilim use d'une Résonance liée analogiquement au portrait chinois de son Métamorphe, cette difficulté est décalée d'un cran en sa faveur.

Pour qu'une Résonance symbolique soit efficace, il faut à la fois que le Qiyasim voie sa cible d'une manière ou d'une autre — contact visuel direct, caméra vidéo, usage de la Magie — et que la distance physique séparant le Qiyasim de sa cible n'excède pas la portée indiquée pour chaque Résonance.

LE TEMPS D'UN ACCORD

Compétence artistique associée	Apprenti	Compagnon	Maître
Temps minimal	1 minute	3 tours	1 action exclusive
Temps requis	2 heures	1 heure	1 minute

Maladresses

Si le résultat est une Maladresse, le joueur doit alors lancer un D20 pour connaître l'effet de celle-ci. En outre, il doit noter cette Maladresse sur sa feuille occulte de Qiyas.

Miroirs choqués : les Miroirs du Qiyasim endurent difficilement la Résonance. Celle-ci n'a pas lieu en raison de l'imperfection de l'Accord. De plus, le jeteur de Sort ne parvient plus à Accorder les Miroirs victimes du choc pendant les trois prochaines heures.

Qiyasim brûlé : le Qiyasim contrôle mal l'orientation de ses Miroirs. Il subit de plein fouet un rayonnement solaire eidétique. Il subit une attaque Assez Meurtrière ; 4. S'il commet une Maladresse sur son test d'Endurant, il prend feu (*cf. Le Livre des joueurs* p. 146).

Miroirs brûlés : comme précédemment, mais ce sont les Miroirs participant à la Résonance, et non le Qiyasim, qui subissent la brûlure.

Faux Mème : le Qiyasim a mal identifié le Mème qu'il visait dans l'Eïdos. C'est une autre Résonance, rattachée au même Symbole qui prend effet. Celle-ci est laissée à l'appréciation du MJ. Inévitablement, cette Résonance nuit au Qiyasim.

Mauvais ciblage : la Résonance fonctionne, mais elle ne touche pas la bonne cible. La cible touchée est laissée à l'appréciation du MJ. Ce mauvais ciblage doit gêner raisonnablement le Qiyasim.

En tout état de cause, quelle que soit la nature exacte de la Maladresse, si celle-ci est le fait d'un Nephilim, ce dernier tombe en Ombre. Si elle est le fait d'un Selenim, celui-ci se gave du Ka-Soleil. L'un des Miroirs, choisi aléatoirement, se voit ponctionné de dix « puces » de Ka-Soleil. Si cette opération absorbe la totalité de son Ka-Soleil, la malheureuse victime est transformée en Sans-repos.

MALADRESSES

Résultat du D20	Effet
1 – 4	Miroirs choqués
5 – 8	Qiyasim brûlé
9 – 12	Miroirs brûlés
13 – 16	Faux Mème
17 – 20	Mauvais ciblage



DES SYMBOLES

L'Alphabet primordial plonge ses racines dans la nuit des temps, lorsque les premières consciences esquissèrent les idées permettant de transcender les sens pour entrevoir l'essence. C'est un héritage atavique qui s'insinue dans tout esprit doué de raison en même temps que l'apprentissage d'un langage.

On identifie aisément plusieurs classes de symboles, développées pour l'exemple : le bestiaire totémique, les monades gemmées et les essences végétales. D'autres peuvent être explorées par chaque groupe de jeu. Un dictionnaire des symboles permet d'épauler efficacement l'imagination et de découvrir des sens parfois oubliés.

Les paragraphes qui suivent décrivent les Résonances symboliques de différents Symboles. Un Symbole se décline en Résonances symboliques, liées chacune à un Cardinal.



FORMAT DE DESCRIPTION DES RÉSONANCES SYMBOLIQUES

Cardinal : *indique le Cardinal auquel est rattachée la Résonance.*
Portée : *indique la distance maximale qu'il peut y avoir entre le Qiyasim et sa cible. La mention « auto-ciblé » indique que seul le jeteur de Sort peut être la cible de cette Résonance.*
Durée : *indique le temps que dure la Résonance. Celle-ci peut être interrompue à tout moment par le Qiyasim — c'est une action gratuite.*
Zone : *indique la distance autour de la cible dans laquelle la Résonance est efficace. Cette zone se déplace avec la cible.*

Le bestiaire totémique

Compagnons précieux ou prédateurs dangereux, les animaux sont dotés de capacités particulières qui leur confèrent une supériorité physique sur l'Homme. Cette supériorité conduisit ce dernier à percevoir les animaux comme l'incarnation d'essences supérieures. Rapidement, les humains espérèrent capter l'attention des esprits incarnés dans les animaux pour favoriser leur chasse ou s'assurer de la bienveillance de ces divinités.

Le rapport du Qiyasim aux animaux totémiques n'est pas une mise en pratique directe de ces croyances. Il use du bras de levier puissant que constitue la réminiscence de ces croyances pour s'approprier des capacités prêtées à ces totems ou les empêcher de s'exprimer chez un adversaire.

On trouve dans les échos mémétiques de nombreux traits symboliques spontanément adoptés par les cultures des premiers hommes. La richesse du bestiaire totémique est telle que chaque animal présente des Résonances dans les Voies cardinales.

Abeille et Fourmi

Migration de l'âme

Cardinal : Cercle
Portée : 100 mètres
Durée : n.a.
Zone : n.a.

Sortant de la bouche, l'Abeille ou la Fourmi hâte l'expulsion de l'âme d'un mourant. Entrant dans la bouche, elle force l'âme à rester dans le corps d'un mourant. L'agonie de la cible est, selon la Résonance choisie, abrégée ou allongée d'une minute. En terme de règles, un personnage dont la case « Mort » est cochée peut bénéficier de cette Résonance.

Harmonie de la communauté

Cardinal : Triangle
Portée : 10 mètres
Durée : 10 minutes
Zone : n.a.

La ruche soude le groupe et harmonise les pensées et les actions de tous. Toutes les actions engagées en concertation entre les cibles — deux, quatre ou six, suivant que le Qiyasim est symbolique, schématique ou archétypal — voient leur difficulté baisser d'un niveau. Cette Résonance n'est pas applicable aux situations de combat.

Arpenteuse aux choix sûrs

Cardinal : Carré
Portée : 100 mètres
Durée : Une minute
Zone : 50 mètres

Décrivant des Cercles méthodiques dans une zone de recherche de cinquante mètres de rayon maximum, la cible trouve automatiquement ce qu'elle cherche pour autant que cela s'y trouve, en une minute.

Essaim frénétique

Cardinal : Croix
Portée : 10 mètres
Durée : une heure
Zone : n.a.

Soumises à une agression liée au feu — un feu réel si le Qiyasim est symbolique, une évocation du feu s'il est schématique ou une action analogiquement liée au Feu s'il est archétypique —, les cibles
— deux, quatre ou six, suivant que le Qiyasim est symbolique, schématique ou archétypal — deviennent frénétiques, incapables de toute action autre que des attaques violentes contre quiconque les approche. Cette Résonance prend fin au bout d'une heure, ou dès que les victimes perdent de vue le feu ou ce qui en tient lieu.

Nectar régénérant

Cardinal : Spirale
Portée : un mètre
Durée : une semaine
Zone : n.a.

Le miel ou les alvéoles qui l'hébergent confèrent à un liquide ciblé une vertu médicamenteuse qui accélère le temps de guérison naturelle. Celui-ci est amélioré d'un cran — c'est-à-dire qu'un mois devient deux semaines, un jour une heure, etc. (*cf. Le Livre des joueurs* p. 144). Au terme de la Résonance, le breuvage perd ses propriétés curatives.

Aigle et Faucon

Œil solaire

Cardinal : Cercle
Portée : 100 mètres
Durée : 3 tours
Zone : n.a.

Après avoir fixé le soleil, le Qiyasim paralyse et aveugle une cible dont il croise le regard.

Fixité contemplative

Cardinal : Triangle
Portée : 5 mètres
Durée : une journée
Zone : n.a.

En fixant une cible, le Qiyasim lui donne l'impression de la mettre à nu. Toutes les actions de la cible visant à se dissimuler, à tricher ou à mentir voient leur difficulté décalée d'un niveau en sa défaveur.

Combativité acérée

Cardinal : Carré
Portée : un mètre
Durée : une minute
Zone : n.a.

Usant de ses phalanges comme de serres, la cible peut soit décaler la difficulté de tout test pouvant être modifié par Arts martiaux d'un cran en sa faveur, soit augmenter le niveau de Meurtrier des dégâts infligés d'un niveau.

Port altier

Cardinal : Croix
Portée : 100 mètres
Durée : une minute
Zone : n.a.

L'arrogance qui se dégage des cibles désignées — deux pour un Qiyasim symbolique, quatre pour un Qiyasim schématique et six pour un Qiyasim archétypal — les rend incapables de tomber d'accord sur les décisions à prendre ou les conclusions à tirer, chacune étant persuadée d'avoir raison. En cas de combat, leur extrême confusion les rend Pas Rapides lors des trois premiers tours. Ce n'est qu'au troisième tour qu'elles déterminent leur Initiative. Par ailleurs, totalement incapables de produire une action concertée, elles se conduisent comme si elles étaient seules.

Chute de plume

Cardinal : Spirale
Portée : 200 mètres
Durée : une heure
Zone : n.a.

Cette Résonance protège la cible des chutes. Pendant toute la durée de la Résonance, la possible chute des cibles — deux pour un Qiyasim symbolique, quatre pour un Qiyasim schématique et six pour un Qiyasim archétypal — se transforme en vol plané, sans possibilité de se diriger dans les courants aériens. L'atterrissage se fait en douceur, sans dommages dus à la chute et met fin à la Résonance.

Araignée, Pieuvre

Présages

Cardinal : Cercle
Portée : un mètre
Durée : une heure
Zone : n.a.

La cible visée bénéficie — souffre — d'un rang de bonus — malus — si la Résonance l'atteint entre midi et minuit — entre minuit et midi — durant toute l'heure consécutive à la Résonance. « Araignée du matin, chagrin ; araignée du soir, espoir. » Ces modificateurs ne s'appliquent pas aux Sciences occultes. Ils ne concernent que les actions profanes, et se traduisent par une chance/malchance inespérée — le livre s'ouvre presque à la bonne page, les freins du véhicule du personnage sont un peu mous, etc.

Rets de ruse

Cardinal : Triangle
Portée : 10 mètres
Durée : une heure
Zone : n.a.

La soie de la toile confère aux cibles — une, deux ou trois suivant que le Qiyasim est symbolique, schématique ou archétypal — un bonus d'un rang pour la résolution de toute action entreprise et liée à la réussite d'une embuscade ou d'un piège physique et à toute action effectuée durant le premier tour suivant l'instant où la proie est tombée dans le piège. Le piège doit opérer avant la fin de la Résonance pour que ce bonus soit applicable, et le Qiyasim doit impérativement y participer, qu'il bénéficie ou non de cette Résonance. Enfin, la toile d'araignée doit impérativement être évoquée dans la performance artistique du Qiyasim lors de l'Accord.

Crochets venimeux

Cardinal : Carré
Portée : un mètre
Durée : une minute
Zone : n.a.

Toute blessure sanglante infligée par la cible à l'aide des parties naturelles de son corps inocule à la victime un poison létal Assez Virulent ; 4.

Répulsion irrationnelle

Cardinal : Croix
Portée : 100 mètres
Durée : 10 minutes
Zone : 1D20 mètres

Les cibles — deux, quatre ou six suivant que le Qiyasim est symbolique, schématique ou archétypal — subissent une répulsion irrationnelle à l'égard du Qiyasim qui les pousse à maintenir une distance de 1D20 mètre(s) avec lui, à moins de réussir, pour chaque minute passée à une distance moindre, un test d'Intelligent Assez Difficile, Difficile ou Très Difficile suivant que le Qiyasim est symbolique, schématique ou archétypal.

Tisseuse de soie (d'encre)

Cardinal : Spirale
Portée : 100 mètres
Durée : une heure
Zone : 20 mètres

Les doigts de la cible peuvent dévider 20 mètres de soie Assez Collante, qui se dissipe au terme de la Résonance. Cette soie peut supporter le poids d'un individu Assez Résistant (75 kg). Elle colle à n'importe quelle surface. La cible peut en lancer un filin sur toute surface située à moins de 20 mètres d'elle, par la réussite d'un test Assez Difficile d'Agile, modifié par Arme (De trait).

Biche

Douceur gracile

Cardinal : Cercle
Portée : 100 mètres
Durée : une minute
Zone : 100 mètres

Tant que la cible ne fait pas de geste brusque, une puissante aura de douceur émane d'elle, qui dissuade toute personne présente dans la zone de la brutaliser, à moins de réussir préalablement un test Assez Difficile d'Intelligent, ce qui rompt le charme, pour celui qui a réussi uniquement, alors que tous les autres le désapprouvent.

Errance sylvestre

Cardinal : Triangle
Portée : 100 mètres
Durée : 24 heures
Zone : n.a.

La cible bénéficie d'une intuition qui lui confère un décalage d'une ligne en sa faveur pour l'orientation en milieu sauvage, la découverte des passages les plus sûrs, des refuges tranquilles, des points d'eau, etc.

Sabots d'airain

Cardinal : Carré
Portée : 10 mètres
Durée : une minute
Zone : n.a.

Les cibles — une, deux ou trois suivant que le Qiyasim est symbolique, schématique ou archétypal — bénéficient d'un décalage d'une ligne en leur faveur pour toutes les actions visant à fuir une menace avérée.

Candeur démoniaque

Cardinal : Croix
Portée : 10 mètres
Durée : une heure
Zone : n.a.

La cible victime d'une Candeur démoniaque subit une distorsion de ses traits, de sa voix, de ses gestes qui dévoile sa fausseté et nuit à son charisme : elle subit un décalage d'une ligne en sa défaveur sur toutes ses tentatives d'user de douceur et de persuasion.

Vierge effarouchée

Cardinal : Spirale
Portée : 100 mètres
Durée : une heure
Zone : n.a.

Une cible associée à la virginité — de son corps, pourquoi pas, mais surtout de son esprit ou de ses actes par rapport à une accusation, par exemple — peut, pour échapper au danger ou à l'assidu importun, sembler se changer en biche. Outre l'effet de surprise, elle peut compter sur la vitesse de l'animal pour fuir.



Bouc

Peur panique

Cardinal : Cercle
Portée : auto-ciblé
Durée : 24 heures
Zone : 100 mètres

Toute personne qui dérange le Qiyasim dans son repos, sa méditation ou sa concentration devient la proie d'une peur panique qui la paralyse et ne se dissipe qu'au premier sang versé. Chaque victime de cette Résonance peut surmonter sa peur panique à l'aide d'un test Difficile d'Intelligent au cas où elle aurait conscience d'une menace directe à son encontre. Si le Qiyasim quitte sa méditation, son repos ou sa concentration, cette Résonance prend fin.

Chant du bouc

Cardinal : Triangle
Portée : 100 mètres
Durée : une heure
Zone : n.a.

Au prix d'une certaine puanteur, la cible peut enrober ses mensonges et ses faussetés d'un voile de sincérité et d'authenticité. Toute test pouvant être modifié par Art (Comédie) voit sa difficulté décalée d'une ligne en faveur du comédien.

Instincts débridés

Cardinal : Carré
Portée : 10 mètres
Durée : une heure
Zone : n.a.

Au prix d'une inquiétante inflexion de son apparence, marquée par une pilosité noircie, durcie et comme démultipliée et des petites proéminences cornues sous la chevelure, le Qiyasim déclenche chez les cibles — deux, quatre ou six suivant que le Qiyasim est symbolique, schématique ou archétypal — qui le voient des vagues de pulsions sexuelles qui dérèglent leur comportement habituel et les poussent à la luxure, à la séduction brutale et insistante, sans pour autant les conduire au viol ou à la prostitution.

Bouc émissaire

Cardinal : Croix
Portée : 10 mètres
Durée : une heure
Zone : n.a.

La cible désignée voit peser sur elle les indices, soupçons et témoignages qui étaient à charge contre le Qiyasim. Si aucune preuve matérielle ne peut étayer les thèses erronées des accusateurs, ceux-ci font néanmoins preuve d'un incroyable aveuglement, et trouvent une explication à leurs assertions, aussi absurde soit-elle — par exemple : « On a trouvé une trace de pas chaussant du "42" sur les lieux du crime. Or, vous chaussez du "38" , ce qui vous accuse ! » Le plus pathétique est que la cible s'entend préalablement affubler du titre de bouc émissaire avant d'en subir les conséquences, jusqu'à dissipation de la Résonance.

Indomptable puissance génésique

Cardinal : Spirale
Portée : un mètre
Durée : 24 heures
Zone : n.a.

Quelle que soit la barrière naturelle — stérilité inter-espèces ou stérilité de l'individu — ou artificielle — contraception chimique ou physique — qui lui est opposée, toute union charnelle de la cible durant la Résonance engendre quelque chose — bâtard monstrueux, mutant, ou enfant miraculeux selon le cas. Cela ne permet tout de même pas de surmonter une absence de tout matériel biologique adéquat. Cette Résonance prend fin automatiquement dès la première union consommée.

Cerf

Bois sacrés

Cardinal : Cercle
Portée : auto-ciblé
Durée : une heure
Zone : n.a.

Les entrelacs des bois du Cerf dessinent des motifs sacrés qui couronnent le psychopompe. Le Qiyasim peut ainsi se charger, durant la Résonance, des qualités — calme, patience, amour du jeu, avidité, etc. — et attitudes — voix douce, regard clair, gestes précis, tics de langage ou corporels, etc. —, mais pas des connaissances, d'une personne défunte connue du Qiyasim. Il peut ainsi jouer une comédie macabre, mais très convaincante, d'une possession par le mort, ou même, s'il dispose d'autres moyens pour prendre son apparence, jouer le rôle du défunt. La difficulté que doit battre un individu tentant de percer ce stratagème est égale au Séduisant du Qiyasim décalé d'une colonne en sa faveur, et modifié par Art (Comédie).

Juste réflexe

Cardinal : Triangle
Portée : 10 mètres
Durée : une minute
Zone : n.a.

La cible de cette Résonance analyse les situations avec une extrême agilité intellectuelle qui se répercute alors sur son corps. Elle parvient à réagir plus promptement dans bien des situations. Lors d'un test d'Initiative, la cible bénéficie d'un niveau de Rapide supérieur à celui qu'elle a réellement obtenu. Si elle est Très Rapide sans cette Résonance, cette dernière lui donne l'avantage.

Paisible assurance

Cardinal : Carré
Portée : auto-ciblé
Durée : une heure
Zone : 100 mètres

Tant qu'il n'effectue aucun geste brusque ou menaçant, le Qiyasim impose la paix à toute personne en proie à une passion colérique. Cela n'efface pas les motifs de la colère, mais suspend un lynchage aveugle, par exemple, et ouvre un espace de dialogue dont les plus charismatiques peuvent tirer profit.

Tueur de serpent

Cardinal : Croix
Portée : auto-ciblé
Durée : une heure
Zone : 100 mètres

Pendant une heure, le Qiyasim peut contrecarrer un effet magique symboliquement lié au Serpent, quelle que soit la discipline magique employée. Le lanceur de l'effet magique doit se trouver dans la zone. Le joueur doit annoncer quel effet magique est ainsi contré lorsque celui-ci a lieu — en général au terme d'un temps de préparation ou d'incantation —, ou au tour de combat où celui-ci prend effet. Contrecarrer ainsi un Sort est une action gratuite.

Immunité aux venins

Cardinal : Spirale
Portée : 100 mètres
Durée : 24 heures
Zone : n.a.

La cible est totalement insensible aux poisons d'origine animale — venins. Cette Résonance est sans effet si elle est lancée après la contamination.



Chat

Démarche féline

Cardinal : Cercle
Portée : 100 mètres
Durée : une heure
Zone : n.a.

La cible devient si souple qu'elle peut se faufiler dans le moindre interstice physique tel un contorsionniste — pas dans un trou de serrure, mais entre deux barreaux, par exemple.

Minauderies

Cardinal : Triangle
Portée : 10 mètres
Durée : une heure
Zone : n.a.

La cible bénéficie d'un décalage de la difficulté d'une ligne en sa faveur sur la Table universelle de résolution pour toutes actions visant à tromper autrui, ce qui englobe le mensonge, la fausse séduction, mais aussi la dissimulation, la discrétion… Cette Résonance cesse dès que la cible n'est plus en vue de ceux qu'elle veut tromper.

Pupilles fendues

Cardinal : Carré
Portée : 100 mètres
Durée : 24 heures
Zone : n.a.

La cible voit son acuité visuelle nocturne augmentée au niveau d'une vision normale en plein jour dès lors qu'une source de lumière même faible — celle des étoiles par exemple — est disponible et peut s'accommoder d'une intensité normale de lumière.

Feulement maléfique

Cardinal : Croix
Portée : 100 mètres
Durée : 24 heures
Zone : 50 mètres

La cible dégage une aura maléfique qui fait hurler les chiens à la mort et fait pleurer les nourrissons, mais surtout, pousse ses voisins — dans une zone de

cinquante mètres centrée sur elle — à assouvir leurs pulsions malsaines, mesquines, vilaines. Leur méchanceté sera à la mesure de leur bêtise. Du reste, rien n'empêche la ciblé d'en être la victime.

Chasseur de parasites

Cardinal : Spirale
Portée : 100 mètres
Durée : 24 heures
Zone : un mètre

Dans une zone d'un mètre autour des cibles — une, deux ou trois suivant que le Qiyasim est symbolique, schématique ou archétypal —, tous les parasites zoologiques non magiques sont instantanément tués — vers sous-cutanés, moustiques du palud, etc.

Crocodile et Scorpion

Dévoreur de vie

Cardinal : Cercle
Portée : auto-ciblé
Durée : une minute
Zone : n.a.

Le Qiyasim est identifié à un véritable dévoreur de vie. Aucun de ses adversaires, lors d'un combat, ne peut bénéficier d'un éventuel bonus d'armure, physique ou magique.

Crainte serpentine

Cardinal : Triangle
Portée : auto-ciblé
Durée : une minute
Zone : n.a.

Les adversaires du Qiyasim ne croient pas vraiment à leurs chances de succès contre lui et subissent un décalage d'une ligne vers le bas sur la Table universelle de résolution lorsque au cours d'un combat ils tentent une manœuvre contre le Qiyasim.

Férocité carnassière

Cardinal : Carré
Portée : 10 mètres
Durée : 5 tours
Zone : n.a.

La cible devient si féroce qu'elle ressent la douleur d'autrui comme une drogue décuplant son désir de mort. Dès que la cible inflige une blessure à un adversaire — c'est-à-dire que ce dernier perd au moins une case de sa ligne de vie —, elle bénéficie, contre cet adversaire, d'un décalage de la difficulté d'une ligne vers le haut sur la Table universelle de résolution dans ses attaques suivantes. Seule la première blessure infligée permet à la cible d'obtenir cet avantage.

Larmes de crocodile

Cardinal : Croix
Portée : 1 mètre
Durée : 24 heures
Zone : n.a.

La cible peut feindre un comportement jusqu'aux antipodes de sa personnalité sans être démasqué. Il bénéficie d'un décalage de la difficulté d'une ligne vers le haut sur la Table universelle de résolution pour ses tests modifiés par Art (Comédie), jusqu'à épuisement de la Résonance ou jusqu'à ce qu'il choisisse de transformer un Échec en Réussite, une Maladresse en Échec ou une Réussite en Coup d'éclat.

Carapace draconique

Cardinal : Spirale
Portée : 10 mètres
Durée : une heure
Zone : n.a.

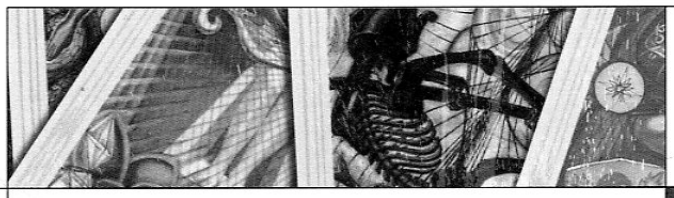
La peau de la cible prend d'aspect d'un cuir parsemé de craquelures glauques et épaisses, semblable à une armure 4/4 ; aucun malus d'encombrement.

Papillon

Passeur onirique

Cardinal : Cercle
Portée : 100 mètres
Durée : une heure
Zone : n.a.

Le Qiyasim peut s'introduire dans le rêve d'une cible endormie. Il y apparaît sous une forme dépendant du rêve en question, et choisie par le MJ. Le Qiyasim est libre d'effectuer dans ce rêve toutes les actions qu'il désire, influençant ainsi le songe de la cible. Ses capacités d'action dépendent de la forme qu'il a adoptée. Un dragon aura un souffle enflammé, un patron pointilleux, une insupportable autorité, etc.



Existence éphémère

Cardinal : Triangle
Portée : 10 mètres
Durée : une heure
Zone : n.a.

Le vol erratique du Papillon bousculé par le vent symbolise le caractère éphémère et fragile des beautés de ce monde. La cible qui est frappée par cette Résonance entre dans une mélancolie amère. Elle est plus encline à se confier, à se laisser guider, à devenir passive. Un test d'Intelligent Assez Difficile permet de surmonter définitivement cet état. Le charme est rompu à la première brusquerie que subit la cible.

Beauté évanescente

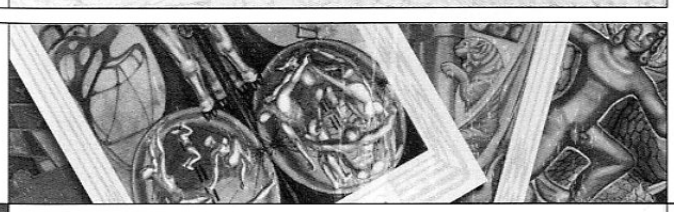
Cardinal : Carré
Portée : 100 mètres
Durée : une heure
Zone : n.a.

La cible acquiert une beauté sublime — clarté du teint, sourire, regard, sensualité, etc. — à laquelle nul ne peut être insensible et qui lui confère un décalage de la difficulté de deux lignes vers le haut sur la Table universelle de résolution pour les actions requérant la Caractéristique Séduisant, et impliquant la séduction proprement dite — par exemple, cette Résonance serait sans effet si la cible tentait d'impressionner ses victimes en leur lançant de funestes imprécations. Les personnes trompées par cette Résonance prennent conscience de la supercherie à son terme et en conçoivent une forte rancune — décalage de la difficulté d'une ligne vers le bas sur la Table universelle de résolution pour les actions de la cible basées sur la Caractéristique Séduisant vis-à-vis de ses victimes pendant le mois suivant la Résonance.

Camouflage chamarré

Cardinal : Croix
Portée : 100 mètres
Durée : une heure
Zone : n.a.

La peau de la cible se couvre de motifs géométriques colorés inspirés directement de l'environnement immédiat. Si la cible se tient nue et immobile à cet endroit, elle bénéficie d'un décalage de la difficulté de deux lignes vers le haut sur la Table universelle de résolution pour ses tests modifiés par Discrétion. La Résonance ne cesse pas lorsque la cible se déplace, mais l'inadéquation du camouflage avec le nouvel environnement lui inflige un décalage de la difficulté de deux lignes vers le bas sur la Table universelle de résolution pour ses tests modifiés par Discrétion.



La chrysalide

Cardinal : Spirale
Portée : un mètre
Durée : n.a.
Zone : n.a.

Au terme d'un rituel volontaire et conscient de retraite durant toute la nuit, la cible voit son apparence sensiblement améliorée, soit qu'une infirmité disgracieuse ou une cicatrice laide se résorbe, soit que les traits s'affinent. Un gain d'un niveau permanent de Séduisant traduit ce Sort. Cette Résonance est sans effet sur les individus Très Séduisants et l'on ne peut améliorer qu'une seule et unique fois l'apparence d'une personne.

Serpent

Anneaux chthoniens

Cardinal : Cercle
Portée : auto-ciblé
Durée : une heure
Zone : n.a.

Le Qiyasim est en symbiose complète avec la terre. Il ressent ses moindres tressaillements, détecte les mouvements de gros mammifères à quelques dizaines de mètres, interprète les frôlements et les différences de température, si bien que tout test visant à détecter des êtres cachés ou approchant est au maximum Assez Difficile. Il peut également identifier la solidité d'un sol, d'un pan de roche, etc.

Reptation diabolique

Cardinal : Triangle
Portée : auto-ciblé
Durée : une minute
Zone : n.a.

Au prix de mouvements très lents, le Qiyasim (auto-ciblé) se fond dans l'environnement sensoriel des tiers qui ne perçoivent pas son déplacement, si bien qu'entre deux clignements d'œil, tout d'un coup, ils se rendent seulement compte que le Qiyasim a disparu, comme s'ils avaient été hypnotisés par cette reptation lente. Tout test pouvant être modifié par Discrétion voit sa difficulté décalée de deux lignes en faveur du Qiyasim. Cette Résonance prend fin dès que le Qiyasim échoue à l'un de ces tests.

Crochets narcotiques

Cardinal : Carré
Portée : auto-ciblé
Durée : une heure
Zone : n.a.

Les dents et les ongles du Qiyasim inoculent une drogue assommante Très Virulente par toute blessure sanglante. Si la victime rate son test d'Endurant contre cette drogue, elle n'est Pas Rapide pendant une heure et échoue automatiquement à tout test de Surprise.

Langue bifide

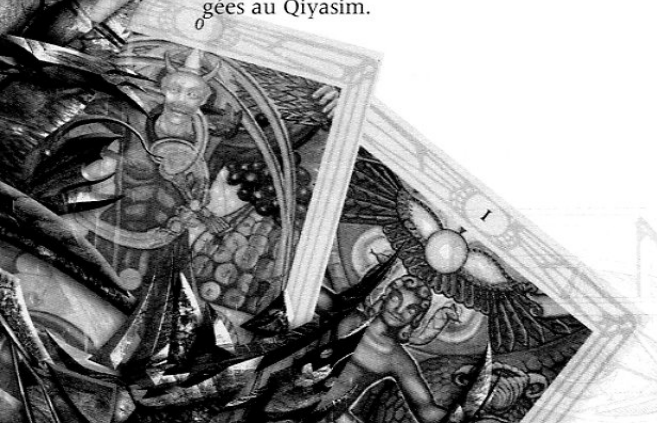
Cardinal : Croix
Portée : 100 mètres
Durée : une heure
Zone : n.a.

La cible subit les effets d'une puissante suspicion propre à ruiner ses efforts de sincérité. Ses tests liés à la persuasion ou à la Caractéristique Séduisant voient leur difficulté décalée d'une ligne vers le bas, tant sa voix devient fausse, son regard fuyant, ses mains moites. Même ses mensonges subissent le malus, tant ils sont éventés par l'aura détestable qui émane d'elle.

Mue régénérante

Cardinal : Spirale
Portée : auto-ciblé
Durée : n.a.
Zone : n.a.

Au prix de la perte définitive d'une « puce » de Ka-Soleil, le Qiyasim mue. En une nuit, sa peau sèche et se détache de son corps. Les blessures non-handicapantes — sont donc exclus : amputation, œil crevé, etc. — restent accrochées à l'enveloppe de la mue et le Qiyasim en est donc intégralement guéri. Cependant, si l'enveloppe de la mue est détruite, les blessures qu'elle comportait sont à nouveau infligées au Qiyasim.



Singe

Espion céleste

Cardinal : Cercle
Portée : 100 mètres
Durée : une heure
Zone : n.a.

La cible est victime d'une terrible paranoïa, qui lui fait croire que le Qiyasim observe le moindre de ses faits et gestes, entend la moindre de ses paroles et en rend compte aux puissances supérieures. Selon son tempérament, elle essaiera de lui complaire pour ne pas fâcher les puissances supérieures, ou alors essaiera de l'éliminer fébrilement — décalage de la difficulté de tout de combat visant à supprimer le Qiyasim d'une ligne vers le haut sur la Table universelle de résolution — ou se terre dans une cachette — au choix du MJ. Seul un test Difficile d'Intelligent permet de surmonter cette paranoïa.

Grimaces facétieuses

Cardinal : Triangle
Portée : 100 mètres
Durée : une heure
Zone : n.a.

Les grimaces hilarantes du Qiyasim déconcentrent terriblement les cibles de la Résonance — deux, quatre ou six suivant que le Qiyasim est symbolique, schématique ou archétypal —. Toutes les actions nécessitant de la concentration subissent un décalage de la difficulté d'une ligne vers le bas sur la Table universelle de résolution. Grimacer de la sorte est une action exclusive.

Œil vitreux

Cardinal : Carré
Portée : 10 mètres
Durée : une minute
Zone : n.a.

La cible devient invisible, mais pas immatérielle. Son ombre — qui, elle, est visible — et son influence, sur les objets et les fluides, peuvent la trahir. L'invisibilité cesse dès que la cible entre en contact — signale sa présence — avec un être pensant.

Mauvaise colère

Cardinal : Triangle
Portée : 100 mètres
Durée : une heure
Zone : n.a.

Blessée, menacée ou simplement effrayée, la cible entre dans une colère terrible. Elle se comporte en *berserker*. Tous ses tests impliquant la Caractéristique Fort voient leur difficulté décalée d'une ligne vers le haut sur la Table universelle de résolution. Mais, ne tentant aucunement d'éviter les coups ou de rompre

le combat, la cible voit la difficulté de toute manœuvre de corps à corps la visant décalée d'une ligne vers le haut. La Résonance prend fin à la destruction ou la fuite de la menace.

Mimiques mimétiques

Cardinal : Spirale
Portée : 100 mètres
Durée : une heure
Zone : n.a.

La cible peut singer les attitudes, postures et gestes d'une personne vue au moins une fois. Elle bénéficie d'un décalage de la difficulté des tests modifiés par Art (Comédie) d'une ligne vers le haut sur la Table universelle de résolution.

Les monades gemmées

Les matériaux et pierres précieux ont accompagné chaque étape du progrès de l'humanité, au point de donner leur nom à des âges mythiques ou à des attributs surnaturels d'êtres magiques. Avec l'éclosion de la Qiyas, les nombreuses analogies développées par diverses traditions peuvent prendre corps. Moins évolutives que le bestiaire totémique, les monades gemmées ne se sont pas toujours épanouies dans les cinq Voies cardinales.

Airain et Bronze

Âge d'airain

Cardinal : Cercle
Portée : 100 mètres
Durée : une heure
Zone : n.a.

Pendant une heure, d'un simple regard, le Qiyasim peut identifier le niveau d'Initié (Ka dominant) ou de maîtrise d'une Tradition d'une cible. Dès que cette Résonance a offert une information au Qiyasim, elle prend fin.

Cœur d'airain

Cardinal : Triangle
Portée : 100 mètres
Durée : une heure
Zone : n.a.

La cible est insensible à l'envie, à la séduction, au chantage, à la corruption, à tout ce qui serait susceptible de perturber le fil de ses pensées ou la distraire de ses opérations intellectuelles. Elle bénéficie d'un test de Ka-Soleil pour résister aux effets magiques qui la viseraient dans un tel but. La difficulté est déterminée par la table ci-contre.

Bien qu'un Sort offensif — boule de feu, grêle de hallebardes, etc. — puisse troubler la concentration de la cible, ceux-ci échappent à cette Résonance.

Chair et os d'airain

Cardinal : Carré
Portée : 100 mètres
Durée : une minute
Zone : n.a.

Les membres du Qiyasim deviennent très durs, lui conférant une armure « naturelle » 1/1 — non-cumulable avec des protections artificielles — et le Meurtrier de ses attaques à mains et pieds nus est augmenté d'un niveau.

Glas sinistre

Cardinal : Croix
Portée : 100 mètres
Durée : n.a.
Zone : n.a.

La voix du Qiyasim fait résonner le terrible glas d'airain, qui désintègre instantanément un objet manufacturé ayant l'apparence de la dureté et ne bénéficiant d'aucune protection magique particulière — mur de brique, paroi d'acier, chaînes rutilantes, etc. —, dans la limite d'un mètre cube.

Foulée infatigable

Cardinal : Spirale
Portée : 100 mètres
Durée : une heure
Zone : n.a.

À l'occasion d'une action physique répétitive donnée — course à pied, natation, etc. —, la cible est infatigable tant que cette action dure. Si un test est exigé pour la résolution de l'action, celui-ci est automatiquement réussi, à moins bien sûr que cette réussite soit physiquement impossible — franchir une série de crevasses de 100 mètres de large, boire un lac, faire remonter une cascade à coups de pied etc. Le combat échappe à cette Résonance.

Cœur d'airain

Niveau de « l'attaque »	Difficulté du Cœur d'airain
Premier Cercle	Assez Difficile
Deuxième Cercle	Difficile
Troisième Cercle	Très Difficile

Cristal

Foudre céleste

Cardinal : Cercle
Portée : 100 mètres
Durée : n.a.
Zone : n.a.

À partir d'un simple éclat de lumière, le Qiyasim peut déclencher une foudre Meurtrière ; 5, contre une cible. Cette Résonance ne peut être utilisée qu'une fois par semaine.

Irisation

Cardinal : Triangle
Portée : 100 mètres
Durée : une heure
Zone : n.a.

L'imagination de la cible est fortement stimulée. Toutes les actions liées à des opérations artistiques ou scientifiques voient leur difficulté décalée d'une ligne vers le haut sur la Table universelle de résolution. L'Accord ne peut être facilité grâce à cette Résonance.

Translucidité corporelle

Cardinal : Carré
Portée : 100 mètres
Durée : une heure
Zone : n.a.

La cible peut se rendre Très Difficile à déceler, son corps devenant translucide, puis transparent au terme d'une minute, à condition de rester immobile. Son corps reste cependant solide et peut être touché, frappé, etc. Dès que la cible se met en mouvement, les jeux d'ombres et de lumières dans les facettes de son corps de cristal trahissent sa présence. Elle est alors Assez Difficile à déceler.

Boule de cristal

Cardinal : Croix
Portée : 100 mètres
Durée : un tour
Zone : n.a.

Le Qiyasim peut lire dans un matériau transparent situé à moins de 100 mètres — verre, cristal, eau sans ride — ce qui se passe en un autre lieu, qu'il a déjà vu au moins une fois, au même instant. Ce lieu peut se trouver n'importe où n'importe où sur la Terre, dans les Akasha, à Aggartha ou Shambhala, mais pas dans les Mondes de Kabbale, ni les Royaumes d'Anamorphose, les Anti-Terres ou encore les Domaines élémentaires, qui n'ont aucun lien avec le Ka-Soleil. La vision est fugitive et figée sur un instant et ne peut être suscitée qu'une fois par Résonance. Le lieu est observé à partir d'une surface réfléchissante dans laquelle le Qiyasim s'est regardé une fois au moins.

Trône du ciel

Cardinal : Spirale
Portée : auto-ciblé
Durée : une heure
Zone : n.a.

Le Qiyasim gagne la capacité de lévitation : il peut se déplacer dans les airs à la vitesse d'une marche à pied, dans les trois dimensions. Il subit toutefois un décalage de la difficulté de ses tests d'Agile d'une ligne vers le bas sur la Table universelle de résolution lorsqu'il est dans les airs et retombe lourdement à terre à l'issue de la Résonance.

Or

Perfection céleste

Cardinal : Cercle
Portée : 100 mètres
Durée : une heure
Zone : n.a.

Une seule fois durant la Résonance, le Qiyasim peut choisir, avant de lancer le D20 pour un test, de bénéficier d'un Coup d'éclat. Aucune expérience ne peut en être retirée. Le joueur doit néanmoins lancer un D20. Sur un résultat supérieur ou égal à 15, une Maladresse d'Accord symbolique tirée aléatoirement se produit.

Cette Résonance ne peut être utilisée pour le lancement d'un effet magique d'une discipline occulte quelconque.

Le silence est d'or

Cardinal : Triangle
Portée : 10 mètres
Durée : une heure
Zone : n.a.

En mettant son index devant sa bouche et en émettant un léger sifflement, Le Qiyasim fait signe à la cible de se taire. Et celle-ci s'exécute. Elle ne peut plus prononcer un mot ni un cri jusqu'à la fin de la Résonance.

Inaltérabilité

Cardinal : Spirale
Portée : 1 mètre
Durée : une minute
Zone : n.a.

La cible devient insensible à l'Orichalque. Elle doit appartenir au peuple des Nephilim. Mais si l'Orichalque ne lui inflige plus de dégâts magiques au cours de la Résonance, elle reste terrifiée par le métal honni, et gagne toujours les points de Khaïba qu'elle aurait dû emporter du fait d'une éventuelle blessure.

Gardien de trésor

Cardinal : Carré
Portée : 100 mètres
Durée : une heure
Zone : n.a.

La cible bénéficie d'un décalage de la difficulté d'une ligne vers le haut sur la Table universelle de résolution pour tout test visant à défendre un « trésor » — objet ou personne — désigné préalablement par le Qiyasim. Le lien entre le gardien et son trésor est manifeste — Peu Difficile à déceler dans les attitudes et les réflexes du gardien.

L'or du Rhin et le veau d'or

Cardinal : Croix
Portée : 100 mètres
Durée : une heure
Zone : n.a.

Le Qiyasim peut envelopper un objet ciblé d'une aura d'irrésistible envie qui pousse quiconque à tout tenter pour le posséder — test Difficile d'Intelligent pour résister à l'envie à chaque regard ! Le nouveau possesseur — il ne peut y en avoir qu'un — est investi par la Résonance d'Or du Carré nommée Gardien du trésor jusqu'à l'issue de L'or du Rhin et le veau d'or. Le Qiyasim n'est pas victime de sa propre Résonance.

Rubis, Escarboucle

Garde des naufrages

Cardinal : Cercle
Portée : auto-ciblé
Durée : 24 heures
Zone : n.a.

Le véhicule dans lequel le Qiyasim a pris place est capable d'alerter ce dernier des dangers en mesure de le mettre hors service et de menacer ses occupants. Lorsqu'un danger à déplacement lent menace le véhicule, un sixième sens alerte le Qiyasim pour l'inciter à se dérouter — si malgré tout cette intuition n'est pas suivie, le « naufrage » a lieu. Lorsqu'un danger soudain met en péril le véhicule, ses effets sont amortis. Le caractère Meurtrier d'un accident baisse d'un niveau, et lorsque la destruction du véhicule — le bateau coule, la voiture explose etc. — est inévitable, les passagers disposent d'au moins cinq tours de combat pour s'en extraire.

Vision rouge

Cardinal : Triangle
Portée : auto-ciblé
Durée : une heure
Zone : n.a.

Le Qiyasim qui bénéficie de cette Résonance voit le monde sous un angle étrange : celui de la chaleur. Il distingue les objets d'après leur température : les objets chauds apparaissent orangés lorsque les objets froids ne sont que des masses sombres. Il peut ainsi voir un être vivant dissimulé derrière une paroi, pour peu que celle-ci soit un piètre isolant thermique.

Dissipe les mauvais rêves

Cardinal : Carré
Portée : 100 mètres
Durée : 24 heures
Zone : n.a.

La cible est protégée contre les mauvais rêves naturels ou les intrusions magiques dans ses songes.

Dissipe les poisons respirés

Cardinal : Croix
Portée : 100 mètres
Durée : une heure
Zone : n.a.

La cible peut respirer un gaz dangereux sans avoir à faire de test de Résistant.

Charbon ardent

Cardinal : Spirale
Portée : 10 mètres
Durée : une minute
Zone : n.a.

Une partie du corps de la cible — au choix du Qiyasim — devient incandescente et peut déclencher l'incendie de matériaux inflammables par simple

contact. De plus, un adversaire touché par la cible et n'étant pas protégé contre le feu se voit infliger une blessure Peu Meurtrière ; 3. Ces dégâts sont indépendants d'autres dégâts éventuels — dus à un coup par exemple —; il faut donc les additionner à ces derniers.

Saphir et Lapis-lazuli

Vertus célestes

Cardinal : Cercle
Portée : auto-ciblé
Durée : une heure
Zone : n.a.

Le Qiyasim gagne un niveau de Compétence occulte pour la prochaine opération magique liée à l'Air. Cette Résonance est sans effet sur une Compétence magique notée à Maître.

Amour de la vérité

Cardinal : Triangle
Portée : 10 mètres
Durée : une heure
Zone : n.a.

Le Qiyasim devient hypersensible à la conscience de vérité et de mensonge qui traverse sa cible. Il est pris de nausées en présence d'un menteur et d'éblouissement en présence de quelqu'un de sincère. La cible doit être consciente de la nature de son discours pour impressionner le Qiyasim. Quoi qu'il en soit, le joueur de ce dernier doit obéir au résultat obtenu. Aucun doute ne lui est plus permis.

Allégresse

Cardinal : Carré
Portée : 10 mètres
Durée : une minute
Zone : n.a.

Les cibles — deux, quatre ou six suivant que le Qiyasim est symbolique, schématique ou archétypal — sont gagnées par une irrésistible allégresse qui les met dans les meilleures dispositions. Tout personnage qui entre en interaction avec les cibles voit les difficultés de tout test de Séduisant décalées d'une ligne vers le haut.

Saniprija, saurinata

Cardinal : Croix
Portée : auto-ciblé
Durée : une heure
Zone : n.a.

Le Qiyasim gagne un niveau de Compétence occulte pour la prochaine opération magique liée à l'Orichalque. Cette Résonance est sans effet sur une Compétence occulte notée à Maître.

Antidote

Cardinal : Spirale
Portée : 100 mètres
Durée : une semaine
Zone : n.a.

La cible devient insensible aux venins d'araignée ou de serpent. Si le venin est inoculé avant que la Résonance ne soit lancée, celle-ci annule les effets du venin et donc efface d'éventuels dégâts. Dans ce cas, la Résonance doit être lancée, au plus, une heure après l'inoculation. En aucun cas cependant cette Résonance ne peut ressusciter un personnage mort suite à l'inoculation.

Les essences végétales

La répétition annuelle du cycle émerveillant de la mort puis de la renaissance du règne végétal a imposé dans l'esprit des êtres pensants l'évidence d'une signification symbolique de la multitude qu'offre l'Alphabet primordial sur l'explication des mystères de la nature et de la perpétuation de ses rythmes.

La passivité inhérente au règne végétal, au regard notamment de la vitalité exubérante développée par le règne animal, a toutefois largement contribué à reléguer le symbolisme qui lui est associé à une moindre place. La plupart des vertus pharmaceutiques associées aux plantes ont fait passer une fraction de leur caractère magique dans le domaine rationnel et pragmatique et les ont ainsi vidées de leur suc symbolique.

Acacia, Robinier et Mimosa

Cycle vie et mort

Cardinal : Cercle
Portée : un mètre
Durée : n.a.
Zone : n.a.

Au terme d'un rituel long et douloureux au cours duquel le Qiyasim et la cible éprouvent la mort d'une fraction « profane » de leur être, la cible gagne un niveau dans une Tradition en sacrifiant totalement une Compétence du niveau visé — par exemple : pour passer d'A à C en Ésotérisme, le Qiyasim Compagnon en Discrétion peut redevenir Profane en Discrétion. Cette Résonance ne peut être lancée sur une cible non consentante. C'est

le joueur interprétant la cible qui choisi quelle Compétence est sacrifiée.

Regard acéré

Cardinal : Triangle
Portée : 100 mètres
Durée : une heure
Zone : n.a.

Tant que cette Résonance est active, la cible ne peut être victime d'une illusion ou d'une hallucination d'origine magique. Les éventuelles illusions ou hallucinations lui apparaissent, mais la cible les identifie instantanément comme telles. Toutefois, elle n'aperçoit pas la vérité éventuellement dissimulée derrière le mensonge magique.

Dureté

Cardinal : Carré
Portée : 10 mètres
Durée : une heure
Zone : n.a.

La Caractéristique Endurant du Qiyasim est augmentée d'un niveau. Cette Résonance peut également s'appliquer à un objet ciblé, mais pas à un personnage.

Fausse essence

Cardinal : Croix
Portée : auto-ciblé
Durée : une heure
Zone : n.a.

Tant que cette Résonance est active, le Qiyasim apparaît en Vision-Ka comme un être humain Pas Initié, quelle que soit sa nature magique ou son niveau d'Initiation. Le Domaine Sentir est abusé par cette Résonance. Un Magicien pourra néanmoins tenter de détecter ce Sort grâce à ce Domaine.

Longévité

Cardinal : Spirale
Portée : 1 mètre
Durée : n.a.
Zone : n.a.

Tant qu'elle reste proche d'un attribut lié à l'Accord de la Résonance, la cible ne subit pas les outrages du temps sur ses Caractéristiques physiques, mais il porte naturellement les signes extérieurs du vieillissement. Une cible ne peut bénéficier de cette Résonance qu'une fois dans la vie de son corps. Un Ar-Kaïm ayant la blessure « Âge inadéquat » à Maître (*cf. Le Livre des joueurs*, p. 90) qui bénéficie de cette Résonance ne voit pas ses caractéristiques améliorées par cette Résonance.

Cèdre et cyprès

Paix

Cardinal : Cercle
Portée : auto-ciblé
Durée : une minute
Zone : le champ de vision du Qiyasim

Toute action belliqueuse dans le champ de vision du Qiyasim est suspendue, tant que le Qiyasim ne commet pas lui-même d'acte menaçant.

Odeur sacrée du Juste

Cardinal : Triangle
Portée : 10 mètres
Durée : une minute
Zone : n.a.

Le Qiyasim connaît intuitivement les signes hermétiques de reconnaissance fraternelle attendus de lui par un sectateur ciblé. Les sectateurs de cette fraternité ne peuvent être les Miroirs du Qiyasim pour cette Résonance ni nourrir eux-mêmes la Résonance qui les perd. Pendant la durée de la Résonance, on considère que le Qiyasim dispose d'Usage (Secte en question) au niveau C. Si la cible ne fait partie d'aucune fraternité particulière — un personnage profane ayant convenu d'un signe de reconnaissance avec un tiers par exemple —, cette Résonance n'a aucun effet.

Robustesse

Cardinal : Carré
Portée : un mètre
Durée : une minute
Zone : n.a.

Le Qiyasim confère à une cible — objet ou être vivant — un décalage de la difficulté d'une ligne vers le haut sur la Table universelle de résolution pour ses tests d'Endurant.

Bannissement

Cardinal : Croix
Portée : un mètre
Durée : une heure
Zone : n.a.

Les difficultés de bannissement des créatures de Kabbale de la cible sont décalées d'une ligne vers le haut sur la Table universelle de résolution. Attention ! Un personnage ne peut bannir une créature de Kabbale que s'il est aussi capable de l'invoquer.

Imputrescibilité

Cardinal : Spirale
Portée : un mètre
Durée : n.a.
Zone : un mètre

Les tissus organiques ciblés par le Qiyasim — éventuellement les siens — ne se nécrosent pas tant que le Qiyasim reste dans la zone de la Résonance, ce qui arrête les risques d'aggravation de blessures, empêche la pourriture de nourriture, etc.

Chêne

Immortalité

Cardinal : Spirale
Portée : 10 mètres
Durée : une heure
Zone : n.a.

Tout point de dégât qui devrait cocher la case de santé « Mort » oblige la cible à cocher toutes les cases de la ligne de vie, cette dernière exceptée. Si ces neuf cases étaient déjà cochées, la blessure est ignorée. Si cette Résonance permet à un personnage de rester en vie fort longtemps malgré de terribles blessures, elle ne l'empêche pas de sombrer éventuellement dans le coma (*cf. Le Livre des joueurs* p. 143). Un coup entraînant normalement la mort immédiate d'un personnage, quel que soit son niveau de santé — décapitation, corps broyé, crémation, etc. — a néanmoins raison de la cible.

Frondaisons d'orage

Cardinal : Triangle
Portée : 100 mètres
Durée : une heure
Zone : n.a.

La cible ne peut subir aucun dommage lié à la foudre, au vent tempétueux ou à l'orage, quelle que soit l'origine de l'un de ces phénomènes.

Tronc noueux

Cardinal : Carré
Portée : 10 mètres
Durée : une minute
Zone : n.a.

La cible ne peut être renversée, poussée ou bousculée par des moyens classiques ; elle subit toujours les dégâts liés aux chocs, mais ne bouge pas de sa position. L'objet qui entre en collision avec elle est stoppé net. La source de dégât est considérée comme ayant un niveau de Meurtrier inférieur d'un rang.

Gui qui guérit

Cardinal : Croix
Portée : un mètre
Durée : n.a.
Zone : n.a.

Le Qiyasim guérit n'importe quel mal naturel de la cible. Les blessures issues de chocs, d'armes, de poisons létaux etc. ne sont pas des maux naturels.

Antre des dryades

Cardinal : Spirale
Portée : 10 mètres
Durée : n.a.
Zone : n.a.

La cible peut entrer littéralement dans un chêne ou un objet fait de ce bois. Elle y disparaît complètement quelle que soit sa taille et peut y demeurer tant qu'elle veut : elle n'y ressent aucun besoin vital, nourrie par la sève du chêne et vieillit comme le chêne. Elle en sort quand elle veut, mettant fin à la Résonance. La destruction de l'antre occasionne à son hôte brutalement expulsé une attaque Très Meurtrière ; 10.

Frêne (Yggdrasil)

Cime du destin

Cardinal : Cercle
Portée : auto-ciblé
Durée : une journée
Zone : n.a.

Le Qiyasim peut concrétiser une de ses prédictions. Parmi les choses qu'il prédit durant la Résonance, le MJ choisit un événement plausible — intempéries, accident, etc. — qui survient dans la journée suivant l'extinction de la Résonance, à un moment laissé à la discrétion du MJ. On entend par plausible un événement pouvant raisonnablement se produire. Échappent à ce type d'événement la trahison inespérée d'un Templier, la chute d'une météorite sur l'antre d'un sectateur etc. Il revient au MJ de décider du caractère plausible d'un événement.

Runes du savoir

Cardinal : Triangle
Portée : 10 mètres
Durée : une heure
Zone : n.a.

La peau du Qiyasim se change en écorce dans laquelle la cible peut lire les runes du savoir. Les runes du Qiyasim symbolique — respectivement : schématique et archétypal — donnent accès à un niveau d'Apprenti — respectivement : Compagnon et Maître — dans les Connaissances où la cible est normalement moins instruite. Dès que la cible cesse de pouvoir observer les runes à loisir — le Qiyasim s'en va, une brume épaisse gêne la lecture des runes —, la Résonance cesse. Seule la cible peut voir les runes.

Fût de tempérance

Cardinal : Carré
Portée : auto-ciblé
Durée : une heure
Zone : n.a.

Le Qiyasim ne peut être contraint par les moyens naturels — ruse, persuasion, comédie, etc. — ou magiques à adopter des comportements exacerbés imprudents.

Abrite tous les couples d'opposés

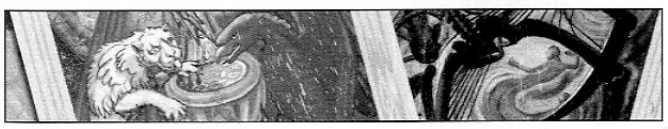
Cardinal : Croix
Portée : 10 mètres
Durée : une minute
Zone : n.a.

Le Qiyasim peut renverser une Caractéristique ou une Compétence d'une cible à l'opposé de ce qu'elle est : d'Apprenti à Compagnon, de Maître à Profane, de Très Fort à Pas Fort, etc. Évidemment, Assez reste Assez. Les Éléments, les Compétences occultes, les Traditions et les Compétences de quête agarthienne ne peuvent être affectés.

Racines de la vie

Cardinal : Spirale
Portée : un mètre
Durée : n.a.
Zone : n.a.

Le Qiyasim troque avec la cible un souvenir biographique intense, « fondateur » de sa personnalité, un tournant de sa vie. Le Qiyasim commence par déterminer ce qu'il révèle et le MJ adapte la révélation biographique du personnage en conséquence. Le Qiyasim doit regarder la cible dans les yeux.



Grenade (grenadier)

Fruit mystérieux

Cardinal : Cercle
Portée : auto-ciblé
Durée : n.a.
Zone : n.a.

En sacrifiant définitivement un niveau d'Initié dans son Ka dominant, le Qiyasim accède définitivement au niveau Maître dans une Tradition.

Graines de charité

Cardinal : Triangle
Portée : 10 mètres
Durée : une minute
Zone : n.a.

Le Qiyasim suscite autant qu'il « subit » un irrépressible besoin de partager ce qu'il possède ou ce qu'il sait avec la cible, selon qu'il possède ou sait plus ou moins que lui. Cette vaste péréquation prend fin au bout d'une minute. Là, rien n'empêche la cible de tenter de reprendre ce qu'elle a éventuellement donné au Qiyasim.

Fidélité maritale

Cardinal : Carré
Portée : un mètre
Durée : une heure
Zone : n.a.

Le Qiyasim se lie avec la cible dans une union mystique qui assure une empathie entre les deux êtres — prescience des émotions, des dangers, etc. — et un besoin d'œuvrer pour le bien de l'autre.

Peau dure et jus sucré

Cardinal : Croix
Portée : 10 mètres
Durée : une heure
Zone : n.a.

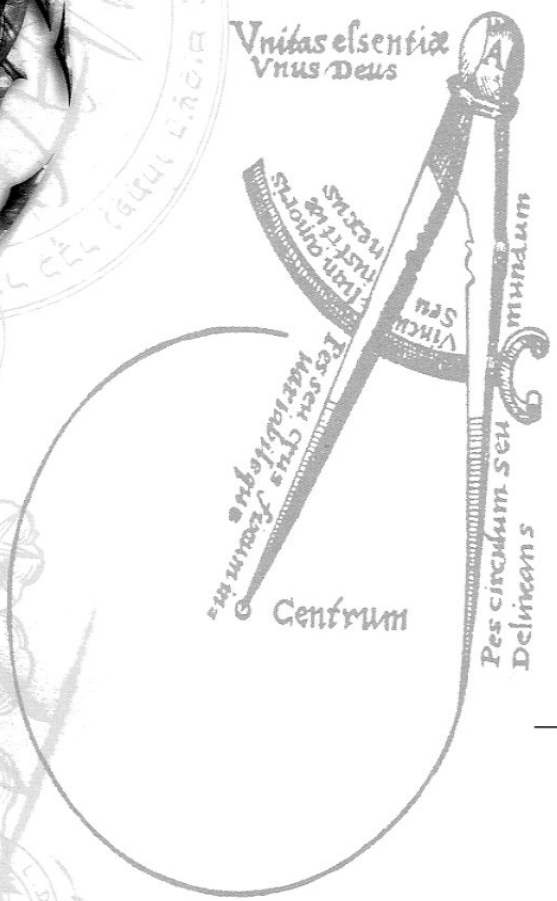
Le Qiyasim peut obtenir la mansuétude de la cible — un adversaire qui vient de le défaire, un juge d'airain qui l'a condamné, le pardon d'un justicier vindicatif, etc. Celle-ci révise son jugement, laissant le Qiyasim fuir, le capturant au lieu de le tuer ou

prononçant une peine plus douce. Toutefois, lorsque la Résonance prend fin, rien n'empêche la cible de tenter de revenir sur sa décision.

Verge des héros défunts

Cardinal : Spirale
Portée : 10 mètres
Durée : une heure
Zone : n.a.

Le Qiyasim peut, par simple effleurement, transmettre à la cible, un être vivant, la force vitale d'un héros dont il dispose des restes ou de la tombe. Cette force vitale se traduit par un Trait propre au héros en question et l'une des Caractéristiques suivantes Fort, Résistant ou Agile augmente de deux niveaux tant que la cible est digne de cet héroïsme en prenant des risques, en adaptant sa conduite, etc.



LES SCHÈMES

L'Accord schématique

Le public et l'œuvre

Avant de pouvoir employer une Résonance schématique, le Qiyasim doit réaliser une œuvre d'art rappelant analogiquement la Voie cardinale à laquelle la Résonance est attachée. Cette œuvre doit être décrite par le joueur. L'art employé doit correspondre au Cardinal sollicité lors de la Résonance. Les Miroirs doivent assister à une représentation de l'œuvre, voire à sa création en *live*. Il est impératif que le Qiyasim soit à la fois auteur et acteur de l'œuvre, ou du moins qu'il soit présent, lors de la représentation. Dans le cas d'un tableau, le jeteur de Sort pourra organiser une exposition-spectacle, ou mieux exécuter la toile devant ses Miroirs, par exemple. C'est au cours de cette exécution que se produit l'Accord, chargeant l'œuvre des propriétés magiques propres à générer une Résonance.

Lors de la représentation, un test de Ka-Soleil modifié par l'Art approprié doit être exécuté. Le joueur interprétant le Qiyasim choisit librement la difficulté de ce test. En fonction de cette difficulté, le joueur doit multiplier l'un des paramètres de portée, de durée ou de zone des Résonances liées à la Voie cardinale par le coefficient associé à la difficulté.

L'Accord schématique dure tant que des Miroirs effleurent l'œuvre de leurs sens. Il cesse donc dès que :

- l'œuvre est détruite ;
- l'œuvre est cachée ou que le souvenir de son existence est effacé de la mémoire de tous ;
- le Qiyasim effectue un acte en contradiction totale et manifeste avec l'œuvre de l'Accord schématique et qu'il en reste un témoignage incontestable, probant et pérenne que les Miroirs peuvent automatiquement rattacher à l'œuvre.

De plus, le Qiyasim ne peut assumer qu'un seul Schème à la fois. Celui-ci se décomposant selon les cinq Voies cardinales, le jeteur de Sort doit donc créer plusieurs œuvres pour ce Schème. S'il veut composer un Accord pour un autre Schème, il doit détruire ou cacher ses œuvres, avant d'accorder ses Miroirs sur un autre Schème, par la création ou la réactualisation des oeuvres appropriées.

Test d'art

Difficulté	Multiplicateur
Pas	0,1
Peu	0,5
Assez	1
« ... »	1,5
Très	2

Lancer une **Résonance schématique**

Une fois l'Accord obtenu, le Qiyasim peut déclencher une Résonance schématique. Un test de Ka-Soleil modifié par le niveau du Qiyasim dans la Voie cardinale appropriée doit être réussi.

- Pour les humains et les Ar-Kaïm, ce test est Assez Difficile.
- Pour les Nephilim et les Selenim, il est Difficile.
- Lorsqu'un Nephilim use d'une Résonance liée analogiquement au portrait chinois de son Métamorphe, cette difficulté est décalée d'un cran en sa faveur.

Lors de l'activation d'une Résonance schématique, il n'est pas nécessaire que les Miroirs soient présents. La distance entre le Qiyasim et ses Miroirs n'a plus aucune importance. **Néanmoins, le Qiyasim doit se concentrer pendant deux tours consécutifs pour activer cette Résonance.**

Pour qu'une Résonance schématique soit efficace, il faut à la fois que le Qiyasim voie sa cible d'une manière ou d'une autre — contact visuel direct, caméra vidéo, usage de la Magie — et que la distance physique séparant le jeteur de Sort de sa cible n'excède pas la portée indiquée pour chaque Résonance.

Maladresses

Si le résultat du D20 est une Maladresse, le joueur doit alors lancer un D20 pour connaître l'effet de celle-ci. En outre, il doit noter cette Maladresse sur sa feuille occulte de Qiyas.

Miroirs comateux : les Miroirs sombrent tous simultanément dans le coma, où qu'ils se trouvent. Aucun procédé médical ne peut les tirer de cet état, qui dure deux jours. Ils garderont de ce coma un souvenir ambivalent, entre l'extase esthétique et la peur panique de mourir.
Qiyasim perdu : le Qiyasim se perd dans son propre labyrinthe intellectuel. Il ne parvient plus à enchaîner les concepts, et ne peut plus pratiquer aucune Science occulte jusqu'à ce qu'il ait repris ses esprits lors d'une période de calme complet de huit heures consécutives.
Miroirs calcinés : les Miroirs prennent feu ! Leurs vêtements se couvrent instantanément de flammèches (*cf. Le Livre des joueurs* p. 146).
Résonance incontrôlable : la puissance de l'Accord submerge le Qiyasim. Se déclenche alors une Résonance totalement imprévisible, dont les effets, franchement incapacitants mais non mortels, sont laissés à l'appréciation du MJ.

MALADRESSES

Résultat du D20	Effet
1 – 4	Miroirs comateux
5 – 8	Qiyasim perdu
9 – 12	Miroirs calcinés
13 – 16	Résonance incontrôlable
17 – 20	Effet contraire

FORMAT DE DESCRIPTION DES RÉSONANCES SCHÉMATIQUES

CARDINAL : *indique le Cardinal auquel est rattachée la Résonance.*
PORTÉE : *indique la distance maximale qu'il peut y avoir entre le Qiyasim et sa cible. La mention « auto-ciblé » indique que seul le Qiyasim peut être la cible de cette Résonance.*
DURÉE : *indique le temps que dure la Résonance. Celle-ci peut être interrompue à tout moment par le Qiyasim — c'est une action gratuite.*
ZONE : *indique la distance autour de la cible dans laquelle la Résonance est efficace. Cette zone se déplace avec la cible.*
ATTRIBUT : *indique un objet, un symbole ou une idée dont le joueur peut s'inspirer pour décrire l'œuvre d'art avec laquelle le Qiyasim suscite l'Accord.*

Effet contraire : la Résonance est lancée, mais a un effet contraire à ce qui était désiré par le Qiyasim. Un ennemi se voit attribuer le bonus qu'attendait le Qiyasim, celui-ci subit les dégâts qu'il comptait infliger, etc.

En tout état de cause, quelle que soit la nature exacte de la Maladresse, si celle-ci est le fait d'un Nephilim, ce dernier doit affronter le Ka-Soleil de son simulacre. En cas d'Échec, il subit un Effet Jésus. Son simulacre est à présent libéré de son hôte. Si la Maladresse est le fait d'un Selenim, celui-ci se gave du Ka-Soleil de l'un de ses Miroirs, choisi aléatoirement, qui se voit ponctionné de quinze « puces » de Ka-Soleil. Si cette opération absorbe la totalité de son Ka-Soleil, la malheureuse victime est transformée en « légume vivant ».



Des Résonances schématiques

Le roi

Alliance divine

Cardinal : Cercle
Portée : auto-ciblé
Durée : une semaine
Zone : le royaume
Attribut : Couronne, huile d'onction

Le roi doit être associé à un territoire, un royaume, clairement attaché à sa personne dans l'esprit des Miroirs, pour déclencher Alliance divine. Ce royaume n'a pas de limites de taille, mais doit être défini par une unité dramatique. Ainsi, une ville est trop diverse, mais un désert ou un village font l'affaire. Les Miroirs doivent être majoritaires sur le territoire et accepter le roi à leur tête et non la personne en tant qu'occupant une fonction dirigeante. Un élu ne peut donc déclencher l'Alliance divine que s'il « monarchise » sa fonction élective. De plus, un Qiyasim ne peut fonder un royaume sur le territoire qu'un Anamorphe a choisi pour établir son propre Royaume.

La santé du royaume du Qiyasim est étroitement liée à celle du roi. Si ce dernier se porte bien, les fléaux naturels — intempéries, famine, épidémies — se tiendront éloignés du royaume ou l'épargneront miraculeusement, la prospérité multipliera ses bienfaits, les maladies même bénignes n'auront pas droit de cité. À l'inverse, que la santé du roi décline et les malheurs tenus à l'écart par son Alliance divine reflueront avec violence pour dévaster le royaume et ses occupants.

Légitimité immanente

Cardinal : Triangle
Portée : n.a.
Durée : dix ans
Zone : n.a.
Attribut : Sceau

Tout accord, serment ou engagement de quelque nature, proféré en présence du roi, dans son royaume et sous le couvert de son sceau, est protégé par la puissance de sa légitimité. Que l'une des parties le rompe et une puissante punition, dont les parties doivent convenir — de la rétribution financière à une frappe foudroyante — s'abat sur elle. L'engagement peut être résilié par toutes les parties, en présence du roi. Au terme de la Résonance, les parties ne sont plus liées par leur serment — mais le savent-elles ?

Autorité séculaire

Cardinal : Carré
Portée : 10 mètres
Durée : une journée
Zone : n.a.
Attribut : Trône, sceptre

Les paroles du roi sont les injonctions impérieuses de l'autorité qui régit l'ordre du monde. Elles contraignent les personnes à qui elles sont destinées et qui les entendent à mettre en œuvre tous les moyens à leur disposition, selon leurs capacités financières, leur potentiel professionnel et leur moralité, pour complaire au roi. L'obsession qui s'installe dans le cœur et l'esprit des personnes soumises à Autorité séculaire les poussent à la hardiesse et à l'audace, sans toutefois les inciter à commettre des actes dont il est logique et compris par elles qu'ils mettraient en danger leur intégrité physique.

Don rituel

Cardinal : Croix
Portée : 100 mètres
Durée : une semaine
Zone : n.a.
Attribut : bague, blason

La contrepartie des pouvoirs royaux est l'obligation rituelle qui est faite au roi d'accéder favorablement à toute demande qui lui est faite solennellement, quoi qu'il puisse lui en coûter, au sens propre comme au sens figuré, sans que sa personne ou sa fonction de roi ne soient remises en cause ou que ceux qui sont placés sous son autorité soient directement et personnellement mis en danger par le don.

Généralement, Don rituel peut porter sur un cadeau d'objet, la jouissance d'un privilège d'exception, ou encore la mise en œuvre d'un des quatre autres pouvoirs du roi en faveur de l'impétrant pour le temps d'une Résonance symbolique. Le roi peut choisir de refuser Don rituel, auquel cas il subit la même disgrâce que les parties qui rompent un engagement protégé par Légitimité immanente. En échange, le donataire doit respect au roi, et ne peut entreprendre aucune action hostile au roi, explicite ou occulte, sans l'en avertir par un message ayant tous les caractères de l'officialité — messager, courrier avec accusé de réception…

Don de guérison

Cardinal : Spirale
Portée : un mètre
Durée : une semaine
Zone : le royaume
Attribut : manteau, imposition des mains

Le contact volontaire et solennel avec le roi — plus généralement avec ses mains — permet de partager avec lui sa conjonction harmonieuse avec le microcosme et le macrocosme et de dissiper les dysfonctionnements organiques qui traduisent un déséquilibre du corps. Une personne donnée ne peut bénéficier qu'une fois dans son existence de Don de guérison qui occasionne, au choix du Qiyasim, la guérison de toutes les blessures récentes, de toutes les gênes fonctionnelles — lève-toi et marche —, ou toute autre dégradation biologique, telle qu'une amputation. Les troubles innés ou magiques ne sont pas affectés par Don de guérison.

Le sage

Corps astral

Cardinal : Cercle
Portée : auto-ciblé
Durée : une journée
Zone : n.a.
Attribut : regard vitreux et lointain

Le sage projette son Ka-Soleil, son corps astral, hors de son propre corps, visible comme une silhouette brumeuse et vacillante telle la flamme d'une fragile bougie et chemine lentement — un mètre par seconde au maximum — tant que sa concentration n'est pas perturbée. Pour un Qiyasim schématique, seul le sens de la vue est encore accessible par le sage dans son corps astral. Le Qiyasim archétypal peut, au choix, rendre son corps invisible ou lui ajouter un sens supplémentaire.

Le corps astral du Qiyasim ne peut subir que des attaques magiques. En revanche, il est dissipé par toute perturbation violente de l'air qui le supporte, que ce soit à cause d'une forte bourrasque ou de gesticulations humaines. Le Qiyasim peut alors réintégrer son corps ou attendre la fin de la perturbation pour reconstituer son corps astral.

Les Immortels ne peuvent utiliser cette Résonance : un Nephilim qui l'utilise subit immédiatement un effet-Jésus, un Selenim meurt, le Cœur d'un Ar-Kaïm explose.

Réminiscence

Cardinal : Triangle
Portée : auto-ciblé
Durée : Un dixième de la longueur du souvenir
Zone : n.a.
Attribut : front ridé, sourcils broussailleux

Le sage peut plonger en méditation pour retrouver le souvenir associé à des événements passés à partir de quelques éléments associés à ces événements.

Un Qiyasim schématique ne peut accéder qu'à la mémoire collective des êtres pensants morts ou vifs. Le souvenir est forcément subjectif et pas forcément à propos. Sa qualité et sa précision dépendent de la qualité des témoins qui l'ont vécu. Souvent, il sera transcrit avec les symboles, un homme puissant étant figuré par exemple par un lion, un traître, par un serpent, un mariage, par une fleur de grenadier, une souillure morale, par une fleur blanche éclaboussée de sang ou de boue, etc.

Un Qiyasim archétypal peut accéder à la mémoire fossile du monde, quand bien même les événements en question auraient eu lieu sans témoins pensants, à condition toutefois d'avoir une idée plus précise sur la nature des événements recherchés. La scène sera encore figurée à l'aide de symboles, mais le Qiyasim peut se concentrer sur l'un des objets ou l'un des personnages pour tomber le masque et dévoiler l'un de ses cinq aspects sensibles — son, odeur, contact, apparence ou goût.

La Réminiscence se traduit, dans les deux cas, par un afflux intense et brutal d'images, d'odeurs, de bruits, de sensations qui permettent au sage de revivre dans son imagination le fil des événements recherchés, jusqu'à extinction de l'événement ou perturbation de la concentration du Qiyasim. Au cas où des événements traumatisants — les blessures de Chutes — seraient revécus par le Qiyasim, ils provoqueraient chez lui un traumatisme équivalent — des cauchemars terrifiants aux gains de Khaïba, de « puces » de Maudit, etc.

La Réminiscence dure plus ou moins longtemps, suivant la longueur du souvenir évoqué. Ce temps est égal au dixième du temps que couvre le souvenir. Ainsi, un souvenir évoquant la guerre de cent ans se traduira par une Réminiscence de dix années, alors que la Réminiscence d'une conversation de quelques minutes ne prendra que quelques secondes.

Cette fraction de temps peut être altérée par le multiplicateur de qualité de l'œuvre d'Accord schématique. Mais on prend, pour mesurer l'opération, l'inverse du multiplicateur. Par exemple, un Qiyasim a réussi un test Difficile d'Art, ce qui lui autorise un multiplicateur de 1,5. Il peut multiplier la fraction de temps par l'inverse de 1,5, c'est-à-dire par 2/3 — car 1,5 = 3/2. Ainsi, 1/10 x 2/3 = 1/15. Le temps que dure la Réminiscence sera donc égal au quinzième de la durée couverte par le souvenir.

La Réminiscence ne peut être invoquée qu'une fois par événement, et une seule fois, par Accord schématique — le Qiyasim ne peut pas recourir à une nouvelle Réminiscence avant d'avoir détruit l'œuvre de l'Accord schématique du Sage et en avoir créé une autre et il ne peut en aucun cas tenter de revoir l'événement qu'il a déjà évoqué.

Tempérance

Cardinal : Carré
Portée : 10 mètres
Durée : une journée
Zone : n.a.
Attribut : Calme, gestes lents

Le sage tient ses humeurs en équilibre afin de faire silence en lui et de n'entendre que la voix de l'univers. Il affecte simultanément deux ou trois cibles suivant qu'il est schématique ou archétypal. Lorsque Tempérance touche une cible calme et en paix, celle-ci ne saurait plus être détournée de la tâche qu'elle s'est fixée par aucune distraction ni tentation, fût-elle d'origine surnaturelle.

Une cible ainsi calmée ne subit aucun malus dû à l'agitation éventuelle qui l'entoure, ni ne peut être surprise.

Lorsqu'une telle Résonance touche une cible en proie à une intense émotion, ses pulsions sont assagies et un esprit de concorde les remplace. Un effet-Dragon peut être assagi, une Ombre liée à une panique magique peut être résorbée, etc. Elle demeure toutefois impuissante face à une émotion assimilée dont les manifestations sont violentes, telle une vengeance froide, un ressentiment étayé par une liste objective de griefs, etc.

Hermétisme

Cardinal : Croix
Portée : 10 mètres
Durée : une journée
Zone : n.a.
Attribut : yeux fous, verbiage

Plus le sage accède aux vérités qui tissent le monde, plus il court le risque d'en devenir inintelligible pour le profane. La Résonance d'Hermétisme afflige la cible qui rivalise de sagesse avec lui d'une insurmontable incapacité à se faire comprendre, quelle que soit la justesse des raisonnements et des paroles qu'il souhaite tenir.

Ses auditeurs n'entendent qu'un mauvais charabia.

Le Qiyasim schématique ne peut pas oblitérer tout à fait le discours de la cible, qui devient, au terme de la Résonance, soudainement compréhensible pour les auditeurs qui en ont conservé le souvenir. Le Qiyasim archétypal peut oblitérer complètement les paroles proférées lors de cette Résonance.

Endurance transcendante

Cardinal : Spirale
Portée : auto-ciblé
Durée : une journée
Zone : n.a.
Attribut : visage de pierre

Lorsque le sage se tient immobile au cœur des éléments déchaînés, rien ne saurait le renverser car il fait corps avec l'*Axis Mundi*. Ainsi, Endurance transcendante le dote d'une capacité surnaturelle à encaisser les coups, les chocs, les agressions physiques en général sans subir aucun dommage, pourvu qu'il demeure immobile comme une statue.

Il est insensible au feu, froid, à l'asphyxie, aux attaques biologiques et chimiques, naturelles ou magiques et bénéficie d'une protection 10/10 contre les chocs.

Le prophète

Absolue liberté

Cardinal : Cercle
Portée : auto-ciblé
Durée : une heure
Zone : n.a.
Attribut : cheveux longs au vent

Le prophète bénéficie d'une aide surnaturelle qui lui assure en permanence une Absolue liberté de mouvement : nulle chose terrestre ne peut l'entraver sur la voie du prêche. Ainsi, les entraves à mécanisme — menottes — se dérèglent instantanément, les entraves à nœuds se dénouent, les barreaux se descellent, la première combinaison tentée sur une entrave électronique à code tombe juste, etc.

Prédication universelle

Cardinal : Triangle
Portée : auto-ciblé
Durée : une heure
Zone : n.a.
Attribut : Langue de feu

La langue n'est pas un obstacle pour qui délivre les messages divins. Ainsi, le prophète peut-il communiquer avec autrui dans sa langue comme s'il la maîtrisait parfaitement, sous réserve que les paroles prononcées soient philosophiques, mystiques, ou aient une certaine portée intellectuelle.

Séparation des éléments

Cardinal : Carré
Portée : auto-ciblé
Durée : une heure
Zone : n.a.
Attribut : manteau ondoyant

Les éléments obéissent au prophète pour faciliter son cheminement. L'eau fait taire ses caprices pour lui complaire. Ainsi, le prophète peut-il modifier radicalement l'écoulement d'un cours d'eau comme bon lui semble afin de le franchir. Si l'étendue liquide à séparer est plus longue que la portée de vue, le prophète, plutôt que de fendre les eaux, marche dessus sans y enfoncer ses sandales. Il peut également traverser les brasiers des plus grands incendies sans le moindre dommage, voire traverser les parois de terre ou de pierre pourvu qu'une partie au moins de son corps demeure hors de ces éléments solides — dont l'épaisseur ne peut être supérieure à l'envergure du Qiyasim bras tendus. Il peut de même fendre le vent comme s'il n'existait pas, mais ne peut tout de même pas voler.

Extra-lucidité

Cardinal : Croix
Portée : auto-ciblé
Durée : une semaine
Zone : n.a.
Attribut : cécité

En contrepartie de la cécité — qui occasionne par ailleurs les malus afférents — subie pendant cinq heures d'éveil — une seule heure si le Qiyasim archétypal — le prophète bénéficie d'une vision fugitive d'un événement à venir, dont il ne garde qu'un souvenir confus et diffus. S'il prévoit effectivement quelque chose de l'avenir, il ne peut rien en dire. Toutefois, lorsqu'il sera confronté à cet événement, cette vision resurgira et lui permettra de prendre les bonnes décisions ou d'avoir les bons réflexes.

En termes de règles, le MJ n'est donc absolument pas tenu de révéler quoi que ce soit de l'avenir au prophète, mais il peut laisser libre son joueur de bénéficier d'un modificateur de circonstance de +3 à un test crucial lors d'un événement postérieur à l'utilisation d'Extra-lucidité. Par ailleurs, pendant cet événement, les pénalités de la cécité sont suspendues. L'événement doit se produire dans la durée de la Résonance. S'il ne se produit pas, le prophète ne bénéficie pas de son modificateur de circonstance.

Statue de sel

Cardinal : Spirale
Portée : 100 mètres
Durée : une minute
Zone : n.a.
Attribut : statue de sel

Le prophète châtie durement les mécréants. Sa juste colère attire l'attention des puissances tutélaires qui lui délivrent, au terme de son imprécation, le pouvoir de changer la victime de sa colère en statue de sel. La cible doit avoir courroucé le prophète ou les puissances tutélaires supposées, en brisant un tabou, en violant une règle ou en nuisant réellement au prophète.

Sous cette forme, la victime bénéficie des mêmes protections qu'Endurance transcendante, si ce n'est qu'elle est extrêmement vulnérable à l'élément liquide, dont le simple contact la délite. Toute agression basée sur l'eau inflige cinq points de dégâts d'attaque d'acide Meurtrière sans que la victime ne bénéficie d'aucune protection. Les éventuelles pertes de membres occasionnées sous cette forme sont définitives et la victime ne gardera qu'un moignon indéfiniment douloureux. Changée en statue de sel, la cible est privée de ses sens, mais reste consciente. Outre le fait qu'elle peut ainsi méditer sur ses fautes, elle risque de sortir grandement traumatisée de cette expérience.

Le chasseur

Mysterium tremendum

Cardinal : Cercle
Portée : 100 mètres
Durée : une heure
Zone : n.a.
Attribut : meute infernale

Le chasseur dont on a volé ou dévoilé — contre son gré, sous la contrainte, par tromperie, ruse ou surprise — un secret intime ou constitutif de sa personnalité ou de sa Sapience peut lancer contre les

MYSTERIUM TREMENDUM : LA MEUTE D'ARTÉMIS

Secret	Ka dominant	Fort/Endurant/Agile (*)	Instinctif/Séduisant	Nb d'individus (*)
Quête agarthienne	Initié	Très	« … »	4
Savoir magique	Assez Initié	« … »	Assez	3
Savoir de Tradition	Peu Initié	Assez	Peu	2
Autre connaissance	Pas Initié	Peu	Pas	1

* *ces paramètres peuvent être lus d'une ligne supérieure par « puce » de Ka dominant que le Qiyasim sacrifie.*

impudents la meute d'Artémis. Cette dernière est d'autant plus forte et féroce que le secret arraché au chasseur est puissant. Le Ka dominant de la meute d'Artémis est de même nature que celui du Qiyasim.

Dès que la distance séparant le Qiyasim et sa meute est supérieure à la portée, cette Résonance prend fin.

Trait analogique

Cardinal : Triangle
Portée : 100 mètres
Durée : n.a.
Zone : n.a.
Attribut : flèche

Le chasseur peut décocher un Trait analogique vers toute cible directement visible. Le tir est infaillible, mais la cible confronte son niveau d'Initié (Ka-Soleil) à une difficulté équivalente au Ka dominant du chasseur pour en éviter les effets. Trait analogique peut envoyer la foudre, une maladie, l'amour ou le désir de vengeance.

- **Foudre** : la Résonance occasionne une brûlure soudaine — quatre points de dégâts Meurtriers — ainsi qu'une paralysie musculaire totale pendant autant de tours que de cases de la ligne de vie cochées.
- **Maladie** : la Résonance inocule un mal mystérieux Virulent dont les symptômes sont une puissante fièvre qui pénalise tout exercice de concentration — un niveau d'Intelligent est perdu — dès la première journée. Le deuxième jour, d'irrépressibles claquements de dents et tremblements s'emparent de la cible — un niveau d'Agile est perdu. Le jour suivant, une douleur musculaire inflige de terribles crampes — un niveau de Fort est perdu. Le quatrième jour, une grande torpeur s'empare du corps meurtri — un niveau d'Endurant est perdu — avant qu'une éclosion soudaine de pustules nauséabondes et répugnantes ne le couvre de la tête aux pieds — lui faisant perdre un niveau de Séduisant le cinquième jour. La maladie disparaît progressivement à partir du sixième jour, les symptômes disparaissant dans l'ordre et au rythme d'arrivée.
- **Amour** : le Sort ouvre en grand les portes du cœur de la cible qui se trouve vulnérable à la première œillade de la journée. L'amour qui embrase la cible décuple son courage et ses forces — elle bénéficie d'un modificateur de circonstance de +1 pour toutes ses actions exaltées par l'amour — mais l'obnubile complètement au point de rendre Difficile toute action n'ayant aucun rapport avec l'objet de cet amour ! Cet amour n'est pas partagé et s'interrompt avec la prochaine aube.

Pistage infaillible

Cardinal : Carré
Portée : auto-ciblé
Durée : une heure
Zone : n.a.
Attribut : traces dans la pierre

Le chasseur est capable de repérer distinctement les traces du passage d'une proie pourvu qu'il l'ait déjà approchée à moins de quelques mètres, même au milieu d'une indescriptible profusion de leurres. Le temps écoulé depuis le passage de la proie n'altère en rien la capacité du chasseur, seule une opération magique spécifiquement destinée à masquer les traces de la proie peut le mettre en déroute. Le chasseur ne peut pas déterminer grâce à cette Résonance le moment où ont été produites ces traces.

Curée métempsychique

Cardinal : Croix
Portée : auto-ciblé
Durée : une heure
Zone : n.a.
Attribut : couteau de chasse

Le chasseur qui vainc sa proie peut la mettre à mort selon un rituel aux règles complexes. Lorsque la proie est un simple animal, il s'agit de rendre hommage à la bête en préservant ses forces vitales lors de la mise à mort et en dépeçant le cadavre de manière à conserver les propriétés magiques de l'animal. Lorsqu'il s'agit d'un adversaire du Qiyasim, il s'agit de rendre hommage à la façon dont il est mort, en procédant à un rapprochement analogique avec un animal du bestiaire totémique. Cette Résonance doit être déclenchée à la fin du rituel.

Une fois ce rituel effectué, le chasseur s'approprie la force vitale soit de l'animal réel, soit de l'animal totémique associé. Ainsi, jusqu'à la fin de la Curée métempsychique, le chasseur peut déclencher sans Accord une Résonance du Totem correspondant, à volonté, en une action simple.

Double identité

Cardinal : Spirale
Portée : auto-ciblé
Durée : 24 heures
Zone : n.a.
Attribut : trophée de chasse

Le Chasseur s'identifie à sa proie pour la traquer. À force de poursuite, il la connaît si bien qu'il pourrait se substituer à elle, et il parvient à être à la fois proie et chasseur. Avant d'activer cette Résonance, le Qiyasim doit chasser un animal non magique, le dépecer et se vêtir de sa peau encore sanglante. Lorsqu'il déclenche la Résonance, le Qiyasim prend la forme et les capacités de l'animal chassé. Il garde son intellect et sa nature

magique — il reste donc manifeste, en Vision-Ka, qu'il n'est pas un animal normal. En revanche, il acquiert les Caractéristiques Fort, Agile, Endurant et Séduisant de l'animal, et les Compétences de la créature dont le Qiyasim ne dispose pas habituellement s'ajoutent aux siennes (*cf. Le Livre du Meneur de Jeu*, pp. 269-270). Le jeteur de Sort peut toujours pratiquer les disciplines magiques ne nécessitant pas l'usage d'un corps anthropomorphe.

Le forgeron (l'artisan)

Artisanat sacré

Cardinal : Cercle
Portée : auto-ciblé
Durée : une semaine
Zone : n.a.
Attribut : tenaille et bain de trempage

Le forgeron est capable de transformer toute matière en un objet manufacturé d'excellente qualité. Il suffit de disposer de quelques outils appropriés — forge pour fondre le fer, éther pour dissoudre les plastiques, etc. — ou de leur équivalent symbolique : le mercure ou le feu, dans lesquels tout est indifférencié. La pâte molle obtenue est alors malléable dans les doigts du forgeron qui peut à sa guise confectionner l'objet qu'il souhaite. Les propriétés mécaniques et fonctionnelles de ce dernier seront parfaites et dans une esthétique appréciable même par les profanes. D'une manière générale, on peut considérer que le Qiyasim est capable de confectionner un outil adapté qui confère un modificateur de circonstance donné par son niveau d'Initié (Ka-Soleil) — +1 s'il est Pas Initié… +5 s'il est Très Initié. Le temps pour confectionner l'objet est compris entre une et cinq heures selon le bonus qu'il procure. Le Qiyasim schématique ne peut manufacturer des mécanismes complexes, accessibles seulement au Qiyasim archétypal, tels que véhicules motorisés, armes automatiques, télescopes de haute précision, bras articulé pour la microchirurgie, etc. Au terme de la Résonance, l'objet demeure, mais ne procure plus de bonus.

Gardien des secrets de la matière

Cardinal : Triangle
Portée : auto-ciblé
Durée : une heure
Zone : n.a.
Attribut : feu de la forge

Le forgeron partage avec Ka-Ïa les secrets les plus intimes de la matière. Il en connaît les replis, les lignes de vie et les lignes de force, les inclinations naturelles et les faiblesses masquées. Il peut réparer ou améliorer de deux niveaux les qualités Résistant ou Meurtrier d'un objet manufacturé.

Piètre qualité

Cardinal : Croix
Portée : 10 mètres
Durée : une heure
Zone : n.a.
Attribut : regard précis

L'artisan connaît les forces et les faiblesses des objets. Son regard acéré lui permet au premier coup d'œil de différencier un objet fabriqué par un maître d'un objet conçu par un amateur. Il reconnaît les défauts inhérents à l'intervention de la main de l'homme.

Tant que cette Résonance est active, le Qiyasim peut désigner un objet ciblé non magique conçu par la main de l'homme et pouvant être soulevé par une seule personne, et annoncer haut et fort, d'un air de dépit et de mépris « Piètre qualité ». L'objet ciblé se brise instantanément, et il est rendu inutilisable.

Cette Résonance s'interrompt automatiquement dès qu'elle a permis la destruction d'un objet.

Insensibilité à la douleur

Cardinal : Carré
Portée : auto-ciblé
Durée : une heure
Zone : n.a.
Attribut : étincelles et brûlures

Le forgeron est habitué à sentir pleuvoir les étincelles de la forge sur sa peau. Il est devenu insensible à ces morsures. Il ne peut donc ressentir aucune douleur liée au feu, fut-il magique. Il en subit néanmoins les dommages. Aussi coche-t-on toujours les cases de la ligne de vie lors d'une blessure due au feu, mais on considère, pour toutes ces blessures, que le forgeron est Pas Blessé.

Martèlement de gangue

Cardinal : Spirale
Portée : auto-ciblé
Durée : une heure
Zone : n.a.
Attribut : marteau et enclume

Le forgeron peut marteler l'essence vitale d'un être vivant, pour en fendre la gangue et en expulser les scories afin de retrouver la *Materia Prima* de l'être. Au prix d'une « puce » de Ka par coup, un coup du forgeron peut extraire une « puce » d'un élément étranger au Ka de la cible — notamment, le Khaïba ou la malédiction du KLN. Parallèlement, chaque coup inflige des dégâts physiques Peu Meurtriers ; 2.

La cible doit fournir un objet qui lui est cher, qui représente son essence, son identité. Le martèlement arrache des cris terribles à la cible que

foudroient d'intenses douleurs. La cible doit être entravée, ou avoir une grande confiance dans le Qiyasim, pour supporter ce traitement.

Le preux

Action héroïque

Cardinal : Cercle
Portée : 10 mètres
Durée : une heure
Zone : n.a.
Attribut : étincelles et brûlures

La cible est capable d'une action héroïque par combat contre un adversaire. Elle consiste en un Coup d'éclat dans une action courante choisie par le preux dans un moment crucial qui exige un surpassement de soi. Cette Résonance s'interrompt automatiquement dès que la cible a usé de son Coup d'éclat, ou dès que tous ses adversaires au cours d'un combat unique — un seul test d'Initiative — sont défaits.

Exemplarité stimulante

Cardinal : Triangle
Portée : auto-ciblé
Durée : une minute
Zone : 10 mètres
Attribut : étendard

L'enthousiasme et l'optimisme du preux sont communicatifs auprès de ses compagnons. Tant qu'ils se serrent les coudes pour se sortir d'une situation difficile, avec le preux comme porte-drapeau, ils bénéficient tous d'une augmentation d'un niveau d'Armes, d'Arts martiaux et d'Esquive. Cette Résonance n'affecte pas les Compétences possédées au niveau Maître. En outre, pour qu'elle soit efficace, il faut que le preux porte réellement un étendard, et que ses compagnons se trouvent dans la zone d'effet du Sort.

Exaltation héroïque

Cardinal : Carré
Portée : auto-ciblé
Durée : une heure
Zone : n.a.
Attribut : épée, cuirasse

Les blessures infligées au preux ne lui font pas subir de pénalité dans ses actions et la mort elle-même ne le fauche pas lorsque la case « mort » de sa ligne de vie est cochée. Il dispose alors d'un sursis égal à trois cases de santé au-delà de la case « mort ». Il continue donc à se battre comme s'il était Très Blessé, ce qui contrevient si visiblement aux règles de la mortalité que ses adversaires peuvent prendre peur — ce qui arrive s'ils échouent à un test Assez Difficile d'Intelligent valable pour tous les spectateurs. Toutefois, si le sursis est suffisant pour que le preux sorte victorieux du combat, il disparaît dès la fin du combat et le preux décède enfin — s'il n'a trouvé aucun moyen d'effacer en une action exclusive les cases de sa ligne de vie cochées.

Berserker

Cardinal : Croix
Portée : auto-ciblé
Durée : une heure
Zone : n.a.
Attribut : scalp d'adversaire, fétiche sanglant

Le preux voit les difficultés de ses actions impliquant Fort ou d'Endurant décalées d'une ligne vers le bas, mais devient vulnérable aux ruses. Les plus grosses ficelles lui sont invisibles — aucun test d'Intelligent n'est admis — et il n'entend pas les conseils de prudence de ses alliés.

Descendance magique

Cardinal : Spirale
Portée : un mètre
Durée : une heure
Zone : n.a.
Attribut : arbre généalogique

Le preux est capable de s'accoupler avec des créatures de Kabbale en une union procréatrice. Inexplicablement, dans le Monde de Kabbale de la créature, l'enfant grandit jusqu'à maturité en quelques heures.

Le niveau d'Initié de cette étrange créature de Kabbale est égal à celui d'un de ses deux parents, le choix étant aléatoire. La créature appartient à la même Sephirah que son parent créature de Kabbale, et ses propriétés magiques dépendent de ses parents. Le joueur et le MJ doivent s'accorder sur cette question, sachant que le niveau d'Initié de la créature conditionne la puissance de ces pouvoirs.

Il appartient ensuite au preux de trouver un moyen d'invoquer sa descendance.

Le Naute

Eïdonaute

Cardinal : Cercle
Portée : auto-ciblé
Durée : une journée
Zone : n.a.
Attribut : Moïse

Le Naute est capable de s'orienter dans les vents de l'Eïdos. Il comprend intimement leurs variations, le sens de leur cheminement, même s'il ne se laisse pas lui-même emporté par ses bourrasques.

Il sait naturellement trouver son chemin dans les Plans subtils, avec un modificateur de circonstance de +2 à ses tests d'orientation dans ces étranges réalités.

Maître fécond de la chaire ésotérique

Cardinal : Triangle
Portée : auto-ciblé
Durée : deux heures
Zone : cinq mètres
Attribut : Caïn

Le Maître est capable de transmettre ses enseignements auprès de disciples attentifs pourvu que cela concerne une Tradition, ou une Compétence occulte. Son sens de la pédagogie et de l'explication permet à ses disciples d'augmenter l'expérience naturellement acquise d'un PdA. Pour que les disciples bénéficient de cet avantage, il faut qu'ils écoutent le Naute deux heures par jour au moins, et que cette Résonance soit active au cours des enseignements.

Analyse des pulsions

Cardinal : Carré
Portée : un mètre
Durée : une semaine
Zone : n.a.
Attribut : psychologue

Le Naute peut se glisser dans l'esprit d'une cible et y découvrir ses appréhensions et ses traumatismes émotionnels. Cette véritable analyse muette conduit la cible à se libérer de tous les troubles mentaux liés à ces traumatismes, qui peuvent aller jusqu'à effacer des pans de mémoire de la cible, ou à modifier sa mémoire. Pratiquement, tout dépend du traumatisme. Si celui-ci, bien que fort pénible pour la victime, recouvre des circonstances bénignes — comme avoir été enfermé dans un placard obscur étant enfant —, aucun souvenir n'est altéré. Simplement, la cible de cette Résonance parvient à surmonter le traumatisme. Mais si les circonstances de celui-ci revêtent un caractère franchement épouvantable — la cible, sous l'emprise de la folie, a massacré la totalité de sa famille et s'est repue des cadavres au cours d'un macabre festin —, le souvenir même du traumatisme et des circonstances qui y sont liées disparaît — dans l'exemple précédent, la cible ne se souvient pas d'avoir commis de telles atrocités, et ne se souvient pas non plus d'avoir jamais eu une famille. De façon générale, les modifications de souvenir occasionnées par l'utilisation de cette Résonance sont les moins importantes possibles, et échappent au contrôle du Naute.

Au terme de la Résonance, la cible recouvre sa mémoire. Toutefois, le caractère traumatisant du souvenir est effacé.

Croix : Naufrageur

Cardinal : Croix
Portée : un mètre
Durée : une journée
Zone : n.a.
Attribut : radeau

Le Naute n'use de cette Résonance que pour tromper les quêteurs et piéger les chercheurs dans des impasses de Sapience. Tant que ses cibles restent en sa compagnie et prêtent l'oreille à ses conseils, elles demeurent incapables de dépenser le moindre PdA dans les Traditions et les Compétences occultes. Le Naute peut également envoyer une cible sur une fausse piste ésotérique. La cible peut juger de la crédibilité de la fausse piste. On doit alors tester Intelligent à une difficulté égale au niveau d'Initié du Naute. En cas d'échec, la victime suit la piste évoquée par le Naute pendant une journée. En cas de Maladresse, cette durée est prolongée d'une journée par Cercle maîtrisé par le Naute au-delà du premier. En cas de succès, la cible ne tombe pas dans le piège du Naute. En cas de Coup d'éclat, non seulement la victime ne tombe pas dans la supercherie, mais elle devient méfiante. Pour tout test ultérieur analogue, elle bénéficie d'un modificateur de circonstance de +2

Maître des labyrinthes

Cardinal : Spirale
Portée : auto-ciblé
Durée : une heure
Zone : n.a.
Attribut : fil d'Ariane

Les labyrinthes sont des artifices qui ne servent qu'à masquer un trésor de Sapience derrière la vanité d'une épreuve de pure forme. Le Naute ne peut tolérer que le progrès auquel il aspire soit entravé de la sorte et, dès lors qu'il identifie avec certitude ce qu'il est censé trouver au cœur du labyrinthe symbolique, il trouve son chemin dans ce dédale. Il bénéficie d'un décalage de la difficulté d'une ligne vers le haut sur la Table universelle de résolution pour toutes actions visant à se sortir d'une épreuve tendant à ralentir sa progression par une distraction formelle : labyrinthe, dédale forestier, devinette, jeu de bonneteau, etc. Cela ne signifie pas pour autant que les épreuves lui sont épargnées. Simplement, il sent intuitivement et avec la plus grande certitude le chemin à suivre ; il ne peut s'égarer.

La mère

Note : *la mère peut être indifféremment une femme ou un homme, pourvu que les Miroirs fassent abstraction des attributs de la masculinité.*

Armes émoussées

Cardinal : Cercle
Portée : n.a.
Durée : une heure
Zone : 100 mètres
Attribut : regard amusé

Sous les yeux de la mère, les combats de ses enfants deviennent des jeux. Lorsque cette Résonance est active, tous les dégâts physiques infligés par tous les individus présents dans la zone d'effet du Sort sont Pas Meurtriers.

Renaissance

Cardinal : Triangle
Portée : auto-ciblé
Durée : n.a.
Zone : n.a.
Attribut : madone

La mère peut insuffler à un groupe le goût pour un savoir, une tradition ou un art perdu. Le groupe s'enfiévrera pour rendre ses lettres de noblesse à cette discipline tombée en désuétude et peut, à force de recherches, retrouver des gestes, des paroles et des symboles perdus.

Un tel groupe peut retrouver des noms de lieux ou des dates d'événements en un jour ; en une semaine il reconstitue un arbre généalogique complet, les rimes d'un poème incomplet, les connexions chronologiques entre des événements de l'Histoire invisible ; en un mois il reconstitue un poème perdu, le synopsis d'un livre disparu, la composition d'une toile détruite, les protagonistes possibles d'un événement de l'Histoire invisible ; en un an il retrouve les techniques d'une forme désuète d'art ou d'artisanat, une musique, un chant, la signification mystique d'un rituel.

Hélas, si les analyses se rapportant à cette discipline perdue peuvent être retrouvées, le génie artistique ne peut être dupliqué et l'on ne peut reconstituer l'exacte copie d'un tableau perdu ou d'un poème disparu : soit le groupe de cibles est moins doué que son auteur et l'œuvre reproduite souffrira de défauts, soit il est plus doué que lui et il ne pourra s'empêcher d'interpréter — de corriger — l'œuvre reproduite.

Instinct de protection

Cardinal : Carré
Portée : auto-ciblé
Durée : une heure
Zone : 20 mètres
Attribut : mains jointes sur le ventre

La mère peut devenir redoutable si elle se sent menacée. Si la menace est une réalité — et non un prétexte ou le fruit d'une provocation délibérée —, tout test impliquant la compétence Vigilance a sa difficulté décalée de deux lignes vers le haut sur la Table universelle de résolution.
La mère est pourvue d'un sixième sens, communément appelé « instinct maternel », qui l'alerte dès qu'une menace pèse sur elle et sa progéniture. Dans ce cas, une tension est visible sur ses traits et il ne vaut mieux pas la déranger, car ses réactions peuvent être vives. Instinct de protection est communicatif. Les compagnons et alliés de la mère — c'est-à-dire toutes les personnes ne lui étant pas manifestement hostiles et se trouvant dans la zone d'effet de la Résonance — se sentiront une obligation morale de lui venir en aide au mépris de leur propre sécurité.

Vulnérabilité attendrissante

Cardinal : Croix
Portée : auto-ciblé
Durée : une heure
Zone : 100 mètres
Attribut : faiblesse

La mère doit consacrer une grande part de sa force vitale à materner, ce qui la rend visiblement vulnérable : les Caractéristiques Fort, Endurant et Agile sont réduites d'un niveau et le Qiyasim doit se tenir à l'écart de toute arme ou armure. Cet état de fait est touchant et même le plus borné des barbares ressent dans les tréfonds de son être la puissance du miracle qui est à l'œuvre dans le corps de la mère. Aussi, nul ne peut lever la main sur la mère à moins d'y être absolument contraint, et encore, cela provoque de vives réactions de protection de la part des témoins d'un tel acte.

Allaitement nourricier

Cardinal : Spirale
Portée : un mètre
Durée : une semaine
Zone : n.a.
Attribut : seins lourds
Le lait de la mère est la sève de toute vie. Qui le boit absorbe la vie elle-même. La cible de cette Résonance voit ses blessures se refermer, ses membres tranchés repousser, etc. Elle devient Pas Blessée au bout d'un tour. De plus, elle ne peut sentir la morsure de la faim ou de la soif pendant la semaine qui suit la Résonance.

La **Prostituée sacrée**

Note : *la Prostituée sacrée peut être indifféremment une femme ou un homme, pourvu que les Miroirs fassent abstraction des attributs de la masculinité.*

Confidences

Cardinal : Cercle
Portée : un mètre
Durée : définitif
Zone : n.a.
Attribut : confidences sur l'oreiller

La Prostituée sacrée n'est pas une catin lubrique. Elle est celle devant qui le roi lui-même redevient un homme, et peut évoquer ses faiblesses profondes. L'écoute que lui confère la Prostituée sacrée lui permet de panser ses blessures.
Lors de l'exécution de cette Résonance, la cible doit évoquer sans fard ses tourments à la Prostituée sacrée. Il ressortira fortifié de cette confidence, puisque toutes les maladies magiques et malédictions (issues de Binah ou du Mauvais œil par exemple) dont il est victime prennent fin. La confidence transcende même la mort, puisque si la cible est un fantôme, son tourment baisse d'un niveau, à condition que le fantôme puisse exprimer à la Prostituée sacrée, d'une façon ou d'une autre, l'origine de son Tourment.
Cette Résonance reste néanmoins impuissante à lever une malédiction de Binah si et seulement si le Kabbaliste qui en est à l'origine a sacrifié une « puce » de Ka pour rendre celle-ci définitive (*cf. Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 166).

Indépendance

Cardinal : Triangle
Portée : auto-ciblé
Durée : une heure
Zone : n.a.
Attribut : favorite

Personne, pas même le plus puissant des rois ne peut donner d'ordre à la Prostituée sacrée. La liberté de celle-ci est constitutive de sa personne.
En lançant cette Résonance, le Qiyasim ne peut plus être contraint à agir par l'usage d'un quelconque moyen magique. Lorsqu'on tente de lui lancer un Sort dans ce but, le Qiyasim sent instantanément qui en est l'auteur. Bien qu'il ne puisse apprendre son nom par cette voie, il a néanmoins une vision fugitive de celui-ci.

Chant des sirènes

Cardinal : Carré
Portée : dix mètres
Durée : une semaine
Zone : n.a.
Attribut : Seirazein

La Prostituée sacrée connaît les stratagèmes et les artifices qui rendent ses atours irrésistibles. Bien au-delà des seuls traits physiques, maquillages et gestes voluptueux, elle lit dans le cœur de l'homme, sait ce qui le touchera spécifiquement et trouve les mots pour réaliser ce projet.
La passion qu'elle est capable de faire naître chez ses cibles — 1D20 tiré au moment de la création de l'œuvre de l'Accord schématique — ravage leur esprit et les enchaîne éternellement à ses charmes. Même un long sevrage ne saurait défaire ce que la Prostituée sacrée a fait. Elle-même en est incapable et peut parfois subir les derniers sursauts désespérés de ces âmes enflammées. Un simple contact suffit à faire allumer ce brasier, si le Ka dominant du Qiyasim vainc celui de sa cible. Les victimes sont extrêmement jalouses et si elles sont mises en présence les unes des autres, elles sont capables de s'entre-tuer. Il suffit simplement que la Prostituée sacrée réussisse un test de Séduisant Pas Difficile à chaque contact pour que la passion perdure, mais en cas d'Échec, la vive déception de la victime se découvrant ensorcelée peut la conduire à des extrémités de violence à l'encontre de la Prostituée sacrée.
Au terme de la Résonance, les cibles cessent d'être amoureuses de la Prostituée sacrée. Elles ne ressentent aucune rancœur particulière, sinon une légère nostalgie.

Terrible et compatissante

Cardinal : Croix
Portée : un mètre
Durée : une heure
Zone : n.a.
Attribut : Éros et Thanatos

La Prostituée sacrée est double. Alanguie et voluptueuse, elle incarne dans sa belle chair toutes les promesses de plaisir qui font le charme de la vie. Son regard dur et ses pulsions de domination en font également une tigresse dont les caprices peuvent brutalement muer le désir en terreur et en douleur, préludes à la mort qui met en relief la fragilité de la vie.
La Prostituée sacrée inspire des sentiments très contraires à ses cibles — quatre ou six suivant que le Qiyasim est Schématique ou Archétypal —, à l'opposé de ce qu'elles ressentaient la minute précédente. Cette cyclothymie peut devenir dérangeante pour l'équilibre psychologique des victimes, mais assène de véritables coups de fouets soufflant le chaud et le

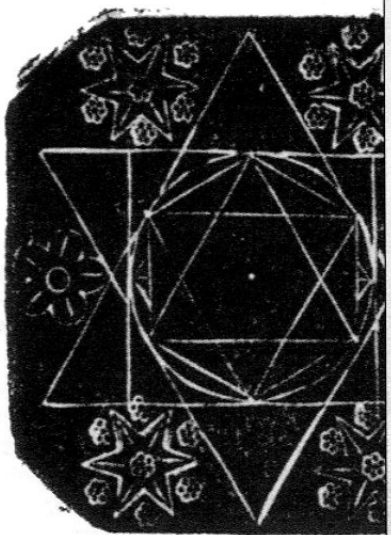
froid, galvanisant les esprits forts — que l'on reconnaît par le test d'Intelligent Difficile qu'ils réussissent — en leur octroyant un rang de bonus dans toutes les actions recourant à Intelligent. Les faibles tombent en catatonie.

Cycles de vie

Cardinal : Spirale
Portée : dix mètres
Durée : une journée
Zone : n.a.
Attribut : Inanna et Ereshkigal

La Prostituée sacrée est sœur des Enfers et mère de la nature végétale. Lorsque celle-ci, bouillonnant de sève, tenta d'ensemencer la Prostituée sacrée sa mère, cette dernière punit cet inceste en l'envoyant en Enfer. Depuis, elle est maîtresse des cycles de la vie — saisons, lunaisons, marées et tout ce qui assure l'alternance de la fertilité et de la stérilité, prises autant au sens biologique que spirituel. Elle peut ainsi rendre son inspiration au poète déchu, ou la retirer à l'artiste à qui tout réussit, retirer ou rendre son bagou au séducteur, faire trembler le bras du jeune homme vigoureux ou réchauffer le corps endolori du vieillard.

En termes de règles, elle peut augmenter ou abaisser magiquement la Compétence de sa cible d'un niveau, en liant cet effet à un phénomène naturel cyclique ayant un lien analogique avec l'effet souhaité.



ÉGARÉ DANS LE LABYRINTHE

Les Impasses ombreuses

Pétris d'hermétisme, les initiés ont des chances d'emprunter l'une des impasses intellectuelles au sein du labyrinthe voilant l'Eïdos. Le grand danger de la pratique de la Qiyas réside précisément dans le fait que ces impasses n'apparaissent pas comme telles aux yeux de ceux qui s'y engagent.

Des maladresses répétées lors de Résonances falsifient l'authenticité de la communion du Qiyasim avec ses Miroirs, si bien que ces derniers n'éclairent pas un Mème en Eïdos, mais le Ka-Soleil du seul Qiyasim, produisant indéniablement des effets à connotation extraordinaires, mais bien loin des merveilles de sa Science occulte de prédilection. Ces errances ésotériques sont appelées Impasses ombreuses. Chacune est associée à une Voie cardinale.

L'égarement

Le Qiyasim peut s'égarer de plusieurs façons. D'une part, pour chaque Voie cardinale, le joueur doit tenir un compte scrupuleux des Maladresses que son personnage a commises. Lorsque cinq Maladresses ont été commises dans l'utilisation d'une même Voie cardinale du même Cercle, le personnage sombre dans l'Impasse ombreuse correspondante. Sur la feuille de personnage, en face de la Voie cardinale incriminée, le joueur doit indiquer le nom de l'Impasse ombreuse dans laquelle son personnage s'est égaré.

D'autre part, si le personnage suit les comportements décrits par l'une des Impasses ombreuses, on considère qu'il sombre dans l'Impasse correspondante. Le joueur doit donc inscrire cette Impasse sur la feuille de son personnage.

Enfin, lorsque l'un des Miroirs usuels du Qiyasim a assisté à dix Résonances, le Qiyasim sombre dans l'Impasse ombreuse associée à la Voie cardinale de la dernière Résonance utilisée.

Perdu

Un Qiyasim perdu dans une Impasse ombreuse ne peut plus espérer progresser dans les Voies cardinales. En d'autres termes, le joueur ne peut plus consacrer de PdA aux Voies cardinales associées à l'Impasse ombreuse dans laquelle son personnage est perdu. Comme il est difficile au Qiyasim de suivre plus de deux Impasses ombreuses, sa pratique occulte s'affadit rapidement.

Retrouver le juste chemin

Le Qiyasim ne peut échapper à l'Impasse ombreuse qu'en ne recourant plus jamais à ses Miroirs usuels. Il doit donc renouveler intégralement son groupe. Le sevrage est douloureux,

marqué par une difficulté accrue d'un palier pour tous les tests permettant de lancer une Résonance jusqu'à ce que le Qiyasim franchisse un degré supérieur de maîtrise dans la Voie cardinale dévoyée. Le Qiyasim sevré s'égare à nouveau immédiatement s'il s'accorde avec les Miroirs qui l'avaient perdu.

Par ailleurs, chaque fois que le joueur du Qiyasim obtient un Coup d'éclat lors du lancement d'une Résonance, il peut effacer une Maladresse de la Voie cardinale correspondante. Si aucune Maladresse n'entache cette dernière, le Coup d'éclat est sans effet.

Les différentes **Impasses**

Le sectarisme (Cercle)

Le Qiyasim qui dévoie le Cercle dérive vers le sectarisme : il devient le gourou qui tire son pouvoir de l'asservissement de ses adeptes. Si une empathie existe entre lui et ses Miroirs, c'est l'acceptation réciproque d'une même idée de ce que pourrait être la réalité, qui transforme effectivement cette dernière, en activant les Mèmes.

Le Qiyasim gourou est finalement bien plus otage des Miroirs qu'eux ne le sont de son emprise car il ne peut se donner l'illusion de sa progression dans la Voie du Cercle qu'avec le fervent appui de ses adeptes. S'ils l'abandonnent, le gourou perd l'intégralité de ses pouvoirs. Si cela se produit, le Qiyasim perd un niveau dans sa Voie cardinale de Cercle la plus élevée.

L'hermétisme (Triangle)

Le Qiyasim qui dévoie le Triangle dérive vers l'hermétisme : il devient le scribe, jonglant avec des symboles qui font des phrases hiéroglyphiques vaniteuses, semblables aux pelures successives d'un oignon qui ne voilent rien que la vacuité de son cœur.

Les symboles de la Qiyas n'en constituent pas les lettres ou les mots dont la juxtaposition donne un sens lisible, accessible à l'analyse. Au contraire, l'hermétisme est une tentative d'incursion de la tyrannie de la logique causale dans le kaléidoscope des symboles. Le Qiyasim scribe doit simplement disposer d'un apprenti, d'un fidèle qui suit son enseignement avec ferveur, pour pratiquer des Résonances. Égaré dans cette Impasse, le Qiyasim ne peut pratiquer aucune Résonance sans que l'un de ses Miroirs usuels soit présent, et en mesure de le voir œuvrer.

La prestidigitation (Carré)

Le Qiyasim qui dévoie le Carré dérive vers la prestidigitation : il devient l'illusionniste, dont la puissance ne vaut que par la crédulité de ses spectateurs dont les sens sont abusés. Le prestidigitateur doit impressionner son groupe de Miroirs en une surenchère de complicité et de mystification. Les Résonances de l'illusionniste ne convainquent que les Miroirs accordés de leur réalité et se dissipent dès que des tiers extérieurs posent leur regard sceptique sur elles. Lorsqu'un individu non accordé est témoin d'une Résonance du prestidigitateur, le test de celle-ci se voit appliquer un modificateur de circonstance de – 2.

Jouer les Impasses

Lorsqu'un joueur sombre spontanément dans une Impasse, jouer celle-ci ne pose a priori *aucun problème. C'est lorsque l'Impasse est suscitée par les règles que les choses se corsent. Le MJ doit employer le comportement des Miroirs usuels du Qiyasim pour jouer cette impasse. Subitement, ceux-ci se mettent à se comporter comme si le jeteur de Sort s'était égaré, le traitant tel un gourou, s'émerveillant sans cesse de sa personne, ou comme un stylite, interprétant comme un oracle chacune de ses paroles, ou encore comme un vulgaire prestidigitateur…*

L'idolâtrie (Croix)

Le Qiyasim qui dévoie la Croix dérive vers l'idolâtrie : il devient le prêtre dont le tempérament est dicté par les puissances antagonistes qui déclinent à l'infini les caprices du Dieu trop lointain et trop respectable pour être perçu directement. Moins que le siège de l'équilibre permanent fondant la *coincidentia oppositurum* de la Croix, le prêtre idolâtre déchire son identité analogique par le jeu chaotique de l'instabilité, de la versatilité et de l'outrance.

La peur respectueuse qui étreint les Miroirs est la véritable clef de voûte des Résonances tentées par le Qiyasim versant dans l'idolâtrie. Mais aucune confiance réelle ne peut plus se tisser entre eux. Les Miroirs trahiront bientôt l'idolâtre. Lors de l'Accord, le Qiyasim idolâtre ne bénéficie du modificateur de ses Miroirs usuels que si celui-ci est négatif ou nul.

Le formalisme (spirale)

Le Qiyasim qui dévoie la spirale dérive vers le formalisme. Il télescope à l'infini les procédures vides de sens. Les salamalecs qu'il s'astreint à exécuter dans ce dessein lui assurent une certaine crédibilité aux yeux des Miroirs, conditions *sine qua non* des Résonances.

Aussi, chaque fois qu'il veut lancer une Résonance symbolique, son Accord est plus long. Pour déterminer celui-ci, on estime que la compétence artistique associée est inférieure d'un niveau à ce qu'elle est réellement.



Les Immortels se trouvent, par deux fois, confrontés à des témoignages biaisés de la quête. Le développement de ceux-ci dans le corps de la campagne menacerait le rythme de lecture. Il peut toutefois s'avérer difficile pour le MJ d'improviser une doctrine qui donne corps aux indications assez brèves sur le conte berbère de la *tiruharin* et de l'*agellid*, l'exégèse kabbalistique des ah-Azzakira de Chott el-Oued ou le périple d'Abd al-Rahman Ier. Les aides de jeu de ce chapitre sont deux regards de personnages secondaires sur la quête, explicitement et intégralement exprimés.

La cohérence de ces visions est un défi à l'intelligence des Immortels, un miroir qu'ils doivent briser s'ils veulent reconstruire la vérité plutôt que de subir les illusions de quêteurs malheureux.

Le MJ peut lire ces deux visions pour lui-même, assimiler ce qu'elles recèlent d'erreurs et les arranger avant d'en discuter avec les Immortels. Il peut aussi leur confier ces documents lors d'une conversation avec le petit Moussa N'Gassé, dans la casbah de Kairouan, ou lors de la fouille de la bibliothèque des ah-Azzakirah ensevelie dans les profondeurs sableuses de Chott el-Oued.

L'AGELLID ET LA TIRUHARIN

Ce conte kabyle est relaté par Moussa N'Gassé, à Kairouan (*cf. Les Tiges orichalquiennes cf.* p. 126). Il est le souvenir analogique de l'épisode de l'Histoire invisible qui a vu Abd al-Rahman perdre le nom d'Oriann dans le domaine de Yacoub. La forte personnalité de ce prince en fuite, son influence bénéfique sur Chott el-Oued, le retentissement de son épopée ainsi que l'intensité du malheur secret qui le frappa gravèrent dans les mémoires kabyles le mythe de son séjour parmi eux.

Les Kabyles désignent par « *agellid* » les chefs mythiques, mortels nés parmi les mortels, mais oints par les divinités ; ils étaient assez proches de ces dernières pour intercéder auprès d'elles en faveur des peuples placés sous leur autorité bienveillante. La fin du temps heureux des mythes coïncide avec la disparition de ces *agellid* et les malheurs s'acharnent ensuite sur les hommes qui n'ont plus été assez bons pour mériter que les dieux leur envoient des intercesseurs.

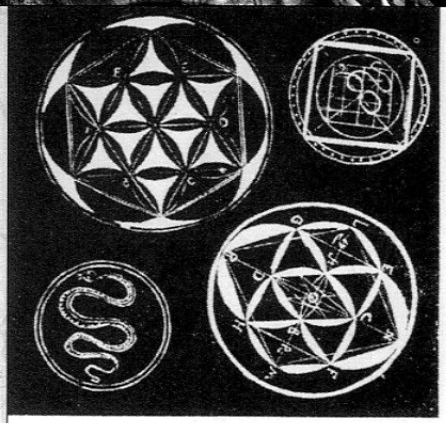
D'autre part, les Kabyles désignent sous le terme de « *tiruharin* » une femme surnaturelle, à la beauté fatale et capricieuse. Invisible, elle ne dévoile ses atours magnifiques qu'à l'homme qu'elle a choisi pour époux, mais sa nature magique effraie souvent le candidat à la félicité car elle n'a pas la réputation d'une épouse docile ; il est dit que son caractère, allié au poison lent des charmes qu'elle déploie, asservirait l'époux au faible tempérament. Pourtant, repousser la *tiruharin* n'est pas une solution. La belle, furieuse de ce rejet — et toujours invisible aux yeux de tous sauf de l'époux choisi —, persécute le malheureux et fait de sa vie un enfer, jusqu'à ce qu'il cède, à demi-fou et encore plus vulnérable à l'asservissement. Dans les deux cas, la rencontre avec une *tiruharin* est funeste et redoutée par les Kabyles. Les conteurs n'ignorent cependant pas que celui qui accepte la *tiruharin* pour épouse la rend visible aux yeux de tous, qui jalouseront la beauté magique de cette femme surnaturelle.

Dans le conte, le prince Abd al-Rahman a inspiré le personnage de l'*agellid*, tandis qu'Oriann est naturellement devenue la *tiruharin*.

Dans les contes kabyles, le temps des *agellid* coïncide avec celui des mères et des pères fondateurs. Ces derniers sont souvent des vauriens, gâchant l'œuvre nourricière des mères, pétant dans l'air, pissant dans l'eau, souillant tout. L'auditeur européen peut donc se méprendre sur la nature des pères du désert : il ne s'agit pas de garants de l'autorité et de l'ordre, mais de menaces contre la fragile civilisation kabyle de Chott el-Oued. Les spectres du désert sont des Sauriens.

La structure du conte essaie de reproduire l'anarchie d'une narration par veillée qui s'affranchit de la chronologie linéaire. Les sujets sont abordés un par un, selon qu'ils ont été évoqués lors d'une précédente narration et non selon une logique déroulant personnages et événements.

Visions



La fin du temps des agellid

Un jour, l'agellid mourut. Il avait eu une vie bien laborieuse, car il conciliait les villageois aigris par la pauvreté des fruits du marais, ce sale marais qui ne donnait rien avant qu'un fort tribut de sueur ne soit versé. L'agellid mort, le village dépêcha le plus vieux de ses habitants auprès de son fils. L'ancien déclara : « Fils de l'agellid bienveillant, seras-tu, à ton tour, notre agellid ? Défendras-tu notre village contre l'injustice ? Apaiseras-tu la rigueur de notre terre qui nous hait tant ? Je suis le plus vieux et le plus sage du village, mais les dieux ne m'entendent pas. Sois notre agellid. » Et le fils de l'agellid lui répondit en ces termes : « Vieil homme, mon père est mort et sa sagesse n'a pas éteint les querelles qui couvent dans les cendres. Le feu de vos discordes consume les êtres de bien en vaines braises. On dit que, plus au nord, une foi joyeuse rassemble les humbles comme les puissants dans un espoir inextinguible. C'est là que je vais. »

Le vieil homme rapporta aux autres le refus du fils de l'agellid. Ces propos attristèrent fort les villageois qui avaient bien honte de leurs perpétuelles querelles. Ils décidèrent d'envoyer le plus riche d'entre eux, qui lui parla en ces termes : « Fils de l'agellid bienveillant, seras-tu à ton tour notre agellid ? Défendras-tu notre village contre l'injustice ? Apaiseras-tu la rigueur de notre terre inhospitalière qui nous hait tant ? J'ai constitué une dot de valeur pour celui qui sera le nouvel agellid. »

Et le fils de l'agellid répondit : « Villageois, je ne serai pas votre agellid. Mon père est mort d'épuisement et notre terre n'a pas pris pitié de vous. On dit que les richesses abondent plus au nord. Là, le plus pauvre possède mieux que tes misérables biens. C'est là que je vais. »

Le riche villageois rapporta aux autres le refus du fils du défunt agellid et ses propos attristèrent fort les villageois, qui savaient bien que leur vie était misérable en ces terres marécageuses au coeur du désert. Ils décidèrent d'offrir au fils de l'agellid la main de la plus belle femme du village. Elle n'était qu'une enfant, mais déjà illuminée d'une grande beauté. Le fils de l'agellid défunt renvoya la jeune fille avec dédain, vantant les beautés supérieures des fleurs choyées par la vie dans les villages à la lisière du grand erg, vers le nord. Et il s'en alla.

Durant trois jours et trois nuits, les villageois se lamentèrent. Ils savaient qu'un village sans agellid serait frappé par les malheurs. Ils scrutèrent les étoiles, la lune et le soleil en quête d'un signe ou d'un augure. Au troisième jour, le riche villageois, qui était fort rusé et se croyait sage, leva les bras au ciel en hurlant que les étoiles venaient de l'élire agellid pour épargner un injuste malheur au village orphelin. Les villageois furent en liesse et, la nuit du troisième jour, ils acclamèrent le plus riche d'entre eux.

Le rusé était un usurpateur et ses semblables des querelleurs. Sitôt la menace des malheurs prophétisés écartée, les villageois, furieux d'avoir été ainsi trompés, se révoltèrent contre l'autorité de l'usurpateur et le bannirent vers les terres interdites de Yacoub.

Comme l'avaient prédit les agellid en leur temps, l'année qui suivit la mort du dernier d'entre eux vit de nombreux fléaux s'abattre sur le village. Les esprits des pères du désert revinrent hanter le marécage, ruinant les efforts des villageois pour l'assainir, gâtant les fruits sur les arbres, semant la maladie dans les puits, égarant les bêtes dans les tempêtes du désert, écartant les nuages de pluie, prolongeant la nuit glaciale pendant l'hiver et le jour caniculaire pendant l'été.

La genèse du marécage de Wad el-Erg

Au début des temps, le monde était couvert de forêts et de belles rivières aux eaux claires. De nombreux animaux parcouraient ces terres fertiles en troupeaux abondants et les hommes fondaient des villages riants. Les pères du monde régnaient sur la terre que leur mère leur avait offerte pour détourner leur gloutonnerie. Car les pères du monde étaient gigantesques, à l'instar de leur appétit. Leur regard portait bien au-dessus de la cime des arbres. Rien ne leur échappait. Leur gueule pouvait engloutir un bélier entier. Comme ils proliféraient, la mère du monde craignit qu'ils ne finissent par la dévorer, comme ils se dévoraient parfois entre eux. Pour sauver son existence, elle leur livra le monde et tout ce qu'il contenait… même la lune et le soleil. On doit détester la mère du monde, qui était égoïste et mauvaise — et qui s'était sauvée aux dépens des hommes.

Les pères du monde semaient le malheur parmi les hommes. Leur appétit était grand et, même repus, ils tuaient des villages entiers par inadvertance, sous leurs pieds géants ou quand ils s'écroulaient au sol pour faire la sieste. Ils creusaient des sillons dans les forêts sur leur passage. Pas les sillons laborieux des hommes qui ensemencent la terre ! Non ! Les leurs étaient des balafres indélébiles sur la face du monde, qui finit par s'épuiser de ces lacérations. Les pères riaient des lamentations de la terre exsangue. Mais leur estomac les tenaillait toujours de plus belle.

Un jour, ils virent que la lune dévorait le soleil. Cela les mit en furie. La lune, qui leur avait été donnée en pâture au même titre que la terre et le soleil par la mère du monde, n'avait pas le droit de se repaître ainsi du soleil. Ils levèrent leurs yeux vers elle et poussèrent des hurlements qui leur donnaient la domination de toute chose sur terre et dans les cieux. Surprise en plein repas, la lune fut contrainte d'obéir aux commandements des pères du monde et de vomir lentement le soleil. Celui-ci était sauf. Quant à la lune, les pères du monde voulaient la châtier en la dévorant à leur tour. Ils se rendirent compte qu'ils ne pouvaient goûter ce gibier qui était sous leurs yeux la moitié du temps. Ils résolurent alors de soulager la terre, en se partageant la lune.

Ils étaient bien trop lourds pour sauter jusqu'à cette dernière, et des villages entiers furent écrasés sous le poids de leurs corps retombant sur la terre sans avoir atteint la lune. Des lacs entiers se vidèrent de leur eau projetée par ces chutes, formant de gros nuages portés par le vent au-delà du monde. L'aîné des pères du monde — qui était aussi le plus rusé — décida que, puisque la lune était trop loin, il fallait la rapprocher. Avec ses frères, il s'agrippa à l'ombre de l'astre blafard, que ses yeux perçants pouvaient apercevoir derrière la lumière du soleil. La lune était vraiment très forte ; elle tracta les pères du monde sur de grandes distances. Mais ils tinrent bon, convaincus qu'un tel animal devait contenir de la chair à profusion. Ils s'agrippèrent si fort à la lune et ancrèrent leurs pieds griffus si profondément dans le sol, qu'ils arrachèrent son ombre à la lune. Lorsque cela survint, surpris par la violence, ils lâchèrent prise et la lune s'enfuit dans le ciel. Cependant les mains des pères du monde étaient vides, car une ombre ne vaut pas de la chair.

La terre, qui avait assisté à la lutte entre la lune et les pères, se moqua bien de ces brutes défiées par l'astre impertinent. Alors, l'aîné des pères du monde, pour la punir, défèqua dans la source des rivières et les empoisonna. La terre,

horrifiée par cet affront, décida d'enfouir ses eaux encore préservées de cette abominable souillure au plus profond de ses entrailles. Privés d'eau pure, les animaux et les plantes des forêts furent contraints de s'abreuver aux flaques laissées par les rivières disparues. Ils moururent un à un. Les hommes, qui s'étaient indignés de l'acte honteux des pères du monde, plaignirent la terre qui les entendit. Elle eut pitié d'eux et leur enseigna la manière de creuser un puits pour trouver les eaux souterraines. Avant de s'emmurer dans le silence que nous lui connaissons désormais, la terre prévint les hommes que l'ombre arrachée à la lune tombait et qu'il s'ensuivrait de nombreux malheurs.

Quelques jours plus tard, comme l'avait prédit la terre, l'ombre de la lune chut. Elle était aussi lourde que la haine et la violence accumulées par les pères du monde avides de la dévorer. Les hommes se jetèrent à plat ventre lorsqu'ils la virent tomber, mais les pères du monde ouvrirent leur gueule en grand. Une ombre imposante engloutit le monde, portée par le vent au-dessus du sol. Les hommes imprudents qui se relevaient plongeaient dans cette obscurité et disparaissaient à jamais ; les autres, plus sages, restèrent au plus près de la terre. L'ombre ne vint pas les lécher. Ils rampèrent pour se déplacer, comme des serpents, pendant de nombreuses années. Combien ? Nul ne sut jamais le dire, car l'ombre de la lune voila longtemps le soleil. Et, lorsqu'un jour elle se retira, dissoute dans le vent, les hommes se relevèrent et contemplèrent le monde.

Le temps des agellid

Le monde n'était plus que poussière. Le sable et les cailloux recouvraient tout. Le désert avait remplacé les forêts, les lacs et les rivières. Les animaux et les plantes avaient disparu. Les hommes creusèrent frénétiquement le sol aride, croyant bien suivre l'enseignement de la terre. Hélas, ils ne comprenaient plus les mots qu'elle avait prononcés. Ils voulurent lui demander de nouvelles explications ; mais la terre refusa obstinément de répondre… et se tait encore aujourd'hui. Ainsi, cherchant vainement l'eau là où elle n'était pas, nombre d'hommes creusèrent leurs tombes en fait de puits.

Les survivants s'installèrent dans les rares oasis qu'ils purent trouver. Les moins courageux fuirent le désert pour se regrouper le long de la mer, espérant un destin plus clément. Tous prirent soudain conscience, lorsqu'ils furent à l'abri de

la mort, que la lune n'avait plus d'ombre et que celle-ci avait englouti les pères du monde. Ils en conçurent une grande joie, car les pères avaient enfin été punis. Ils se multiplièrent pendant quelques années. Cependant, à téter trop fort le sein de la terre, ils en épuisèrent l'eau trop rare et les oasis menacèrent de disparaître. La terre ne leur parlait plus comme au temps du début du monde et ils ne savaient plus s'entendre avec elle pour ne lui prendre que le nécessaire.

En ce temps-là naquirent les premiers agellid. Seuls parmi les hommes, ils comprenaient la terre. Seuls parmi les hommes, ils lisaient les signaux discrets qu'elle leur envoyait. Ils étaient sages et équitables. Ils devinrent donc les guides des hommes, réglant les litiges et partageant les ressources.

Les agellid vinrent à Chott el-Oued, qui se nommait alors Wad al-Erg. Ils perçurent la plaie purulente que portait à cet endroit la terre nourricière. Les cadavres des pères du monde y pourrissaient sous le sable. Leurs esprits dérivaient dans le vent. Les hommes y étaient fiers et courageux, peut-être les plus courageux de toutes les tribus du désert. Avec les agellid, ils décidèrent de demeurer à cet endroit que leur avait laissé la terre pour prospérer. Les agellid consacrèrent leur vie à tenir loin du village l'influence néfaste des esprits haineux des pères du monde. Désireux et envieux des hommes qui avaient survécu, les esprits s'acharnaient à se comporter comme s'ils vivaient encore. Ils tentaient de chasser les rares animaux et plantes du désert, de s'abreuver aux quelques points d'eau. Leurs dents fantomatiques glissaient sur leurs proies sans les mordre, mais les animaux visés étaient frappés de maladie et de terribles épidémies menaçaient les troupeaux. Leurs langues avides ne pouvaient goûter l'eau, mais elles parvenaient tout de même à la souiller par simple contact.

Les agellid qui se succédèrent à Wad el-Erg avertirent les villageois que malgré tout leur art, ils ne pourraient tenir les pères du désert définitivement loin du village. L'oasis deviendrait marécage, et tous les maux que les agellid prévenaient à force d'incantations et de rites finiraient par s'abattre sur le village lorsque le dernier d'entre eux s'éteindrait. Les hommes sont mortels et oublieux, tandis que les pères du désert sont spectres éternels et haineux.

L'agellid anonyme

Comme les agellid l'avaient prédit, le village était en proie à de grands malheurs. Aucun de ses membres n'avait été choisi par la terre nourricière pour porter le fardeau des agellid. La crainte de l'exil dans les terres de Yacoub était encore plus forte que la lente déliquescence des ressources du village, aussi les faux agellid ne se multiplièrent pas. Trois ans passèrent, livrant les villageois à la résignation pour endurer les maux qui les frappaient durement. Puis, l'agellid anonyme arriva à Chott el-Oued. Lorsqu'ils le virent arriver du nord, les villageois crurent d'abord qu'il s'agissait du fils de l'agellid défunt qui avait décidé de revenir au village pour le délivrer de ses malheurs. Ils lui préparèrent un véritable festin, sacrifiant leurs maigres ressources pour le remercier de son retour.

À peine arrivé à la lisière du village, le nouveau venu s'endormit. C'était un Arabe, qui n'avait rien à voir avec le fils du défunt agellid. Il avait parcouru une longue distance sous le soleil du désert. Sa peau était brûlée et ses mains craquelées. Les villageois soignèrent l'inconnu, victime des pères du désert qui lui avaient soufflé leur haleine brûlante aux yeux. Trois nuits de soins et d'attentions suffirent à l'extirper de son coma. Les villageois en furent d'abord contents, car leur âme était généreuse malgré leurs malheurs, mais ils sombrèrent dans une amertume inquiète en songeant aux victuailles que le voyageur avait englouties et aux mots étranges qu'il prononçait avec force dans son sommeil agité. Son appétit et ses mots leur firent peur. Tous songèrent qu'il pouvait être l'incarnation des pères du désert, gloutons et sorciers.

Ils furent rassurés de voir que l'Arabe était courtois et respectueux. Il les remercia dans leur langue, ce qui leur plut. Il était encore troublé, faible et, surtout, incapable de se souvenir de son propre nom — ce qui faisait rire les villageois —, mais n'aurait pas manqué d'inquiéter un agellid. Car qui n'a plus de nom est comme un chameau égaré dans le désert : il appartient à qui le trouvera et le marquera de son signe. Les pères du désert ne manqueraient pas de se glisser dans le corps de cet Arabe pour en expulser son esprit anonyme et semer la mort parmi les hommes.

L'Arabe était affable. Il se laissa interroger sans en prendre ombrage. Cependant, ses réponses étaient toujours mystérieuses et les villageois n'y comprenaient rien. On lui demanda : « d'où viens-tu ? »

« J'ai franchi la porte du Paradis et n'ai trouvé que le désert. »

Les villageois lui demandèrent alors : « Comment es-tu venu de si loin ? »

« J'ai gonflé les voiles de l'esquif de mes rêves avec le souffle de mon espoir, barré avec l'assurance de mon initiation ; ma foi a tenu la coque sur la mer de sable, mes rêves m'ont porté jusqu'au port où m'attend mon destin et me voici. »

Riant de plus belle, les villageois lui dirent qu'en guise de port, il avait échoué dans un marécage coincé entre les dunes. Ils lui contèrent leurs malheurs.

« J'ai fermé les yeux pour ne pas choquer la pudeur de la terre nourricière que j'avais vue si meurtrie, tendu la paume vers le sol et écouté battre le rythme lent de son cœur sous le sable. J'ai senti les palpitations de la vie et appelé un à un les animaux et les végétaux dont je savais le nom ; et ils ont germé dans la terre. J'ai entendu le chuchotement des eaux cachées sous les dunes et leur ai chanté un hymne pour réparer les torts qu'elles ont subis autrefois ; et elles sont sorties de leur torpeur pour ruisseler avec entrain en sources innombrables. »

Les villageois, interloqués, le prièrent de leur révéler l'endroit où il avait accompli tant de magie. Mais l'Arabe leur sourit simplement. Il avait rêvé toutes ces merveilles et son rêve l'avait nourri pendant sa longue marche dans le désert. Et, comme les mirages, les songes disparaissaient dès qu'il ouvrait les yeux. Le désert le mordait de son aridité implacable, aussi avait-il marché les yeux fermés, parcourant le monde florissant, tel qu'il était avant la souillure des pères.

Les villageois comprirent qu'ils avaient accueilli un être exceptionnel qui avait vu la terre nourricière avant sa blessure et qui semblait bien la comprendre. Ils lui proposèrent d'être agellid du village, afin que cessent les malheurs. L'Arabe accepta, le temps que la mémoire de son nom lui soit rendue par le désert. Il devint agellid.

Le Djinn des cauchemars

Jacoub était le premier homme à s'être relevé quand l'ombre de la lune s'était dissipée. Les autres hommes se terraient encore, craignant d'être dévorés par les

pères du monde ou par l'ombre de la lune. Le premier, il constata que les pères étaient morts. Il vit leurs esprits portés par les vents de sable. Le premier, il vit que les hommes survivants étaient libérés du joug de leurs pères de chair et de sang, mais pas de leurs esprits malfaisants.

Il connaissait la langue des pères. Il les avait même défiés avant que l'ombre de la lune ne les détourne des choses terrestres. Tandis que les survivants se levaient un à un, Jacoub leur révéla la menace invisible qui pesait sur eux. Les hommes, à la fois soulagés de la disparition des pères du monde et effrayés par la nouveauté du désert inconnu, n'aimèrent pas les paroles de Jacoub. Ils lui dirent : « mauvais homme ! Tu vois le désert qui nous fait peur et tu nous effraies avec des choses anciennes qui sont mortes ! Si tu en sais tant, dis-nous plutôt comment vivre dans le désert ! »

Jacoub était savant, mais pas sage. Voyant que les autres refusaient de le croire, il se mit en colère. Un à un, il appela les pères du désert. À chaque nom, dit dans une langue inconnue qui impressionnait les autres hommes, une tempête de sable se levait. Dans les ombres et les courants d'air, la silhouette d'un père se formait. Jacoub dit aux hommes : « Voyez ! Les pères du désert sont invisibles, mais ils sont toujours là. Leur haleine puante souille toute chose et fait du monde un désert. Pour vivre là, il faut vivre dans leur haleine ! Moi, je comprends leur langue, je vois leurs spectres, je connais leurs noms. Je suis votre agellid et je vous protégerai ! »

Les hommes hésitaient. Certains croyaient que Jacoub avait ressuscité les pères du monde. Ils pensaient que Jacoub était un despote qui voulait les asservir. Pour préserver leur liberté, ils le lapidèrent. Avant de s'enfuir, Jacoub les avertit : « le souffle des pères du désert est dans chaque chose. Éloigner le berger n'éloignera pas le troupeau ».

Et il s'en fut sur les terres qui, aujourd'hui encore, portent son nom. Depuis, il veille sur un troupeau de spectres avides de vie à dévorer. Nul homme ne peut s'aventurer en ce lieu maudit et en revenir. L'exil y est pire que la mort : le souffle fétide des pères du désert corrompt tout, mais leur morsure fait bien pire encore. Jacoub ne fut pas le premier agellid.

La tiruharin de l'agellid

L'agellid anonyme était un don de la terre nourricière pour sauver ses enfants du marécage. Ses visions merveilleuses ne le quittaient pas. Il en abreuvait le village à chaque veillée, ragaillardissant les habitants pour tout le jour suivant. Les villageois avaient repris espoir. Ils cultivaient la terre avec ardeur et en tiraient quelques fruits. Ils louaient l'agellid pour ses bienfaits.

Celui-ci partageait l'espoir, mais pas la liesse. Il errait souvent à la lisière du marécage et du désert, interrogeant de ses yeux songeurs les mirages tremblants, à la recherche de la voile de son esquif onirique échoué.

Les villageois en étaient attristés. Après en avoir débattu en assemblée, trois d'entre eux dérangèrent l'agellid dans ses rêveries. Ils lui offrirent, l'un sa merveilleuse fille, l'autre une riche dot et le dernier son titre de chef du village, en disant : « tous ces dons sont ce que nous avons de plus précieux. Ils n'ont pas convaincu le fils du dernier agellid, à qui nous les avions tour à tour proposés. Mais toi, tu n'as rien réclamé et tu nous as ramené la bienveillance de la terre. Nous sommes heureux que le fils de l'agellid n'ait pas voulu de nos trésors car tu les mérites plus que lui. »

L'agellid anonyme était un homme de bonté. Il repoussa les présents des trois villageois, en leur répondant de sa voix douce : « mes bons villageois, ce que vous me donnez là vaut plus encore que vos propres vies. Je n'ai pas le coeur d'accepter ces trésors ; je n'en suis pas digne ».

Comme les trois villageois s'offusquaient, il dit au dernier : « tu m'offres ton titre de chef, mais ce titre m'a déjà été décerné par d'autres hommes. J'en ai été déchu par un usurpateur, mais je trahirais mes sujets si j'acceptais d'être votre chef, plutôt que de me battre pour reprendre le trône et la charge qui m'ont été confiés ». Le vieux villageois était sage. Il comprit l'agellid anonyme et, sans un mot, se retira en gardant son titre.

Le riche villageois rompit le silence : « prince agellid, ton usurpateur a dû voler tes richesses. Il les dépense à lever des armées contre toi. Il corrompt les fidèles qui auraient pu t'aider. Et, avec le reste, il finance sa débauche. Accepte ma dot, elle te servira à recouvrer ton titre ». Mais l'agellid lui répondit : « tout ce que tu dis est vrai. Mais les richesses des hommes ne sont pas celles de Dieu. Le murmure de l'eau fraîche m'est plus cher que tous les bijoux. Le soleil scintille plus

chaleureusement que tous les métaux précieux. Et l'amour d'une femme aimante n'a pas de prix. Je ne veux pas d'autre trésor. Les richesses que tu m'offres, partage-les plutôt avec tes frères et tes cousins qui en ont plus besoin ». Le riche villageois s'exécuta immédiatement.

Le dernier villageois était moins hardi que les deux autres. Il ne donnait pas une charge honorifique ou une richesse, mais la chair de sa chair, la perle de sa vie. D'une voix tremblante, il demanda : « seigneur agellid, dois-je espérer, en t'entendant, que seul le don de ma fille, qui t'aime déjà, peut toucher ton coeur et l'ouvrir au bonheur ? ». L'agellid lui répondit en soupirant : « ton présent est le plus difficile à refuser. Ta fille est belle comme le jour et au moins aussi aimante que tu es honnête homme. Mais à toi je confie ce secret : quand j'ai perdu mon titre, et mes richesses, et ma famille, et même mon nom… j'ai été sauvé par une tiruharin que j'ai promis d'épouser. Elle m'accompagnait dans mon esquif de rêve. Elle m'attend quelque part, invisible dans ce désert. Je la retrouverai, je retrouverai mon titre, mes richesses et, enfin digne d'elle, je l'épouserai. Ainsi, vois-tu, je ne peux accepter ton présent, car cela déchaînerait la tiruharin contre ta fille et contre moi ». Le villageois était heureux.

Avant de se retirer tristement sous sa tente, l'anonyme ajouta avec amertume que le sort de la tiruharin était si puissant que, même depuis la terrible amnésie qui le privait de son identité, il n'avait pas oublié un seul instant le nom de sa tiruharin.

Le fouisseur parricide

Un jour, on présenta un homme roué de coups à l'agellid anonyme. Dans un grand tumulte, la foule des villageois réclamait la mort de l'homme et n'écoutait pas le vieux chef qui voulait le juger. Ils préféraient confier à l'agellid le soin de bien le châtier. L'homme avait tué son père dans un accès de colère. L'agellid l'interrogea, seul à seul. Lorsqu'ils reparurent enfin, la foule réclamait toujours vengeance, mais l'agellid estimait qu'il y avait trop peu d'hommes pour qu'on en tue un en plus de la perte d'un autre. Il choisit un châtiment utile : le meurtrier serait le fouisseur qui creuserait le puits du village.

Les villageois étaient satisfaits. Ils avaient tenté de creuser la terre nourricière comme celle-ci l'avait enseigné aux pères de leurs pères avant la chute de

l'ombre de la lune ; et ils avaient dû renoncer : les pères du désert, furieux, avaient levé des tempêtes et remué le sable jusqu'à ce que tous les puits s'écroulent sur les téméraires fouisseurs. Nul, depuis ces temps immémoriaux, n'avait risqué d'affronter la colère des pères du désert, même du temps des agellid protecteurs, dont le pouvoir ne s'étendait qu'à la surface de la terre.

L'Arabe annonça aux villageois que si le fouisseur survivait à son labeur, la vie qu'il offrirait serait la rédemption de son très grand péché. À ceux qui regrettaient que le châtiment conduise assurément à une mort trop rapide, l'agellid expliqua que le désert lui avait appris, durant ses heures de méditation à la lisière du marécage, les mots magiques pour échapper au flair surnaturel des spectres. Le fouisseur pourrait donc se soustraire à leur traque incessante, mais périrait dès qu'il rencontrerait l'un d'eux.

L'agellid traça un cercle à la sortie du village et dit : « nul autre que le fouisseur parricide ne pourra pénétrer dans ce cercle, et le fouisseur ne pourra en sortir que si de l'eau claire l'accompagne ». Le fouisseur commença à creuser et, lorsqu'il disparut dans le trou, les villageois se dispersèrent.

Pour se prémunir contre les pères du désert — attirés par le bruit des outils —, il traça sur les parois de ses tunnels les arabesques magiques apprises de la terre nourricière. Une tempête de sable se leva et les villageois furent contents : le fouisseur avait dû réveiller un père du désert qui l'avait dévoré. Mais, une lune plus tard, ils virent le fouisseur surgir de terre à la lisière du marécage. Une fille qui se tenait là s'effraya tant qu'elle se pâma. Le fouisseur était tout couvert de sable, il prononçait des mots incompréhensibles et avait dans le regard un feu ardent. Les villageois et l'Arabe accoururent, les uns croyant que les pères du désert s'étaient emparés du corps du fouisseur, l'autre voulant s'assurer que celui-ci était bien vivant. Le fouisseur tendit de l'eau claire et pure, qu'il avait dans ses paumes, vers la bouche de la fille qui revint à elle.

L'agellid leur dit : « voyez ! sa faute est rachetée par l'eau claire qu'il vous amène et lave le sang de ses mains. Si vous l'aviez tué, vous seriez vengés mais assoiffés. Vivant, il vous apporte la vie et sauve la sienne ». Le fouisseur construisit sa maison dans le cercle de protection de l'agellid. Il prit pour femme la belle qu'il avait éveillée. Leurs fils après lui, et les fils de leurs fils, demeurèrent toujours des parias du village. Ils se transmirent les mots et les signes qui trompent les sens des pères du désert et creusèrent toujours plus loin les foggaras qui récoltaient l'eau claire.

Le tribut de Yacoub

Les fouisseurs de foggaras n'eurent pas toujours autant de chance que le premier d'entre eux. Le malheur qui continua de s'acharner sur eux fut le signe de la colère des pères du désert à leur égard. Les foggaras les plus saines et les plus solides s'éboulaient soudainement ; une brusque pluie d'orage gorgeait le sol d'eau, noyant les foggaras et leurs occupants trop téméraires. Une chasse féroce menaçait les fouisseurs plus encore que les villageois ordinaires. C'est pourquoi les descendants du parricide furent toujours mis à l'écart.

Des cauchemars vinrent hanter les nuits des villageois après le départ de l'agellid. Dans ces rêves sanglants et morbides, les pères du désert, par la voix de Yacoub, leur ordonnaient de cesser leur vaine lutte et d'accepter une servitude plus confortable que cette résistance douloureuse. Ils devaient se débarrasser des fouisseurs qui excitaient la rage des pères.

Les Kabyles étaient fiers. La servitude n'était pas dans leur sang. Et la leçon de l'agellid anonyme avait été retenue. Sans les fouisseurs, le village n'était que soif et colère. Avec eux, la vie et l'espoir étaient permis. Plutôt que de s'en prendre aux parias, ils envoyèrent leurs meilleurs chasseurs vers Yacoub, pour tuer le berger qui maintenait la menace des pères du désert sur leur village.

Ils furent vaincus, mais Yacoub épargna leurs vies.

Un pacte abject fut conclu. Le Djinn ferait ce qui était en son pouvoir pour adoucir le malheur de Chott El-Oued, en échange de quoi les habitants lui fourniraient un tribut humain constitué des plus valeureux guerriers pour servir ses desseins. Ce pacte fut respecté. Yacoub disposa des meilleurs guerriers, volontaires ou capturés. Il les réduisit en esclavage par des cauchemars insoutenables. Les nuits étaient des terrains de chasse pour les pères du désert qui revenaient terroriser ces hommes valeureux. Et pendant ce temps, Yacoub enivra les autres habitants de Chott El-Oued d'images oniriques dont il avait le secret. Ils voyaient, de jour comme de nuit, des mirages d'oasis gorgées d'eau et de fruits, de femmes voilées aimantes et soumises, de chameaux et de chevaux vigoureux, de musique et de chants, d'enfants sages et riants. Seuls les fouisseurs demeurèrent toujours ancrés dans la douloureuse réalité.

Les villageois eurent du mal à distinguer celle-ci des rêves et des cauchemars. Certains consignèrent tout cela dans les écrits pour que le souvenir, lui, soit bien

réel. Une bibliothèque des chroniques réelles et oniriques de Chott el-Oued fut tenue, comme une ancre retenant le village à la dérive. Lorsque les pères du désert cessèrent de harceler le village, les fouisseurs et la bibliothèque disparurent. Le tribut de Yacoub fut aussi levé.

La tiruharin anonyme

L'agellid, seul, était malheureux.

Il n'avait pu retrouver ni son nom, ni sa nef onirique, et encore moins sa précieuse passagère. Le fouisseur parricide vint le trouver alors que le soleil était au zénith. Il lui dit qu'il lui était redevable de lui avoir sauvé la vie lorsque les villageois voulaient le tuer et qu'en échange, il pouvait lui indiquer comment retrouver son nom et sa nef onirique. Mais le danger serait grand. L'agellid était courageux et pressa le paria de lui révéler comment recouvrer nom et nef.

Le fouisseur parricide avait erré de longs jours sous le désert. Il avait découvert, au hasard de ses pas, le domaine interdit de Yacoub — le mauvais Djinn, maître des rêves et des cauchemars. Si la nef onirique de l'Arabe s'était échouée dans le désert, alors elle ne pouvait être que dans le domaine de Yacoub. Celui-ci était un génie capricieux et cruel ; il faudrait tout le talent et la verve de l'anonyme pour l'infléchir et le convaincre de lui rendre son bien. L'Arabe remercia le fouisseur et partit sans plus attendre dans la direction qu'il lui indiquait.

Après sept jours de marche, l'agellid arriva dans le domaine de Yacoub. Les dromadaires des caravanes évitaient soigneusement celui-ci, grâce à leur instinct qui est la sagesse donnée par la terre nourricière à ses enfants innocents et qu'elle a retiré à l'homme lorsqu'elle a vu le vice dont il était capable. Aussi l'homme est-il aveugle face au danger qui devrait le faire fuir sans honte. Et ainsi l'anonyme marchait-il dans ses rêves vers le domaine de Yacoub, sans prendre garde au cauchemar qui s'insinuait dans la trame distraite de ses songes et de ses pas. Ses oreilles n'entendirent pas le changement subtil dans le chant des dunes, qui glissait lentement du sifflement mélancolique du sable aux échos assourdis de lugubres mélopées. Le génie surgit soudain, déchirant l'harmonie de l'errance onirique de l'anonyme. Perdant le fil de son labyrinthe mystique dessiné par le chant des dunes à fleur de sable, l'agellid vit soudain le mauvais Djinn dévoilé

et comprit qu'il était au cœur du cauchemar du maître des songes, prisonnier à son tour, comme son nom et sa nef avant lui.

Plusieurs lunes moururent, pendant lesquelles Yacoub et l'anonyme restèrent immobiles, les yeux dans les yeux, tandis que le génie labourait, à grands renforts de fantasmagories terrifiantes, les beaux songes de l'Arabe. Si bien qu'à la fin, n'ayant plus guère de rêve pour le soutenir, l'anonyme chancela. Alors, Yacoub ferma les yeux et dit à l'agellid qu'il avait eu grand tort de le défier, car il était tant gorgé de merveilles oniriques qu'il aurait pu réaliser les plus beaux jardins, les plus splendides palais, les plus éblouissantes mosquées et même, les plus admirables enfants. Tant de choses que le génie avait si bien dévoré que l'anonyme ne serait plus qu'une carapace creuse de scorpion, tandis que le Djinn pourrait nourrir les pères du désert pendant des siècles.

L'anonyme comprit qu'il avait prolongé la malédiction des habitants de Chott el-Oued ; il avait étanché la soif des spectres qui, privés de leur substance, étaient près de dépérir et de libérer le village de leur emprise. Alors il décida de porter sur lui seul la malédiction et renonça à épouser sa tiruharin. « Génie des Cauchemars, maître des songes, voleur de mes fruits oniriques qui m'as vaincu et dévoré l'âme, il me reste le plus précieux de mes biens : ma douce bien-aimée qui vaut tous les rêves, et dont l'éclat est si grand qu'il te faudrait tout ton appétit pour la dévorer. Toi qui es repu de m'avoir volé les futilités qui ne faisaient qu'orner mon précieux joyau, tu ne pourras jamais te repaître d'elle ». Yacoub fut furieux de ce discours. Car il donnait toujours la meilleure part de ses rares festins aux spectres ingrats, ne gardant pour lui que les plus insipides des songes.

Yacoub jalousa tant l'agellid qu'il vomit tout ce qu'il lui avait volé : son nom, sa nef et tous ses songes… et il dévora le nom de la tiruharin. Enfin, pour que les pères du désert n'apprennent pas qu'il les avait trompés en gardant pour lui seul un festin onirique de plusieurs siècles, il renvoya l'Arabe chez lui, afin qu'il poursuive sa destinée loin de son domaine.

Ainsi l'Arabe avait-il recouvré son nom et sa mémoire, mais demeurait à jamais maudit car il ne pourrait jamais épouser sa tiruharin faute de la pouvoir nommer. Il ne pourrait jamais goûter le plaisir que ses réalisations oniriques susciteraient, car toute beauté terrestre lui paraîtrait insipide. Il quitta le village comme il l'avait dit et, après lui, il n'y eut plus d'autre agellid.

LE FAUCON DES OMEYYADES

La narration du Faucon des Omeyyades a deux fonctions. Elle raconte plus en détail le périple du prince Abd al-Rahman Ier et le contexte historique dans lequel il s'inscrivit. Elle montre également comment une erreur d'interprétation put jeter, pendant des siècles, un voile sur la Qiyas. Il s'agit en effet d'une lecture subjective de la biographie du prince, qui en explicite l'histoire secrète pour mieux en illustrer le cheminement initiatique. La richesse ésotérique des faits et gestes d'Abd al-Rahman Ier éclaire sa vie d'une lumière qui attire les esprits mystiques, mais peu parviennent à déceler la vérité de la Qiyas derrière l'éblouissement.

Le narrateur du *Faucon des Omeyyades* est un kabbaliste juif séfarade qui vivait à Carthage au XIe siècle après Jésus-Christ : le rabbi Ézéchiel. Imprégné de la mystique kabbalistique, il ne voyait dans le périple du prince Omeyyade qu'une preuve de plus étayant son propre discours. Le MJ peut parfaitement imaginer un imam exaltant la foi islamique à travers le courage et la sagesse du prince. Les joueurs, eux, devraient douter de la pertinence de cette analyse — apparemment très cohérente. Ils découvriront ces éléments à la fin des *Tiges orichalquiennes* (*cf.* p. 130), au moment où leur conviction de l'existence d'une nouvelle Science occulte est consolidée.

La trame initiatique du récit reste pertinente pour l'élu. Les joueurs d'*Al-Mugawir* doivent être capables de réécrire cette histoire à la lumière de la Qiyas et de créer leur propre légende sur une lecture analogue de leur quête.

Enfin, il faut avoir en tête le conte de l'*agellid* et de la *tiruharin* pour compléter la zone d'ombre qui entoure l'épisode de Binah — la dévoreuse — dans le récit du Faucon des Omeyyades. Si le narrateur a bien perçu qu'une part de l'élu a été dévorée dans les sables sahariens, il n'a pas connaissance des événements qui ont perdu Abd al-Rahman et qui sont rapportés, sous une forme mythifiée, dans le conte kabyle.



Prologue

Puisque la malédiction de l'homme tient plus encore de l'oubli de sa propre destinée que des tourments inventés par ses ennemis, je me sens investi d'une mission sacrée en couchant dans les belles lettres qui servirent au Tout-Puissant — béni soit Son nom — à bâtir le monde, la mémoire de ce cheminement mystique qui m'a conduit au plus près de la compréhension intime des arcanes de la kabbale.

Ainsi donc, avant que le souvenir des Omeyyades, honnis par leurs propres cousins, ne soit inéluctablement effacé par le rejet collectif des musulmans, je vais conter comment Élohim — béni soit Son nom —, dans Son amour de Son Peuple élu, a voulu lui enseigner l'humilité en dessinant la voie de la vérité de Ses alphabets à travers le périple d'un fidèle de l'Islam rival, depuis la cité où Lui fut édifiée Sa plus belle demeure jusqu'à celle où Il réunit sous la même allégeance les trois religions du Livre.

La marche du temps n'a pas attendu que je m'alarme de la déliquescence qui emporte vers les limbes la révélation discrète que recèle le chemin suivi par le dernier des Omeyyades d'Orient. Ici même, dans cette Carthage qui autrefois applaudit cette dynastie conquérante, le nom honni n'évoque plus guère que la rancœur que suscitèrent, à la fin de leur règne, les pratiques politiques et religieuses discriminatoires des califes omeyyades.

Que les plus savants de mes lecteurs me permettent de reprendre le cours de ce récit à sa source, quand le Faucon des Omeyyades n'était encore que le fils héritier du calife de Damas. Qu'ils se rappellent la grâce de l'innocence de qui s'apprête à découvrir Malkut.

Malkut, la dynastie conquérante

Depuis la révélation de l'Islam à Mahomet, en 610, et les victoires des musulmans sur les tribus arabes de La Mecque — après l'Hégire de 622 —, rien n'a pu arrêter la formidable expansion de cette nouvelle religion. Mu'awiya, descendant d'Omeya — du même clan que Mahomet —, devint, en 661, le premier calife Omeyyade après avoir évincé Ali ibn Abu Talib, gendre et

cousin du Prophète qui était soupçonné d'avoir commandité le meurtre du cousin de Mu'awiya, le calife Othman. Il déplaça la capitale de l'Islam de Médine à Damas, où les musulmans pacifiés sous son règne entrèrent en contact avec les raffinements de la civilisation byzantine et prirent le goût de bâtir. L'arbitrage d'Adhrouch, en 658, légitima son califat au détriment d'Ali qui, abandonné par une partie des siens, fut assassiné en 680. Mu'awiya écarta les velléités de pouvoir des fils incapables d'Ali, désigna pour hériter son propre fils, Yazid, et mourut en 680. Le conseil des anciens, qui devait élire le successeur du calife, suivit le vœu de Mu'awiya et désigna Yazid, entérinant ainsi une pratique de succession héréditaire qui devint la règle sous le règne Omeyyade.

Les Chiites de Kufah ne l'entendaient pas de cette oreille et désignèrent le deuxième fils d'Ali ibn Abu Talib, Hussein. Ce dernier, confiant et plein d'espoir de rétablir la justice qui avait — selon les Chiites — été bafouée lors de l'arbitrage d'Adhrouch, se rendit en Irak pour rejoindre les Chiites de Kufah. Il ne trouva que les troupes de Yazid qui l'avaient précédé et avaient violemment réprimé la contestation. Sa petite escorte fut rattrapée sur la plaine de Kerbela et massacrée. C'était l'année 680 du calendrier chrétien et le schisme chiite était consommé. Yazid ne devait survivre que trois années à son malheureux rival.

Après deux califes éphémères, le troisième successeur de Yazid Ier, Abd al-Malik, parvint à se maintenir à Damas après avoir maté une violente révolte des habitants de La Mecque. Il fit construire le Dôme du Rocher de Jérusalem et imposa à l'empire musulman sa doctrine de fer. Seuls les Arabes étaient jugés dignes de suivre librement les préceptes du Prophète, tandis que tous les autres fidèles de l'Islam, Chiites, Kharijites et autres convertis, étaient regroupés sous l'appellation mawali, « clients de l'Islam ». Ils étaient obligés, pour éviter théoriquement de payer une taxe qui était perçue malgré tout, de changer d'identité. Toujours écartés des administrations, de l'accès aux richesses et aux centres de pouvoir, ils bénéficiaient de droits amoindris. L'arabe devint la seule langue officielle du califat. L'Ifrigiya tomba sous domination musulmane après la prise de Carthage, en 698.

De nombreuses révoltes des mawali émaillèrent les quelques années de succession entre 705 et 717, au cours desquelles l'empire musulman s'agrandit de manière irrésistible malgré les soubresauts internes. Les plaines de l'Indus rejoignirent les conquêtes musulmanes, en 713, et la Transoxiane tomba en 711. Seul l'empire

byzantin semblait capable de contenir les assauts furieux des troupes du calife Walid.

L'an 710 vit le premier débarquement des armées arabes conquérantes, commandées par Tarik, sur le sol de la péninsule ibérique, terre des Wisigoths. Ces envahisseurs avaient été appelés à l'aide par un prince wisigoth du clan Witiza, qui voulait se venger de l'enlèvement de sa femme par son suzerain indélicat. Comme la Pandore des Grecs sema le malheur et la mort parmi les hommes, l'usurpateur Rodrigue introduisit en sa bonne terre ibérique le péril qui décimerait son autorité. Les Wisigoths, divisés par leurs querelles intestines, furent rapidement soumis ou assimilés ; et l'expansion arabe sur les terres de l'Europe occidentale foudroya les principautés et royaumes comme autant de fétus de paille. En 716, l'Espagne était sous complète domination Omeyyade (*).

Le calife Umar ibn Abd al-Aziz, qui régna de717 à 720, tenta de trouver un équilibre entre les contestataires, toujours plus nombreux parmi les mawali — dont le nombre allait naturellement croissant avec les conquêtes musulmanes —, et les Arabes à la suprématie de plus en plus contestée. Avec un certain succès, il parvint à faire croire à la paix intérieure et lança ses troupes conquérantes de Narbonne à Avignon. Elles emportèrent la vallée du Rhône jusqu'à Lyon, et de Pampelune à Bordeaux. Mais loin de la tutelle souveraine du calife de Damas, successeur moins éclairé que Umar ibn Abd al-Aziz, les vainqueurs sombrèrent dans d'innombrables luttes tribales, entre Berbères et Arabes, Kalbs et Qais, partisans de Médine et fidèles de Damas. Ainsi, lorsque le cadre de l'expansion Omeyyade fut fixé au Sud de Poitiers après la défaite, en 732, face à Charles Martel, les populations d'al-Andalus, divisées, subirent la contre-offensive chrétienne, menée par Alphonse Ier à partir des Asturies, la Galice et la Vieille Castille. Engourdie par son extension foudroyante, l'administration du calife de Damas ne sut comprendre la situation d'al-Andalus et laissa la péninsule à ses problèmes.

(*) Connaissance (Histoire) C : ce n'est pas exact. Dans le Nord de l'Espagne, des hommes et des femmes résistent toujours à cette dynastie. C'est de ces régions — les Asturies, la Galice et la Vieille Castille — que partira la Reconquista. Cette dernière est d'ailleurs évoqué plus bas...

Yesod, la palmeraie d'al-Rûsafa

La stabilisation de l'empire Omeyyade reporta toutes les énergies des bouillants conquérants vers les inspirations architecturales. Sur l'exemple des plus prestigieuses réalisations des califes à Jérusalem — dont le Dôme du Rocher et la Mosquée al-Aqsa n'étaient pas les moindres —, les émirs du sang d'Omeya rivalisèrent d'audace et de faste pour extirper de l'aride désert les plus beaux palais. Les années 740 à 750 virent les déserts de Syrie, d'Arabie, d'Ifriqiya et d'Espagne fleurir de diraines d'édifices luxueux et de jardins opulents, comme autant de défis aux vents de sable. La philosophie de vie des Omeyyades atteignit alors sa complète maturité, dans le droit fil des préceptes entretenus de son vivant par le Prophète : placer par-dessus toutes les richesses l'eau chantante, l'or étincelant et l'épouse envoûtante.

La poésie, déjà à l'honneur chez les Arabes pré-islamiques, devint une discipline de cour. Ainsi, les palais du désert s'enrichirent des vers déclamés en hommage à leurs fastes et la cour Omeyyade devint un lieu dédié au raffinement et à l'émotion sacrée. De même qu'Hiram avait traduit la ferveur de Salomon pour Élohim — béni soit Son nom — dans les lignes imposantes et magiques du temple de Jérusalem, les demeures omeyyades s'emplissaient de prières de pierre et de fleurs, en hommage à Al-lah, et chacun pouvait y ressentir la foi puissante qui avait couvé la sérénité de ces pavillons. La poésie exacerbait le feu qui animait les musulmans et s'accompagnait du chant des fontaines.

Parmi les Omeyyades, le jeune prince Abû'l-Mutarrif 'Abd al Rahmân ibn Mu'âwiya était sans doute le plus habile à décrire les beautés de sa dynastie. Malgré son âge, ce jeune homme parvenait à impressionner les poètes plus mûrs de la cour et les événements ont assurément prouvé qu'il ne s'agissait pas là de vaine flatterie. Depuis qu'il avait prononcé ses premiers balbutiements, il raffinait sans cesse sa maîtrise autant de sa langue que de l'écoute de ses auditeurs. Quelques-uns des grands poètes arabes de cette époque, oubliés après la disgrâce des Omeyyades, prenaient toujours plaisir à retrouver le prince héritier dans la magnifique palmeraie de Palmyrène, al-Rûsafa — près de Damas —, pour parler de vers, de plaisirs, de philosophie et de mystique.

Il avait visité les dédales impénétrables des souks de la vénérable Amman, l'antique Rabbath Ammon, la Mosquée d'Omar à Busra, et Jérusalem, cité

trois fois sainte ornée du Dôme du Rocher et de la Mosquée d'al-Aqsa. À chaque fois, dans le silence des murs, des ombres et des lumières, il avait senti le souffle mystique éternel qui hantait toujours ces lieux saints. Il ne le sut pas, mais il avait été effleuré par l'Éternel, choisi pour porter Sa gloire en triomphe.

En plus d'être ouvert aux subtilités de la langue et aux profondeurs insondables de la Foi, Abû'l-Mutarrif 'Abd al Rahmân ibn Mu'âsiya était également rompu aux arts de la guerre ; il montait à cheval de belle façon et, si l'on en croit les rares chroniqueurs qui survécurent à cette époque troublée, maniait son épée aussi bien que sa langue. Et ses flèches, comme ses poèmes, atteignaient toujours leur cible en plein cœur. Aussi recueillait-il le respect des guerriers qui visitaient parfois la cour, rentrant des lointaines provinces conquises par l'empire musulman. Il arrivait même qu'en al-Râsafa les palmiers abritent d'étranges scènes, mêlant l'officier Arabe d'Ifrigiya, le savant d'El-Iskandariya et le poète de Rabbath Ammon autour du tout jeune prince Omeyyade, pour des enrichissements mutuels et des débats passionnés dont le seul enjeu était de convaincre l'incrédule ou de faire voyager le sédentaire.

Pendant son voyage en songe à travers les contrées de Yesod, le jeune prince prit la mesure des richesses émotives du monde. Mais il n'avait pas encore choisi sa voie, qui le guiderait de merveille en merveille par les mondes invisibles jusqu'à la Clef.

Hod, l'ambassade andalouse

À Séville, Sarah la Gothe, petite fille de la noble Wittiza qui avait appelé les musulmans à l'aide en 710, apprit la langue et les mœurs arabes avant d'entreprendre le long voyage vers Damas, pour y rencontrer le calife Hishâm et plaider la cause d'al-Andalus. La jeune femme blonde fit forte impression à la cour, au point que nombre de ses membres s'épirent de cette lointaine et flamboyante ambassadrice.

Un courtisan musulman implora son ami Abû'l-Mutarrif 'Abd al-Rahmân ibn Mu'âsiya de l'aider à déclarer sa flamme à la belle aux cheveux d'or. Le jeune prince avait fait sensation, peu de temps auparavant, lors d'une vive discussion en al-Râsafa. Interpellé par un officier en garnison à Kairouan, qui affirmait que nul pouvoir n'était plus grand que celui d'ôter la vie à autrui, il avait répondu en substance que nul pouvoir ne surpassait celui de la poésie et déclaré : « La langue de feu met l'âme des guerriers en ébullition et ne leur fait plus redouter la défaite ; contre la force redoutable d'un homme et de ses armes, le poète peut dresser une armée entière de guerriers assoiffés de vengeance, ses mots hurlent comme le vent brûlant du désert qui soulève une tempête de haine et engloutit le plus ardent des ennemis ». Il avait osé, lui, le jeune imberbe, donner ce conseil insolent à l'homme de guerre qui avait participé à tant de batailles : « la prochaine fois que tu pénétreras dans une cité conquise, sous les regards teintés de haine et de crainte mêlées et que tu chercheras, parmi ces visages fermés, celui qui te portera le plus préjudice à l'heure de la revanche, méfie-toi plutôt du regard brumeux du poète que du regard fiévreux du guerrier. Celui qui sait chanter, tu ne devras pas le laisser vivre, car ses chants dresseront contre tes hommes paysans, enfants et marchands, transformés en soldatesque désespérée et dangereuse ».

Comme l'officier prenait ombrage de l'impertinence du prince, songeant à tirer l'épée pour laver l'affront, le jeune homme avait poursuivi en ces termes : « Plus forte que la langue de feu est la langue de miel, qui donne le plus grand des pouvoirs : celui de la foi. Le Prophète n'eut jamais plus de pouvoir que lorsqu'il convertit, par la grâce des mots qui lui avait été inspirée par Al-lah, les Arabes de La Mecque et de Médine. Car il ouvrit le cœur des musulmans à l'Islam et unit des hommes divisés. La langue de miel réconcilie les peuples rancuniers, exalte la joie des hommes de paix, nourrit la graine de la foi dans les cœurs. Toutes choses que l'épée ne fait qu'imposer par la force, sans susciter d'adhésion. Les mawali d'Ifrigyia ne cesseront de se soulever contre les armées conquérantes, mais ceux d'Espagne, convertis librement à l'Islam, participeront à la grandeur de cette péninsule. En vérité, il n'est pas de plus grand pouvoir que celui de la langue de miel, qui chante les louanges des splendeurs du monde et les révèle aux aveugles de cœur ». L'officier fut subjugué par la voix chantante du prince et ses paroles sages et il lui confia son amitié.

Abd al-Rahmân, tout à sa curiosité envers ces Wisigoths convertis à l'Islam, accepta la mission confiée par le courtisan amoureux. L'arrivée de Sarah la Gothe à la cour de Damas lui avait paru, telle la lueur d'une comète filant dans le ciel, annonciatrice de bouleversements dans sa vie, sans pour autant faire naître ce feu ardent qui torturait l'âme de son ami. Grand connaisseur des joies et des

peines humaines malgré son jeune âge, Abd al-Rahmân sut approcher la fougueuse Gothe et lui révéler l'amour de son soupirant, dans la plus splendide qasida qu'il eut été donné d'entendre à la cour d'Hêsham, tant et si bien qu'à la fin l'idylle tant espérée fut nouée. Le mariage célébré, les époux rentrèrent en Andalousie où ils eurent deux fils.

Toute la cour les regarda partir comme on voit s'éloigner dans le ponant la voile irréelle d'un esquif onirique dont on doute, sitôt qu'il a disparu, qu'il aie jamais existé. Mais, dans les yeux d'Abd al-Rahman, au milieu des courtisans reprenant leur vie, le passage de la comète gothe avait laissé une balafre ardente, dont il savait qu'elle signifiait de grands changements dans son existence. Songeait-il à l'amour qui enfin épancherait son coeur si plein de miel ? Songeait-il à la gloire du plus beau des poèmes inventé par lui ? Assurément, il ne devait pas se douter de ce qui suivrait.

Netzah, l'exil du sang

En 750, l'an 128 de l'Hégire, une révolte des mawali éclata dans la province perse de Khurasan. Le feu qui couvait depuis la première répression sous Yazid Ier embrasa la région. Abú al-'Abbâs 'Abd Allâh, descendant d'Abbas, oncle du Prophète, fut choisi comme calife des dissidents. Les princes Omeyyades tentèrent une conciliation. Abdallah Ibn Tahir, nommé chef des armées d'Occident par Abu Abbas, trouva un accord avec eux et organisa un banquet de réconciliation, le 25 juin 750. Sous l'impulsion d'une soudaine prémonition, le père d' Abd al-Rahman envoya sa famille avec quelques affranchis et serviteurs dans son palais d' al-Ouzayr baigné par les eaux de l'Oronte. Au banquet, tout le sang noble Omeyyade était présent — sauf celui du calife Marwan en voyage en Égypte — et coula abondamment des cous tranchés par les sicaires Abbassides dès que le poison eut endormi les convives. La branche cadette des descendants du Prophète disparut en une nuit, à l'exception du calife Marwan et du jeune Abd al-Rahman.

Abdallah Ibn Tahir chevaucha dès l'aube en direction de Fostat, qui deviendrait plus tard al-Qahira, Le Caire, pour rattraper et exécuter le calife « impie », tandis que son âme damnée, le hajib Sofiane El Koreishi, se chargea de retrouver et éliminer tous les restes de la descendance survivante de Mu'âwiya.

Un serviteur de la famille vint avertir le jeune Abd al Rahman, alors âgé de dix-neuf ans, de la chute sanglante du califat de Damas. Face à la vindicte abbasside, menée par le hajib de Syrie et de Palestine — de sinistre réputation —, les survivants choisirent l'exil. Le demi-frère aîné d' Abd al-Rahman, Ziad, était trop faible pour une chevauchée. Il offrit de vendre chèrement sa vie à Al-Ouzayr pour retarder les poursuivants. Rah, la mère berbère d'Abd al-Rahman — de la tribu des Nafsa d'Ifrigiya —, ses deux tantes, Yasmine, la femme d'Abd al-Rahman, et Suleiman, leur fils de quatre ans, prirent la direction de Damas sous la conduite de Selim, affranchi de la maison de Mu'âwiya, pour trouver refuge chez des partisans. Pendant ce temps, Abd al-Rahman et son jeune frère, Yahia, allèrent se cacher parmi les gens de la maison maternelle de Ziad, à Haditha, au confluent du Khabur et d'Al Furat — l'Euphrate —, accompagnés de l'affranchi Badr, maître d'armes d'Abd al-Rahman et excellent archer.

Le stratagème sauva les femmes, mais les Abbassides emmenés par Sofiane El Koreishi se lancèrent aux trousses des fuyards masculins. Les cruels sicaires au brassard noir — signe de ralliement choisi par Abu Abbas — fouillèrent la région à la recherche des deux derniers princes héritiers encore en vie après le succès d'Abdallah Ibn Tahir à Fostat. Abd al-Rahman avait, par les caprices des métissages — Rah la berbère était elle-même issue de conquérants Goths et d'indigènes d'Ifrigiya —, des cheveux blonds et des yeux bleus. Sofiane ne mit pas longtemps à retrouver sa trace.

Acculés, les fuyards n'eurent d'autre alternative que de livrer leur sort aux eaux d' Al-Furat. Le fleuve étant gros, les chevaux eurent le plus grand mal à nager. Les cavaliers furent désarçonnés. Badr parvint sur l'autre rive le premier et tint la soldatesque abbasside en respect en répliquant, avec nettement plus de précision, aux volées de flèches ennemies. Yahia, trop jeune, trop faible, se laissa convaincre de revenir vers Sofiane qui lui promettait la vie sauve. Il fut sauvagement trucidé dans les roseaux à coups de lance. Dans les eaux boueuses, rougies du sang de Yahia, Abd al-Rahman fut tétanisé de peine et de désespoir. Il coula à pic.

Soudain apparut dans les eaux troubles le reflet ondulant d'une silhouette diaphane. L'ange de lumière dut contraster avec le pourpre des eaux charriant

la disgrâce Omeyyade et son regard, par lequel le Divin — béni soit-Il — sondait celui qui demeurait le dernier survivant de sa famille, dut transporter le prince hors du temps, qui n'existe pas pour l'Éternel — béni soit Son nom. Il lui révéla les mondes infinis de la kabbale, des choses créées par les combinaisons illimitées des lettres et des nombres. Il lui montra le grand palais d'or et de marbre dans lequel Son émissaire angélique l'attendait, au cœur du désert aride de l'ignorance des profanes, baigné par une mer fossile des larmes innombrables versées par ses géniteurs au destin tragique, sur laquelle glissaient en silence les felouques graciles des initiés qui cherchaient à accoster ce rivage prometteur avant lui. Et Il testa le voile des longues épreuves initiatiques sur le palais de la femme du désert et renvoya le jeune initié dans le monde de souffrance. Comme un miracle annoncé par le songe, les contours imperceptibles d'une felouque entourèrent le corps d'Abd al Rahman et le portèrent jusqu'à la surface de l'eau, tout près de la rive où l'attendait Badr. Le prince nomma la femme du désert du nom qui lui vint aux lèvres lorsqu'un souffle put enfin s'extirper de son âme ravie. Ensuite il maudit les sicaires qui s'acharnaient sur le cadavre de Yahia.

Abâ'l-Mutarrif 'Abd al Rahman ibn Mu'âwiya avait triomphé de l'épreuve du sang, qui n'avait laissé que lui pour porter l'héritage de la brillante dynastie Omeyyade : le nom donné à la femme du désert révélée par l'Unique.

Tipheret, le paradis à la croisée des chemins

Dernier représentant d'une famille dont le nom seul suffisait à semer colère et violence parmi les peuplades arabes, Abâ'l-Mutarrif 'Abd al Rahman ibn Mu'âwiya se vit contraint à la clandestinité. Avec Badr, il se fit oublier quelque temps dans les marécages de Chott el-Arab. Ces quelques semaines accréditèrent l'hypothèse de son décès et, lorsqu'il fut guidé jusqu'à la confluence de l'Euphrate et du Tigre par les habitants austères des marécages, les Abbassides travaillaient déjà à leur propre postérité. Au sein d'une caravane mésharée, il parcourut les routes autrefois orgueilleusement foulées par les Omeyyades, retourna à sa chère palmeraie d'al-Rûsafa et chercha en vain la trace d'autres survivants de sa famille. Mais les Abbassides avaient foudroyé la dynastie jusque dans ses racines et même les simples partisans à la cour de Damas avaient péri.

La rumeur de la survie d'un Omeyyade enfla doucement et Abd al-Rahman se vit contraint à l'exil pour échapper à la lame insatiable des égorgeurs Abbassides et du vindicatif Abdallah Ibn Tahir, auquel ne manquait que la tête d'Abd al-Rahman pour proclamer la fin de la « race maudite » de Mu'âwiya.

Les pèlerins firent halte dans une oasis au sud de la Palestine. Le ciel limpide luisait de mille étoiles, parmi lesquelles Abd al-Rahman cherchait celle à laquelle adresser ses reproches. Nez en l'air, absorbé par sa recherche fiévreuse, le prince erra autour de l'oasis et s'approcha d'une caravane de Mannush qui campait à l'écart des autres voyageurs. Les chants joyeux et entraînants animaient ces Bohémiens qui sautaient par-dessus le feu, dansaient ou chantaient au centre d'un cercle de mains battant un rythme endiablé. Le jeune homme se mêla naturellement au rituel envoûtant qui déroulait son hymne à la beauté sauvage du désert et aux havres de paix des oasis.

Durant cet intermède, vie et destin figés par l'explosion de l'instant, le prince épancha son âme auprès d'une jeune Mannush au regard mûr et tranquille. Il lui révéla son identité, sa vie, ses poèmes, sa fuite éperdue et son deuil interminable, son errance solitaire, son ange gardien entr'aperçu et l'amertume de sa vaine errance.

Il s'étonna de la fermeté du ton de la Mannush lorsqu'elle lui répondit, l'exhortant à faire le deuil de sa vie antérieure pour mieux asseoir ses futures expériences. Elle lui prédit de grandes et belles choses, affirmant qu'il serait porté par le vent de l'errance qui conduisait les Mannush dans le sillage de Sara depuis des temps immémoriaux. Elle lut son destin dans la danse des flammes et des feux-follets expulsés par le souffle rauque du bois incandescent. Il tenait dans sa mémoire le nom d'un ange de beauté, comme une poignée de poussière d'or dans son poing serré. Le Miséricordieux, qui avait inspiré son nom à Rah, avait voulu que sa vie soit gardée par un ange de Meborach. S'il parvenait vivant — en gardant cette poussière d'or — au terme de son dangereux périple jusqu'aux confins du domaine dont il aurait dû hériter passivement, et s'il y construisait le plus beau des jardins qu'une ombre fraîche et une ondée claire eussent baigné, l'or semé en son cœur germerait du don d'Allah et l'ange de

beauté fleurirait en son sein comme la plus belle des orchidées, libérant son pollen à tous vents.

Et, comme Abd al-Rahman semblait sceptique, la Mannush jeta dans le feu une poignée de sable doré et un cheveu du prince. Atteignant les flammes, le tout parut se transformer en poussière d'or, ruisselant le long de la chevelure flamboyante de la figure fantasmagorique dessinée par le feu, dont les traits, modelés par le regard scrutateur d'un Abd al-Rahman médusé, étaient ceux de son ange de beauté. Le jeune prince, ne pouvant plus douter de la puissance de la sorcellerie, retint chaque mot de la prédiction.

La Mannush rompit soudain le charme avec ces mots : « Les anges glissent dans les cieux sur des nefs capricieuses, sans voile pour les pousser. Allah a bien voulu mettre en tes mains la corde d'or pour hâler la nef de ton ange gardien ; mais si tu la lâches, la nef s'échouera et ton ange t'échappera. Allah t'a testé sur les routes, comme un vagabond moins honorable encore qu'un Mannush. Suis le chemin de ton cœur, il saura bien te dire la voie qu'il faut emprunter pour cueillir ce fruit qui est à portée de ton âme, derrière le voile qui sépare les hommes des beautés innombrables de Meborack ».

Alors que le prince méditait encore les paroles de la Mannush, le soleil était déjà haut dans le ciel et la caravane s'éloignait sur la ligne tremblante de l'horizon. Vendant les derniers bijoux de la famille, Abd al-Rahman et Badr s'embarquèrent à bord d'un navire du port de Baalbek — inconsciemment choisi par l'Omeyyade pour sa ressemblance toute relative avec la felouque du songe de l'Euphrate —, à destination d'El-Iskandariya. Ainsi quittèrent-ils leur chère patrie, les sables brûlants, les oasis généreuses, l'or, les palmiers, les fontaines et les merveilleuses mosquées. Le vaisseau emmenait le prince loin des beautés perdues de Tiphereth.

Geburah, le paradis des charognards

La navigation ne fut pas favorable. Les vents contraires s'abattirent sur le navire avant qu'il puisse se réfugier dans un havre. Des heures durant, les lames fouettèrent la coque fragile, écartant toujours l'embarcation de la côte. Le ciel s'assombrit. De lourds nuages voilèrent les étoiles, rendant inutiles les instruments

de l'Arabe. Au milieu de la nuit, plus tout à fait la veille mais pas encore le lendemain, alors qu'il se croyaient perdus, les deux marins furent surpris par l'accalmie. Suspendu entre ciel et mer, le bateau glissait sans bruit sur un voile de soie parfumée.

Au cours de cet intermède, Abd al-Rahman se laissa gagner par le sommeil et son rêve fut immédiatement assailli par cette sensation unique qu'il avait éprouvée au moment de sa rencontre avec l'ange de Meborack, la femme du désert. Son corps dérivait dans les nuages d'où seul émergeait le sommet étroit d'une aiguille rocheuse, une île baignée de vapeur de rosée sur fond d'azur immaculé, d'où s'élevaient mille senteurs enivrantes. Des nuées d'oiseaux virevoltaient au-dessus de cette terre enchanteresse. À sa main, il tenait une longe dorée qui pendait d'une nef d'or et d'argent flottant loin au-dessus de lui, très haut dans cette partie du ciel où le soleil ne se couche jamais. Il songea à nouer cette corde à l'un des pitons rocheux du nid d'aigle, pour grimper jusqu'à la nef et rencontrer l'ange de Meborack ; mais une voix — celle précisément de l'ange —, l'en dissuada en ces termes : « les senteurs de cette île perchée au-dessus de la mer et de la terre sont les exhalaisons des désirs des hommes pour le paradis perdu, comme autant de rêves pourris et de frustrations moisies. Qui trop s'en repaît en goûte l'écœurante amertume et rejette la vie pour la mort. D'abord celle des autres, donnée frénétiquement en grande jouissance, puis la sienne propre, par les griffes vengeresses des familles éplorées. Ainsi en va-t-il de cette île. Les effluves qui en émanent sont puissantes et nul ne saurait y résister longtemps, pas même les âmes pures comme la tienne. Abdallah Ibn Tahir s'en enivra autrefois, avant de devenir ce tueur sanguinaire qui a décimé ta famille. Il conserve toujours sur lui les épices corrompues qui entretiennent son ivresse et les a même partagées avec Sofiane, dont l'esprit, moins trempé que celui de son chef, est plus docile dans les vapeurs des épices brûlées. Ils ne sont ni les premiers ni les derniers à accomplir ce destin de charognard. Après eux, de plus terribles sacrifieront leurs âmes pour des desseins de mort et deviendront les gardiens de cet Éden maléfique. Si tu t'éloignes de cette terre de charogne, Allah te récompensera en t'offrant une terre qui, elle, tiendra les promesses de ses atours ».

Au petit matin, le prince se réveilla la main agrippée à une corde courant sur le pont du navire et les habits encore imprégnés des odeurs du nid d'aigle. Il ne sut si les paroles de la Mannush avaient généré ces songes ou si son ange gardien lui envoyait une prémonition, ni même s'il s'était rendu en songe au

sommet de cette île. Dans le doute, il choisit de prendre garde aux illusions et jura de ne jamais se laisser séduire par les effluves des épices de charogne. Il formula le vœu de libérer Sofiane de l'emprise d'Ibn Tahir en tuant ce traître meurtrier et, pour sceller son serment devant Badr qui l'écoutait gravement, banda son arc et décocha une flèche vers l'horizon, en assurant que les nuées qui le protégeaient veilleraient à ce qu'elle frappe en plein cœur ceux qui s'abreuvaient à la source maudite du nid d'aigle.

Le navire arriva en vue de la côte et d'El-Iskandariya. La cité, autrefois capitale glorieuse du plus grand conquérant de tous les temps, Alexandre de Macédoine, nourrissait à l'égard des califes une sourde insoumission. Celle-ci, jamais exhibée mais toujours présente, survivait dans les cœurs et les larmes qui inondaient les yeux plissés des habitants parcourant les ruines noircies de la grande bibliothèque — incendiée lors de la conquête musulmane par le Général Amr, en 641. Les conquérants avaient beau avoir interrompu les combats pour s'allier avec les habitants de la ville et sauver le plus de documents possibles, tout n'avait pas échappé aux flammes. Des ouvrages entiers, précieux et uniques, concernant les interprétations géométriques, mystiques et magiques des architectures sacrées — dont celle du temple de Jérusalem —, étaient définitivement perdus. Pas plus qu'elle n'avait apprécié la tutelle Omeyyade, l'Alexandrie d'obédience ptolémaïque indéfectible et atavique n'acceptait le nouveau calife abbasside qu'avec réserves et sans grand enthousiasme.

Lorsque Abd al-Rahman se présenta à la cour avec force récits et poèmes, il séduisit d'emblée les courtisans qui lui offrirent l'hospitalité. Ils éprouvèrent ainsi son sens poétique, ses connaissances scientifiques, philosophiques, mythologiques — surtout celles héritées des Grecs — ; ils le firent interpréter en grec les textes d'Aristoteles, Pythagore, Euclide et Thalès, débattirent avec lui de stratégie militaire, de politique et de justice. Tel était le prix à payer pour bénéficier de l'hospitalité d'el-Iskandariya. Pendant les rares jours de liberté dont il disposait, Abd al-Rahman cherchait désespérément son palais recouvert d'or, interrogeant subtilement ses interlocuteurs savants, les marchands, les caravaniers et même les guerriers. Il devait aussi se garder de répandre la nouvelle de sa survie au massacre de Damas, car la cour d'el-Iskandariya fourmillait d'espions à la solde des Abbassides inquiets de l'indocilité latente des citadins. Droit et fier, il s'imposa à la cour comme le noble qu'il était, sans pour autant dévoiler son identité. Il traversa la voie de Geburah, parsemée de pièges et de

perfidies, où chaque question recelait le venin et où chaque réponse cernait davantage une identité brûlante.

Chesed, le miel de la miséricorde

Abd al-Rahman comprit rapidement que nul ne pouvait l'éclairer dans cette ville au sujet de la femme du désert, et qu'il n'avait rien d'autre à gagner en y restant que de voir le nœud coulant des pennons noirs se resserrer sur son cou. Il quitta l'Égypte, non par la mer — les ports étaient surveillés par les sicaires abbassides depuis la fuite du prince par Baalbek —, mais par les chemins les plus improbables : à travers le désert, loin des voies méharées fréquentées passant par Siwa. Las de l'acharnement d'Abdallah Ibn Tahir à retrouver coûte que coûte les derniers Omeyyades, le prince tendit un piège à son ennemi. Sachant les Abbassides occupés à guetter son passage sur les routes les plus sûres — dispersés dans les grands caravansérails, les ports, les oasis et les cités jalonnant les grandes voies de communication entre la Palestine et l'Atlas — et Ibn Tahir fiévreusement abandonné à sa haine des derniers survivants, il se fit volontairement « trahir » par un cousin de Fostat qui, contre paiement de la récompense promise par le calife Abu Abbas El Saffah, livra à Abdullah Ibn Tahir la piste des fuyards tant recherchés, en vendant le nom de l'oasis d'El Baharya comme halte obligée.

Convaincu de tenir enfin l'achèvement de sa quête démente et meurtrière, mais conscient de ne pas avoir le temps de rassembler les sicaires, Ibn Tahir se rua à l'oasis d'El Baharya avec quelques hommes et un guide. Parfaitement préparés, équipés de bons arcs et de flèches du meilleur bois, Abd al-Rahman et Badr avaient minutieusement préparé leur embuscade. En quelques traits, la troupe d'Abdallah était défaite. Le chef des armées d'Occident du calife Abu Abbas dut se constituer prisonnier du fuyard qu'il croyait tenir en son pouvoir. Abd al-Rahman, vibrant de colère en voyant défiler dans sa mémoire les noms et les visages des valeureux Omeyyades qui avaient péri par la traîtrise de son ennemi, ne céda pourtant pas à la pulsion qui lui commandait d'exécuter Ibn Tahir après de cruels tourments vengeurs. Il préféra laisser Allah, l'Éternel — béni soit Son nom —, juger ce criminel. Pourvu d'une petite outre d'eau et

d'un message adressé au calife Abu Abbas, demandant solennellement la fin des persécutions contre les survivants Omeyyades, Abdallah Ibn Tahir put repartir sain et sauf des griffes du Faucon des Omeyyades miséricordieux, pour affronter le terrible jugement d'Allah.

Celui-ci fut sans appel. Les sicaires de Sofiane retrouvèrent le cadavre desséché d'Ibn Tahir, vaincu, malgré toutes ses troupes fidèles, par un seul homme censé être aux abois. Le hajib, coupé de l'influence néfaste d'Ibn Tahir et de ses épices à fumer, abandonna la traque des parents survivants d'Abd al-Rahman à Damas et se consacra aux opérations de police normales.

La mort d'Abdallah Ibn Tahir porta un coup sévère à la confiance du calife Abu Abbas El Saffah et augmenta considérablement le prestige du dernier des Omeyyades, au point que plusieurs cheikhs et cadi des cités d'Ifrigiya, dont le cœur était demeuré fidèle à la dynastie renversée, osèrent afficher cette préférence en hissant l'étendard blanc des Omeyyades au lieu du drapeau noir d'Abu Abbas.

La quête d'Abd al-Rahman s'éclaircissait, mais il ne devait pas relâcher sa vigilance pour autant. Le prince résolut de poursuivre son voyage sous couvert de l'anonymat, mais de chercher surtout à se parer des signes distinctifs de la Foi et de la Concorde, en plus de ceux de la Bravoure et de la Ruse, conquis sur le cadavre d'Ibn Tahir. Il reprit la mer à bord de la même felouque qui l'avait arraché à sa terre du Levant et que l'Éternel — béni soit Son nom — avait placée une nouvelle fois sur son chemin. Car cette felouque ressemblait bel et bien à celle qui, dans les songes de l'Omeyyade, abritait la femme du désert sur les lointains courants aériens, dans les éthers, à l'aplomb du prince et de sa longe d'or.

Il toucha ainsi l'antique Barnice de la province de Barca, autrement appelée Hesperis, Hesperides ou encore Bengasi. Il accosta également l'Oea phénicienne, que les Lybiens nommaient Tripoli. Mais, comme il ne trouvait pas en Lybie les Berbères de Nafza, il poursuivit sa route vers le maghreb, passant Sfax et Suse. De là, il se rendit à Kairouan. Les poètes de Sfax lui avaient raconté comment Ogba Bnu Nafaa, au milieu d'une plaine aride, avait chassé scorpions et serpents d'une formule magique et fait jaillir la cité entourée d'eucalyptus et de laurier. Depuis, lui avaient affirmé les poètes, la cité sainte était l'une des quatre portes terrestres qui menaient au Paradis.

Il parvint dans la cité après quarante jours de marche épuisante dans le désert. Il ne trouva pas les Nafza dans la cité, mais l'officier arabe qu'il avait sermonné à l'ombre d'al-Rasafa. Le militaire patrouillait avec ses hommes dans les rues de Kairouan et il faillit renverser Abd al-Rahman. Les années d'errance avaient amoindri la superbe du prince, mais toute sa maturité pouvait se lire dans son regard. Il soutint celui de l'officier, espérant que ce dernier ne le reconnaîtrait pas. Le soldat lui dit ces mots : « Autrefois, un jeune présomptueux me donna ce conseil effronté à l'ombre des palmiers dont je défendais au loin la tranquillité, en faisant rempart de ma cuirasse aux foules qui voulaient renverser sa famille. Il me dit que lorsque je chercherais, parmi des visages fermés, celui qui me porterait le plus préjudice à l'heure de la revanche vengeresse, je devrais me méfier plutôt du regard brumeux du poète que du regard fiévreux du guerrier. Celui qui sait chanter, je ne devrais pas le laisser vivre, car ses chants dresseraient contre moi hommes, paysans et enfants, marchands, transformés en soldatesque désespérée et dangereuse. Je te vois aujourd'hui bien fiévreux, poète déchu ». Abd al-Rahman comprit que l'officier l'avait reconnu. Il lui répondit : « Al-lah bénisse cette rencontre et, puisqu'Il a mis ma vie entre tes mains, que Sa volonté s'accomplisse par elles ». L'officier, sans sourire, rétorqua : « Je mâris les paroles de l'insolent depuis ce jour et il me semble qu'il y a un pouvoir plus grand que celui de la langue de miel et la langue de feu du poète. Plus grand que celui d'ôter la vie du poète si dangereux. Celui de lui laisser la vie sauve, afin qu'il embellisse le monde de ses vers de miel ». Et l'officier passa son chemin, suivi de ses soldats. Le jeune prince, dont le nom se référait à la Miséricorde d'Al-lah et qui avait su accorder cette Miséricorde à son pire ennemi abbasside, venait de recevoir Chesed — figure jumelle de Melkisedek, miséricordieux et pacifique, prêtre et législateur — de la main de l'officier de Kairouan.

Binah, la grand-mère nourricière

Le prince crut alors arriver à la fin de son voyage ésotérique, au palais de la femme du désert. Il avait gravi, au terme de douloureuses épreuves qui l'avaient assagi, les branches de l'Arbre de la Vie et tendait la main vers Binah.

Séphirah de la contemplation infinie, où les initiés s'éblouissent des splendeurs révélées de la kabbale, l'endroit interdit aux hommes s'étendait comme un filet étincelant en travers du chemin de l'initiation, paré de tous les atours de l'accomplissement, masquant la cime inaccessible de l'Arbre de Vie où seuls les anges, les Djinns et les Prophètes ont leur place.

Porté par la sérénité de Chesed, il résolut de franchir la porte magique de Kairouan qui s'ouvrait sur le désert au cœur duquel, était-il persuadé, se dressait, entre deux dunes, le palais de la femme du désert. Il pria longuement l'Unique — béni soit Son nom — de lui accorder la force de poursuivre le périple jusqu'à son terme. La felouque invisible qui l'avait déjà extirpé des eaux de l'Euphrate — cette embarcation éthérée qui transportait la femme du désert loin au-dessus du Faucon des Omeyyades, ce navire dont la coque était solide et insubmersible comme la volonté d'Abd al-Rahman et dont les voiles étaient gonflées par son espoir de parachever sa quête du palais et des jardins édéniques —, se matérialisa autour du prince, cinglant vers les Clefs, glissant sur le sable des dunes comme sur une mer mordorée.

Douze jours il erra, ne sachant pas si ses pieds foulaient le sable. Ses yeux étaient perdus dans le rêve qu'il nourrissait, embarqués dans la nef éthérée que sa volonté et sa poésie d'initié avaient enchantée pour qu'elle glisse dans les éthers. Il scrutait sans ciller un horizon fuyant dont les courants solaires tentaient de le détourner, affermissant sa certitude de toucher au but. Peu avant la tombée de la douzième nuit, surgissant de derrière une dune, une oasis accueillit le voyageur. Intrigué, le prince ouvrit les yeux et descendit de sa nef pour visiter l'oasis, dans l'espoir d'y découvrir le palais.

Elle était habitée par une poignée de pauvres hères subissant depuis des siècles une terrible malédiction, payant chaque nuit un tribut de terreur, dès que le sommeil les saisissait. Plus ils tentaient de se soustraire à ces cauchemars infernaux, plus la maigre source qui alimentait l'oasis faiblissait. Les kabyles accueillirent Abd al-Rahman en sauveur auréolé d'une singulière aura de marabout voguant sur les dunes. L'Omeyyade devina qu'il gagnerait dans cette nouvelle aventure les signes de la Foi et de la Concorde dont il devait se munir avant de se poser en rassembleur d' al-Andalus. Il accepta le titre d'agellid, fiévreusement décerné par les Kabyles, et mit sa science des fontaines — acquise lors de ses longues années de jeunesse passées à observer amoureusement les tressaillements, les mouvements, les tourbillons, les écumes, les ondes claires, les caprices de l'eau indomptable —, au service de l'oasis. Il localisa les sources, expliqua leurs humeurs et proposa les moyens de les assagir.

Les plus courageux des Kabyles creusèrent, en suivant ces indications, de nouveaux canaux souterrains pour capter les sources et les fontaines et les répartiteurs d'eau ne désemplirent plus. Au milieu du désert mortel, en harmonie avec les plus ténues des expressions de la Vie, Abd al-Rahman avait concentré dans cette oasis en perdition l'essence même de la vie, afin que des générations et des générations de Kabyles puissent y croître.

Le prince, initié aux degrés de Meborach, devenait la porte par laquelle Binah déversait ses bienfaits sur la Terre.

Binah, la dévoreuse des morts

Mis à l'abri des vengeances du Mal, les Kabyles n'en étaient pas moins à la merci de leurs cauchemars et, s'ils pouvaient désormais résister sans craindre le tarissement des sources, leurs nuits de calvaire les affaiblissaient considérablement. La science est l'alliée de la Foi pour le musulman et Abd al-Rahman, prolongement de Binah, avait, en faisant œuvre de science, fait triompher sa foi. Mais cette victoire, lui semblait-il, ne serait complète que lorsque les cauchemars et le mauvais esprit qui les inspirait cesseraient de harceler les Kabyles. Abd al-Rahman fit part de sa décision aux villageois ; il évoqua sa felouque magique et fendit la mer de sable en direction du sanctuaire du Mal.

Hélas, qu'il est difficile de suivre le périple d'un homme qui vogue sur ses rêves en plein désert. Celui qui s'aventure dans les contrées lumineuses de Binah voit son âme contempler les prodiges qui demeurent inaccessibles aux hommes ordinaires et se dissoudre dans les vapeurs magiques de ce monde interdit aux simples mortels.

Aussi, ce que j'ai pu dire de la rencontre d'Abd al Rahman avec les merveilles de Binah n'est que l'ombre projetée par la trop rare Chanson de la femme du désert sur le papier fragile à la lumière de la lanterne Kabbalistique que l'Éternel — béni soit Son nom — a bien voulu allumer en mon esprit. De ce qu'il advint du prince après sa rencontre avec l'officier Arabe de Kairouan,

il n'est nul autre témoignage que les vers habiles de cet illustre poète aveugle, Mugaddam ben Mu'afa, qui illumina la cour de Cordoue en al-Andalus.

Car Binah est dévoreuse des morts, mangeuse du sexe. Elle frappe d'une terrible stérilité ceux qui cheminent en ses entrelacs. Sous le feu terrible de sa plénitude infinie, elle flétrit le beau fruit que l'initiation avait semé dans le cœur du visiteur imprudent qui trop longtemps s'attarde. Même la Chanson de la femme du désert garde un silence respectueux concernant ce qu'il advint d'Abd al-Rahman après son départ de Chott el-Oued. Ceux qui ont eu la chance d'en entendre la version chantée par son auteur en personne m'ont révélé que la voix du poète fredonnait l'air sans prononcer de mot, pendant la durée d'une strophe.

Dans son miroir cristallin, où rien n'arrive qui n'ait été voulu par le Créateur — béni soit Son nom —, la toute puissante kabbale crée autant par les combinaisons de ses lettres que par ses silences qui peuvent être éloquents pour l'initié. Nul doute possible, pour le docte lecteur qui a suivi pas à pas ma lecture de l'initiation du prince sur la chemin de Meborack, que Binah a testé sur Abd al-Rahmân le voile sombre de ses mystères interdits.

Lorsque le jeune prince reparut, quelques semaines après avoir quitté Kairouan, il était d'une pâleur cadavérique, comme s'il revenait d'entre les morts. Ses dents étaient serrées et ses yeux fous. Il se reposa à Kairouan, sans dire un mot, pas même à l'officier qui vint lui rendre quelques visites silencieuses. Il ne parlait plus de palais d'or et d'argent, ni de femme du désert, ni de nef solaire. Preuve qu'il était allé jusqu'aux tréfonds de Binah. Preuve qu'il avait atteint Chokmah.

Chokmah, l'émirat d'al-Andalus

Après avoir quitté Kairouan, Abd al-Rahman se rendit à Tunis, puis à Berjaia, Argel et Oran. De là, il partit à la recherche de la tribu des Nafza, vers le désert marocain, à Tiaret, puis à Tlemcen. Il reprit ensuite sa route à Oran, accompagné des nombreux guerriers Berbères qu'il avait convaincus de le suivre. Il envoya des émissaires en Espagne pour s'assurer la sympathie ou la complicité des gouverneurs de province. Les mawali du Maghreb et d'Espagne s'étaient tenus à l'écart des intrigues politiques qui avaient secoué l'Orient et gardaient intact le respect

voué à l'illustre dynastie Omeyyade. En 755, Abd al-Rahmân prit la mer depuis Nador, quittant définitivement le sol du Maghreb avec ses compagnons.

Ils débarquèrent à Al-Muñecar. La péninsule ibérique l'accueillit favorablement et lui fournit le soutien politique et militaire attendu — en particulier celui de la tribu musulmane des Yéménites. Abd al-Rahman retrouva Sarah la Gothe et son mari à Séville et obtint l'aide d'une partie de la caste dominante chrétienne. Il se rendit alors à Grenade, d'où il rejoignit Cordoue, fort d'une troupe nombreuse. Loin de Bagdad et de Damas, l'Espagne Maure accepta la tutelle du dernier des Omeyyades. Pendant des siècles, elle n'eut pas à regretter ce choix visionnaire. Le prince se proclama Amir d'al-Andalus en 756, conférant ainsi à la péninsule ibérique une certaine autonomie vis-à-vis du calife Abbasside de Bagdad. Il déborda d'énergie pour faire revivre le meilleur de sa dynastie, agrémenté de ses propres rêves de beauté et de splendeur. Il dompta les flots du Wad el-Kebir, y connecta un système complexe et savant d'irrigation qui vint alimenter un incroyable jardin arraché à l'écrasante sécheresse du désert proche de Cordoue, nommé al-Rusâfa en souvenir de ce jardin de Damas où il s'était éveillé à la poésie. Il reconstruisit les remparts de Cordoue et fit ériger un nouveau palais, Dâr al-Imâra.

Le prince laissa libre cours à son âme de poète, accueillant tous ceux qui avaient de l'esprit avec grande courtoisie. Il fit bâtir la grande Mosquée de Cordoue, des palais de chasse, des jardins fleuris et ombragés pour abriter les débats philosophiques, les discours savants et les joutes poétiques. Mais il sut également éveiller les ardeurs guerrières lorsque le péril menaça ses frontières, décimant l'arrière garde de Charlemagne à Roncevaux, en 778. Devenue veuve, Sarah la Gothe épousa un dignitaire de la cour de Cordoue. Avec lui, elle conçut un fils qui donna à l'aristocratie arabe une nombreuse et très distinguée descendance. La prospérité récompensa les efforts des émirats d'Espagne et les savants s'y rassemblèrent. La péninsule acquit une notoriété qui marqua pour des siècles l'histoire de l'Europe et des trois peuples du Livre. Lorsqu'il mourut, en 788, après cinquante-sept ans d'une vie intense et exemplaire, la légende de l'al-Dâkhil, le Pénétrant des cœurs et des esprits, était déjà constituée.

Il suffit de contempler les merveilles exécutées sous la direction des Omeyyades d'al-Andalus pour savoir que l'Éternel — béni soit Son nom —, Chokmah, avait choisi pour accoucher de Meborack parmi les hommes, la branche fragile des Omeyyades musulmans.

Kether

Mais le nom de l'amante lointaine d'Abd al-Rahman demeura toujours insaisissable, tapi entre les chuchotements des fontaines des jardins où le prince laissait errer ses pas dans ses accès de mélancolie.

La fantastique odyssée de l'Omeyyade inspira au talentueux poète aveugle de Cabra, Mugaddam ben Mu'afa, la Chanson de la femme du désert — Ourhniyat imra'at zahra — à la fin du neuvième siècle : plus de dix mille vers de muwassah — chantés — d'une exceptionnelle beauté, qui charmèrent pendant des générations les auditeurs arabes dans Cordoue, transmis de poète en poète sans que nul ne se sente jamais capable de retranscrire par écrit la chanson. Les plus talentueux calligraphes enluminèrent des parchemins avec des épisodes du poème.

De ce prince admirable qui fonda une lignée idéale d'émirs poètes, l'histoire retiendra la nostalgie du Faucon des Omeyyades contenue dans son poème :

« À Rusâfa je vis soudain un palmier ;
en terre d'Occident, loin du pays des palmiers ;
Je dis alors : « tu es seul, comme moi, en pays lointain et étranger,
tu regrettes comme moi les enfants et amis là-bas,
tu n'as pas grandi dans la terre de ton pays,
comme toi, je suis étranger et loin de ma maison. »

Le calife abbasside Abû Dja'far al-Mansûr, successeur d'Abu Abbas El-Saffah à la mort de celui-ci, salua l'odyssée de son rival d'Espagne : « Abd al-Rahman ibn Mu'âwiya est le faucon des Quraysh. Il traversa les mers et les déserts et vint en terre non arabe. Ne comptant que sur lui seul, il fonda des villes, rassembla des troupes et mit en place une administration ; ayant perdu le trône ici, il conquit un empire là-bas, aidé seulement par l'intelligence de son esprit et le courage de son cœur… Abd al-Rahman Ier fonda seul — avec comme unique soutien son but, comme unique amie sa volonté — l'émirat d'al-Andalus ; il conquit des forteresses de frontière, mit à mort les hérétiques et soumit les tyrans récalcitrants ».

Ses successeurs n'héritèrent pas de tous les talents réunis par l'Éternel — béni soit Son nom — dans al-Dâkhil. Ils eurent à pacifier un émirat tiraillé par des dissensions internes entre Arabes du sud et du nord et Berbères. Seul Abd al-Rahman III (912-961) atteignit le même prestige qu'al-Dâkhil. L'historien et vizir arabe Ibn al-Khatîb le décrivait ainsi : « Lorsqu'Abd al-Rahman prit le pouvoir, al-Andalus était un charbon ardent. Par sa main heureuse et son pouvoir rigoureux, Dieu pacifia le pays en entier. Aussi compara-t-on le troisième Abd al-Rahman au premier de ce nom : il dompta les rebelles, construisit des châteaux, entreprit des cultures et immortalisa son nom. Il extirpa l'idolâtrie. En al-Andalus ne demeura pas un opposant, ne concourut plus aucun concurrent. Les peuples se soumirent tous à son pouvoir et acceptèrent sa paix ». Il éleva l'émirat au rang de califat, en 929, affirmant le pouvoir de l'Espagne musulmane. On lui doit de nombreuses réalisations architecturales, inspirées du style importé par le fondateur de l'émirat de la lointaine Syrie Omeyyade.

Il fit construire une véritable cité à quelques kilomètres au nord-ouest de Cordoue, autour, dit-on, de l'ancienne munya qui avait abrité les accès de mélancolie du Faucon des Omeyyades. Il la nomma Madinat al-Zahra et l'orna de palais plus fastueux les uns que les autres, comme autant d'hommages à la Beauté. Surmontant le portail de pierre marquant l'entrée des jardins, un buste de femme fit scandale. Ses détracteurs insinuèrent qu'il s'agissait de la représentation éhontée de la supposée maîtresse du calife, dont on chuchotait qu'elle se nommait Zahra et que Madinat al-Zahra était édifiée en hommage à sa beauté.

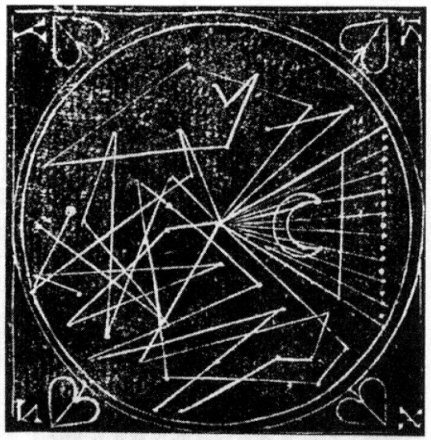
En vérité, docte lecteur, au terme du chemin que je t'ai montré parmi le feuillage dense de l'Arbre de kabbale, ne reconnais-tu pas là Kether, l'immortalité accordée à Abû'l-Mutarrif 'Abd al Rahmân ibn Mu'âwiya al-dâkhil, Faucon des Omeyyades, et à sa mystérieuse femme du désert, imra'at zahra, par l'hommage vibrant de son plus illustre descendant inspiré par Allah et ses muses de Meborack ?

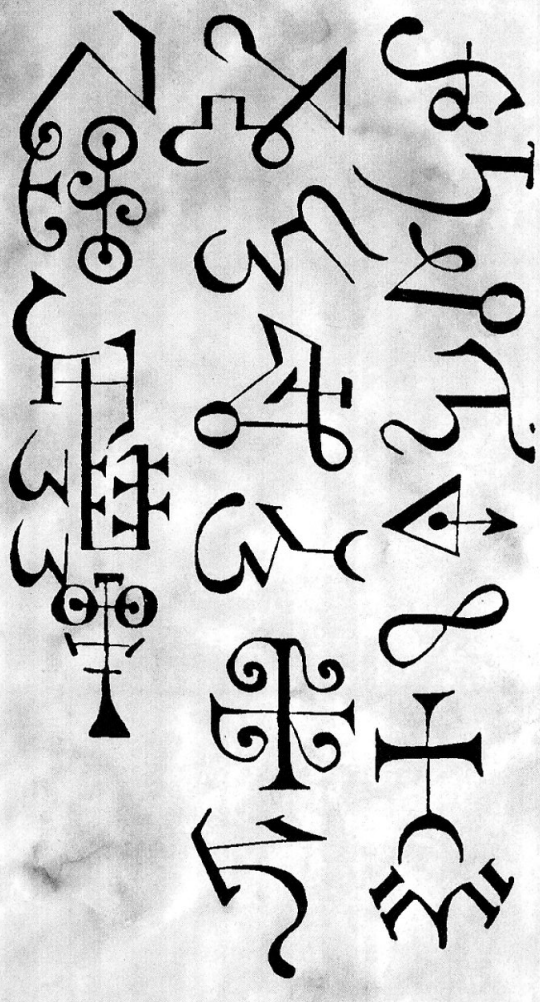
Humilité et sagesse

Lorsque la dynastie des Omeyyades tomba, en 1031, les poètes évitèrent de déclamer la Chanson de la femme du désert et l'oublièrent peu à peu pour reporter leur inspiration et leur talent sur les autres muwassahat qui composaient la lyrique andalouse. Abandonnée, Madinat al-Zahra n'existe pas plus qu'un songe qui aurait flotté vaguement sur les terres arides entourant Cordoue.

L'initié est parfois trop énivré par ses recherches et ses découvertes pour déceler les signes que l'Éternel — béni soit Son nom — daigne nous envoyer de par le monde pour comprendre la magie de Son alphabet. Puissé-je avoir contenté Sa volonté, en rapportant ici ce qui sera bientôt oublié dans la vaine mesquinerie des successions sanglantes.

La dynastie Omeyyade de Damas et de Cordoue n'est plus. Puisse son message nous guider nous aussi vers les félicités de Meborack.







Les Résonances
les symboles

TOTEMS

GRAVÉ	FOCUS	ARTEFACT	RÉSONANCE	TOTEM	CARDINAL	PORTEE	DUREE	ZONE
☐	☐	☐	Anneaux chthoniens	Serpent	Cercle	auto-ciblé	1 h	n.a.
☐	☐	☐	Arpenteuse aux choix sûrs	Abeille/Fourmi	Carré	100 m	1 mn	50 m
☐	☐	☐	Beauté évanescente	Papillon	Carré	100 m	1 h	n.a.
☐	☐	☐	Bois sacrés	Cerf	Cercle	auto-ciblé	1 h	n.a.
☐	☐	☐	Bouc émissaire	Bouc	Croix	10 m	1 h	n.a.
☐	☐	☐	Camouflage chamarré	Papillon	Croix	100 m	1 h	n.a.
☐	☐	☐	Candeur démoniaque	Biche	Croix	10 m	1 h	n.a.
☐	☐	☐	Carapace draconique	Crocodile/Scorpion	Spirale	10 m	1 h	n.a.
☐	☐	☐	Chant du bouc	Bouc	Triangle	100 m	1 h	n.a.
☐	☐	☐	Chasseur de parasites	Chat	Spirale	100 m	24 h	1 m
☐	☐	☐	Chrysalide	Papillon	Spirale	1 m	n.a.	n.a.
☐	☐	☐	Chute de plume	Aigle/Faucon	Spirale	200 m	1 h	n.a.
☐	☐	☐	Combativité acérée	Aigle/Faucon	Carré	1 m	1 mn	n.a.
☐	☐	☐	Crainte serpentine	Crocodile/Scorpion	Triangle	auto-ciblé	1 mn	n.a.
☐	☐	☐	Crochets narcotiques	Serpent	Carré	auto-ciblé	1 h	n.a.
☐	☐	☐	Crochets venimeux	Araignée/Pieuvre	Carré	1 m	1 mn	n.a.
☐	☐	☐	Démarche féline	Chat	Cercle	100 m	1 h	n.a.
☐	☐	☐	Dévoreur de vie	Crocodile/Scorpion	Cercle	auto-ciblé	1 mn	n.a.
☐	☐	☐	Douceur gracile	Biche	Cercle	100 m	1 mn	100 m
☐	☐	☐	Errance sylvestre	Biche	Triangle	100 m	24 h	n.a.
☐	☐	☐	Espion céleste	Singe	Cercle	100 m	1 h	n.a.
☐	☐	☐	Essaim frénétique	Abeille/Fourmi	Croix	10 m	1 h	n.a.
☐	☐	☐	Existence éphémère	Papillon	Triangle	10 m	1 h	n.a.
☐	☐	☐	Férocité carnassière	Crocodile/Scorpion	Carré	10 m	5 tours.	n.a.
☐	☐	☐	Feulement maléfique	Chat	Croix	100 m	24 h	50 m
☐	☐	☐	Fixité contemplative	Aigle/Faucon	Triangle	5 m	1 jour	n.a.
☐	☐	☐	Grimaces facétieuses	Singe	Triangle	100 m	1 h	n.a.
☐	☐	☐	Harmonie de la communauté	Abeille/Fourmi	Triangle	10 m	10 mn	n.a.
☐	☐	☐	Immunité aux venins	Cerf	Spirale	100 m	24 h	n.a.
☐	☐	☐	Indomptable puissance génésique	Bouc	Spirale	1 m	24 h	n.a.
☐	☐	☐	Instincts débridés	Bouc	Carré	10 m	1 h	n.a.
☐	☐	☐	Juste réflexe	Cerf	Triangle	10 m	1 mn	n.a.
☐	☐	☐	Langue bifide	Serpent	Croix	100 m	1 h	n.a.
☐	☐	☐	Larmes de crocodile	Crocodile/Scorpion	Croix	1 m	24 h	n.a.
☐	☐	☐	Mauvaise colère	Singe	Triangle	100 m	1 h	n.a.
☐	☐	☐	Migration de l'âme	Abeille/Fourmi	Cercle	100 m	n.a.	n.a.
☐	☐	☐	Mimiques mimétiques	Singe	Spirale	100 m	1 h	n.a.
☐	☐	☐	Minauderies	Chat	Triangle	10 m	1 h	n.a.
☐	☐	☐	Mue régénérant	Serpent	Spirale	auto-ciblé	n.a.	n.a.
☐	☐	☐	Nectar régénérant	Abeille/Fourmi	Spirale	1 m	1 semaine	n.a.
☐	☐	☐	Œil solaire	Aigle/Faucon	Cercle	100 m	3 tours	n.a.
☐	☐	☐	œil vitreux	Singe	Carré	10 m	1 mn	n.a.
☐	☐	☐	Paisible assurance	Cerf	Carré	auto-ciblé	1 h	100 m
☐	☐	☐	Passeur onirique	Papillon	Cercle	100 m	1 h	n.a.
☐	☐	☐	Peur panique	Bouc	Cercle	auto-ciblé	24 h	100 m
☐	☐	☐	Port altier	Aigle/Faucon	Croix	100 m	1 mn	n.a.
☐	☐	☐	Présages	Araignée/Pieuvre	Cercle	1 m	1 h	n.a.
☐	☐	☐	Pupilles fendues	Chat	Carré	100 m	24 h	n.a.
☐	☐	☐	Reptation diabolique	Serpent	Triangle	auto-ciblé	1 mn	n.a.



Les Résonances
les symboles

TOTEMS

GRAVÉ	FOCUS	ARTEFACT	RÉSONANCE	TOTEM	CARDINAL	PORTEE	DUREE	ZONE
☐	☐	☐	Répulsion irrationnelle	Araignée/Pieuvre	Croix	100 m	10 mn	1D20 m
■	■	■	Rets de ruse	Araignée/Pieuvre	Triangle	10 m	1 h	n.a.
☐	☐	☐	Sabots d'airain	Biche	Carré	10 m	1 mn	n.a.
■	■	■	Tisseuse de soie (d'encre)	Araignée/Pieuvre	Spirale	100 m	1 h	20 m
☐	☐	☐	Tueur de serpent	Cerf	Croix	auto-ciblé	1 h	100 m
■	■	■	Vierge effarouchée	Biche	Spirale	100 m	1 h	n.a.
☐	☐	☐	.....	.....	.....	.....	.....	.....



Les Résonances
les symboles

MONADES GEMMÉES

GRAVÉ	FOCUS	ARTEFACT	RÉSONANCE	MONADE GEMMÉE	CARDINAL	PORTEE	DUREE	ZONE
☐	☐	☐	Âge d'airain	Airain/Bronze	Cercle	100 m	1 h	n.a.
■	■	■	Allégresse	Saphir/Lapis-lazuli	Carré	10 m	1 mn	n.a.
☐	☐	☐	Amour de la vérité	Saphir/Lapis-lazuli	Triangle	10 m	1 h	n.a.
■	■	■	Antidote	Saphir/Lapis-lazuli	Spirale	100 m	1 semaine	n.a.
☐	☐	☐	Boule de cristal	Cristal	Croix	100 m	1 tour	n.a.
■	■	■	Chair et os d'airain	Airain/Bronze	Carré	100 m	1 mn	n.a.
☐	☐	☐	Charbon ardent	Rubis/Escarboucle	Spirale	10 m	1 mn	n.a.
■	■	■	Cœur d'airain	Airain/Bronze	Triangle	100 m	1 h	n.a.
☐	☐	☐	Dissipe les mauvais rêves	Rubis/Escarboucle	Carré	100 m	24 h	n.a.
■	■	■	Dissipe les poisons respirés	Rubis/Escarboucle	Croix	100 m	1 h	n.a.
☐	☐	☐	Foudre céleste	Cristal	Cercle	100 m	n.a.	n.a.
■	■	■	Foulée infatigable	Airain/Bronze	Spirale	100 m	1 h	n.a.
☐	☐	☐	Garde des naufrages	Rubis/Escarboucle	Cercle	auto-ciblé	24 h	n.a.
■	■	■	Gardien de trésor	Or	Carré	100 m	1 h	n.a.
☐	☐	☐	Glas sinistre	Airain/Bronze	Croix	100 m	n.a.	n.a.
■	■	■	Inaltérabilité	Or	Spirale	1 m	1 mn	n.a.
☐	☐	☐	Irisation	Cristal	Triangle	100 m	1 h	
■	■	■	L'or du Rhin et le veau d'or	Or	Croix	100 m	1 h	n.a.
☐	☐	☐	Le silence est d'or	Or	Triangle	10 m	1 h	n.a.
■	■	■	Perfection céleste	Or	Cercle	100 m	1 h	n.a.
☐	☐	☐	Saniprija, saurinata	Saphir/Lapis-lazuli	Croix	auto-ciblé	1 h	n.a.
■	■	■	Translucidité corporelle	Cristal	Carré	100 m	1 h	n.a.
☐	☐	☐	Trône du ciel	Cristal	Spirale	auto-ciblé	1 h	n.a.
■	■	■	Vertus célestes	Saphir/Lapis-lazuli	Cercle	auto-ciblé	1 h	n.a.
☐	☐	☐	Vision rouge	Rubis/Escarboucle	Triangle	auto-ciblé	1 h	n.a.
☐	☐	☐	.....	.....	.....	.....	.....	.....



Les Résonances
les symboles

ESSENCES VÉGÉTALES

GRAVÉ	FOCUS	ARTEFACT	RÉSONANCE	ESSENCE VÉGÉTALE	CARDINAL	PORTEE	DUREE	ZONE
☐	☐	☐	Abrite tous les couples d'opposés	Frêne (Yggdrasil)	Croix	10 m	1 mn	n.a.
■	■	■	Antre des dryades	Chêne	Spirale	10 m	n.a.	n.a.
☐	☐	☐	Bannissement	Cèdre/Cyprès	Croix	1 m	1 h	n.a.
■	■	■	Cime du destin	Frêne (Yggdrasil)	Cercle	auto-ciblé	1 jour	n.a.
☐	☐	☐	Cycle vie et mort	Acacia/Robinier/Mimosa	Cercle	1 m	n.a.	n.a.
■	■	■	Dureté	Acacia/Robinier/Mimosa	Carré	10 m	1 h	n.a.
☐	☐	☐	Fausse essence	Acacia/Robinier/Mimosa	Croix	auto-ciblé	1 h	n.a.
■	■	■	Fidélité maritale	Grenade (grenadier)	Carré	1 m	1 h	n.a.
☐	☐	☐	Frondaisons d'orage	Chêne	Triangle	100 m	1 h	n.a.
■	■	■	Fruit mystérieux	Grenade (grenadier)	Cercle	auto-ciblé	n.a.	n.a.
☐	☐	☐	Fût de tempérance	Frêne (Yggdrasil)	Carré	auto-ciblé	1 h	n.a.
■	■	■	Graines de charité	Grenade (grenadier)	Triangle	10 m	1 mn	n.a.
☐	☐	☐	Gui qui guérit	Chêne	Croix	1 m	n.a.	n.a.
■	■	■	Immortalité	Chêne	Spirale	10 m	1 h	n.a.
☐	☐	☐	Imputrescibilité	Cèdre/Cyprès	Spirale	1 m	n.a.	1 m
■	■	■	Longévité	Acacia/Robinier/Mimosa	Spirale	1 m	n.a.	n.a.
☐	☐	☐	Odeur sacrée du Juste	Cèdre/Cyprès	Triangle	10 m	1 mn	n.a.
■	■	■	Paix	Cèdre/Cyprès	Cercle	auto-ciblé	1 mn	À vue
☐	☐	☐	Peau dure et jus sucré	Grenade (grenadier)	Croix	10 m	1 h	n.a.
■	■	■	Racines de la vie	Frêne (Yggdrasil)	Spirale	1 m	n.a.	n.a.
☐	☐	☐	Regard acéré	Acacia/Robinier/Mimosa	Triangle	100 m	1 h	n.a.
■	■	■	Robustesse	Cèdre/Cyprès	Carré	1 m	1 mn	n.a.
☐	☐	☐	Runes du savoir	Frêne (Yggdrasil)	Triangle	10 m	1 h	n.a.
■	■	■	Tronc noueux	Chêne	Carré	10 m	1 mn	n.a.
☐	☐	☐	Verge des héros défunts	Grenade (grenadier)	Spirale	10 m	1 h	n.a.
☐	☐	☐	.....	.....	.....	.....	.....	.....



Les Résonances
les schèmes

SCHÈMES

GRAVÉ	FOCUS	ARTEFACT	RÉSONANCE	SCHEME	CARDINAL	PORTEE	DUREE	ZONE
☐	☐	☐	Absolue liberté	prophète	Cercle	auto-ciblé	1 h	n.a.
■	■	■	Action héroïque	preux	Cercle	10 m	1 h	n.a.
☐	☐	☐	Allaitement nourricier	mère	Spirale	1 m	1 semaine	n.a.
■	■	■	Alliance divine	roi	Cercle.	auto-ciblé	1 semaine	royaume
☐	☐	☐	Analyse des pulsions	Naute	Carré	1 m	1 semaine	n.a.
■	■	■	Armes émoussées	mère	Cercle	n.a.	1 h	100 m
☐	☐	☐	Artisanat sacré	forgeron (artisan)	Cercle	auto-ciblé	1 semaine	n.a.
■	■	■	Autorité séculaire	roi	Carré	10 m	1 jour	n.a.
☐	☐	☐	Berserker	preux	Croix	auto-ciblé	1 h	n.a.
■	■	■	Chant des sirènes	prostituée sacrée	Carré	10 m	1 semaine	n.a.
☐	☐	☐	Confidences	prostituée sacrée	Cercle	1 m	définitif	n.a.
■	■	■	Corps astral	sage	Cercle	auto-ciblé	1 jour	n.a.
☐	☐	☐	Curée métempsycose	chasseur	Croix	auto-ciblé	1 h	n.a.
■	■	■	Descendance magique	preux	Spirale	1 m	1 h	n.a.
☐	☐	☐	Don de guérison	roi	Spirale	1 m	1 semaine	royaume
■	■	■	Don rituel	roi	Croix	100 m	1 semaine	n.a.
☐	☐	☐	Double identité	chasseur	Spirale	auto-ciblé	24 h	n.a.
■	■	■	Eïdonaute	Naute	Cercle	auto-ciblé	1 jour	n.a.
☐	☐	☐	Endurance transcendante	sage	Spirale	auto-ciblé	1 jour	n.a.
■	■	■	Exaltation héroïque	preux	Carré	auto-ciblé	1 h	n.a.
☐	☐	☐	Exemplarité stimulante	preux	Triangle	auto-ciblé	1 mn	10 m
■	■	■	Extra-lucidité	prophète	Croix	auto-ciblé	1 semaine	n.a.
☐	☐	☐	Gardien des secrets de la matière	forgeron (artisan)	Triangle	auto-ciblé	1 h	n.a.
■	■	■	Hermétisme	sage	Croix	10 m	1 jour	n.a.
☐	☐	☐	Indépendance	prostituée sacrée	Triangle	auto-ciblé	1 h	n. a ;
■	■	■	Insensibilité à la douleur	forgeron (artisan)	Carré	auto-ciblé	1 h	n.a.
☐	☐	☐	Instinct de protection	mère	Carré	auto-ciblé	1 h	20 m
■	■	■	Légitimité immanente	roi	Triangle	n.a.	10 ans	n.a.
☐	☐	☐	Maître des labyrinthes	Naute	Spirale	auto-ciblé	1 h	n.a.
■	■	■	Maître fécond de la chaire ésotérique	Naute	Triangle	auto-ciblé	2 h	5 m
☐	☐	☐	Martèlement de gangue	forgeron (artisan)	Spirale	auto-ciblé	1 h	n.a.
■	■	■	Mysterium tremendum	chasseur	Cercle	100 m	1 h	n.a.
☐	☐	☐	Naufrageur	Naute	Croix	1 m	1 jour	n.a.
■	■	■	Piètre qualité	forgeron (artisan)	Croix	10 m	1 h	n.a.
☐	☐	☐	Pistage infaillible	chasseur	Carré	auto-ciblé	1 h	n.a.
■	■	■	Prédication universelle	prophète	Triangle	auto-ciblé	1 h	n.a.
☐	☐	☐	Réminiscence	sage	Triangle	auto-ciblé	1/10 souvenir	n.a.
■	■	■	Renaissance	mère	Triangle	auto-ciblé	n.a.	n.a.
☐	☐	☐	Séparation des éléments	prophète	Carré	auto-ciblé	1 h	n.a.
■	■	■	Statue de sel	prophète	Spirale	100 m	1 mn	n.a.
☐	☐	☐	Tempérance	sage	Carré	10 m	1 jour	n.a.
■	■	■	Trait analogique	chasseur	Triangle	100 m	n.a.	n.a.
☐	☐	☐	Vulnérabilité attendrissante	mère	Croix	auto-ciblé	1 h	100 m
☐	☐	☐	.....	.....	.....	.....	.....	.....
☐	☐	☐	.....	.....	.....	.....	.....	.....
☐	☐	☐	.....	.....	.....	.....	.....	.....
☐	☐	☐	.....	.....	.....	.....	.....	.....
☐	☐	☐	.....	.....	.....	.....	.....	.....
☐	☐	☐	.....	.....	.....	.....	.....	.....

NEPHILIM RÉVÉLATION

feuille occulte de QIYASIM

MALADRESSES

ACCORD SYMBOLIQUE		ACCORD SCHÉMATIQUE	
Voie cardinale	Maladresses	Voie cardinale	Maladresses
○	....	○	....
□	....	□	....
△	....	△	....
×	....	×	....
֍	....	֍	....

Voir *Al-Mugawir* pages 180 et 191.

KA-SOLEIL

Initié ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

VOIES CARDINALES

ACCORD SYMBOLIQUE	ACCORD SCHÉMATIQUE
○	○ ....
□	□ ....
△	△ ....
×	× ....
֍	֍ ....

MIROIRS USUELS

	Nom	Peuple magique	○ Mod.	× Mod.	△ Mod.	□ Mod.	֍ Mod.
1	.....	.....	.../...	.../...	.../...	.../...	.../...
2	.....	.....	.../...	.../...	.../...	.../...	.../...
3	.....	.....	.../...	.../...	.../...	.../...	.../...
4	.....	.....	.../...	.../...	.../...	.../...	.../...
5	.....	.....	.../...	.../...	.../...	.../...	.../...
6	.....	.....	.../...	.../...	.../...	.../...	.../...
7	.....	.....	.../...	.../...	.../...	.../...	.../...
8	.....	.....	.../...	.../...	.../...	.../...	.../...
9	.....	.....	.../...	.../...	.../...	.../...	.../...
10	.....	.....	.../...	.../...	.../...	.../...	.../...
11	.....	.....	.../...	.../...	.../...	.../...	.../...
12	.....	.....	.../...	.../...	.../...	.../...	.../...
13	.....	.....	.../...	.../...	.../...	.../...	.../...
14	.....	.....	.../...	.../...	.../...	.../...	.../...
15	.....	.....	.../...	.../...	.../...	.../...	.../...
16	.....	.....	.../...	.../...	.../...	.../...	.../...
		Modificateur final	.....	.....	.....	.....	.....

LES MIROIRS DANS LA DURÉE

Résonance	Modificateur
Première	-2
Deuxième	-1
Troisième	-1
Quatrième	0
Cinquième	0
Sixième	0
Septième	+1
Huitième	+1
Neuvième	+2
Dixième	Impasse Ombreuse

RÉSUMÉ DES RÈGLES

ACCORD SYMBOLIQUE

Les miroirs sont présents lors de l'Accord et assistent à la Résonance.
Test de Ka-Soleil Peu Difficile pour les humains et les Ar-Kaïm, Assez Difficile pour les Selenim et les Nephilim. Il est modifié par la Voie Cardinale.

MODIFICATEURS

-3 si le Qiyasim utilise des Miroirs occasionnels

Variable s'il utilise ses Miroirs usuels

TEMPS D'UN ACCORD

Compétence artistique	Temps minimal
A	1 mn
C	3 tours
M	1 action exclusive

ACCORD SCHÉMATIQUE

Le Qiyasim crée une œuvre. C'est l'Accord. Les Miroirs sont présents.
Pour lancer la Résonance, test de Ka-Soleil Assez Difficile pour les humains et les Ar-Kaïm, Difficile pour les Selenim et les Nephilim. Ce test est modifié par la Voie Cardinale.

ACCORD

Diff. du test d'Art	Multiplicateur
Pas	0,1
Peu	0,5
Assez	1
«...»	1,5
Très	2

MODIFICATEURS

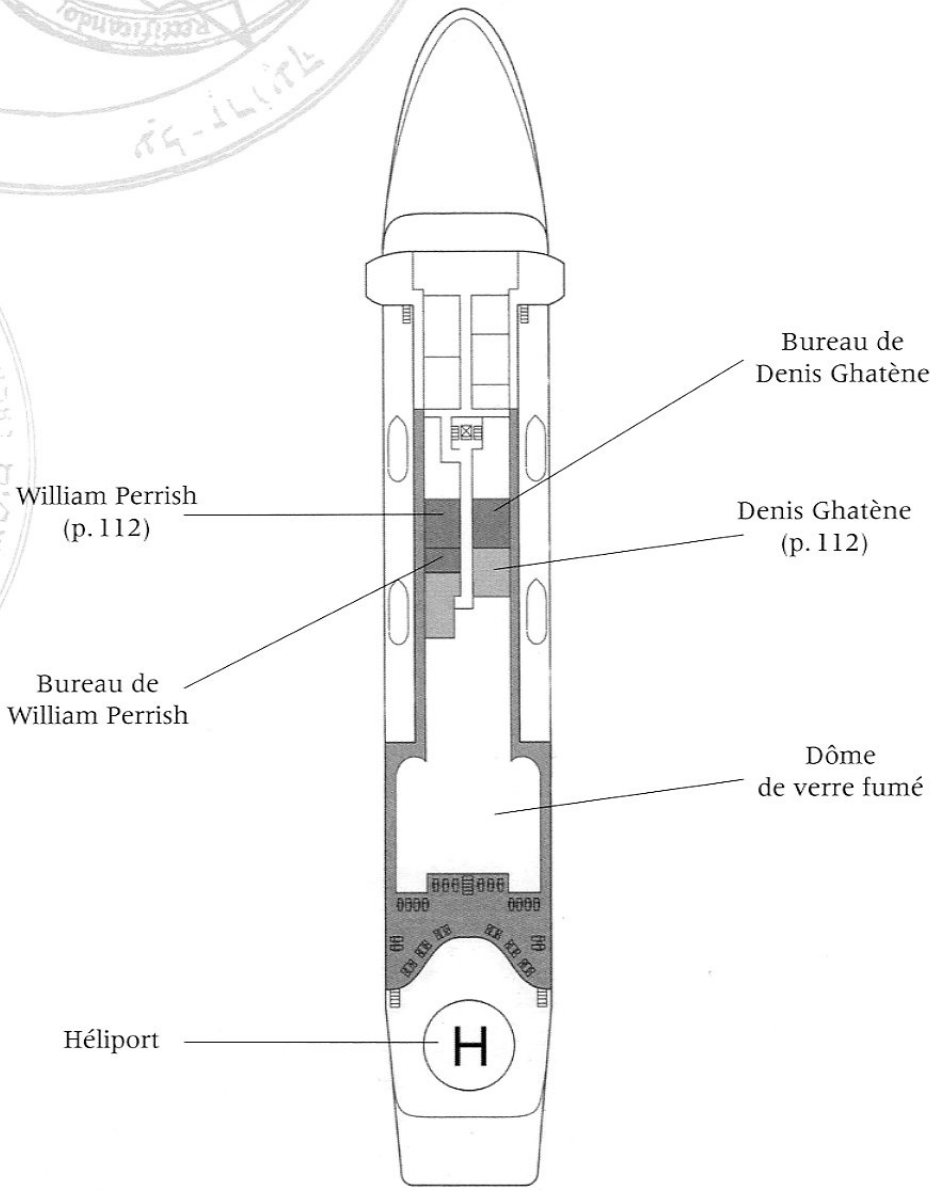
-3 si le Qiyasim utilise des Miroirs occasionnels

Variable s'il utilise ses Miroirs usuels

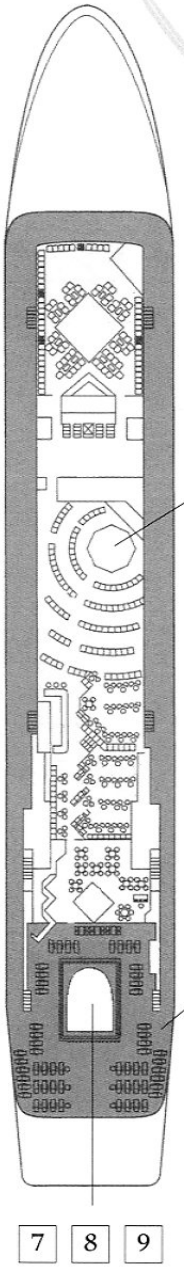
Le Qiyasim doit se concentrer pendant 2 tours.

PLANS DU MARE NOSTRUM

PONT SUPÉRIEUR



Pont Détente
(piscine, discothèque, bar...)



Discothèque

Grande salle

Salon détente

Piscine

L'annonce
a lieu ici.
(p. 118)

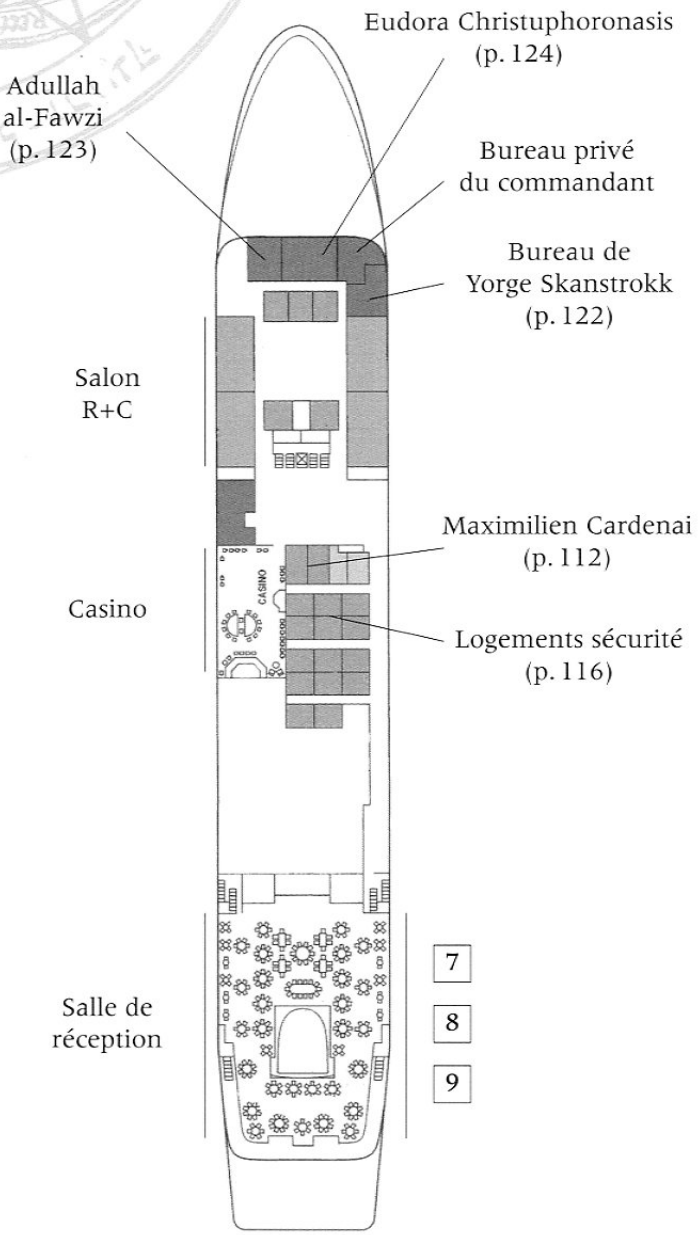
Les groupes de
l'Encyclopédie de tous les savoirs
se réunissent ici
pendant la première étape.
(p. 118)

Idem pendant la deuxième étape
ainsi que l'autodafé.
(p. 119)

7 8 9

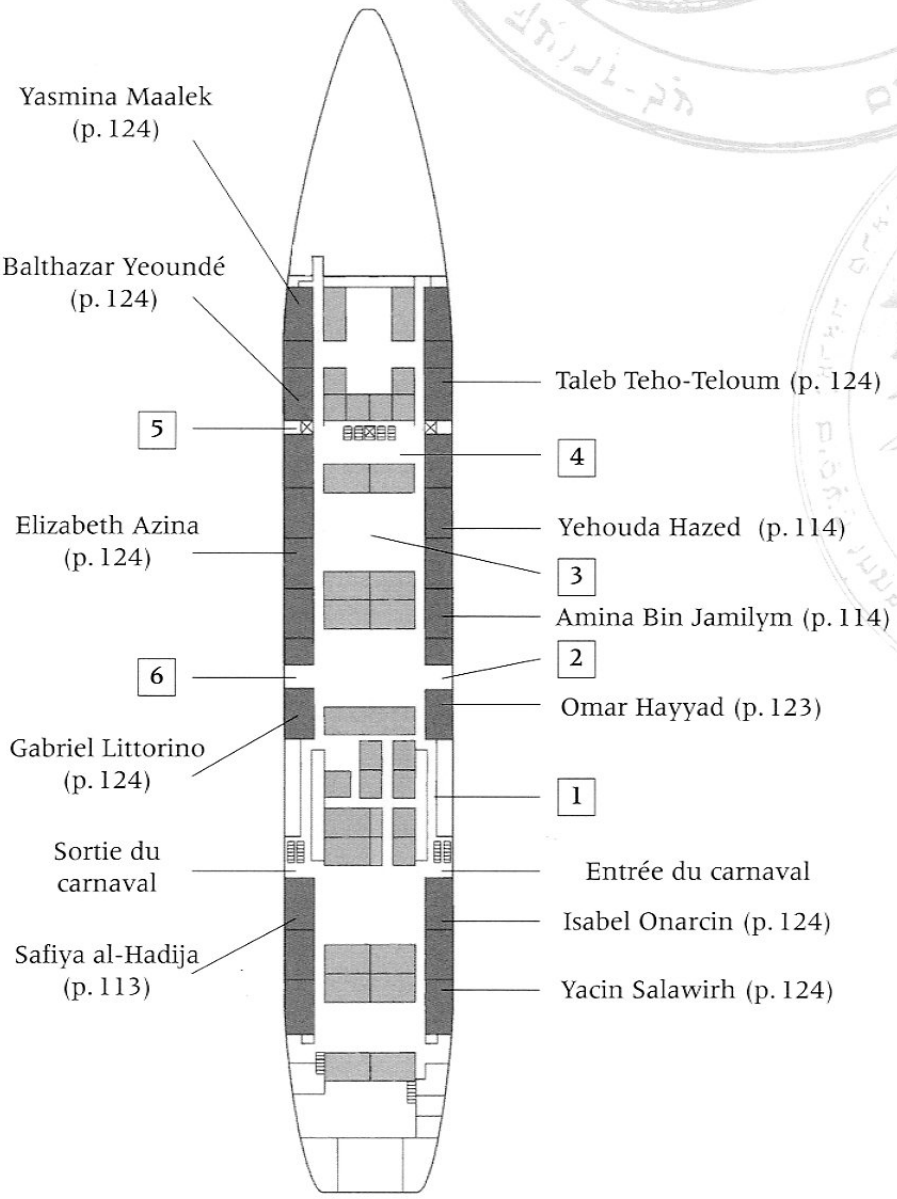
n Le temps retrouvé (p. 120)

Pont Restaurant
(restaurant, casino, cabines)



n Le temps retrouvé (p. 120)

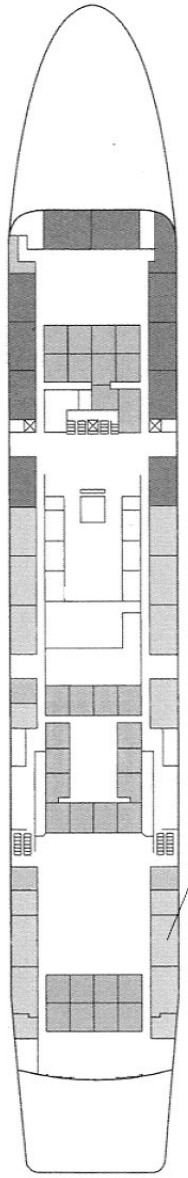
PONT PRINCIPAL
(CABINES, SALONS R+C)



n Le temps retrouvé (p. 120)

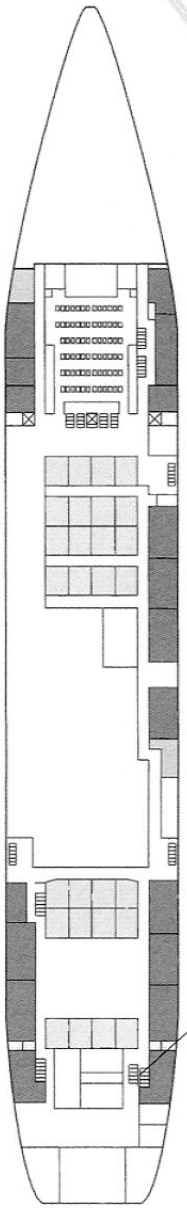
Note 1 : Yorge Skanstrokk possède plusieurs cabines, toujours loin de celles des Immortels
Note 2 : Lévi Ben Elin est dans une cabine voisine de celles des Immortels.

SECOND PONT PRINCIPAL



*Note : Oordonnard, Elmira Sanchez, Armilla…
sont sur ce pont s'il(s) accompagne(nt) les Immortels.*

Pont Inférieur

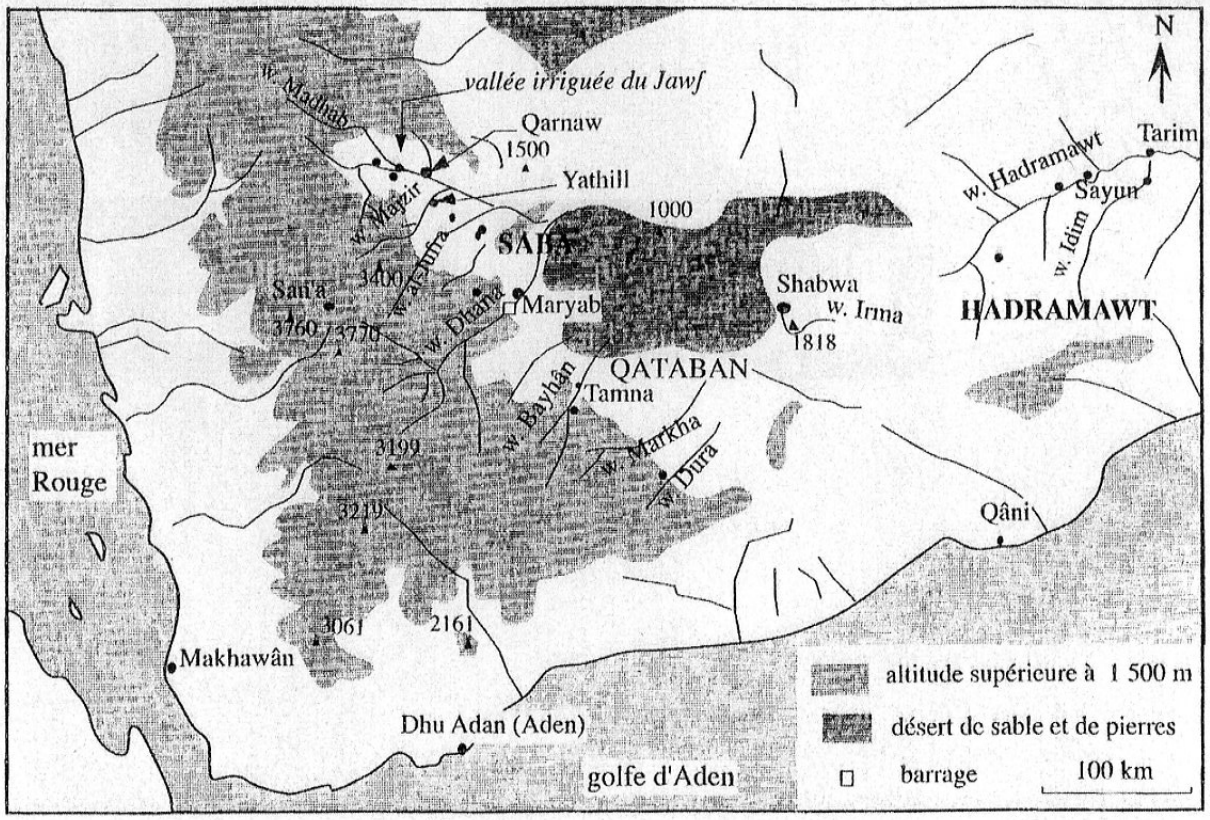


Cinéma

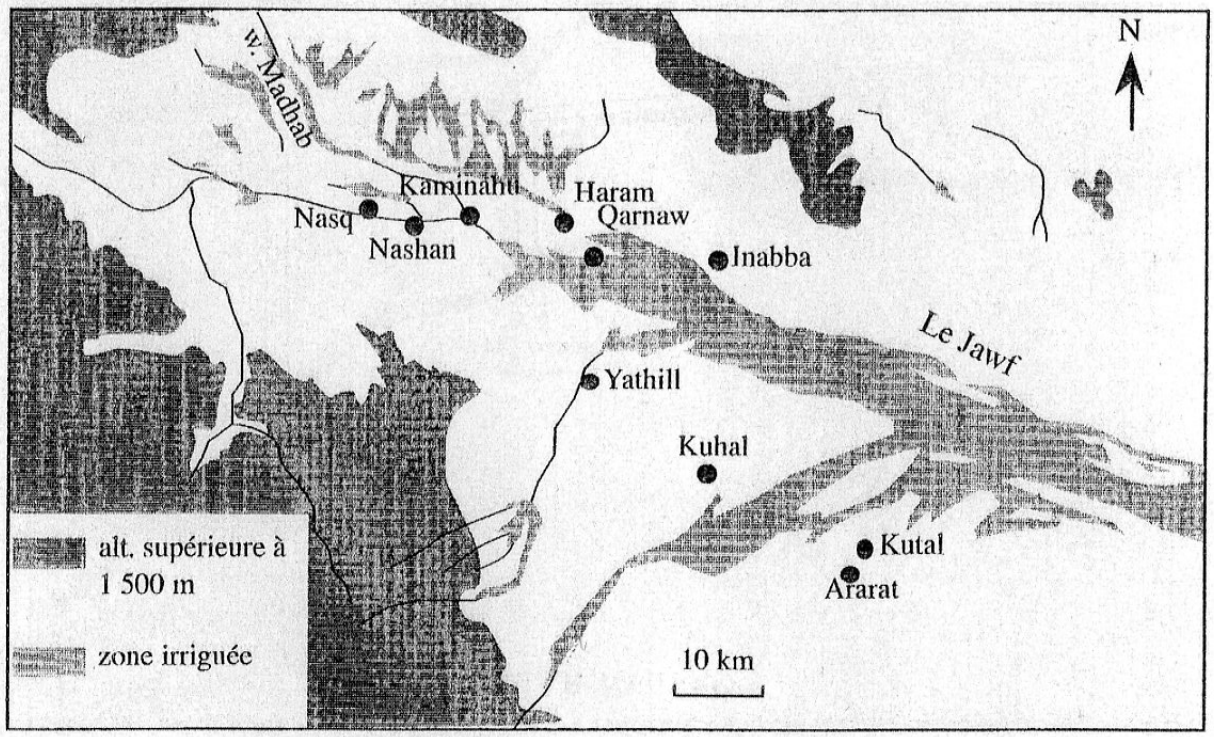
Salle
de réunion
des arkalébains

Accès second pont inférieur
(salle de sport subaquatique)
et salle des machines

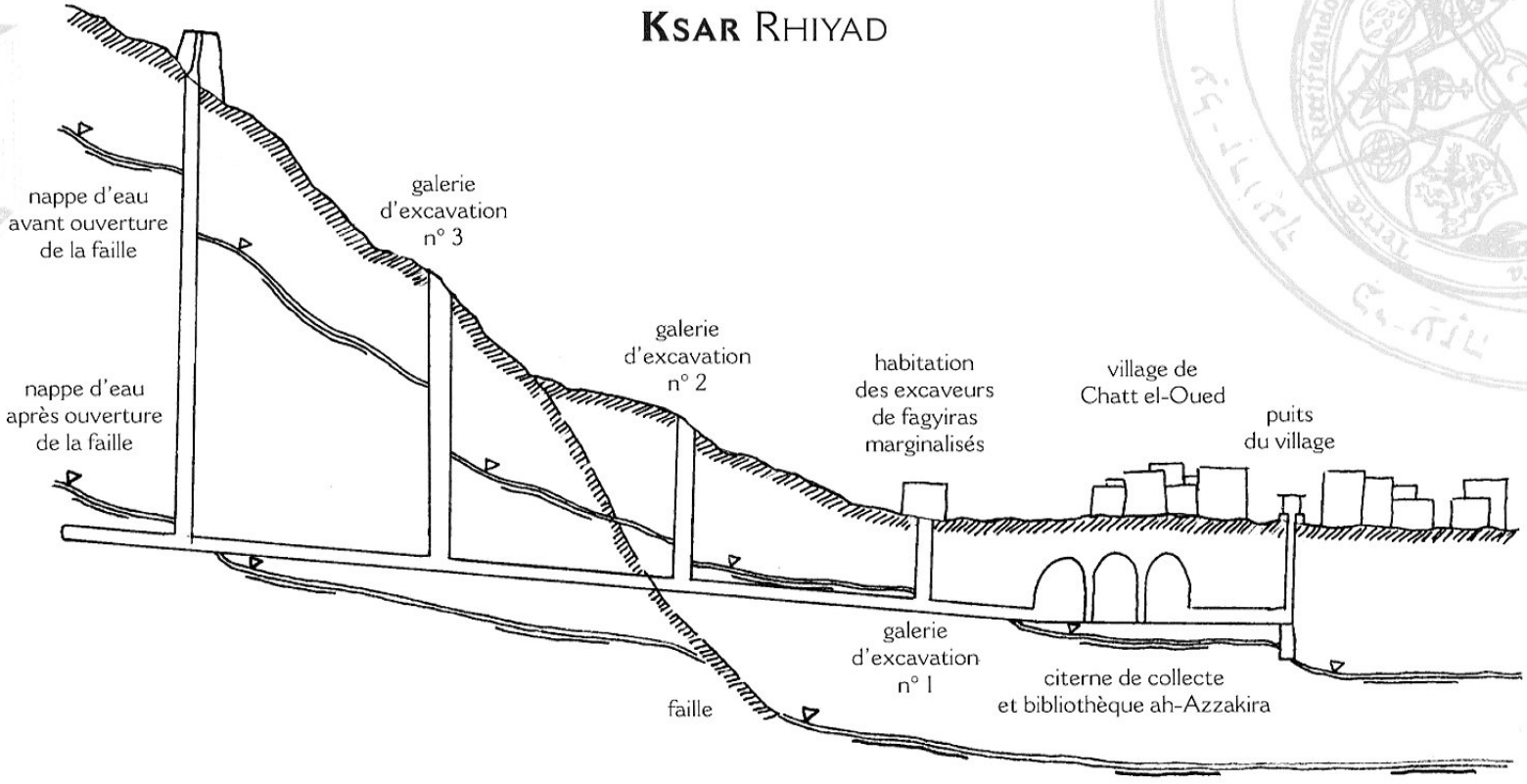
L'Arabie heureuse, les pays de Saba, Qataban et de l'Hadramawt



La vallée irriguée du Jawf et les villes du pays de Saba
(Maryab est un peu plus au sud) adapté d'après Robin (1991)

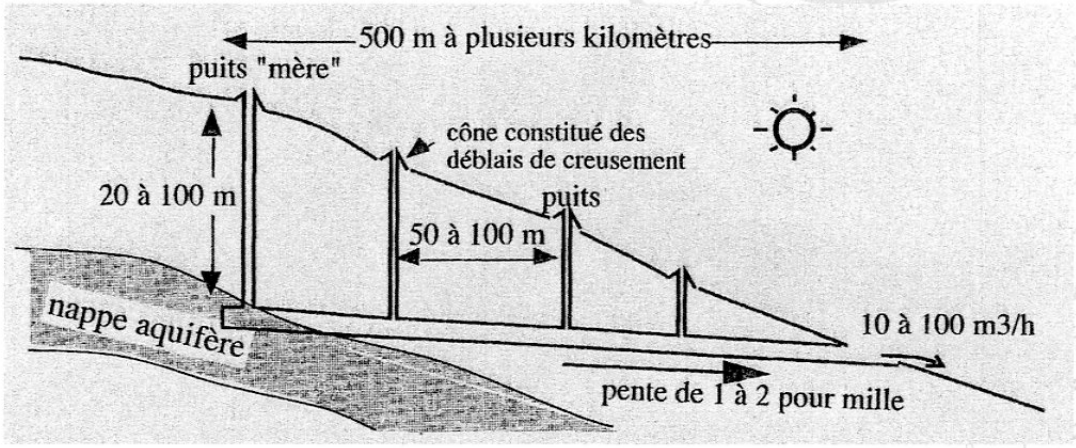


KSAR RHIYAD

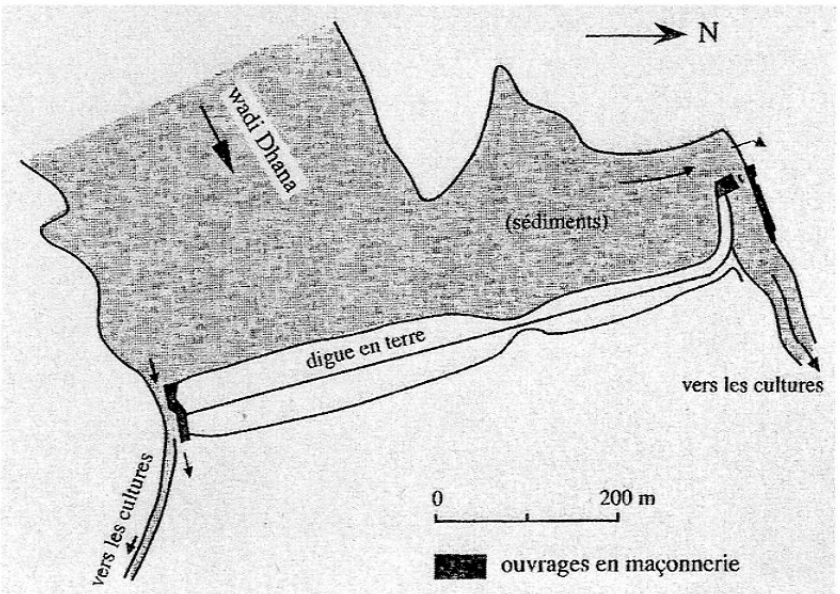

nappe d'eau
avant ouverture
de la faille
galerie
d'excavation
n° 3
galerie
d'excavation
n° 2
habitation
des excaveurs
de fagyiras
marginalisés
village de
Chatt el-Oued
puits
du village
nappe d'eau
après ouverture
de la faille
galerie
d'excavation
n° 1
citerne de collecte
et bibliothèque ah-Azzakira
faille

PRINCIPE DU **QANAT**

Une technique d'acquisition de l'eau d'origine minière, apparue en Urartu (Arménie) au VIIIe siècle av. J.-C., et diffusée ensuite dans tout l'empire perse (Goblot, 1979).



LA DIGUE DE MARYAB (MAARIB)

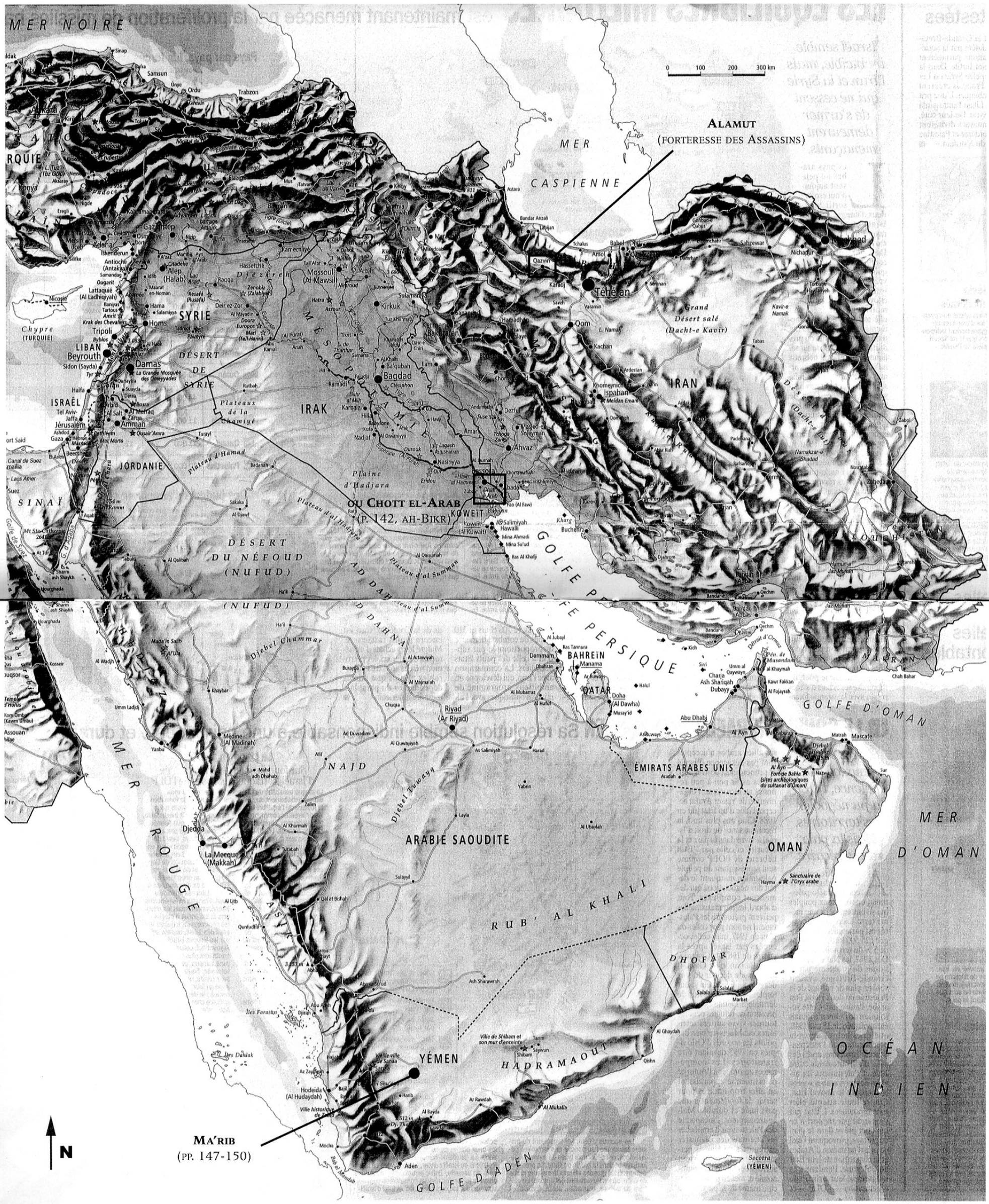


La Méditerranée symbolique et les vents eidétiques (pp. 154-166)



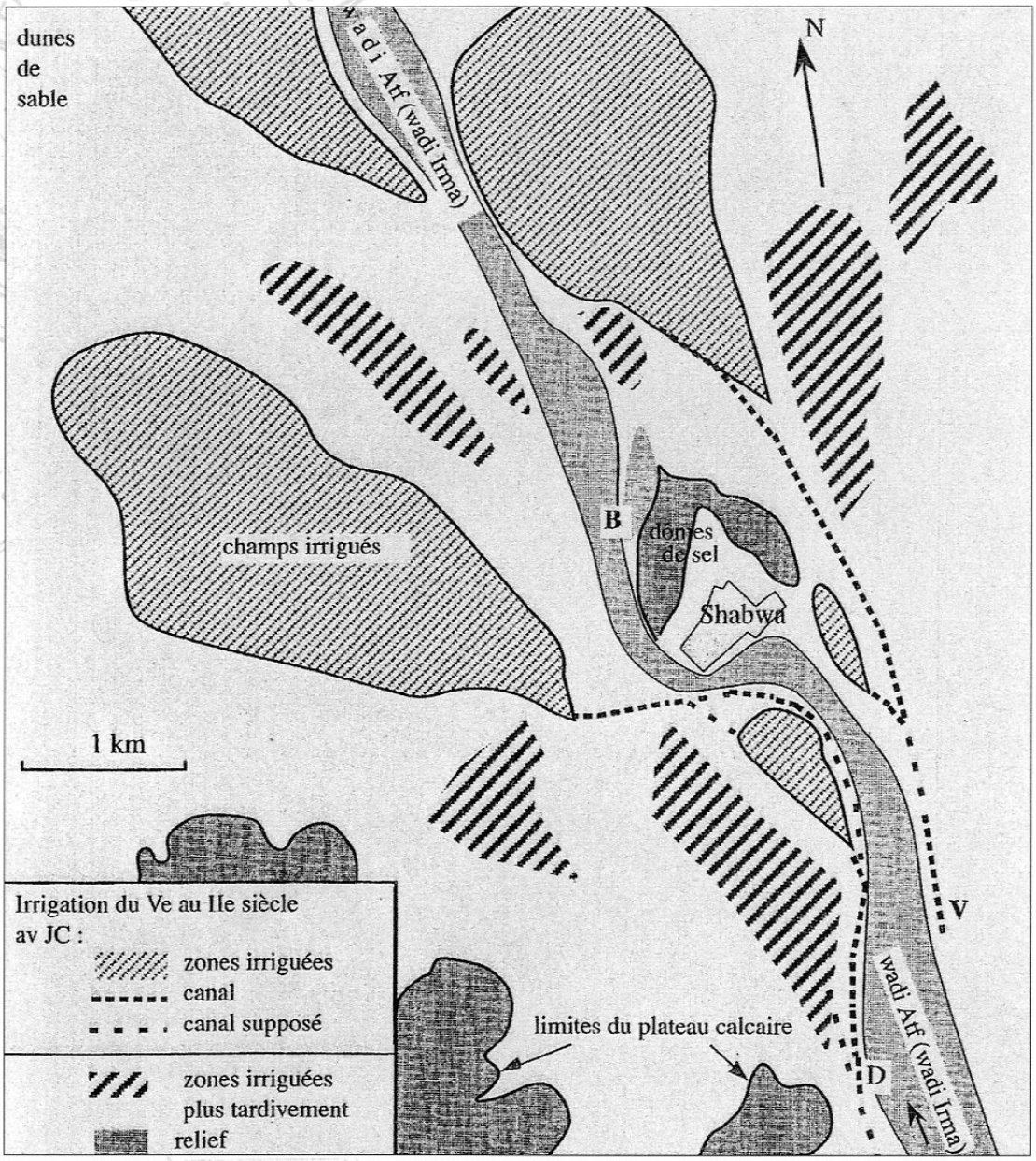
Note : Le navire dérive d'une case par tour, dans la direction perpendiculaire à leur trajectoire (sens choisi par le MJ).

MOYEN-ORIENT OCCULTE


MER NOIRE
MER CASPIENNE
ALAMUT
(FORTERESSE DES ASSASSINS)
0 100 200 300 km
TURQUIE
SYRIE
LIBAN
Beyrouth
Damas
ISRAËL
Jérusalem
Amman
JORDANIE
IRAK
Bagdad
Ctésiphon
Babylone
Nadjaf
Karbala
Kirkuk
Mossoul (Al Mawsil)
Ninive
Assour
Hatra
Palmyre
Alep (Halab)
Lattaquié (Al Ladhiqiyah)
Tripoli
Homs
Hama
Deir ez-Zor
Raqqa
Chypre (TURQUIE)
Nicosie
Chypre du Nord
DÉSERT DE SYRIE
Plateaux de la Jhamiyé
Plaine d'Hadjara
Plateau d'Hamad
Plateau d'al Hadjara
Plateau d'al Summan
DÉSERT DU NÉFOUD (NUFUD)
SINAÏ
Mont Ste-Catherine 2641 m
Mont Ramm 1754 m
Canal de Suez
Golfe de Suez
Golfe d'Aqaba
Mer Morte
Suez
Port Said
Ismailia
Le Caire
Alexandrie
Tanta
Mahalla al Kubra
Damiette
Port-Saïd
Rafah
Gaza
Ashdod
Beersheba
Eilat
Aqaba
Petra
Wadi Rum
Tabuk
Al Qalibah
Sakaka
Al Djawf
Turayf
Qusair 'Amra
Azraq
Zarqa
Irbid
Al Mafraq
Bosra
Suwayda
Deraa
Quneitra
Tyr
Haifa
Tel Aviv-Jaffa
Ashdod
Bethléem
Hébron
Massada
Arish
Rafah
Khan Younis
Beersheba
Mada'in Salih
Al 'Ula
Khaybar
Umm Ladjdj
Yanbu
Médine (Al Madinah)
Mahd adh Dhahab
Al Wadjh
Kosseir
Assouan
Kom Ombo (Kawm Umbu)
Temple d'Horus
Hourghada
Sharm ash Shaykh
Djebel Chammar
Buraydah
Al Artawiyah
Al Majma'ah
Chuqra
Riyad (Ar Riyad)
Ad Duwadimi
Al Quwayiyah
Afif
NAJD
Djebel Tuwayq
Zalim
Layla
Al Khurmah
Turabah
Djedda
La Mecque (Makkah)
Al Lith
Qunfudhah
Qal at Bishah
Sulayyil
Yabrin
Al Ubaylah
Harad
As Salimiyah
Al Mubarraz
Al Hufuf
Dammam
Dhahran
Ras Tannura
Al Jubayl
BAHREïN
Manama
Ar Muharraq
Halul
QATAR
Doha (Al Dawha)
Musay'id
Abu Dhabj
Ar Ruways
Al Ayn
Aradah
ÉMIRATS ARABES UNIS
Charja
Ash Shariqah
Dubayy
Al Khaymah
Umm al Qaywayn
Kawr Fakkan
Al Fujayrah
Kalba
Al Qabirah
Matrah
Mascate
Pat, Al Ayn, Fort de Bahla (sites archéologiques du sultanat d'Oman)
Nazwa
Sur
Hayma
Sanctuaire de l'Oryx arabe
ARABIE SAOUDITE
OMAN
RUB' AL KHALI
DHOFAR
Salala
Marbat
Al Ghaydah
Qishn
HADRAMAOUT
Ash Sharawrah
Abha
3 133 m
Abou Arish
Djizan
Îles Farasan
Îles Dahlak
Ville de Shibam et son mur d'enceinte
Tarim
Shibam
Saywun
Vieille ville de Sanaa
Sanaa
YÉMEN
Az Zaydiyah
Hodeida (Al Hudaydah)
Bajil
Hanib
Ville historique de Zabid
Al Bayda
Ar Rawdah
Al Mukalla
512 m
Dj. Thar
Mocha
Aden
Bab al Mandab
Socotra (YÉMEN)
GOLFE D'ADEN
OCÉAN INDIEN
MER D'OMAN
GOLFE PERSIQUE
GOLFE D'OMAN
Détroit d'Ormuz
Pén. de Musandam
Kish
Siri
Lavan
Bandar Abbas
Bandar-e Lengeh
Qeshm
Bandar-e Kong
Chah Bahar
Jaz Murian
Hamun-e Jaz Murian
Bandar-e Dayyer
Bushehr
Kharg
Buchehr
Abadan
Khorramchahr
Fao (Al Faw)
Bubiyan
Failaka
Al Kuwayt (Al Kuwait)
As Salimiyah
Hawalli
Mina Ahmadi
Mina Su'ud
Ras Al Khafji
Al Qaysumah
Ha'il
Djebel Chammar
Ouroumiyeh
Lac d'Ourmia
Tabriz
Ardabil
Astara
Bandar Anzali
Lahijan
Qazvin
Karadj
Téhéran
Semnan
Varamin
Saveh
Qom
Kachan
Hamadhan
Kermanchah (Bakhtaran)
Khorramabad
Ispahan
Meidan Emam
Khomeynichahr
Yazd
Kavir-e Namak
Grand Désert salé (Dacht-e Kavir)
Dasht-e Lut
Tabas
Ferdows
Nichapur
Sabzewar
Chahrud
Gonbade Qabus
Gorgan
Torbate Heydarieh
Kerman
Rafsandjan
Namakzar-e Shadad
Zahedan
Zaboi
Nosratabad
Iranshahr
Padeshana
Kazerun
Persépolis
Darab
Djahrom
Neyriz
Sirjan
Bam
Kerman
Ahvaz
Masjed e Soleyman
Dezful
Andimeshk
Suse
Shush
Ilam
Khorramabad
Qomah
Arak
Hamadan
Malayer
Tuz Khurmatu
Kirkuk
Sulaymaniya
Ninroud
Arbil
Dohuk
Zakho
Amadiya
Lac de Van
Van
Khoy
Tatvan
Mus
Bingol
Elazig
Tigre (Dicle)
Euphrate (Al Furat)
Euphrate
Tigre (Dijlah)
Lac de Tharthar
Lac Asad
Lac de barrage Atatürk
Birecik
Nizip
Gaziantep
Kahramanmaras
Adyaman
Osmaniye
Adana
Iskenderun
Antioche (Antakya)
Samandag
Ougarit
Maarat en-Noman
Idlib
Citadelle
Alep
Ayn al 'Arab
Manbij
Kamechlié
Hassetché
Djézireh
Résafé (Rusafa)
Zenobia (Zalabiyah)
Deir ez-Zor
Al Mayadin
Doura Europos
Mari (Tell-Hariri)
Abu Kamal
Anah
Al Furat
Tikrit
Samarra
Al Khalis
Ba'qubah
Baladruz
Ramadi
Fallouja
Bahr al Milh
Hit
Rutbah
Turayf
Badanah
Sakaka
Al Djawf
Al Qaysumah
Ha'il
Buraydah
Al Majma'ah
Al Artawiyah
Riyad (Ar Riyad)
Ad Duwadimi
Al Quwayiyah
Afif
Harad
As Salimiyah
Al Mubarraz
Al Hufuf
Dammam
Dhahran
Ras Tannura
Al Jubayl
Abou Arish
Djizan
Sharurah
Thumrait
Mirbat
Salala
Ash Sharawrah
Sulayyil
Qal at Bishah
Al Lith
Qunfudhah
Turabah
Djedda
La Mecque (Makkah)
Al Khurmah
Zalim
Layla
Yabrin
Al Ubaylah
Harad
Mahd adh Dhahab
Yanbu
Médine (Al Madinah)
Al Wadjh
Kosseir
Assouan
Kom Ombo (Kawm Umbu)
Temple d'Horus
Hourghada
Sharm ash Shaykh
Mada'in Salih
Al 'Ula
Khaybar
Umm Ladjdj
Djebel Chammar
Buraydah
Al Majma'ah
Chuqra
Riyad (Ar Riyad)
Ad Duwadimi
Al Quwayiyah
Afif
NAJD
Djebel Tuwayq
Zalim
Layla
Al Khurmah
Turabah
Djedda
La Mecque (Makkah)
Al Lith
Qunfudhah
Qal at Bishah
Sulayyil
Yabrin
Al Ubaylah
Harad
As Salimiyah
Al Mubarraz
Al Hufuf
Dammam
Dhahran
Ras Tannura
Al Jubayl
BAHREïN
Manama
Ar Muharraq
Halul
QATAR
Doha (Al Dawha)
Musay'id
Abu Dhabj
Ar Ruways
Al Ayn
Aradah
ÉMIRATS ARABES UNIS
Charja
Ash Shariqah
Dubayy
Al Khaymah
Umm al Qaywayn
Kawr Fakkan
Al Fujayrah
Kalba
Al Qabirah
Matrah
Mascate
Pat, Al Ayn, Fort de Bahla (sites archéologiques du sultanat d'Oman)
Nazwa
Sur
Hayma
Sanctuaire de l'Oryx arabe
ARABIE SAOUDITE
OMAN
RUB' AL KHALI
DHOFAR
Salala
Mir

RECONSTITUTION DES CANAUX PRINCIPAUX ET DES ZONES IRRIGUÉES AUTOUR DE SHABWA

Approximativement entre le VIe siècle (fondation de la ville) et le IIe siècle av. J.-C., d'après Gentelle, 1992. Les zones irriguées postérieurement à cette période sont également indiquées. En rive droite, une grande vanne en pierre (V) date du IIe siècle av. J.-C. ;des déversoirs-déflecteurs (D et B) sont sans doute plus tardifs encore. Sur les deux plus petits périmètres irrigués anciens, juste en amont de Shabwa, l'épaisseur du dépôt de limons atteint 15m. C'est la pente assez forte du wadi (5m par km) qui permet de compenser une telle surélévation, en modifiant le dessin des prises et des canaux. Le désert est tout proche, ses premières dunes sont à l'extrémité nord-ouest de cette carte.



NOM DU **SIMULACRE** :
PRO**FESSION** :
ÂGE :
DES**CRIPTION** :

RICH**ESSE** : Fortuné
ÉDUCA**TION** : Savant
NATIO**NALITÉ**(**) :

PRO**CHES** : Sociable
Contacts
Alliés
Disparition
Perte de situation

TABLE UNIVERSELLE **DE RÉSOLUTION**

KA-**SOLEIL** Initié

	Pas (1)	Peu (2)	Assez (3)	«...» (4)	Très (5)
Caractéristiques : Agile, Endurant, Fort, Intelligent, Séduisant, Initié...					
Difficulté(*)					
Pas Difficile	10	13	16	19	Réussite
Peu Difficile	7	10	13	16	19
Assez Difficile	4	7	10	13	16
Difficile	Échec	4	7	10	13
Très Difficile	Échec	Échec	4	7	10

(*) : *cette colonne fonctionne aussi avec « Blessé », « Rapide », « Occultée », etc.*

Note: *n'oubliez pas que le niveau de Compétence de l'individu fait varier la difficulté que vous devez consulter dans la colonne de gauche.*

Profane
Apprenti
Compagnon
Maître

CARACTÉRISTIQUES

AGILE — Initié
ENDURANT — Initié
FORT — Initié
INTELLIGENT — Initié
SÉDUISANT — Initié

COMPÉTENCES

- ARMES (D'épaule)
- ARMES (De mêlée)
- ARMES (De poing)
- ARMES (De trait)
- ARMES (Lourdes)
- ART (Architecture)
- ART (Chant)
- ART (Comédie)
- ART (Danse)
- ART (Peinture)
- ART (littérature)
- ART (Musique)
- ART (Photographie)
- ART (Sculpture)
- ART ( )
- ART ( )
- ART ( )
- ART ( )
- ARTS MARTIAUX
- CONN. (Administration)
- CONN. (Géographie)
- CONN. (Histoire)
- CONN. (Psychologie)
- CONN. ( )
- CONN. ( )
- DISCRÉTION
- ÉQUITATION ( )
- ÉQUITATION ( )
- ESQUIVE
- LANCER
- PASSE-PASSE
- PILOTER ( )
- PILOTER ( )
- RECHERCHE D'INFO.
- RITUELS
- SAVOIR FAIRE (Bricolage)
- SAVOIR FAIRE ( )
- SAVOIR FAIRE ( )
- SAVOIR FAIRE ( )
- SCIENCES (Biologie)
- SCIENCES (Électronique)
- SCIENCES (Math.)
- SCIENCES (Phys./Chimie)
- SCIENCES (Soins)
- SCIENCES ( )
- SCIENCES ( )
- SCIENCES ( )
- SPORTS (Acrobatie)
- SPORTS (Athlétisme)
- SPORTS (Escalade)
- SPORTS (Natation)
- SPORTS ( )
- SPORTS ( )
- SURVIE ( )
- SURVIE ( )
- VIGILANCE
- USAGES ( )
- USAGES ( )

(**)*Tous les simulacres ont Langue (Langue natale) à Compagnon. Cette Compétence s'utilise avec le niveau d'Intelligent ou de Séduisant.*

TRADITIONS

- A.MAJEUR (Bateleur)
- A.MAJEUR (Papesse)
- A.MAJEUR (Impératrice)
- A.MAJEUR (Empereur)
- A.MAJEUR (Pape)
- A.MAJEUR (Amoureux)
- A.MAJEUR (Chariot)
- A.MAJEUR (Justice)
- A.MAJEUR (Ermite)
- A.MAJEUR (Roue de Fortune)
- A.MAJEUR (Force)
- A.MAJEUR (Pendu)
- Arcane-sans-Nom
- A.MAJEUR (Tempérance)
- A.MAJEUR (Diable)
- A.MAJEUR (Maison-Dieu)
- A.MAJEUR (Étoile)
- A.MAJEUR (Lune)
- A.MAJEUR (Soleil)
- A.MAJEUR (Jugement)
- A.MAJEUR (Monde)
- A.MAJEUR (Mat)
- A.MINEUR (Bâton)
- A.MINEUR (Coupe)
- A.MINEUR (Denier)
- A.MINEUR (Épée)
- ÉSOTÉRISME
- HISTOIRE INVISIBLE (Guerres élémentaires)
- HISTOIRE INVISIBLE (Compacts secrets)
- HISTOIRE INVISIBLE (Hermétisme)
- HISTOIRE INVISIBLE (Guerres secrètes)
- HISTOIRE INVISIBLE (Nouveaux Mondes)
- HISTOIRE INVISIBLE (Révélation)
- LANGUE ( )
- LANGUE ( )
- LANGUE ( )
- LANGUE ( )
- PLANS SUBTILS (Akasha)
- PLANS SUBTILS (A.-Terres)
- SC.OCCULTES (Alchimie)
- SC.OCCULTES (Anamorphose)
- SC.OCCULTES (Conjuration)
- SC.OCCULTES (Kabbale)
- SC.OCCULTES (Magie)
- SC.OCCULTES (Nécromancie)
- SC.OCCULTES (Talents)

QUÊTES

Immortel | simulacre | expérience

ÉQUIPEMENT

ARMES :

NOM	PRÉC.	MEURT.	DÉGÂTS	CHARG.	FORT	DISSIM.	PORT.

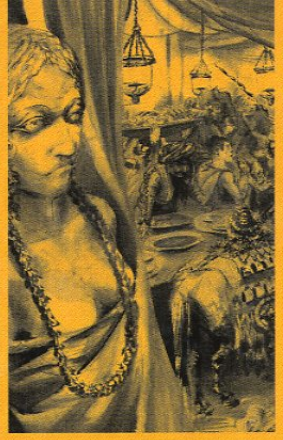
ARMURES :

NOM	BONUS D'ARMURE	ENC.

VÉHICULES :

NOM	MANIA.	ACC.(m/t)	V. MAX.(m/t)	V. MAX.(Km/H)	RÉS. ARM.

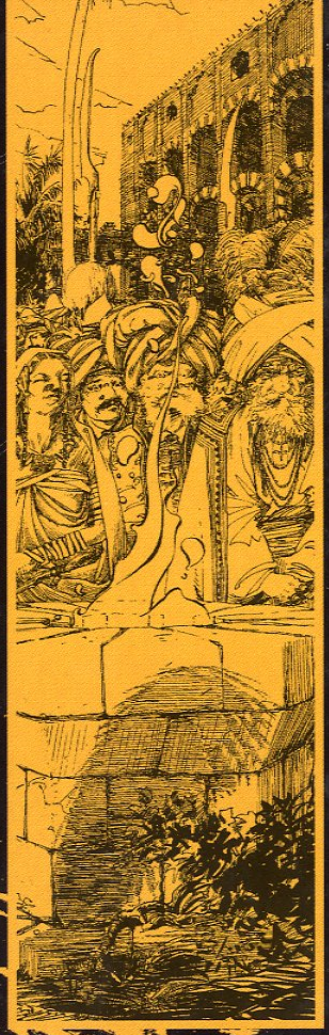
Peu Blessé | Assez Blessé | Blessé | Très Blessé | Mort



Les Immortels se noient gaiement, la tête résonnant des vers de la muwassah. *La surface de l'eau est devenue une glace transparente et incassable. L'eau elle-même s'éclaircit doucement, baignant dans une clarté surnaturelle et enchanteresse. Le cadavre du meurtrier se décompose rapidement sous l'effet de cette lumière étrange. Il ne demeure plus que la lame maudite de son ciseau et les contours fantomatiques de sa silhouette évanouie. L'asphyxie gagne les Immortels tandis que des courants d'eaux tièdes les entraînent doucement vers l'aval et qu'une discrète euphorie étreint leur corps.*

Soudain, au-dessus de la surface de l'eau, une aube se lève, dardant de puissants rayons de feu qui triomphent rapidement de la glace. Les mouvements des Immortels se font frénétiques pour sortir de l'eau, les poumons torturés par le manque d'air ; mais en émergeant des flots, ils aperçoivent du coin de l'œil, flottant entre deux eaux, une silhouette diaphane d'une blancheur immaculée qui semble leur sourire.

Étrange scène entre rêve et réalité qui propulse les Immortels dans une quête millénaire, au cœur d'une épopée poétique où R+C et Synarques se livrent à une danse terrible pour l'émergence d'une nouvelle Science occulte : la Qiyas.



Al-Mugawir contient :

- *une nouvelle quête agarthienne sur la magie que renferment les symboles universels ;*
- *de nombreux conseils au Meneur de Jeu pour mettre en scène l'exploration de ces symboles dans une campagne ;*
- *une nouvelle Science occulte, la Qiyas, dont la destinée sera décidée par les joueurs et le Meneur de Jeu au cours de la campagne ;*
- *des aides de jeu qui témoignent des événements clefs de l'Histoire invisible qui permirent à la Qiyas d'exister ;*
- *et surtout, une campagne éponyme de longue haleine – dix scénarios – qui conduit les Immortels d'Amiens à Cordoue, de la péninsule ibérique à l'Irak, des marais de Chott el-Arab au palais de la reine de Saba pour enfin embarquer pour… l'Eidos !*



UNE NOUVELLE
SCIENCE OCCULTE
EST SUR LE POINT DE CHANGER
L'UNIVERS DE NEPHILIM : RÉVÉLATION
À VOUS DE DÉCIDER DE SA DESTINÉE…

40 €
ISBN : 2-84476-127-5

www.nephilim-rpg.com

MULTISIM édition