MULTISIM
édition

NEPHILIM
REVELATION

TROISIÈME ÉDITION



SUPPLÉMENT **JOUEUR**

LE CODEX DES **NEPHILIM**



LE CODEX DES NEPHILIM

CRÉDITS

UNIVERS ET JEU DE RÔLE ORIGINAUX DE FRÉDÉRIC WEIL ET FABRICE LAMIDEY

RÉDACTION

Gaëtan Bothorel, Nicolas Damour
Damien Desnous, Jean-Christophe Dubacq
Vincent Houseaux, Vincent Kaufmann
Grégoire Laakmann, Franck Plasse &
Xavier Spinat

ILLUSTRATIONS

Renaud Bec, Éric Bourgier, Benjamin Carré & Julien Delval

CORRECTIONS

Fabien Clavel

MAQUETTE

Benjamin Gruet & LordKhony

DIRECTION DE LA PRODUCTION

Nicolas Hutter

DIRECTION ARTISTIQUE

Franck Achard

DIRECTION ÉDITORIALE

Sébastien Célerin & Frédéric Weil

REMERCIEMENTS

Damien Desnous remercie le grand dracomaque Bruno,
ses puissants Sortilèges et les gentils effets-Dragons angevins.
Grégoire Laakmann dédie ce supplément à Jean-Christophe « JCMI » Dubacq,
Nicolas « Doc » Damour, Xavier « °XS » Spinat et Vincent « Lerylio » Houseaux
pour leurs idées originelles et en souvenir d'une utopie réalisée.
À Patrick « Tistakel » Abitbol et Florent « Flo » Cautela
pour leur énergie, leur passion et leur sympathique compagnie ;
et aux Héritiers de Babel, belle utopie qui reste à réaliser.
Franck Plasse remercie Isabelle pour sa patience et Sébastien et Frédéric pour leur confiance.

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 PubliPrint (57580 BÉCHY)

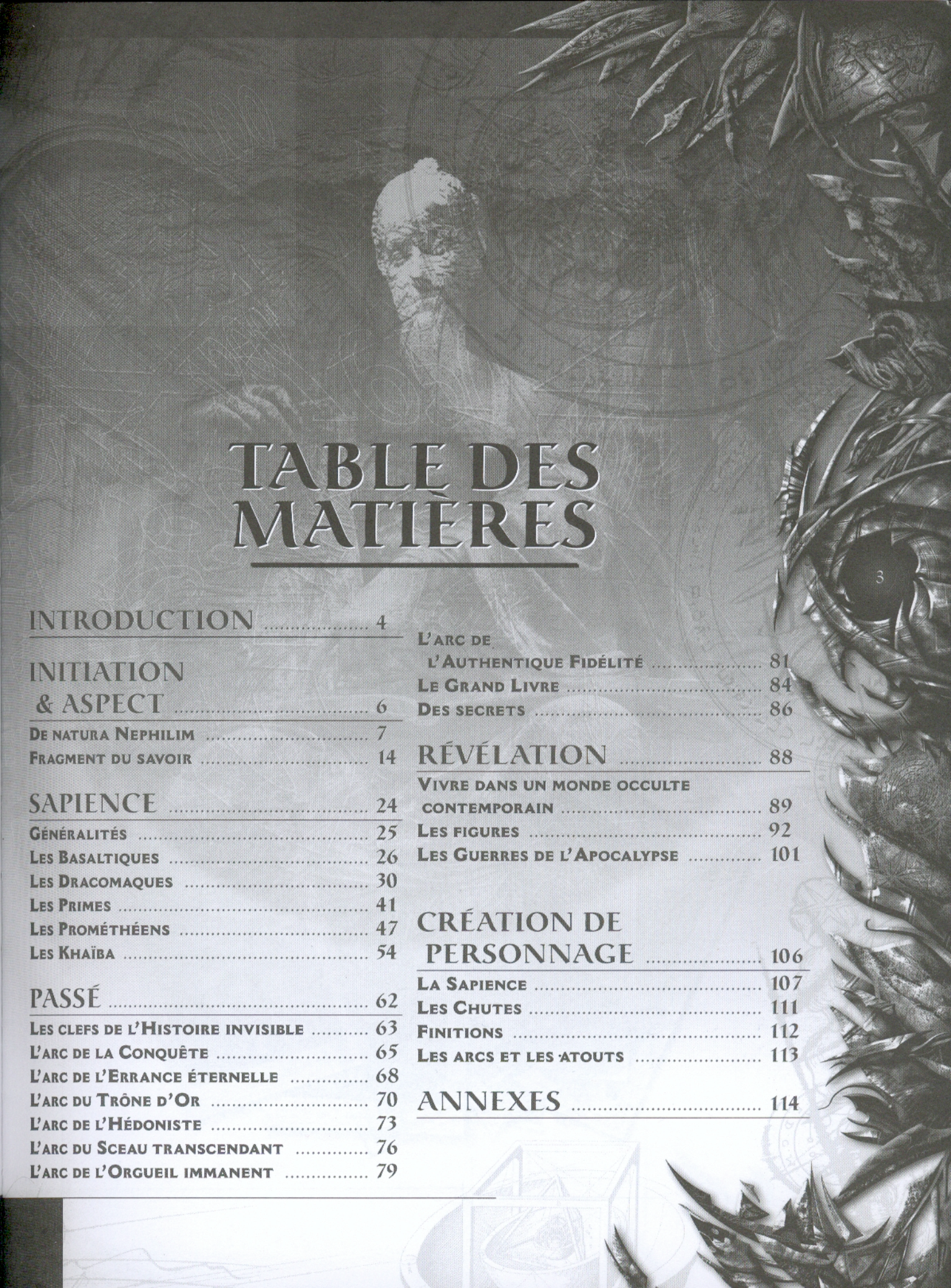


TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION 4

INITIATION & ASPECT 6

De natura Nephilim 7
Fragment du savoir 14

SAPIENCE 24

Généralités 25
Les Basaltiques 26
Les Dracomaques 30
Les Primes 41
Les Prométhéens 47
Les Khaïba 54

PASSÉ 62

Les clefs de l'Histoire invisible 63
L'arc de la Conquête 65
L'arc de l'Errance éternelle 68
L'arc du Trône d'Or 70
L'arc de l'Hédoniste 73
L'arc du Sceau transcendant 76
L'arc de l'Orgueil immanent 79
L'arc de l'Authentique Fidélité 81
Le Grand Livre 84
Des secrets 86

RÉVÉLATION 88

Vivre dans un monde occulte contemporain 89
Les figures 92
Les Guerres de l'Apocalypse 101

CRÉATION DE PERSONNAGE 106

La Sapience 107
Les Chutes 111
Finitions 112
Les arcs et les atouts 113

ANNEXES 114

INTRODUCTION

Vous êtes un joueur — ou un meneur de jeu — de *Nephilim : Révélation* et vous interprétez un Nephilim. *Le Codex des Nephilim* est fait pour vous. Entièrement écrit pour être lu par le plus grand nombre, ce supplément vous propose du matériel de jeu pour donner plus de densité aux Nephilim, ainsi que des conseils d'interprétation et des précisions sur le monde occulte contemporain. Il enrichit le contexte du jeu et des personnages, livre aux joueurs de Nephilim la connaissance, les doutes et les enjeux du peuple Nephilim à l'heure de la Révélation.

Le *Codex des Nephilim* est divisé en cinq parties : *L'Initiation*, *La Sapience*, *Le Passé*, *Révélation* et *Annexes*.

L'Initiation comprend trois chapitres.

- Le premier développe les Humeurs élémentaires propres aux Nephilim, c'est-à-dire les différents caractères des fils des Éthers. La moitié d'entre eux approfondit les tempéraments des Métamorphes développés dans *Le Livre des joueurs*, tandis que l'autre partie en décrit de nouveaux qui vous permettront de créer vos propres Métamorphes.
- Le deuxième chapitre détaille ce qu'est la Vision-Ka, son utilisation, les informations qu'elle apporte et ses dangers, et surtout ce à quoi ressemble le monde perçu par ce sens magique : les Champs magiques, le Pentacle des Nephilim, le Cœur des Ar-Kaïm…
- Enfin, le troisième chapitre est un florilège de points de vue subjectifs de Nephilim sur des sujets comme l'Atlantide, les Selenim, les Plans subtils ou l'Agartha. Il vous permettra de forger l'opinion de votre Nephilim sur ces sujets et de construire son discours sur les



thèmes forts de *Nephilim : Révélation* sans déflorer les secrets du *Livre du Meneur de Jeu*.

La Sapience comporte deux sortes chapitres.

- Le premier décrit les Nephilim basaltiques, les Immortels n'ayant pas participé au Sentier d'Or. Au-delà d'une simple description, il vous donne la possibilité de les jouer.
- Le autres chapitre présentent de nouvelles Voies occultes accessibles à votre Nephilim dès sa création ou en cours du jeu. Chacune d'elles est détaillée et ses croyances vous sont présentées. Vous trouverez également dans ces textes les raisons de leurs origines et les effets magiques maîtrisés par les Nephilim qui suivent ces Voies.

Le Passé complète la création de personnages en permettant d'étoffer l'historique de votre Nephilim avec des avantages comme des factions ou des Figures alliées, des artefacts, des connaissances... en fonction des événements-clefs auxquels il a participé au cours de l'Histoire invisible. Cette partie a été conçue pour être utilisable avec un personnage déjà créé, il n'est donc pas nécessaire d'en refaire un nouveau pour en profiter.

Révélation est divisée en trois chapitres.

- Le premier présente, sous la forme d'une nouvelle, divers problèmes inhérents au monde occulte contemporain auxquels votre personnage est régulièrement confronté.
- Le deuxième chapitre présente une quarantaine de Figures parmi les plus connues de *Nephilim : Révélation*. Les informations délivrées ne sont pas à prendre au pied de la lettre, certains mensonges se sont transmis au cours des siècles et sont aujourd'hui admis par la grande majorité des Nephilim. Si elle était évidente et limpide, l'Histoire des Immortels ne serait pas qualifiée d'invisible.
- Le troisième chapitre est une compilation de textes écrits par des Immortels et commentés par un Nephilim. Il présente les enjeux et les batailles à venir : les Guerres de l'Apocalypse.

La partie *Annexes* présente un exemple détaillé de création de Nephilim ainsi que divers textes auxquels vous ne pouvez avoir accès que sous certaines conditions détaillées dans *Le Passé* et avec l'accord de votre MJ.

Au terme de la lecture de ce supplément, vous vous poserez certainement des questions sur les origines des Immortels, sur l'Agartha et sur bien d'autres sujets passionnants qui font le charme de *Nephilim : Révélation*. Ouvrez-vous de ces interrogations aux autres joueurs que vous côtoyez et surtout à votre MJ. Celui-ci répondra à vos questions par des scénarios en s'inspirant des publications qui lui sont réservées.



INITIATION & ASPECT

DE NATURA NEPHILIM

LES HUMEURS ÉLÉMENTAIRES

Chaque Nephilim est gouverné par une humeur, définie par son Ka-élément et son rapport au monde. Elle est la « psychologie » du Métamorphe. Il ne s'agit pas à proprement parler d'émotions, les Nephilim sont en majorité étrangers à ce genre de ressenti, mais plutôt de comportements types. Évidemment, la Sapience accumulée par l'Immortel joue aussi grandement sur son caractère. En fonction de ses expériences, le Nephilim prend plus ou moins de recul par rapport à l'archétype de son Métamorphe. Mais trop s'en éloigner, c'est favoriser le développement du Khaïba et la perte de la cohésion du Pentacle...

Les Colériques

Le Pyrim est extrême, dans ses choix comme dans ses opinions. Le monde est blanc ou noir, pas de gris. Détestant l'indécision, il prend ses décisions rapidement. Non qu'il soit incapable ensuite de changer d'avis, mais il ne supporte pas l'hésitation. La plupart des Pyrim adoptent des comportements martiaux. Mais ce n'est pas une règle absolue. Certains sont au contraire sociaux, ils ont alors quelques amis particulièrement fidèles. Car si la franchise du Pyrim en apeure quelques-uns, son esprit d'initiative et son *leadership* naturel en attirent d'autres.

De même, les Pyrim ne sont pas que destructeurs, ils sont passionnés avant tout, quelle que soit leur cause. Enfin, la plupart d'entre eux se sont profondément intéressés à la nature de la vérité et du mensonge. Mieux que quiconque, ils savent percer les illusions et les apparences pour révéler les mystères cachés.

• Le **Pyrim chaud** est celui qui incarne la flamme, le Feu brûlant et vivant. Il agit, parce que c'est son moyen d'expression. Il a rarement des plans à long terme, et il est plutôt instable; il se complaît beaucoup plus dans l'action en elle-même que dans l'expectative ou la contemplation. Derrière lui traîne une piste enflammée, mais très riche d'enseignements ésotériques. Il aime les contacts avec les gens, et il aime briller. Le Pyrim chaud peut enfin être vu comme la flamme crépitante, celle qui réchauffe et qui permet la vie, qui dérange et bouscule afin de créer le mouvement. Il incarne la passion, mettant du cœur à l'ouvrage comme aucun autre. Guerrier fougueux, philosophe audacieux, inspirateur prodigue, il se met en avant pour être reconnu pour lui-même. Jamais ombrageux, il réagit sur un coup de tête, mais se calme très vite. L'attente, l'appréhension lui sont insoutenables; il préférera mener plusieurs actions de front que risquer l'ennui.

Le Djinn est un Colérique chaud.

• Le **Pyrim froid** est la forme liée à la purification. Distant, réservé, le Pyrim froid est toujours dans une attitude qui l'empêche de manifester ses émotions au plus grand nombre. Sa réaction, lorsqu'elle a lieu, n'en est alors que plus brutale et plus forte. S'il a été trop contenu, il explose lorsqu'il est poussé à bout. Sinon, il est tout le temps mordant et dur. Le Pyrim froid ne travaille pas pour lui; il n'est pas individualiste et pense en termes de monde entier, qu'il veut purifier et sublimer. Cela lui pose d'ailleurs des problèmes dans ses relations avec les autres; percevant difficilement l'intérêt d'une individualité, il aura tendance à ne pas avoir d'amis très proches. En revanche, il aura beaucoup de connaissances qui le trouveront sympathique s'ils apprécient sa méthode et son abnégation.

Le Phénix est un Colérique froid.

• Le **Pyrim humide** est tourné vers les autres, et n'existe qu'en fonction de ses liens avec les autres. Il a vocation à être un faiseur d'hommes, un meneur qui crée les mouvements et les entretient. La passion est le maître-mot de sa personnalité; elle ne s'éteint jamais, collant aux gens comme un fantôme coriace. Pour eux, point de crainte, de peur; mais de l'amour, de l'admiration pour leur dévotion fantasque qui pousse les êtres au-

delà de leurs limites. Le Pyrim humide est forcément tourné vers les autres. Il lui est impossible d'être exclusif ; il y a tellement de diversité et de magie à jouer avec le coeur des autres, à voir des perles de sentiments sortir des réactions brutes que vivent les hommes, que le Pyrim humide ne peut que se surpasser. Voir une grosse brute pleurer authentiquement pour ses victimes, une larme de bonheur s'écraser sur une joue, un jouet sortir des mains tremblantes d'un homme impitoyable, ou encore un parangon de vertu s'enfoncer dans le miel délicieux du plaisir, sont les émotions qui font vivre un Pyrim humide.

• Le **Pyrim sec** est amour vrai, il est patient par dessein. Comme le volcan qui explose ou la foudre qui frappe en plein été, suivi de coulées de lave inexorables ou d'autres éclairs, le Pyrim sec cherche à accomplir sa mission par le chemin le plus sûr et avec une force optimale. Il est souvent exclusif, tout à ce qu'il fait. Ce qui le fait dévier de son chemin n'est pas forcément inutile ; ce qui l'en détourne est condamnable. Selon sa façon de partager sa passion, le Pyrim sec sera complètement solitaire, insensible aux gens qui l'entourent, ou bien il aura un cercle d'amis intimes, soudés autour de la flamme précieuse qu'il entretient.



Les **Flegmatiques**

Éthérés comme leur Élément dominant, les Éolim sont loin du monde et de ses réalités. La basse matérialité ne les intéresse pas. Soit qu'ils préfèrent se lancer dans l'étude de la Raison, poussant alors l'exercice fort loin et jonglant avec les raisonnements les plus abstraits. Soit qu'ils vivent leur Élément de façon plus impulsive, n'ayant guère de conséquence dans leurs actes et plaçant leur liberté et leur indépendance, d'esprit et de corps, au-dessus de tout.

• **L'Éolim chaud** se caractérise surtout par son tempérament impétueux. Il est la bourrasque, l'air chargé d'électricité de l'orage ou encore le souffle de la tempête. Il est en tout cas le vent, d'où qu'il vienne et où qu'il aille, le vent qui ne s'arrête jamais de souffler ni de bouger. C'est de loin l'Éolim qui a le plus besoin de grands espaces et de liberté, celui qui ne peut pas rester en place. Il donne également l'impression d'être distrait, peu soucieux de ce qu'il fait et des conséquences que cela implique.

Pourtant, l'Éolim chaud sait atteindre les buts qu'il se fixe. Il n'aime pas les projets à trop long terme, mais mettra tout en œuvre pour arriver à ses objectifs qu'il choisit toujours proches. Toute quête, l'Agartha en particulier, n'est pour lui qu'une succession de réussites apparemment anodines, mais dont le fil conducteur reste pourtant clair dans son esprit.

• **L'Éolim froid** se caractérise surtout par son impassibilité à toute épreuve. C'est un Nephilim d'une grande capacité d'abstraction aussi bien intellectuelle que physique. Susceptible de mener les réflexions les plus poussées et d'échafauder les plans les plus inextricables, il est tour à tour l'architecte ou le stratège militaire, le théoricien ou le mystique, en tout cas un penseur à l'esprit rationnel dont les failles apparentes ne sont souvent que des éléments d'un plus vaste ensemble prévu par lui et qui nous échappe.

Les projets que fait l'Éolim froid sont en général de grandes réalisations, des plans titanesques qui pourtant ne sont pas toujours destinés à être montrés à la face du monde. Ses quêtes personnelles, en particulier, suivent souvent des schémas tortueux et admirables de précision, selon une mécanique qui ne peut laisser qu'admiratif quand il vient à les révéler.

L'Efreet est un Flegmatique froid

• **L'Éolim humide** se définit surtout par son caractère de messager. Il est le vent qui porte les nouvelles, celui qui conduit la voix ou encore les conseils et les avertissements. Il est l'air qui descend sur le monde

LES DÉGÂTS MAGIQUES

Lorsqu'un Nephilim subit une attaque magique dont la source est un Élément, l'Élément considéré comme attaqué est son Ka dominant. Pour déterminer l'effet de cette source de dommage, il suffit de se reporter au tableau de la p. 148 du Livre des joueurs.

Exemple : *une épée magique Assez Meurtrière dotée d'une source de dégâts de trois points est considérée comme (Assez Meurtrier ; 3) contre un Faërim et un Hydrim et (Assez Meurtrier ; 6) contre Pyrim et un Éolim. En outre, elle ne peut occasionner aucun dégât magique à un Onirim — Assez Meurtrier ; 0 !*

pour se montrer, celui qui enveloppe de ses volutes tout son entourage. Il est celui qui parle de ses expériences et en fait profiter ceux qu'il croise, communiquant au monde l'immense richesse de la Sapience qu'il a recueillie et cultivée, par ses voyages et ses méditations, tout au long des siècles.

Pour lui, toute quête est avant tout affaire de partage et de complicité. Qu'il soit doué ou non pour écouter les autres, il l'est en tout cas pour leur transmettre l'entière richesse de sa vie intérieure et de ses réflexions. On se prend alors à l'écouter ou même à le suivre, tant ce qu'il nous offre paraît insensé mais désormais accessible.

• **L'Éolim sec** se caractérise surtout par son désengagement vis-à-vis du monde. Il est l'Air au-dessus des nuages, celui qu'on ne peut ni voir ni atteindre, qui flotte au-dessus de tout et reste dans ses hauteurs, loin de la futilité des autres. Difficile à comprendre au premier abord, sa vie intérieure n'en est pourtant pas moins riche ; ses passions peuvent être violentes, quand bien même dissimulées, et gare à ses sautes d'humeur car elles ne surgiront qu'au tout dernier moment, lorsqu'on ne peut plus les arrêter.

Il est difficile de comprendre quelles sont vraiment les aspirations d'un Éolim sec. L'aura de mystère qui flotte autour d'eux paraît si infranchissable qu'on leur attribue souvent à tort des objectifs au-delà de l'entendement. Leurs buts peuvent pourtant être très simples, simplement ils estiment qu'ils ne regardent qu'eux-mêmes, voilà tout.

L'Ange est un Flegmatique sec.

Les Sanguins

Les Hydrim sont à la recherche d'une harmonie absolue. Ils sont sensibles au milieu qui les entoure. À l'écoute de leurs sens et de leurs émotions, les Hydrim sont toujours en quête d'un certain équilibre entre le monde et eux. Ils aiment s'entourer d'objets, utiles ou non, car le fait de posséder des choses et de meubler l'espace est une manière de s'approprier le monde, de domestiquer l'environnement et de rétablir un semblant d'harmonie.

• Les **Hydrim chauds** sont les Sanguins les plus spontanés. Ils se laissent aller à leurs envies et n'ont pas peur d'aller au bout des émotions et des sensations. Ils jouent avec la vie, avec la leur comme avec celles des autres. Les Sanguins chauds ne se soucient pas des principes : ils ont leurs propres règles et n'ont pas de temps à perdre en excuses ou en regrets.

• Les **Hydrim froids** sont les Sanguins les plus retors. Ils méprisent ce qui est superficiel et prennent le temps d'aller au fond des choses. Ils savent que les apparences sont trompeuses, que l'impulsivité est mauvaise conseillère. Leur calme n'est souvent qu'une façade. On ne se méfie jamais assez de l'eau qui dort.

Le Triton est un Sanguin froid.

• Les **Hydrim humides** sont les plus sociables. Ils s'intègrent de leur mieux dans le monde moderne et n'hésitent pas à vivre parmi les humains. Leur sens de l'harmonie les rend en général très diplomates et ils apprécient les rôles de médiateurs ou de conseillers, mais ils aiment se plonger dans toutes sortes de situations avec toutes sortes de gens.

L'Ondine est un Sanguin humide.

• Les **Hydrim secs** sont les plus secrets. Ils préfèrent vivre à l'écart des autres et s'entourent d'un certain mystère. S'ils se tiennent à l'écart du monde, ce n'est pas pour autant qu'ils se désintéressent de ce qui s'y passe. Simplement ils pensent pouvoir mieux travailler sans être dérangés et ils ne comptent pas trop sur les autres pour les aider à trouver des réponses.

Les **Mélancoliques**

Les Faërim ont une perception très fine du monde, et de la fragilité de son équilibre. Mélancolique, un adjectif parfait pour désigner l'état d'esprit de ces Nephilim. Ils restent particulièrement marqués par la Chute, par la déchéance des Kaïm, vivant perpétuellement dans le souvenir de l'ancien Âge d'Or. Conscients qu'il est vain de chercher à retrouver cet état de fusion avec le monde, ils se sont orientés pour la plupart vers un autre idéal : la préservation du fragile équilibre de la Nature. Quintessence de la mélancolie : les Faërim ont la conscience aiguë d'avoir perdu à jamais une part d'eux-mêmes.

Très sensibles quant aux choses qui leur tiennent à cœur, ils deviennent rapidement fatalistes, rappelant sans cesse leur état déchu. Avec un tel comportement, inutile de préciser qu'ils sont rarement satisfaits, non seulement du cours que prennent les événements, des autres, mais aussi d'eux-mêmes. Il vaut mieux éviter de demander son avis à un Faërim, son pessimisme inébranlable a le don de glacer plus d'un dans ses élans. Certains se complaisent dans cette attitude jusqu'à devenir sombres, morbides. D'autres essaient d'oublier leur nature profonde en se plongeant dans une joie sauvage, d'autant plus violente qu'elle est factice.

• Les **Faërim chauds** ont un caractère animal. Ils sont spontanés et réagissent à l'instinct, aimant ressentir la vie autour d'eux, provoquer les choses, conquérir l'espace. Leur univers doit grouiller de vie, être perpétuellement en action. Détestant la passivité, rien ne les horripile plus que ceux qui sont lents à réagir. Leurs attitudes sont souvent qualifiées d'excessives dans la société humaine. Ils n'hésitent pas non plus à faire appel à la violence, que ce soit pour se défendre, pour dominer ou simplement pour jouer.

Le Satyre est un Mélancolique chaud.

• Le **Faërim froid** suit la lente évolution du monde. Certains le disent passif, rien n'est plus faux. Il agit, mais en dehors des regards et, le reste du temps, il est à l'écoute. Adorant planifier ses actions, il sait toujours avoir le Temps à ses côtés. Sa vision du monde est particulière et, tout en étant très attentif à ce qui le concerne, il ignore le reste. La matérialité brute et primaire de la Nature ne l'intéresse pas. Il est un Nephilim et préfère les manifestations magiques qui sont, pour lui, la véritable expression de Ka-Ïa.

• L'harmonie avec son environnement est le plus vif désir du **Faërim humide**. Il reste donc perpétuellement ouvert aux autres et conçoit les relations comme un perpétuel échange d'émotions. Doué d'une grande empathie, il communique aussi beaucoup et ses états d'âme n'ont pas de secret pour son entourage. On le dit altruiste mais ce n'est que la conséquence d'un objectif plus vaste : entrer en véritable symbiose avec le monde.

L'Elfe est un Mélancolique humide.

• Les **Faërim secs** sont des rocs. Aussi insensibles et imperturbables que la pierre, ils se préoccupent peu de ceux qu'ils côtoient. Inutile de chercher une émotion sur leur visage de granit. Ce qui les entoure est mis dans deux catégories : ce qui est utile, ce qui ne l'est pas. Voilà à quoi se réduit leur considération pour le genre humain : du bétail. Peu sensibles aux autres, ils sont obstinés et n'écoutent généralement pas les arguments de leurs détracteurs. De même, ils refusent toute attache, toute entrave venant d'un monde — celui des hommes — auquel ils n'appartiennent pas. Heureusement, vis-à-vis des autres Nephilim, leur attitude est plus sociable.

Les **Lunatiques**

Les Onirim sont souvent considérés par leurs frères comme des êtres retors, menteurs, au pire dangereux et au mieux instables. Tout cela est bien sûr exact, mais ce serait se contenter d'effleurer la surface des choses que s'arrêter à ces considérations : les Onirim peuvent être tout cela, et beaucoup le sont ou l'ont été à leurs heures, mais les y réduire serait oublier qu'ils sont avant tout des êtres de changement et de rêve, qu'un aspect « mauvais » n'attire pas plus qu'un autre *a priori*. Un Onirim est avant tout une personnalité forte, extrêmement complexe et unique. L'humeur Lunatique est quasi exhaustive dans les comportements qu'elles recouvre, et c'est pourquoi on ne peut distinguer d'Expressions bien classifiées. Seul le Métamorphe donne une orientation générale, des penchants spécifiques à chaque Onirim.

On peut qualifier les Onirim de subversifs, dans un sens qui ne serait pas péjoratif : ils sont souvent le grain de sable qui fait que tout ne se passe pas comme prévu et rechignent à faire ce qu'on leur demande sans apporter leur touche personnelle de merveilleux ou d'étrange. Selon les personnes concernées, cela peut fasciner ou choquer, mais les Onirim ne sont jamais insignifiants.

Selon les aspects de la Lune dont il se sent le plus proche, un Onirim se confrontera souvent à tout ce qui peut lui apporter de nouvelles sensations et de nouvelles manières de s'exprimer. Ce caractère peut passer pour particulièrement égocentrique ou au contraire comme une marque d'ouverture. Le problème est justement que le comportement d'un Onirim est rarement déchiffrable et reste souvent interprétable de plusieurs façons radicalement opposées. On peut ainsi facilement trouver les Onirim dans les milieux où s'exerce une forme de création, artistique ou spirituelle, dans les couches déviantes ou contestataires de la société, ou encore dans les zones sombres et cachées des activités humaines, qu'elles soient occultes ou criminelles.

Certains Onirim se laissent aller au désir de s'expliquer, au moins en apparence. La plupart invoquent alors un pragmatisme ou un hédonisme qui cadrent difficilement avec leurs actes et leurs passages fréquents d'un comportement à son opposé. Ils s'empressent en général de contredire dans les faits ce qu'ils viennent d'exposer patiemment. Mais si l'explication est mauvaise, n'est-ce pas parce qu'il est finalement impossible de rationnaliser complètement des êtres qui incarnent le changement, le rêve et la contradiction ?

Au final, l'Onirim reste celui qui n'est jamais tout à fait adapté à la situation, mais toujours capable de se l'approprier, de la détourner et d'en extraire tous les aspects contradictoires, absurdes ou poétiques, sans qu'on puisse vraiment donner une raison précise à son action. Discuter ou philosopher avec un Onirim, pour ceux qui y parviennent, est une expérience dont on ne sort jamais ni gagnant ni indemne : même en ayant le dernier mot, on s'aperçoit bien souvent que celui-ci a réussi à vous faire dire le contraire de ce que vous pensiez ou à vous plonger dans des abîmes de réflexions insolubles. Mais il n'est pas rare qu'au bout d'un certain temps, on se rende compte que loin de n'être qu'une manipulation gratuite, la confrontation aura été enrichissante, ou du moins exceptionnelle. L'existence des Onirim est une question posée au monde, celle de la limite entre l'absurde et le banal, entre fiction et réalité. C'est une quête sans fin qui nécessite de se confronter à tous ses aspects et d'accepter toutes ses imperfections.

Vision-Ka

Un Nephilim retrouve automatiquement ses sens-Ka, en se concentrant un court instant. Le temps d'une action exlusive, le simulacre est secoué de quelques spasmes, puis ses yeux se révulsent.

Passage en Vision-Ka

À la fin du tour, le Nephilim reprend le contrôle du simulacre et les tremblements cessent. En revanche, les yeux restent révulsés. Se maintenir en Vision-Ka ne nécessite aucune action particulière, mais les activités réflexes du corps sont paralysées et tout geste demande un effort de concentration de la part du Nephilim. Ainsi, toute manipulation d'objet ou tout exercice demandant une précision motrice est soumis à un modificateur de circonstance – 3. Pour tout exercice physique d'envergure (courir, nager, escalader, etc.) le modificateurs de circonstance est de – 4 et de – 6 pour les combats.

Maintien en Vision-Ka

La Vision-Ka est dangereuse pour le corps humain. Elle risque d'atrophier les sens du simulacre. Rester en Vision-Ka plus d'une heure est donc dangereux, pour le Nephilim comme pour son hôte. Au-delà de ce temps, le joueur qui désire prolonger la vision de son Immortel doit faire un test d'Initié Peu Difficile. Les effets varient selon le résultat de ce test.

- **Une Réussite** permet de rester la Vision-Ka.
- **Un Échec** interrompt la Vision-Ka et le Nephilim doit attendre vingt-quatre heures pour l'utiliser à nouveau. Le joueur doit de suite réussir un test d'Endurant Peu Difficile ou bien son personnage perd l'un des cinq sens du simulacre.
- **En cas de Maladresse,** le Nephilim risque de gagner une puce de Khaïba (*cf. Le Livre des joueurs*, p. 152) et le joueur doit refaire un test d'Initié Peu Difficile. Une nouvelle

Maladresse laisse définitivement le Nephilim dans la Vision-Ka, dévoré par le Khaïba.

Vision-Ka **sélective**

Il est possible pour un Nephilim de se concentrer plus spécifiquement sur les Champs magiques. Il gagne alors en finesse dans son analyse et est plus à même de percevoir la richesse et la diversité du monde occulte. Dès lors, la Vision-Ka est exclusive, le joueur doit, sauf mention contraire, réussir un test d'Initié Assez Difficile pour repérer certains détails.

Le monde **en Vision-Ka**

En Vision-Ka, le monde n'apparaît qu'au travers des Champs magiques. Chacun a sa coloration et sa fluctuation particulière. La forme des objets et des reliefs se découpe dans leur luminosité. Les contours restent donc flous et, en ce domaine, la Vision-Ka ne saurait remplacer la vue humaine. En revanche, elle n'est pas soumise aux restrictions de luminosité et permet donc de voir en pleine obscurité. Les zones de vide tellurique total apparaissent comme des masses grises. Mais le phénomène est rare puisque l'opalescence des courants magiques se reflète sur chaque chose. Dans le ciel, le Soleil est un disque doré lumineux qui ne parvient pourtant pas à éclairer le monde. La nuit, la Lune luit faiblement, sa lueur argentée parvenant difficilement à s'imposer face au ballet des nuages d'Air.

Les Champs magiques

Les **Champs de Feu** arborent des couleurs chaudes — rouge, jaune, orange... Mais certains peuvent prendre une couleur blanche aveuglante ou bleue. Ils ont des formes irrégulières, se transformant sans cesse. Les rayons de Feu sont peu denses et fins, ils sont environnés de nombreuses flammèches. On trouve très facilement des Champs de Feu près des volcans, des feux naturels, des sources de chaleur ou de combustion, durant des orages.

Les **Champs d'Air** prennent souvent la forme de longues volutes blanches et bleues. Leurs rayons sont lents et très fins mais ils sont aussi parmi les plus nombreux. Ils peuvent prendre une consistance duveteuse et même onctueuse. Ils peuvent rarement se focaliser en un point précis. Ils prennent alors une forme tourmentée, comme traversée de multiples déchirures. Leurs principales couleurs varient du blanc pur au bleu azur. On trouve des Champs d'Air presque partout sur la surface de la Terre, mais ils se concentrent sur tous les sommets, naturels ou artificiels, et accompagnent les vents et les tempêtes.

Les **Champs d'Eau** sont particulièrement mobiles, ils changent de forme à tout instant et épousent la forme des objets qu'ils rencontrent. Ils sont animés par des tourbillons sans fin, des courants contraires qui les déforment sans cesse. Leurs rayons sont des courbes lisses, finement ciselées qui prennent une couleur variant entre le bleu et le vert. Les Champs d'Eau sont les plus nombreux sur Terre et se trouvent près de tout point d'eau. Évidemment, les plus puissants évoluent au fond des océans.

Les **Champs de Terre** sont immobiles et statiques. Ils prennent des formes cubiques aux arêtes tranchées ou se modèlent en de longues surfaces planes. Leurs rayons sont épais, en forme de poutre. Ils sont lents à se déplacer et sont souvent striés d'anciennes cassures. Parfois, ils se brisent violemment, entraînant un bouleversement du terrain. Ces Champs magiques ont une coloration marron et verte, automnale. On les trouve près de grandes montagnes, dans des déserts de cailloux, des forêts et de grandes plaines.

Les **Champs de Lune** sont plus insaisissables. Argentés et dotés d'une luminescence dorée, ils forment des figures aberrantes, surréalistes. Ils émettent toujours une aura de malheur, cela est dû à la présence de la Lune Noire derrière le voile argenté des rayons lunaires.

Les phénomènes magiques

Les phénomènes magiques sont clairement identifiables par les Immortels. Durant un **Plexus**, le Nephilim voit les rayons d'un même Champ magique se rencontrer, se percuter et bouillonner dans un même élan. Lors d'un **Nexus**, les courants élémentaires entament une sérénade dictée par la loi des oppositions, chacun prenant un temps l'ascendant sur les autres.

Les **Omphalos** sont un peu plus particuliers. Le Champ magique est ancré dans la matière qui l'environne. Énergie et matière ne font alors plus qu'une. Conséquence directe, le courant élémentaire semble plus discipliné, capturé dans l'environnement. Mais c'est un leurre, réveiller cette énergie peut parfois s'avérer dangereux. Par une Vision-Ka sélective, le Nephilim

sera à même de percevoir cette violence sourde qui ne demande qu'à s'éveiller...

Les **Lignes Ley** forment des marques dans la trame magique. Le Champ magique qu'elles contiennent est contraint d'évoluer dans un espace réduit, cela augmente parfois ses remous de façon inquiétante. Même les Lignes Ley asséchées, celles qui ne contiennent plus d'effluves élémentaires, restent perceptibles. Une structure diaphane et légère persiste encore pendant longtemps, visible seulement par un test d'Initié Difficile sous Vision-Ka sélective.

Les **effets-Dragon** et les **créatures de Kabbale** ont exactement la même apparence en Vision-Ka qu'en vision humaine, si tant est que celles-ci soient visibles.

Le Pentacle

En Vision-Ka, le Nephilim apparaît comme un assemblage complexe d'Éléments autour du noyau que forme le Ka-Soleil du simulacre. Les cinq énergies du Nephilim dessinent des entrelacs, parfois même des symboles, dont la richesse est liée à la puissance du Nephilim. Le Ka est une structure cristalline et légère.

Lorsque le Nephilim est frappé de **Khaïba**, ses Éléments ne semblent plus respecter le cadre imposé par le Pentacle. Peu à peu, de véritables boursouflures apparaissent. Le Ka du Nephilim devient difforme; en certains endroits, il prend même une certaine opacité et les Éléments semblent souillés. Évidemment le phénomène est d'autant plus visible que le Khaïba est avancé. En phase d'infection, seul un test d'Initié Difficile permet de voir le phénomène. En deuxième phase, les effets sont visibles normalement avec une Vision-Ka sélective. En phase terminale, le Pentacle est totalement déformé.

Autre malédiction, la **Draconisation** peut surcharger les Éléments du Nephilim, ou au contraire les amenuiser.

En cas d'**Ombre**, le Pentacle perd son lien avec le Ka-Soleil du simulacre. Il flotte littéralement autour du corps de l'humain, de minces fils de Ka gardant contact avec le noyau solaire. Au contraire, lorsque le Nephilim fait appel à une Compétence du simulacre, le Ka-Soleil et le Pentacle se rapprochent et se mêlent un court instant.

Le **Stellaire** d'un Arcane Majeur apparaît comme un tatouage dans le Pentacle. Il en existe douze formes différentes, correspondant aux douze Maisons astrologiques. Cependant, les techniques de greffe variant d'un Arcane Majeur à l'autre, il est possible de faire la différence entre les deux Arcanes Majeurs d'une même Maison par une Vision-Ka sélective.

Les Nephilim en **Narcose** se dissolvent lentement dans les Champs magiques. Leur Pentacle s'étire dans les flux des courants élémentaires; les Éléments se fondent donc dans l'environnement magique. Seule la différence d'intensité de rayonnement entre Éléments et Champs magiques — les premiers sont plus brillants — permet de reconnaître la présence d'une Narcose.

Une précision reste à faire sur la Vision-Ka et les informations qu'elle donne, notamment sur le Pentacle. Dans l'absolu, un Nephilim qui regarde un autre Nephilim en Vision-Ka peut tout savoir sur ce dernier. Il peut déjà reconnaître ses pairs grâce aux pulsations propres à chaque Pentacle mais peut aussi voir l'infection du Khaïba et tout autre phénomène lié au Pentacle. La pratique limite pourtant considérablement les possibilités. Une analyse poussée d'un Pentacle demande du temps, parfois beaucoup et en tout cas largement plus d'une heure. Les risques encourus réduisent donc l'opportunité de tels examens...

Cas particuliers

Ar-Kaïm

Outre le Ka-Soleil du simulacre, le Nephilim peut apercevoir un maelström de Ka-éléments. Sans former une structure comme le Pentacle, le Cœur de l'Ar-Kaïm est une fusion d'énergies magiques. Chaque Élément forme un pilier qui s'enroule autour des autres. Cette tresse magique danse autour du Ka-Soleil du simulacre et semble particulièrement réagir à la présence des Champs magiques. Les Ka-éléments semblent bruts, ils n'arborent pas les symboles typiques dans un Pentacle. Cette apparence explique pourquoi nombre de Nephilim pensent que les Ar-Kaïm sont incapables de développer une réelle Sapience.

Ka-Soleil et Initiés

Les Champs solaires sont, sauf extrême concentration, invisibles en Vision-Ka. Le Ka-Soleil en revanche est visible. Il se présente comme des tâches dorées très lumineuses, irritantes en Vision-Ka. Le Ka-Soleil des agents Très Initiés (Ka-Soleil) des Arcanes mineurs brûle littéralement les sens du Nephilim, le paralysant durant plusieurs minutes. Pour les

autres humains, plus le Ka-Soleil est élevé, plus il semble concentré, d'une lumière vive et aveuglante. Mais un Nephilim a énormément de difficulté à le quantifier, justement à cause de sa brillance. Pour faire la distinction entre un humain Pas Initié ou Peu Initié, un autre appréhendant la réalité ésotérique du monde, Assez Initié, et un véritable Initié, le Nephilim doit réussir un test d'Initié (Ka dominant) Difficile. En cas de Maladresse, il se brûle les sens-Ka — pas de Vision-Ka pendant une bonne semaine — et gagne une puce d'Enkhaïbatement.

Lune Noire et Selenim

Le Ka-Lune Noire est ordinairement invisible pour les Nephilim, sauf lorsque les Champs maudits sont ascendants. Cependant, dans la mesure où elle se dissimule dans les Champs lunaires, une Vision-Ka sélective en présence de cet élément permet de le révéler. Des lambeaux noirs se détachent alors dans la lueur argentée, errant et suivant les variations du Champ lunaire. Dissimulé par le Ka-Soleil du simulacre, le Noyau d'un Selenim reste invisible avec une Vision-Ka sélective. Ce n'est pas le cas pour un Noyau dont la puissance est telle qu'il englobe complètement le Ka-Soleil.

L'Orichalque

Le Ka honni possède une lueur plombée redoutée. Ainsi, en Vision-Ka, il apparaît comme une masse noire ou gris sombre aux reflets métalliques. S'il s'agglutine dans la matière, on peut aussi le trouver sous forme éthérée en certains endroits souterrains. C'est alors un épais brouillard, une chape de plomb qui progresse lentement sur le sol. Certains romantiques l'ont même vu parcouru d'arcs électriques.



FRAGMENTS DU SAVOIR

L'Atlantide et les Immortels

Génération après génération

« Contrairement aux idées reçues, les Nephilim ne forment pas une masse indivisible. L'histoire de notre peuple a forgé des individus fort différents. C'est aussi l'évolution des Champs magiques qui a laissé son empreinte sur notre Pentacle. C'est ainsi que nous distinguons trois générations de Nephilim : les basaltiques, les symboliques et les astrologiques.

Les Nephilim basaltiques descendent directement des premiers Kaïm. Ils sont très rares et n'ont en général même pas connu le Sentier d'Or. Ils possèdent des aspects frustes, bien éloignés de nos Métamorphes. Ces métamorphoses sont particulièrement incompatibles avec la nature humaine et leurs simulacres ne vivent pas longtemps.

Les Nephilim symboliques, nous-mêmes, forment la majorité. Enfants du Sentier d'Or, nous exprimons notre Humeur via le Métamorphe. Ayant dépassé l'état élémentaire le plus primal, nous avons pu développer un symbolisme et des Sciences occultes raffinées. Nous sommes les acteurs principaux de l'Histoire invisible.

Les Nephilim astrologiques sont de misérables copies de nous-mêmes. Nés de Nexus après la Chute, ils ne sont qu'une esquisse imparfaite. Dénués de Pentacle, ils sont instables et violents. Leur magie est primale et limitée. Marqués par l'Orichalque et le Ka-Lune Noire qui tintent les Champs magiques, ils n'ont aucun espoir d'atteindre un jour l'Agartha. »

Farbharon, Icare du Soleil
Paris, 2001

« Les Nephilim de troisième génération, ou plutôt les Ar-Kaïm comme certains d'entre eux se font appeler, sont bien différents de nous. Nos connaissances à leur sujet étaient fort parcellaires jusqu'à récemment. Certes, il nous reste encore de nombreux progrès à faire. Les Ar-Kaïm ne peuvent pas utiliser les Sciences occultes, ils n'ont pas non plus notre Sapience, ils sont trop jeunes. Tout au plus sont-ils capables d'utiliser certains talents magiques, sans commune mesure avec la richesse de notre Sapience.

Leur origine est encore mystérieuse. Sont-ils la réincarnation de Nephilim autrefois dissous ? Des êtres totalement nouveaux ? Des effets-Dragon plus développés que les autres ? Il est aujourd'hui vital que les Arcanes Majeurs mettent en commun leurs savoirs et leurs

moyens pour percer le mystère de la troisième génération. Les études poussées de la Force sur les effets-Dragon et le Pentacle, notre connaissance parfaite sur les afflictions et les formes altérées de Nephilim, la grande maîtrise élémentaire du Soleil, les expériences du Chariot sur l'incarnation et la profonde empathie de la Roue de Fortune avec les Champs magiques devraient nous permettre de résoudre cette énigme. Hum... Oui, j'allais oublier notre éminent collègue envoyé par l'Étoile dont la Sapience en matière de... d'occurrences élémentaires inexpliquées n'est plus à faire. »

Arthor, Maître de Vie de la Tempérance
Londres, 2000

L'ÉNOCHÉEN

L'Énochéen est la langue originelle des Kaïm, basée sur de subtiles vibrations des Champs magiques. Un Nephilim peut tenter de communiquer directement en Énochéen avec les Immortels. Tous les interlocuteurs doivent être en Vision-Ka et chacun doit alors réussir un test d'Initié Assez Difficile. Si un seul des tests est raté, les mouvements des Champs magiques autour des Pentacles sont confus et toute conversation est impossible pendant une heure. Un Nephilim en Vision-Ka peut aussi écrire en Énochéen. Il dépense une puce de son Ka dominant. Le texte reste visible — uniquement en Vision-Ka —, jusqu'à la prochaine grande conjonction d'Orichalque. Certains enseignements de Magie permettent d'améliorer ce rituel — rendant l'écriture permanente, etc. La lecture nécessite simplement la Vision-Ka.

Le Bas Énochéen est une version abâtardie de l'Énochéen, à l'usage du larynx humain. C'est une tentative désespérée de reproduire la langue des Kaïm de manière non-magique. Mais ce langage garde un fort lien avec les courants élémentaires : chaque mot de Bas Énochéen ne peut être compris qu'en fonction d'un contexte élémentaire. Par exemple, le sens d'un mot prononcé pourra dépendre de l'influence astrologique du jour ou du lieu, une phrase écrite ne pourra être comprise qu'à condition de saisir les associations symboliques du support du texte. Ainsi, grâce à leur Pentacle, tous les Nephilim peuvent parler et lire le Bas Énochéen sur un test d'Initié Pas Difficile. De nombreuses similitudes peuvent être constatées entre l'Hébreu et le Bas Énochéen. En effet, les travaux de certains Nephilim mystiques pour rendre les syllabes de l'Hébreu harmonieuses avec l'Énochéen modifièrent en partie cette langue sémitique.

Les humains peuvent apprendre des rudiments de ce langage, mais, sans l'usage d'objets ou de rituels particuliers, ils sont incapables d'en maîtriser les finesses. Que ce soit par l'étude ou l'expérience, aucun humain ne peut développer Langue (Bas Énochéen) au-delà d'un certain seuil. Pour le commun des mortels, il est impossible de dépasser le niveau A. Les humains Très Initiés, après une vie de recherches, peuvent obtenir le niveau C.

La Lune Noire et les Maudits

« Tu veux savoir ce que je pense de tout cela ? Bah ! Contente-toi d'écouter les "initiés" de ton Arcane, leurs paroles sont paroles d'évangile. Ce n'est pas nouveau, la Tempérance a toujours considéré avec sympathie les Selenim. Je peux le comprendre. Ils ne sont pas si terribles, toute proportion gardée. Oui, ils jouent avec les humains. Cela dit, nous faisons de même. Simplement, nous avons l'excuse de nos intrigues, la caution de l'Empereur. Les Selenim, eux, n'ont que la soif de leur survie pour eux. Forcément, cela manque cruellement d'esthétisme et de raffinement. Alors ils sont des bêtes, des effets-Dragon insatiables. À bien y réfléchir, ce genre de raisonnement est pitoyable et je m'étonne que nos cousins "Maudits" ne nous aient pas dissous depuis longtemps. Tu souris ? Tu penses qu'ils n'en sont pas capables ? Détrompe-toi l'ami !

Le problème de la Tempérance est qu'elle voit les Selenim comme d'éternels Nephilim malades. C'est une erreur. Au premier abord, cela semble sympathique. En réalité, c'est à peine mieux que la haine des autres Arcanes. Eh non ! Je ne passe pas mon temps à pourchasser les Selenim ! En fait, je me désintéresse totalement d'eux. Ils existent, ils ont leur sphère d'influence. Moi, je ne m'intéresse qu'aux aberrations des Éléments, les Khaïba. J'en sais pourtant assez pour pouvoir affirmer qu'ils sont autrement plus puissants que ne l'imagine la Tempérance. Ils ont leurs propres Sciences occultes. Ils manipulent des énergies au moins aussi puissantes que les nôtres. Elles sont simplement plus... discrètes. Surtout, nous sommes — presque — aveugles à la Lune Noire. »

Sarkor, Initié de la Force
Lyon, 2001

« Considérer les Selenim comme des alliés ou pire, comme des amis est une trahison envers notre peuple. Ces créatures sont les porteurs d'un fléau. Leur simple contact risque de contaminer nôtre Pentacle. Je ne doute pas des bonnes intentions de certains d'entre eux. Mais de façon générale, ils sont nos irréductibles ennemis. Ils portent l'héritage des premiers de nos ennemis : la Lune Noire. La mémoire de nos frères est-elle donc si défaillante qu'ils en oublient notre naissance ? Le sursaut de notre éveil se fit dans la peur d'un astre maudit étendant son ombre sur le monde. Mu, malgré les éons, ce nom a gardé intacte son aura de mort. Les Selenim ont voué leur vie à servir la Lune Noire. Certes Lilith s'est sacrifiée en notre nom. Qui donc lui a soufflé ses découvertes ? La Lune Noire vivait avant les Selenim. Elle vit encore. D'antiques consciences sont sans doute encore éveillées. Au sommet de notre puissance, nous ne parvînmes pas à éradiquer totalement les DraKaon. Il serait bien présomptueux d'affirmer qu'en notre jeunesse nous éliminâmes les Sauriens. Au-delà de ces paroles qui font sourire les plus incrédules, songez à l'influence vénéneuse de la Lune Noire. Oui, on oublie trop souvent de rappeler qu'elle peut contaminer quiconque s'en approche de trop près. Les Onirim ne sont pas les seuls touchés par cette infection. Les Selenim eux-mêmes connaissent des rituels pour vous couper des Champs chromatiques et vous faire entrer dans la noirceur. Aussi, je vous invite à vous poser cette question, avant de penser à fraterniser avec des Selenim : êtes-vous prêt à sacrifier votre Pentacle sur l'autel d'une alliance avec eux ? Si votre réponse est oui, alors c'est que vous êtes condamnés à rejoindre les enfants de Mu. Sinon, prenez donc un peu de distance face à ceux qui se font les chantres d'une renaissance de l'Arcane XIII. L'indicible ne saurait avoir de nom. »

Gauvain, Initié de la Force
Saint-Pétersbourg, 1er janvier 2000

Frères des Éthers

Les ArKaNa

« C'était avant Atlantide. Soumis à la tyrannie des DraKaon, les Kaïm se levèrent, ensemble, et firent face aux monstres élémentaires. Une vingtaine de tribus de Kaïm, les ArKaNa, s'allièrent. Pour la première fois, notre peuple travailla à la fabrication d'armes dévastatrices : les Lames mystiques. Nul ne sait aujourd'hui quelles formes prirent ces armes redoutables. Nous sommes bien incapables d'imaginer l'inconcevable. Marqués par l'incarnation et les pitoyables ersatz humains, nous ne pouvons concevoir des armes sans identité physique.

Après les guerres draconiques, les ArKaNa se lancèrent dans un grand projet, sous l'égide de l'une d'entre elles : les Danseurs de la Roue Solaire. Ainsi débuta notre âge d'or : l'Atlantide. Mais déjà, la discorde frappait certains d'entre nous. Certaines ArKaNa refusèrent le Sentier d'Or, elles créèrent leurs propres paradis, les Éden, ou se contentèrent d'errer par le monde. Qu'advint-il d'elles ? Elles échouèrent, certes. Mais tout comme le Sentier d'Or échoua. Certains y voient une trahison ? Qu'importe ! Atlantide portait les germes de sa destruction.

Que cela te serve d'avertissement, Nephilim. Ta voie n'est pas moins glorieuse que celle de l'hégémonie. Trouve tes compagnons et creuse ton chemin vers Agartha. »

Le Cavalier de l'Authentique Fidélité.



Les Arcanes Majeurs

« Certains parmi nous se sont fait une spécialité de contester la valeur des Arcanes Majeurs. Il est très facile de s'opposer à leur prétendue autorité sur les Nephilim, d'autant plus qu'ils n'en ont justement aucune ! Un Arcane Majeur ne s'intéresse qu'à sa quête et à ses Adoptés. La Justice elle-même ne fait qu'appliquer des principes déjà répandus avant la Chute. Ce problème évacué, il faut bien comprendre que oui, les Arcanes Majeurs ne visent pas que le travail occulte. Ils se veulent aussi le regroupement de Nephilim attirés par la même philosophie. Il est possible que certains, aveuglés par leurs certitudes, se soient proclamés les prophètes d'une voie unique vers Agartha. C'est évidemment une erreur. Pour les Arcanes Majeurs, il n'y a en l'occurrence qu'un seul prophète, Akhenaton et ses vingt exégètes, les Princes.

Avant de souscrire à ces critiques faciles et nombreuses, interrogez-vous sur celui qui vous parle. Est-il digne de foi ? N'a-t-il pas pu lui-même être berné par un autre ? De fil en aiguille, vous arriverez sans doute à la même conclusion que moi : certains ont effectivement intérêt à discréditer nos Arcanes Majeurs. Pourquoi ? Parce qu'ils forment le plus grand opus de notre communauté. Loin de former une structure tyrannique, ils sont un formidable vecteur d'enseignements. Qui peut vouloir la fin des Arcanes Majeurs ? Ceux qui dans la lumière prônent une liberté totale, affranchie de toute règle. Mais dans l'ombre ? Ils ne veulent que l'instabilité permanente, le chaos dans notre peuple. Ils vous bercent d'illusions chantantes, de chatoiements faciles. Les Arcanes Majeurs ne sont pas là pour vous gouverner, ils sont là pour vous servir. Les Princes ne sont pas des rois, ils sont les premiers à avoir suivi la parole d'Akhenaton, ils sont les *princeps inter pares* ! Leurs paroles ne sont pas loi, leur sagesse seule doit vous guider. C'est unis que nous pourrons vaincre nos ennemis, et non pas divisés, diffus parmi les humains comme la lumière lunaire. »

Circé, Princesse de l'Impératrice
Istanbul, 2000

« La question n'est pas de croire. Elle est de savoir. Je veux bien croire que les Arcanes Majeurs sont l'avenir de notre communauté. Le tout est d'avoir les éléments incontestables qui feront de cette croyance une vérité. Et qu'en est-il ? Hum. Rien n'est sûr. On ne peut nier le travail magique intense de certains Arcanes. Sans la Roue de Fortune, sans la Papesse, sans la Force, que saurions-nous de nous-mêmes, des vestiges de notre glorieux passé et de la Sapience ? Je suppose même que tous les Arcanes ont un enseignement occulte majeur, même l'Empereur, l'Impératrice ou la Maison-Dieu. Et pourtant. La voie des Arcanes est-elle si longue que même les Princes ne sont encore que des Nephilim ? Et des Nephilim empêtrés dans les basses intrigues de leur Arcane ! Et ces Lames que nul ne peut voir, qui peut affirmer qu'elles existent ? Combien les ont vu ?

Certains voient dans le retour d'Akhenaton une éventuelle confirmation de l'autorité spirituelle des Arcanes, d'autres l'absolue révélation du mensonge des Princes. En vérité, tout cela n'aura sans doute aucune importance. Je le dis bien fort : Akhenaton lui-même n'est qu'un bouffon. Il a distillé le doute en prêchant des voies débiles, d'autres moins, pour atteindre Agartha. Il en a même fait une pour ceux qui refusaient justement la notion même d'élévation : le Jugement. Du coup, tous nos frères ont été aveuglés par la grande sapience du Rex Caca. Plus on débite d'imbécillités, plus on est crédible. Nous sommes pires que les ésotéristes humains : des bouffons engoncés dans le costume du roi. Le seul enseignement à retenir, biens chers frères : c'est que nous sommes les dindons de la farce, des bouffons dont on a enlevé le bonnet des bons à riens !

Vous pouvez me croire, je porte un Stellaire ! C'est donc bien que j'ai appréhendé une partie de la Grande Vérité. Bah ! Regardez-la, la glorieuse corolle ! Vingt-deux pétales pour le trône du Rex Caca, c'est bien assez ! Effeuillez-les et que reste-t-il ? La chaise trouée d'un vieux sénile sur le retour… »

Erat Caecus, Prophète du Jugement
Paris, 1999

L'Astral

Les Akasha

« La première rencontre avec les Plans subtils passe par la découverte des Rives. Mosaïques du passé, souvenirs de lieux perdus ou imaginaires, restés en contact avec la réalité. Évoluant dans les vestiges de l'Histoire, le Nautonier perd rarement pied. Attiré par les horizons lointains, il s'enfonce un peu plus dans l'Astral, et alors...

Un vaste néant qui semble s'étendre à l'infini... Parsemé de points lumineux, lointains : les traces minimes des Éthers qui percent la coque du monde. Des flots invisibles sur lesquels miroitent ces faibles lueurs et les Éléments de la Nef et du Nautonier...

Tout d'un coup, le climat semble changer. La nuit étoilée s'efface pour laisser place à d'autres nuances. Un ciel mordoré ou bleu. L'onde diaphane se transforme elle aussi. Parfois elle prend un aspect cotonneux et devient nuage, ou bien elle prend une teinte de rubis et semble de sang...

Alors on sait que l'on approche d'une Écume... de l'un de ces fragments de rêve. Et le Nautonier aperçoit une terre figée... sur laquelle il accoste.

Alors tout prend vie, l'Akasha l'adopte, pour le meilleur et pour le pire. Un bout de rocher d'où s'élèvent les ruines d'un temple à l'architecture impossible, dernière esquisse d'Escher. Un lac où des êtres mouvants flottent, sans qu'on puisse jamais définir ce qu'ils sont en réalité. Une rue sordide de Paris, fin du XIXe siècle où se rejoue inlassablement la scène d'un livre jamais publié. L'harmonie dissonante d'un compositeur fauché par la mort alors qu'il composait son ultime chef-d'œuvre. D'autres fois, c'est un chaos indescriptible qui agite la Nef. Et on ne sait plus très bien où l'on se trouve. Sur mer ? Dans les cieux ? Sur terre ? Des décors kaléidoscopiques éblouissent les sens-Ka... Des formes jamais achevées se dessinent, trop grandes pour être embrassées d'un seul regard. Malheur au Nautonier alors, car il vient d'échouer sur un Récif. Ici, le Nautonier plonge au plus profond du Rêve. Rien n'a de sens, tout n'est que sensation, vertige d'un infini improbable...

Et puis, à un moment donné. Une sorte de cohésion s'affirme. Le Nautonier fait face au décor étrange d'un miroir brisé. Mille scènes, mille paysages semblent s'étendre à l'infini. Immobiles mais séparés pour toujours. Là, le Nautonier est aux portes des Archipels. Il est au cœur de l'Astral, aux racines de l'histoire du monde. De celles des hommes, bien sûr. Mais aussi de la nôtre !

Voilà ce que sont les Akasha... Un décor bien étrange dont les règles n'ont été fixées que par les observations de quelques-uns de mes collègues. De là à affirmer qu'elles sont vérité absolue !

C'est un pari que je ne ferai pas ! »

Erwin Sans-Lune, Péregrin d'EntreMondes

Les Anti-Terres

« Comment décrire l'horreur même ? Évite ces territoires, mon ami ! À tout prix ! Les érudit parmi nous se contentent de dire, avec un air détaché, que les Anti-Terres sont nées des cauchemars des hommes. Quels crétins ! Ce sont aussi nos peurs qui sont cristallisées là-bas. Elles s'y étalent, elles nous narguent, nous blessent avec un plaisir sauvage. Ce ne sont pas le miroir des Akasha. Il y a une volonté derrière elles. Une volonté qui nous en veut, qui nous hait ! Je sais que certains parmi nous espèrent se lancer dans leur exploration. Ils développent des outils comme pour la navigation dans les Plans subtils. Ils sont fous ! Ne les écoute pas, ils ne reviendront pas de leur quête. Ils finiront absorbés par le magma de Lune Noire qui baigne toute chose en ces lieux. Que pourrais-je te dire d'autre ? Je ne peux décrire ce que j'y ai vu sans éveiller la voracité d'une froide puissance en mon Pentacle. Laissons ces terres aux Selenim. Eux raffolent de ces horreurs. Mais nous, Nephilim, n'avons rien à gagner à y aller. Ces contrées infertiles ne serviront pas notre quête. Bien au contraire, elles ne sont qu'un gigantesque bourbier où nous empêtrer, oubliant Agartha. Depuis ce voyage, je l'avoue humblement : j'ai peur. Dans ma folie, je crains même que les rêves de mon simulacre ne m'y entraînent un jour. Tu dois rire, n'est-ce pas ? C'est parce que tu n'y a pas été. Moi je sais. Au plus profond de moi gît une volonté suicidaire d'y retourner... Et de m'y perdre. »

Courrier anonyme aux mains du Soleil
Daté du 3 novembre 2000

« Le monde qui nous a été révélé lors du dernier Conclave Majeur est fascinant. Certes, il est dangereux. Mais certains aspects des Akasha ne le sont-ils pas aussi ? Il serait stupide et dangereux de ne pas nous intéresser plus en profondeur aux Anti-Terres. Dangereux parce que les récents événements ont prouvé que la Lune Noire jouait encore un rôle manifeste dans le monde. Il n'est plus temps d'ignorer les Selenim. Il n'est plus temps d'ignorer les nouveaux mondes de l'Astral noir. Sachons utiliser notre connaissance des Akasha pour appliquer certaines règles de prudence et nous pourrons nous lancer dans l'exploration des landes du cauchemar. Je sais que certains font répandre les plus noires rumeurs sur les Anti-Terres. De l'Orichalque ? Allons donc ! Que les Champs magiques y soient viciés par la Lune Noire, c'est une évidence. Ne serait-ce que par la charge symbolique de l'astre maudit. Mais de l'Orichalque ! Les Anti-Terres ne seraient alors qu'un vaste Néant. Quiconque connaît les effets du Ka honni comprend de quoi je parle. L'Orichalque, c'est le Rien Absolu. Dans l'affaire, ce ne sont pas les Anti-Terres qui sont terrifiantes. C'est le degré de crédulité de mes frères. »

Orbana,
Premier Astrologue de la Roue de Fortune
Prague, 2001

L'Agartha

Les Sciences occultes

« Pour atteindre et compléter le Grand Œuvre, il te restera encore à franchir les douze portes. Admis parmi les tiens, dans notre assemblée des philosophes, tu rencontreras les plus savants parmi les savants. Oui, toi l'Adepte tu siègeras parmi nous. Et pourtant, ton enseignement ne sera pas fini. Tu seras au plus près du Glorieux Alliage, à même de recevoir la quintessence de son enseignement. Alors… alors tu découvriras la véritable Alchimie. Maître de la matière, oui. Mais aussi maître des essences du monde. Arkhemia. Grave ce nom dans ton Pentacle, Leukossi ! Couve-le au plus profond de ton être. Mûris-le. Alors tu découvriras la véritable science de l'Art royal. Tu auras pu comprendre, maîtriser, transformer, détruire puis recréer la matière. Mais le cycle ne sera pas complet. Arkhemia… Il te restera encore à maîtriser l'Art de la Terre dans son essence même. »

Ardemio, Adepte de l'Androgyne
Venise 2001

« Mes rêves sont de plus en plus intenses. Parfois, ils me saisissent même en pleine journée, alors que mon simulacre est éveillé. Mes visions sont limpides comme l'eau d'une source. J'ai reconnu les bâtisses de l'Archipel des palais perchés. Je n'ai plus besoin de méditer et de faire vibrer mon Pentacle au chœur des mondes de Kabbale. Je sens qu'ils m'appellent. Je suis prêt à bâtir mon temple et à me lancer dans la dernière des quêtes : la recherche de l'Unique. Les liens que j'ai pu tisser durant tous ces siècles avec les créatures de Kabbale me seront sans doute utiles dans mon cheminement. Ils seront mes guides, mes alliés. Mes épreuves seront nombreuses. Je partirai le cœur léger, le monde d'ici n'a plus rien à m'offrir. Je vais voguer vers l'Arbre de Vie, parcourir de nouveaux mondes, atteindre l'Inconnaissable. Alors, je traverserai la barrière qui délimite les dernières Sephiroth. Je franchirai l'abîme creusé par la Chute. Au cœur de l'Ayn Soph, je retrouverai notre pureté perdue, celle que nous avions au Commencement. *Ad agarthem tendo.* »

Cadwaglon, Cénobite de Meborack
Santorin 1998

« J'ai parcouru le monde. J'ai observé sans fin les Champs magiques. J'ai pu voir des phénomènes que nul autre n'avait pu observer auparavant. Nexus, Plexus, Lignes Ley, Mandalas, Omphalos… Le monde n'a plus de secret pour moi. Je suis allé au-delà de nos connaissances. Parmi nos cousins, j'ai pu apprendre les subtilités des Champs magiques. L'empire du Fleuve Jaune, les riches terres d'Australie et d'Afrique. Aujourd'hui, il est temps pour moi d'arrêter ma course. J'ai jeté le manteau du pèlerin. J'ai planté mon bâton en ce lieu. Toi qui te trouve ici, aujourd'hui, tu ne sais rien de moi et de ma Sapience. Sans doute aurais-je même été oublié des miens. Bienvenue à toi qui est parvenu en ce lieu. J'ai quitté ton monde depuis bien longtemps sans doute. Désormais, je vogue au plus haut des Champs magiques. Mon domaine est en-dehors de toute matérialité… »

Gravure élémentaire en Énochéen
Sommet de l'Aconcagua (Argentine),
non daté

Les **quêtes**

« J'ai traversé le désert en tous sens à la recherche d'Aloysius. Accompagné des Kel Tiggelmust, Ceux-qui-portent-le-voile, j'ai suivi les vents du Sahara, espérant retrouver le jardin perdu du Poursuivant. Les indications de Vasco sont pourtant claires : il y a eu dans cette région une terrible tempête élémentaire, il y a 54 ans. Les Touaregs m'ont confirmé ces dires. En 1893, treize jours de tempête détournèrent les caravanes de leur route. L'une d'elles fut même perdue. Aucun des Dix n'a d'informations sur Aloysius depuis cette époque. Difficile d'affirmer quoi que ce soit. Pourtant, je sens intuitivement que les vents d'ici charrient le désespoir. Question d'empathie sans doute, les vents m'ont toujours parlé. J'ai du mal à croire que l'un des Dix ait pu échouer. Cela remettrait tellement en cause la Poursuite. Atalante existe, j'en suis sûr. Mais comment être sûr que cette tourmente magique qui parcourt le monde, dans les cieux, soit de son fait ? Je crains le pire. Aujourd'hui j'ai arrêté ma quête. Aloysius est sans doute perdu pour les siens. Ce n'est pas un échec, dans ce désert, j'ai compris beaucoup de choses. Comment ne pas faire le lien entre les vents et le sillage d'Atalante, entre le sable et la Poudre ? Si la Fugitive devait avoir un royaume ce serait ici. Parfois je rêve d'un Sahara luxuriant peuplé d'hommes libres et puissants. Et d'une reine sur ce territoire. Atalante ! Sous le sable, de lourds secrets doivent reposer. Atalante, ta fuite n'est-elle pas partie de ce sol ? »

Sybyl, Pèlerin du Monde
Sankoré 1947

« Je te salue Thesmothète !

La surveillance d'Hyphialte a donné les résultats que tu escomptais. Tu avais raison, cet Immortel s'est effectivement lancé dans la quête de la Toison d'Or. Il a mené de longues recherches. Par différents contacts, il a réussi à se procurer le "Dernier portulan" de Ves-

GLOSSAIRE OCCULTE

Durant l'Histoire invisible, les Nephilim ont développé tout un vocabulaire spécifique et précieux. C'est pour eux une façon aisée de marquer leur distance avec le monde profane. Voici une sélection des termes les plus courants. Néanmoins, gardez à l'esprit que les Nephilim aiment parler par analogie. Pourquoi dire les choses simplement quand on peut les charger d'une symbolique riche ? Si elle est absconse pour les humains, elle est naturelle pour les Nephilim. Dans la suite logique des choses, les Nephilim se sont donc attribués des pans entiers des langues humaines. N'hésitant pas à détourner des mots de leur sens commun, les Nephilim aiment alors apposer le « sceau des majuscules ». Ainsi, ils affirment d'une certaine façon que leur usage du mot est de loin bien plus évolué que les misérables tentatives des humains pour expliquer — et exprimer — le monde en quelques syllabes. Étrange paradoxe pour un peuple qui, originellement, considéra le langage parlé comme la marque la plus honteuse de sa déchéance.

- **Arrangement cardinal :** *structure du Pentacle déterminant le niveau des Éléments* (cf. Le Livre des joueurs, *p. 149*).
- **Athanor céleste :** *terme désignant la Terre.*
- **Dévolution :** *premier âge des Kaïm, l'époque des expériences basaltiques et de la fusion dans les Champs magiques.*
- **Effet Mnémos :** *flashback fort réaliste que vit le Nephilim à la suite de certains stimuli.*
- **Effet Thor :** *tout affrontement ou situation de violence.*
- **Effet Œdipe :** *terme utilisé lorsque la vie du simulacre prend le pas sur celle du Nephilim.*
- **Effet Antigone :** *situation mêlant le Nephilim aux autorités humaines.*
- **Effet Sphinx :** *humains, partiellement initiés ou non, dont les recherches peuvent nuire au Nephilim.*
- **Effet Jésus :** *processus de réincarnation du Nephilim après la mort du simulacre.*
- **Effet Isis :** *toute situation se rapportant aux soins, à la santé.*
- **Effet Salomon :** *recherche d'informations occultes par le Nephilim.*
- **Graal primordial :** *terme désignant la Terre.*
- **Involution :** *période avant l'Atlantide marquée par la naissance des ArKaNa et la guerre contre les DraKaon.*
- **Iz :** *phénomène cosmique qui aurait déposé les Kaïm sur Terre.*
- **Opposition coronale :** *terme utilisé pour désigner les oppositions symboliques des Éléments au sein du Pentacle. Elle est à la source des notions de Ka dominant et d'Élément favorable, défavorable, d'opposés mineur et majeur.*
- **Silence fuligineux :** *période de grande confusion, juste après la Chute, durant laquelle les Nephilim ont dû apprendre à maîtriser leur simulacre.*



L'ORICHALQUE

En Énochéen, Orichalka signifie à peu de choses près « tueur de Ka ». En vérité, il est plus proche d'être « l'anté-Ka-élément » que « l'anté-Ka » vu qu'il ne s'attaque ni au Ka-Soleil, ni au KLN. Il a d'ailleurs tendance à être considéré comme un Ka depuis la révélation de l'existence des Ar-Kaïm.

L'Orichalque se mêle particulièrement bien aux métaux et les hommes ont rapidement appris à créer des armes terribles dont la morsure cause bien souvent des dégâts irrémédiables aux Pentacles. Ils ont aussi appris à fabriquer des médaillons contenant le métal honni, permettant à leurs porteurs de mieux résister aux Sorts élémentaires et les immunisant contre l'incarnation.

Orichalka qui détruisit l'Atlantide, gangrena les Champs magiques et par là même sonna le glas des Kaïm, est venue de Saturne. Aujourd'hui encore, cette planète influence les Champs magiques par les fluctuations qu'elle produit sur l'Orichalque présent dans les Champs magiques et les fragments du météore dispersés à la surface de la Terre.

Objets

Pour qu'un Nephilim se saisisse d'un objet en Orichalque, le joueur doit réussir un test d'Initié Peu Difficile. Si l'objet est une arme, la difficulté est décalée vers le bas d'un nombre de lignes égal au niveau de Meurtrier de l'arme. En cas d'Échec, le Nephilim ne peut plus essayer de se saisir de l'objet. En cas de Maladresse, il perd temporairement une « puce » de Ka dominant, plus une par niveau de Meurtrier. Ce test doit être réitéré toutes les demi-heures passées à moins d'un mètre de l'objet. Un Coup d'éclat permet de ne pas faire de nouveau test avant une heure. La Force a développé des Sorts permettant d'augmenter considérablement la durée entre deux tests.

Comme pour les artefacts, il est possible de faire retourner à l'état profane un objet d'Orichalque, c'est-à-dire de détruire définitivement son aspect magique. Pour cela, il « suffit » de vider entièrement sa réserve. Il faut soit l'épuiser en infligeant des blessures à des Nephilim ou à des effets-Dragon élémentaires, soit en mettant l'objet au contact d'une Stase — une « puce » de perdue par tour pour chacun des deux — soit en la plongeant dans un Plexus ou un Nexus — une « puce » par minute pour le premier et cinq par minute pour le second, qui est à retirer de la réserve d'Orichalque ainsi que du niveau d'Intense du phénomène. Cette dernière possibilité n'est pas exempte de dangers. Ceux qui s'y sont essayés rapportent que, bien souvent, des phénomènes naturels extrêmement violents se produisent — comme la naissance d'un ou plusieurs effets-Dragon.

Des rumeurs prétendent que les Ar-Kaïm seraient capables de vider ces objets et qu'une fraternité de Selenim aurait trouvé une méthode simple et sans danger pour faire cela. Ces derniers se seraient spécialisés dans cette activité.

Blessures

La quantité de Ka honni présent dans une arme se définit par les mêmes Caractéristiques qu'une arme conventionnelle : un niveau de Meurtrier et un nombre de points de dégâts. Lorsqu'un Nephilim est touché par une telle arme, le joueur qui l'incarne doit effectuer un test d'Initié d'une difficulté correspondant au niveau de Meurtrier de l'arme dont le résultat est interprété selon le tableau de la p. 148 du Livre des joueurs. *Les dégâts sont permanents et sont infligés au Ka dominant. Ni la force de l'assaillant, ni l'armure du défenseur n'entrent en ligne de compte dans ce calcul. En plus des pertes de « puces » de Ka, le joueur doit ajouter trois « puces » de Khaïba à son Nephilim.*

Éphémérides

Chaque samedi, Saturne domine. Cela implique que les difficultés pour lancer des Sorts Nephilim sont majorées d'un niveau. Il en va de même chaque jour du mois d'Orichalque, du 20 janvier au 18 février. Les samedis de ce mois, les difficultés pour lancer des Sorts élémentaires sont donc majorées de deux niveaux.

Chaque jour analogiquement gouverné par l'Orichalque est donc considéré comme défavorable à tout Élément.

conte. Il a alors passé de longues semaines enfermé dans une villa à Majorque afin sans doute d'étudier cette œuvre magique. Depuis, il est resté sur l'île. Il a néanmoins pris contact avec différentes personnalités spécialisées dans la géomancie et les lignes de force. Figure-toi qu'il est même entré en communication avec Ignacio Bonifacius, de la Scala Philosophorum Cabalistica Magia. Récemment, il a fait importé des stères d'un bois venu de Grèce. Une infiltration chez lui nous a confirmé qu'il préparait les plans d'un étrange navire, rappelant les bateaux de l'Antiquité. N'est-il pas temps d'agir, Thesmothète ? Nous pourrons alors l'interroger sur le message caché du portulan de Vesconte, comme nous l'avions initialement prévu. »

Missive d'un chevalier de la Toison d'Or interceptée par la Maison-Dieu Majorque, 2001

« Le paysage est immobile. Les nuages sont figés dans un élan intemporel. Devant moi, les pierres s'élèvent, souvenirs inaliénables de notre passé. Qui a pu rêver d'un tel lieu ? Je ressens ici la plénitude. Je sais que le secret de l'Atlantide retrouvée réside dans les Akasha. Inconsciemment, les hommes ont gardé la mémoire de ces temps lointains. Il me faut encore m'enfoncer plus loin dans les Plans subtils. Au bout se trouve le Temps sacré. Dans un instant permanent, il est alors possible de revivre inlassablement l'Avant. Sykaldur avait tort de ne pas croire que l'Atlantide céleste résidait dans les Akasha. Il pensait que jamais les humains n'auraient pu garder trace de ces temps antédiluviens. Je vois aujourd'hui combien il se trompait. En forgeant leur Ka-Soleil, nous avons imprimé en eux la remembrance atavique de leur berceau. Ce lieu est la preuve qu'Atlantide était pour eux un jardin édénique et non la prison qu'aiment imaginer les Mystes... »

Carnet de voyage de Dénobe Retrouvé en 1989 en Nouvelle-Guinée

« Te crois-tu digne d'entrer ?

— Je sais la douleur et le désespoir. J'ai vécu la misère des hommes, j'ai pansé leurs plaies et redonné un peu de force à leur âme. J'ai connu l'humilité et l'échec. Car malgré nos pouvoirs, nous sommes impuissants face à certains maux. J'ai consacré mes siècles d'existence à les sauver.

— Cela devrait-il suffire ? N'as-tu tiré que satisfaction de ta quête ?

— Oh que non ! Je sais que la Plaie reste ouverte. Que mes efforts sont vains aux yeux de mes frères. Mais dans cette quête j'ai compris une chose : nous ne sommes pas seuls à subir la déchéance. La Chute a frappé Nephilim et hommes. Ils ne connaissent que souffrance et lande stérile. Ma renaissance n'est pas pour moi. Elle est pour eux.

— Vraiment ? Et que sais-tu toi, de la douleur ? L'as-tu seulement connue ? Tu te mortifies dans l'idée de ta blessure originelle, mais que sais-tu de la faiblesse de la chair ? Que sais-tu de la mort ?

— La mort n'est rien, pour eux comme pour moi. Seule compte la souffrance. J'ai connu la compassion, j'ai vécu la douleur de leur chair en mon être. Je suis au-delà du charnel, mais pas de la Plaie. Elle nous gangrène tous, le sol, les êtres, les âmes...

— Entre, mon enfant. Ici s'arrête pour un temps ta quête. Au seuil de ma demeure tu devras laisser le manteau du guérisseur et en revêtir un autre. »

Désert du Sinaï, 1948

« Si j'en crois mes frères, les Nephilim ne rêvent pas. Tout juste sont-ils capables de "chevaucher" les rêves de leur simulacre, espérant ainsi atteindre les Akasha. Et pourtant, je dis le contraire. Je suis certain que, portés par les rayons de Lune, nous pouvons être capables d'explorer notre propre inconscient. Hélas, la Lune est pour nous un tabou trop lourd. Peu d'entre nous se lancent réellement dans l'étude de leur nature profonde. Que découvririons-nous alors, si nous percions nos peurs intimes ? Des landes insoupçonnées s'ouvriraient à nous. »

Kyména, Constantinople, 1198.

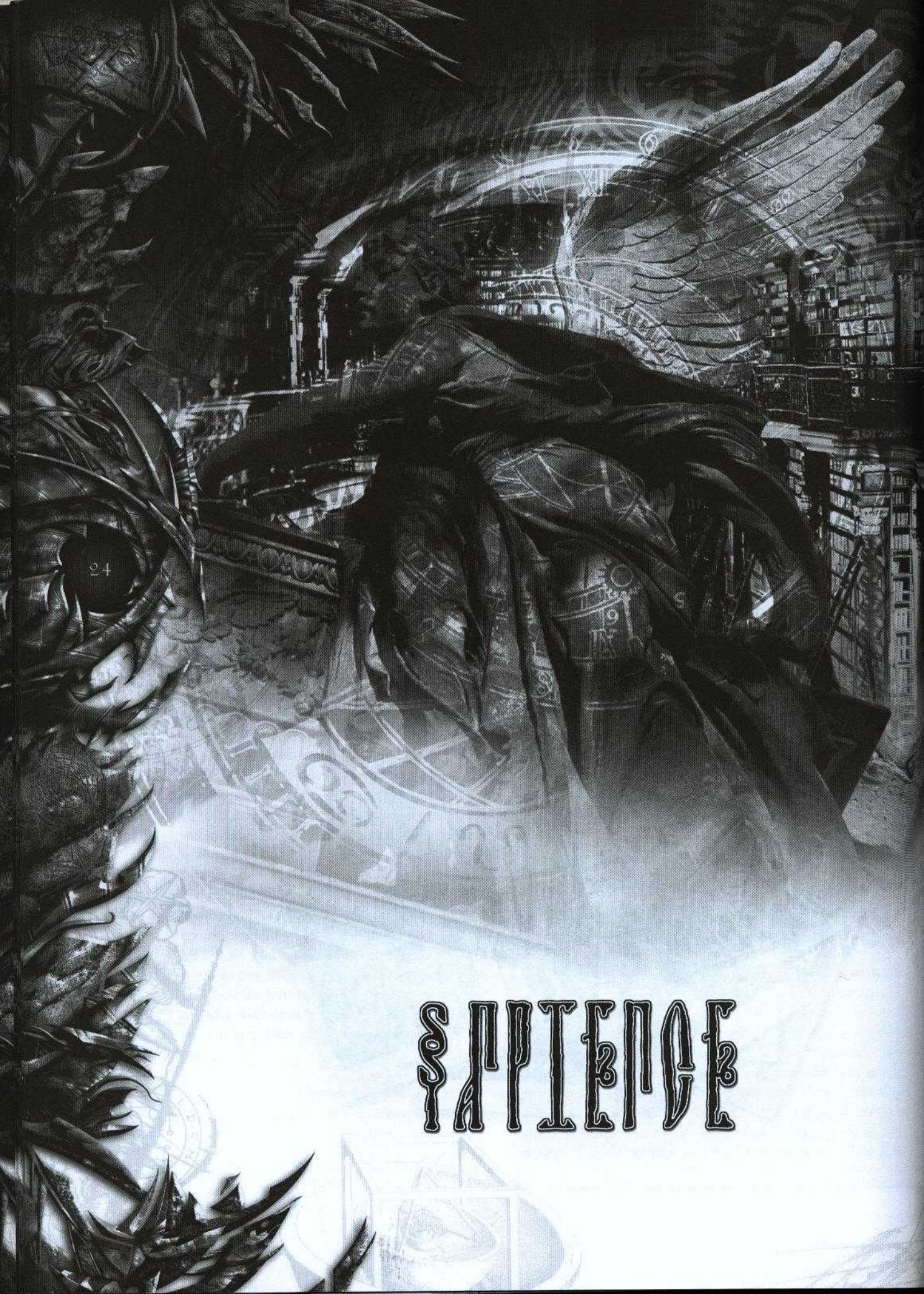
« Voici le compte-rendu de notre investigation, Yliaster. La crypte était dévastée. Des traces de suie sur les murs indiquaient un début d'incendie. Les restes d'un laboratoire jonchaient le sol. Tout l'attirail s'étalait devant nous : four, pinces et forces, alambics et cornues... Ce n'était pas tout pourtant. Des traces de pen-



tacles marquaient le sol en certains endroits. À vrai dire, même certains outils et artefacts portaient différents sceaux fort étrangers à l'opus alchimique. Je ne saurais dire ce qu'il essayait de faire ici, mais certains rituels kabbalistiques étaient incontestablement pratiqués en coordination avec le travail du Laboratoire. Ultime preuve des errements de notre frère, des bouts de parchemins étaient mêlés au combustible du four. Des parchemins couverts de formules hébraïques permutées. Notre frère avait très certainement été atteint par cette maladie qui frappe certains Kabbalistes. Confondant rites religieux et véritable Tradition, il croyait sans doute opérer pour la fusion des Sciences occultes dont parle à mot couvert un traité retrouvé sur les lieux : l'*Ars Magna*. Vous aviez raison, Yliaster, notre frère travaillait sur la création d'un Golem... Néanmoins, d'après ce que je peux en juge, je me demande comment il a pu aller aussi loin... avant cette catastrophe. »

Occylare,
forêt des Ardennes, 2001




24
SENTENCE

Au cours des siècles, certains Nephilim ont choisi de suivre des chemins de traverse, de s'ouvrir à d'autres voies que les Sciences occultes et de les défricher. Contrairement aux Sciences occultes, la Sapience acquise en suivant de nouvelles Voies occultes ne peut être enseignée à d'autres Immortels ou consignée dans des ouvrages.

LES CHUTES

- *Les anciens Prométhéens acquièrent « Peur de l'Ombre » et/ou « Ombre prolongée »* (cf. Le Livre des joueurs, *p. 89*).
- *Les anciens Khaïba acquièrent « Khaïba réminiscent » et/ou « Tous égaux »* (cf. Le Livre des joueurs, *p. 86*).
- *Les anciens Dracomaques acquièrent « Pentacle dangereux » et/ou « Ennemi DraKaon »* (cf. Le Livre des joueurs, *pp. 84 et 95*).
- *Les anciens Primes acquièrent « Narcose réminiscente » et/ou « Pentacle déformé »* (cf. Le Livre des joueurs, *p. 84*).

NOTE : *un Nephilim qui possède déjà la Chute indiquée ci-dessus doit la contracter, le niveau de celle-ci augmente d'autant de niveaux qu'il possédait de Compétences occultes dans la Voie qu'il a abandonnée. Si la Chute atteint le niveau Maître, le Nephilim acquiert la Chute indiquée en second.*

LES PRINCIPES

Les Voies occultes présentées dans ce chapitre ne sont pas toutes compatibles entre elles. Si un joueur veut que son Nephilim suive plusieurs d'entre elles, il faut qu'il le justifie vis-à-vis de l'historique de son personnage et des croyances de celui-ci. Ces Voies occultes sont des idéologies et de véritables sacerdoces ésotériques.

Si un Nephilim entre en contradiction avec la voie qu'il suit, ou simplement s'il l'abandonne, il perd toutes les Compétences occultes associées, son Pentacle est marqué par ce renoncement et ceux qui suivent la Voie occulte délaissée le voient. De plus, un Immortel qui renonce à l'une de ces quêtes acquiert une nouvelle Chute dont le niveau dépend du nombre de Compétences occultes de la Voie acquises par le Nephilim (*cf.* encart).

SAPIENCE

GÉNÉRALITÉS

Ces nouvelles Voies occultes sont proches de l'idéologie de certains Arcanes Majeurs — Prométhéens et Adoptés du Bateleur ; Dracomaques et Adoptés de la Force ; etc. Néanmoins, il n'est en aucun cas nécessaire d'appartenir à l'une de ces factions pour suivre la Voie occulte qui lui est proche. Réciproquement, il n'est pas nécessaire de suivre l'une d'entre elles pour intégrer l'Arcane Majeur qui lui « correspond ». Ces Voies occultes sont avant tout des sentiers de quêtes personnelles et intérieures.

Si vous souhaitez créer un Nephilim qui a développé l'une de ces Voies occultes, vous devez choisir celle-ci lors de l'étape éponyme de la création de votre Immortel, après avoir choisi votre Voie de prédilection. Ces nouvelles forme de Sapience sont donc considérées comme d'autres savoirs magiques — elles n'ont de plus, en quelque sorte, qu'un Cercle.

Le format de ces nouvelles Voies est le suivant :

- **« motivations et croyances »** présentent les raisons d'existence de cette Voie occulte, le comportement des Nephilim qui la suivent et la manière dont les autres Immortels la perçoivent ;
- **« objectifs »** précisent la finalité de la Voie occulte ;
- **« Voie occulte »** détaille les trois Compétences occultes de la Voie ainsi que les actions qu'elles confèrent aux Nephilim qui les possèdent. Ces dernières peuvent être des utilisations de la Compétence, des manœuvres, des rituels, etc.

La progression

Pour progresser dans ces Voies occultes, il faut dépenser des PdA dans les Compétences qui leur sont associées. Les coûts sont identiques à ceux d'un premier Cercle d'un autre savoir magique (*cf. Le Livre des joueurs*, p. 260). En outre, un Nephilim doit être au moins à « C » dans une Compétence occulte pour accéder à la suivante.

Par défaut, les Nephilim ne possèdent aucune de ces Voies. Néanmoins, un joueur peut très bien en choisir une — ou plus — lors de la création de personnage, durant l'étape « Voie occulte ». Celles-ci sont considérées comme d'autres savoirs magiques et apportent une Chute supplémentaire.

Les Basaltiques

Initiation

Les Basaltiques n'ont tout simplement jamais participé au Sentier d'Or. Votre Nephilim n'a donc sans doute jamais connu l'Atlantide. Peut-être faisait-il partie d'une faction d'opposants aux Atlantes ou de simples Kaïm voyageurs. Peut-être aussi n'était-il pas impliqué dans les travaux magiques de ses frères. Kaïm solitaire, il a vécu ses Cycles basaltiques (*cf. Le Livre des joueurs*, pp. 30-31). Il n'a donc jamais développé de Métamorphe symbolique. Fauché par la Chute comme tous ses pairs, votre Basaltique a gardé son aspect particulier, jugé fruste par les autres Immortels.

Aspect d'un Basaltique

Aspect	Métamorphose
•	Occultée
••	Assez Occultée
•••	Peu Occultée

Note : *la métamorphose ne touche pas que cinq éléments du corps, elle s'applique à l'ensemble du simulacre. Il n'y a donc aucun niveau spécifique pour le visage, les mains, la peau, la voix ou l'odeur. L'ensemble de l'Aspect du Basaltique progresse harmonieusement. Vous êtes néanmoins invité à choisir quelques éléments forts de transformation avec votre MJ afin de typer votre Immortel.*

Comme les Nephilim, le Basaltique possède un Pentacle structuré. Après avoir défini l'étape Initiation, appliquez les niveaux idoines aux Éléments grâce à la Table de stabilité des Pentacles basaltiques.

Aspect

Vous devez maintenant choisir un Métamorphe à votre Immortel. Les Basaltiques, comme tout bon Nephilim, ont un Aspect en corrélation avec leur Ka dominant. La ressemblance s'arrête là. Il n'existe pas d'archétypes prédéfinis pour les Basaltiques, c'est à vous de créer le Métamorphe. Si celui-ci revêt nécessairement un aspect sublimé, il n'en doit pas moins avoir une base physique. Ce peut ainsi être un minéral (Ambre, Émeraude, Malachite) ou un phénomène naturel — largement entendu — comme un arc-en-ciel ou de la fumée. Cet attachement à un symbolisme « primaire », au plus proche de l'Élément, est ce qui distingue fondamentalement un Basaltique du commun de ses frères Nephilim.

Table de stabilité des Pentacles basaltiques

Initiation	Ka dominant	Favorable	Défavorable	Opposé mineur	Opposé majeur
•	Peu Initié	Peu Initié	Pas Initié	Pas Initié	Pas Initié
••	Assez Initié	Assez Initié	Peu Initié	Pas Initié	Pas Initié
•••	Initié	Initié	Assez Initié	Peu Initié	Pas Initié

Note : *les Kaïm basaltiques n'étant pas sur Atlantide au moment de la Chute, ils ont été moins affectés dans leur Pentacle. En conséquence, ils gagnent un certain nombre de « puces » en Ka dominant, selon leur niveau d'Initiation : six « puces » pour Apprenti « • », quatre « puces » pour Compagnon « •• » et deux « puces » pour Maître « ••• ».*

ALCHIMIE ET BASALTIQUES, RUMEURS

Sans que l'on sache vraiment pourquoi, de nombreuses rumeurs courent sur les Basaltiques et la pratique de l'Alchimie. Selon les intervenants, l'Alchimie serait plus difficile à cause de la nature fruste des Basaltiques ou au contraire plus facile, ces derniers étant d'ailleurs capables d'utiliser des « morceaux » de leur simulacre en état sublimé comme Substance. Ils pourraient donc se passer de laboratoire. Ces assertions n'ont jamais pu être vérifiées, et il faut bien admettre que pour les Basaltiques eux-mêmes, il s'agit d'une légende ou d'un rêve inaccessible.

Ces rumeurs trouvent sans doute leur origine dans la nature du Glorieux Alliage lui-même. Il est de notoriété publique que ses membres seraient liés à des fragments de matière pure et hautement magique : la Materia Prima. L'analogie est facile avec les Basaltiques, d'autant plus que pour beaucoup, Esméralda possède un Aspect d'Émeraude et qu'Atalante est une Ataraxim — de nature inconnue. Enfin, la grande tradition alchimique en Asie n'est sans doute pas non plus étrangère à ce lien mystérieux entre Alchimie et Basaltiques. Les Shen étant eux-mêmes des « exclus » du Sentier d'Or, il est aisé de supposer qu'ils sont pour la plupart des Basaltiques. De là à faire un lien entre leur état et la pratique d'une Alchimie bien étrange…

Afin de vous aider à la création de l'Aspect, trois types de Basaltiques sont définis, quel que soit le Ka dominant de votre Immortel. Ces types correspondent aux trois états de la matière : solide, liquide et éthéré — gazeux. Ces Basaltiques se font respectivement appeler : Ænarim, Ethoïm, Ataraxim. Avant d'envisager plus loin ces trois types, il convient que vous vous familiarisiez avec les généralités sur les Basaltiques.

Premièrement, la métamorphose d'un Basaltique entre profondément en opposition avec la physiologie de son simulacre. Il ne s'agit plus d'adopter une couleur de peau particulière ou même de simplement avoir une chevelure de flammes ! C'est l'ensemble du corps d'accueil qui est profondément modifié. La cohésion et la compatibilité de ces transformations ne sont assurées que par la puissance du Pentacle. Que l'influence de celui-ci vienne à baisser et le simulacre subit de plein fouet les misères d'une métamorphose basaltique. Ainsi, pour chaque Ombre de plus d'une minute, le joueur d'un Basaltique doit faire un test d'Occulté Assez Difficile. En cas d'Échec, le simulacre meurt des suites d'un choc physiologique.

Secondement, les Basaltiques ont la possibilité de se transformer complètement en leur Élément pour un tour. Ils appellent cette opération la Sublimation. Durant cette courte période, ils sont virtuellement invulnérables. Néanmoins, ils doivent d'abord vaincre la résistance « naturelle » de leur simulacre à cette transformation radicale.

Votre MJ test le niveau d'Occulté de votre Basaltique à une difficulté correspondant au niveau d'Initié (Ka-Soleil) du simulacre de votre personnage. En cas de Maladresse, le simulacre meurt, refusant totalement l'opération. En cas de Coup d'éclat, la transformation peut s'étendre à une minute si le joueur le souhaite.

Les Ænarim

Les Basaltiques solides transforment leur corps en un complexe matériel et solide. Ils sont de loin les plus courants et prennent un matériau, minéral ou végétal, comme base de leur transformation. Les Ænarim sont l'archétype d'un Basaltique pour les Nephilim symboliques : un aspect fruste, enchâssé dans la matérialité, sans aucune finesse. De ce point de vue, un Ænarim aura toujours du mal à s'imposer auprès d'un Nephilim. Les vieilles rengaines n'étant jamais très longues à venir !

En cas de Sublimation, votre Basaltique devient une véritable statue du matériau choisi. Il gagne une armure basaltique de 6/6 à tout dommage — sans pénalité d'encombrement. En contrepartie, pour toute manipulation d'objet, il doit réussir un test d'Agile Difficile.

Exemples : *le Charbon, la Pierre ponce, l'Iceberg, le Roc, le Cristal…*

Les Ethoïm

Les Basaltiques liquides transforment leur corps en un complexe non solide, mais tangible. Ils sont parmi les Basaltiques les plus rares. Les Nephilim regardent les Ethoïm avec un mélange de curiosité et de réticence. Si leur Aspect semble moins primaire que celui des Ænarim, il reste profondément ancré dans la matière. Et pourtant, certains jalousent la souplesse et l'élasticité dont fait preuve la

métamorphose sublimée de l'Habitat. Pour des Nephilim engoncés dans la chair et l'os, la forme liquide est parfois un doux rêve !

En cas de Sublimation, votre Basaltique devient une coulée de la matière choisie. Il gagne une armure basaltique de 6/6 à tout dommage — sans pénalité d'encombrement. En contrepartie, pour toute manipulation d'objet, il doit réussir un test de Fort Difficile.

Exemples : *la Lave, le Nuage, le Torrent, la Boue…*

Les Ataraxim

Les Basaltiques transforment leur corps en un complexe intangible. Contrairement aux autres Basaltiques, les Ataraxim sont considérés avec romantisme par les Nephilim symboliques. Leur Aspect revêt indéniablement une certaine poésie tant sa transformation semble « sublimée » selon les standards communs. Enfin, ne serait-ce que durant un court instant, les Ataraxim connaissent naturellement — sans besoin de Sort — l'ivresse de la désincarnation et cela, sans le traumatisme de la mort du simulacre. Ils s'approchent ainsi du phantasme de l'état originel dans l'esprit des Nephilim.

En cas de Sublimation, votre Basaltique devient une nébuleuse élémentaire. Il gagne une armure basaltique de 6/6 à tout dommage — sans pénalité d'encombrement. En contrepartie, pour toute manipulation d'objet, il doit réussir un test d'Endurant Difficile.

Exemples : *la Flamme, le Vent, le Geyser, la Fragrance, le Mirage…*

Voie occulte

Les Basaltiques n'ont aucun problème particulier pour pratiquer les Sciences occultes. Pour la Magie, c'est même tout l'inverse !

Votre Immortel commence donc, en plus de ses trois niveaux de Compétences occultes gratuits en Magie, d'un nombre de niveaux gratuits supplémentaires égal à celui des Cycles basaltiques qu'il a vécus (*cf. Sensibilité*), à répartir entre les deux Cercles pour un Mage ou dans le premier Cercle pour un non Mage. Cet avantage est dû à la profonde empathie qui lie un Basaltique aux Champs magiques. Créature qui s'est fondue à plusieurs reprises dans les courants élémentaires qui baignent la Terre, le Basaltique a développé une connaissance intuitive de la Science occulte la plus directe. En revanche, peu en phase avec la communauté Nephilim, il est peu probable que votre Immortel ait eu l'occasion d'étudier la Kabbale. Si vous choisissez de jouer un Kabbaliste, il gagne seulement le niveau A à Malkut. Autrement, il n'aura eu aucune occasion d'étudier l'Arbre de Vie.

Les Basaltiques développent normalement l'Alchimie et n'ont aucun problème particulier pour créer un Laboratoire.

Le Passé

En bons Nephilim, les Basaltiques traversent les siècles de corps en corps. Bien que plus discrets que leurs pairs, ils ont eu eux aussi l'occasion d'intervenir dans le déroulement de l'Histoire invisible. Il faut pourtant bien

Sensible au Khaïba (altérations)

Les Cycles basaltiques ont rendu le Basaltique plus sensible au Khaïba. Habitué à la fusion avec les Champs magiques, son Pentacle n'a plus la même cohésion que celle d'un Nephilim « classique ». Plus proche des courants élémentaires mais aussi moins stable qu'un Nephilim, votre Immortel est soumis aux mêmes désavantages que la Chute « Khaïba réminiscent ».

- *Lorsque votre Immortel gagne une « puce » d'Enkhaïbatement, vous devez effectuez un test de Ka dominant en opposition au niveau d'Enkhaïbaté. Une Maladresse entraîne le gain d'une autre « puce » de Khaïba.*
- •• *Comme ci-dessus, mais l'Échec et la Maladresse sur l'opposition Ka dominant/Khaïba rapportent respectivement une et deux « puce(s) » d'Enkhaïbatement supplémentaire(s).*
- ••• *Comme ci-dessus, mais l'Échec et la Maladresse sur l'opposition Ka dominant/Khaïba rapportent respectivement deux et trois « puces » d'Enkhaïbatement supplémentaires.*

avouer qu'au travers des époques, les Basaltiques se sont faits de plus en plus rares... Pour certains spécialistes de la Tempérance, ils sont même voués à disparaître. Depuis la Révélation, les Ar-Kaïm et l'essor des technologies, ils sont totalement déphasés. Étant par nature trop attachés au côté matériel des Éléments, ils souffrent grandement des profondes transformations — auxquelles seuls les humains sont aveugles — que subit la Terre depuis deux siècles. Leur destin est de s'adapter ou de se dissiper. Le raisonnement est sans doute extrême ! Et pourtant, les Basaltiques ont pour beaucoup la nostalgie des anciens temps. De cette époque où ils pouvaient vivre pleinement leur Élément sans être dérangé par les humains.

Si vous choisissez d'incarner l'un de ces êtres, vous devrez au moins lui attribuer le niveau « • » à l'époque Guerres élémentaires. Tous les Basaltiques se souviennent de cette période, avec bonheur ou terreur selon leur degré d'implication dans ces événements qui secouèrent le monde. Libre à vous de développer cette époque. Vous n'en serez pas moins quitte pour choisir une Chute supplémentaire au niveau approprié. Celle-ci sera obligatoirement : Enchantement atlante (*cf. Livre des joueurs*, p. 87). Pour le reste, reportez vous au *Livre des joueurs* en p. 74 et plus pour développer les périodes d'incarnations de votre Immortel.

Sensibilité

Avant la Chute, durant l'éon dit de la Dévolution, les Kaïm fusionnaient avec les Champs magiques pour renaître, plus tard, sous une nouvelle apparence. Alors ils reprenaient leur quête et entamaient un nouveau cycle. Chaque nouveau cycle améliorait la compréhension intime des énergies terrestres par le Kaïm et forgeait son Pentacle.

Selon son niveau de Sensibilité, un Basaltique a connu un certain nombre de ces Cycles. Chacun d'entre-eux apporte un niveau de Compétence occulte gratuit en Magie. Il est donc évident que les Basaltiques développent une grande sensibilité à la première Science occulte. Ce n'est pas très étonnant, outre leurs Cycles, ils ont connu plus d'incarnations que les Nephilim symboliques, à une époque où nulle Science occulte n'existait.

La Sensibilité joue un rôle important dans la vie de tous les jours de votre Immortel. En effet, celui-ci est particulièrement réceptif aux analogies élémentaires Pour chaque Cycle basaltique vécu par votre personnage, vous devez choisir un Élément concerné et apposer un symbole sur le pentacle de la feuille de personnage à l'endroit approprié. N'hésitez pas à vous reporter au *Livre des joueurs* (*cf.* p. 31) pour définir quelle forme prit votre Immortel durant ce Cycle et quel fut son milieu. Ces Cycles génèrent un Effet basaltique, la réaction du Pentacle et du Métamorphe à certains stimuli élémentaires. Par Cycle, le Nephilim gagne un degré de Sensibilité positif pour l'Élément concerné et un degré négatif pour les deux Éléments qui lui sont opposés.

Un Effet basaltique est en conjonction élémentaire lorsque l'Immortel se trouve confronté violemment à un phénomène en analogie avec l'Élément de son (ou de l'un de ses) Cycle(s).

Au contraire, un Effet basaltique est en opposition élémentaire lorsque ce sont les opposés à l'Élément du Cycle qui sont concernés. Cette sensibilité joue notamment lorsque le Basal-

Sensibilité d'un Basaltique

Sensibilité	Nombre de Cycles basaltiques	Gains de Compétences occultes de Magie
•	3	3
••	4	4
•••	5	5

Note : *comme pour les autres étapes de création d'un Immortel, le choix du niveau de Sensibilité influe directement sur le niveau d'une Chute. Ici, il s'agit obligatoirement de « Sensible au Khaïba ».*

tique est blessé par : brûlure (Feu), chute (Air), noyade (Eau), éboulements (Terre) et poison (Lune). Chaque degré de Sensibilité décale les dégâts d'un point, en bonus pour une conjonction, en malus pour une opposition. De la même façon, pour tout test, les degrés de Sensibilité s'ajoutent à la Caractéristique utilisée.

Exemple : *Manifesto, Faërim basaltique Sable (Assez Occulté) a vécu quatre Cycles basaltiques — Sensibilité : « •• » : deux de Lune, un de Terre et un quatrième de Feu.*

Il peut donc ajouter quatre niveaux gratuits en Compétences de Magie — soit sept en comptant le bonus de tout Nephilim.

Il possède la Chute « Sensible au Khaïba » au niveau « • • » — une « puce » de Khaïba supplémentaire en cas d'Échec au jet d'opposition Ka/Khaïba, deux en cas de Maladresse.

Ses degrés de sensibilité sont : - 1 en Feu, – 3 en Air, – 2 en Eau, + 1 en Lune et + 1 en Terre.

S'il doit faire un jour une chute de 12 mètres sur du béton — Meurtrier, test Assez Difficile —, il risque de subir 8+3 points de dégâts, en cas d'Échec à son test, 4+3 en cas de Réussite.

Il peut aussi, s'il en a le temps juste avant de « chuter », sublimer son Métamorphe. Le MJ fait un test d'Occulté Assez Difficile. En cas d'Échec, Manifesto parvient à rompre la « réticence » physiologique de son simulacre et se transforme en amas de sable. Il possèdera une résistance de six points aux dommages de chute.

LES DRACOMAQUES

Certains Immortels considèrent les effets-Dragon (*cf. Le Livre des joueurs*, p. 152) comme des êtres magiques inachevés, n'ayant pas bénéficié de suffisamment de Ka pour se « constituer » en Pentacle. Dès lors, ils entretiennent un rapport très ambigu avec ces créatures, un mélange de crainte et de pitié, alors que d'autres, les Dracomaques, cherchent à les comprendre.

Motivation et croyances

« L'origine des Dracomaques remonte bien avant la Chute, lorsque certains Kaïm fusionnèrent leurs Ka pour atteindre un niveau de puissance hors du commun. Ces DraKaon sillonnèrent les Champs magiques afin d'assouvir leur désir de puissance, voulant étendre leur Souffle sur le monde. Les Kaïm s'allièrent pour contrer ces puissances destructrices, mais bon nombre d'Immortels périrent dans ces combats titanesques. La victoire des Kaïm ne fut que partielle car les DraKaon ne furent pas détruits, mais seulement affaiblis. Ils se cachèrent dans les entrailles de la Terre, entrant dans un long sommeil réparateur, pour panser leurs blessures.

Depuis le début de l'ère de la Révélation, les DraKaon émergent lentement de leur sommeil, faisant naître dans les Champs magiques de multiples effets-Dragon, véritable faune sauvage. Un écosystème est en train de se développer, nous obligeant à user avec précautions des Plexus et des Nexus. Nous avons rapidement pris conscience de la nécessité de purifier les Champs magiques de la présence d'effets-Dragon. Nous ne cherchons pas à annihiler toutes ces créatures magiques, mais plutôt à les

ET LES NEPHILIM ?

Un Nephilim symbolique peut aussi posséder une Sensibilité, s'il a vécu des Cycles basaltiques. Il ne possède aucun des avantages liés à l'Aspect d'un Basaltique, mais il bénéficie des règles liées à la Sensibilité. Ayant un jour, étant encore Kaïm, opté pour un Métamorphe symbolique, le Nephilim ne peut avoir autant de Cycles qu'un Basaltique. Voici la table lui correspondant.

Sensibilité	Nombre de Cycles basaltiques	Gains de Compétences occultes de Magie
•	1	1
••	2	2
•••	3	3

Le Nephilim symbolique n'est pas spécifiquement lié à la Chute « Sensible au Khaïba », il peut en choisir une parmi : Altérations, Mésalliances ou Ennemi (Épée).
Chaque Cycle lui apporte une compétence gratuite en Magie et le rend sensible aux Effets basaltiques, selon les règles décrites auparavant.

EXTRAIT DES NOTES DE DORENDRIEL

« Chaque Ka donne naissance à différents effets-Dragon, influençant leur caractère, à l'image de nos humeurs. J'ai tenté de traduire ici les divers comportements que j'ai pu observer durant mes chasses d'effets-Dragons élémentaires.

Les **effets-Dragon de Feu** *apparaissent sous la forme de petits animaux qui se rapprochent souvent des reptiles aux reflets rougeoyants ou d'oiseaux au plumage de feu. Certains prennent l'apparence de grandes créatures aux attributs combatifs, comme les crocs et les griffes. Ces créatures de Feu sont d'un tempérament violent, surtout lorsqu'on s'approche de ce qu'elles considèrent comme leur territoire. Elles sont brutales et vindicatives et agissent avec déraison. Leurs attaques sont directes et ne laissent aucun répit à leur adversaire. Leurs blessures laissent des marques de brûlures que le profane attribue la plupart du temps à la foudre. Une lutte engagée avec un tel effet-Dragon ne s'achève que par la mort de l'un des combattants. Ce sont mes préférés.*

La plupart des **effets-Dragon de Terre** *sont semblables aux lutins et aux elfes. D'autres aiment à prendre la forme d'animaux sauvages, au pelage composé de feuilles, de pierres et/ou de boue. Se confronter à ces créatures revient à lutter contre la Nature car elles aiment s'approprier leur territoire, le modifier et le piéger. Ces protections leur permettent, tapies dans l'ombre, de sentir leur adversaire, de jauger ses forces et ses faiblesses. Leurs attaques ne sont quasiment que des ripostes. Elles semblent fonder leur stratégie sur la défense et se montrent très habiles lors de leurs contre-attaques. La maîtrise de leur environnement leur permet à volonté de créer des trous, de générer des obstacles… Elles ont aussi un très grand pouvoir sur les différents états de la matière — du liquide au solide — et en usent avec ruse pour gêner les déplacements de leurs adversaires.*

Les **effets-Dragon d'Eau** *sont des êtres marins recouverts d'une peau faite d'écailles, de nageoires ou d'algues. Ils s'apparentent aux animaux marins et aux crustacés, et il est parfois difficile de les discerner. Ils aiment jouer avec le Dracomaque, usant de leur environnement pour faire de multiples sauts et des acrobaties visant à le toucher d'un coup net et précis. Le combat contre l'une de ces créatures est une succession de passes d'attaque et de replis. Il arrive que certains effets-Dragon agissent si rapidement qu'ils portent plusieurs coups en même temps. Ceux-là peuvent se transformer en flaque d'eau ou en barrière de glace.*

Les **effets-Dragon d'Air** *se caractérisent par leur légèreté et leur consistance diaphane. Ce sont des oiseaux de proie au pelage transparent, glissant avec virtuosité dans les courants aériens. D'autres aiment prendre une forme plus « éthérée », tel un tourbillon ou une brume. Ils usent de beaucoup d'astuces lors des combats, déployant des trésors d'intelligence pour profiter de toute situation. Avant de passer à l'attaque, ils planent au-dessus de leur adversaire pour déterminer ses faiblesses. Lutter contre un tel effet-Dragon est une chose très gracieuse, où la précision l'emporte sur la force. Leurs attaques magiques sont liées à l'air — privation d'oxygène, etc. —, ainsi qu'à la télékinésie. D'autres usent des courants aériens pour lever des tempêtes de poussière…*

Les **effets-Dragon de Lune** *sont fantasques. Ils peuvent prendre la forme de tout ce que l'imagination peut concevoir. Ils ne rentrent, tout comme les Onirim, dans aucune catégorie. Ils aiment se comporter en tortionnaires, poussant leur adversaire en dehors de ses limites mentales pour le déstabiliser avant de le frapper. Lors des duels, ils ont recours à de multiples subterfuges : des illusions ou des mirages. Ils peuvent en effet se démultiplier ou prendre l'apparence du Dracomaque — ou de l'un de ses compagnons.*

Certaines créatures, nées sous une Conjonction rare, possèdent deux Ka. Cela les rend imprévisibles et instables. Il existe également des meutes d'une demi-douzaine de créatures de Ka, menées par un effet-Dragon dominant ; ces dernières disposent de techniques de chasse très élaborées.

Les Entités peuvent être combattues par les Dracomaques. Beaucoup plus dangereux, il existe des effets-Dragon d'Orichalque, les Daïmons, issus des sombres rituels des hauts dignitaires de l'Épée. »

apprivoiser, à les intégrer dans des objets magiques ou à en faire nos familiers. »

Extrait d'une discussion avec Dorendriel précédant la naissance d'un effet-Dragon d'Air, au sommet des tours du château d'Angers.

Comment **jouer mon rôle ?**

Les Dracomaques ont un instinct de chasse très développé. Ils ne se livrent jamais à la violence aveugle lorsqu'ils affrontent les effets-Dragon. La drachomachie est un art pour eux, le fruit d'une tradition ancestrale et magique. La défaite de l'effet-Dragon n'est pas le but en soi, et bon nombre de Dracomaques ont un profond respect pour les créatures contre lesquelles ils luttent. La finalité de la dracomachie n'est pas simplement de remporter le combat, c'est tout l'ensemble des gestes qu'il faut effectuer avec minutie et maîtrise de soi qui importe.

Ces Immortels connaissent bien les bouleversements qui transforment le paysage magique, favorisant l'apparition d'un nouvel adversaire. Ils aiment observer les grands phénomènes naturels, dans une béatitude parfois enfantine, espérant assister à la naissance d'un effet-Dragon.

Le duel qui oppose le Dracomaque à l'effet-Dragon respecte un code de conduite très proche de la chevalerie, où le respect de l'adversaire est primordial.

Les Dracomaques sont de grands praticiens de la Magie et de l'Alchimie. Ces Sciences occultes génèrent des effets magiques rapides. Elles permettent aux Nephilim de surpasser les faiblesses de leur simulacre. Les Dracomaques se refusent à faire appel à des créatures de Kabbale lors de leurs duels : leur présence romprait l'équilibre « un contre un ».



Ce que **les autres pensent.**

Les Dracomaques entretiennent en général de bons rapports avec les autres acteurs occultes, puisque tous bénéficient de la tranquillité des Champs magiques qu'ils apportent. Ils encourent parfois la désapprobation des Adoptés de la Tempérance, soucieux de protéger la faune magique de la Terre.

Objectifs

Les objectifs des Dracomaques sont multiples et partagent la même finalité. Les combats que livrent ces Immortels ont pour but de les entraîner à, un jour prochain, lutter contre les DraKaon eux-mêmes.

Pour préparer leurs Pentacles à cette terrible épreuve, les Dracomaques perfectionnent leurs techniques d'attaque et de défense en combattant les effets-Dragon. Cet art, proche des techniques martiales asiatiques, ne s'applique qu'au combat opposant l'Immortel à un effet-Dragon, une créature de Kabbale ou une Entité.

Certains Dracomaques tentent d'attirer les effets-Dragon qu'ils veulent combattre jusqu'à une parcelle souillée par l'Orichalque ou par la Lune Noire — notamment pour élever leurs Royaumes élémentaires. L'explosion du Ka de la créature permet la réapparition et/ou la purification des Champs magiques de la zone dans laquelle elle se trouvait.

Une infime partie des Dracomaques ne souhaite pas asservir les créatures de Ka. Pour eux, ces dernières sont trop bestiales. Ils ne veulent pas prendre le risque qu'elles se rebellent au premier signe de faiblesse de leur part. Pour ces initiés, l'ultime mission est de terrasser un DraKaon. Ces



Immortels se préparent seuls à ce terrible affrontement.

Une légende est souvent racontée lors des rassemblements de Dracomaques : celle de la Piste bestiale. Ce chemin, dissimulé dans les méandres des Champs magiques, serait gardé par de multiples effets-Dragon, à la puissance croissante. Au terme de ce sentier occulte, le Dracomaque participerait à un affrontement ultime l'opposant à un DraKaon, duel au terme duquel il plongerait celui-ci dans un sommeil sans fin. Sa victoire face à cette monstruosité de Ka lui ouvrirait les portes de l'Agartha. Nul n'a pu apporter de preuves tangibles de l'existence de cette légende ésotérique.

MALADRESSES DE DRACOMACHIE

D20	Maladresse
1-4	Manœuvre inutile
5-8	Contre-attaque
9-12	Immobilisation
13-16	Libération de Ka
17-20	Terreur draconique

Voie occulte

Le joueur d'un Dracomaque développe Dracologie, Dracomachie et Dracosophie au fur et à mesure qu'il explore sa Voie occulte.

Maladresses

À chaque fois que le joueur obtient une Maladresse en modifiant une difficulté avec ces trois Compétences occultes, il lance le D20 et consulte la table ci-contre.

Manœuvre inutile : l'effet-Dragon a assimilé la manœuvre du Dracomaque. Ce dernier ne peut plus l'utiliser contre lui.

Contre-attaque : l'effet-Dragon profite de la position de faiblesse du Dracomaque pour lui infliger un « J'attaque » de plus — même s'il n'avait plus d'action.

Immobilisation : le Dracomaque subit le contrecoup de sa manœuvre. Il ne peut agir pendant deux tours.

Libération de Ka : le Dracomaque perd définitivement deux « puces » de Ka, qui s'ajoutent automatiquement au Souffle de l'effet-Dragon.

Terreur draconique : face à son échec, le Dracomaque brise sa concentration. Il est considéré comme ayant un niveau d'Initié de moins — seulement pour les actions de Dracologie, Dracomachie et Dracosophie — jusqu'au terme du combat.

Dracologie

La Dracologie est la première Compétence occulte des Dracomaques. Elle leur permet de prédire les apparitions des effets-Dragon. Assister à la naissance d'un effet-Dragon permet de prendre l'avantage lors d'un duel contre la créature. Outre la beauté de cet instant, où les Champs magiques s'organisent pour donner naissance à une nouvelle forme de vie magique, le Dracomaque peut percevoir les forces et les points faibles de l'effet-Dragon lors de sa naissance. En termes de règles, cette nouvelle Compétence occulte permet les actions suivantes.

• **Prédire les naissances d'effets-Dragon :** l'Immortel peut utiliser Dracologie pour prédire l'apparition d'un effet-Dragon. Pour réaliser ce projet, le joueur doit réussir un test d'Initié (Ka de l'effet-Dragon) d'une difficulté égale à l'inverse du niveau de Puissant de la créature en devenir — Pas difficile pour un effet-Dragon Très Puissant, etc — modifié par Dracologie.

Les amplitudes de l'utilisation de la Dracologie dans le temps et l'espace dépendent du niveau de Compétence du Dracomaque (voir encart).

• **Affaiblir les effets-Dragon :** lors d'un affrontement entre un Dracomaque et un effet-Dragon, le niveau de Puissant de celui-ci peut être diminué si l'Immortel a assisté à la naissance de la créature de Ka. Si le joueur d'un Dracomaque réussit un test difficulté Initié (Ka de l'effet-Dragon) modifié par Dracologie, lors de la naissance d'un effet-Dragon, celui-ci est considéré comme étant d'un palier de Puissant de moins pour toute action que tentera le Dracomaque sur lui à l'avenir.

Note : *un effet-Dragon Pas Puissant est dissous temporairement dans les Champs magiques. Il se matérialise à nouveau à l'endroit de sa disparition dès que le Dracomaque s'absente.*

Dracomachie

La Dracomachie est la deuxième Compétence occulte des Dracomaques. Elle leur permet d'exécuter des manœuvres propres à la nature magique des effets-Dragon. Il s'agit d'un art martial où prouesse guerrière et Sapience se mêlent dans les mouvements

Prédire les effets-Dragon

Niveau	Portée temporelle	Portée (rayon en km)
A	Le lendemain	5
C	La semaine à venir	10
M	Le mois astrologique à venir	25

précis, quasi dansés, du combat que livre l'Immortel.

• **J'asservis le Dragon (Exclusive)**

Pré-requis : il ne reste plus que cinq « puces », ou moins, au niveau Puissant à l'effet-Dragon ; l'Immortel possède Dracomachie au niveau A.

Précision : – 2

Dégâts : aucun

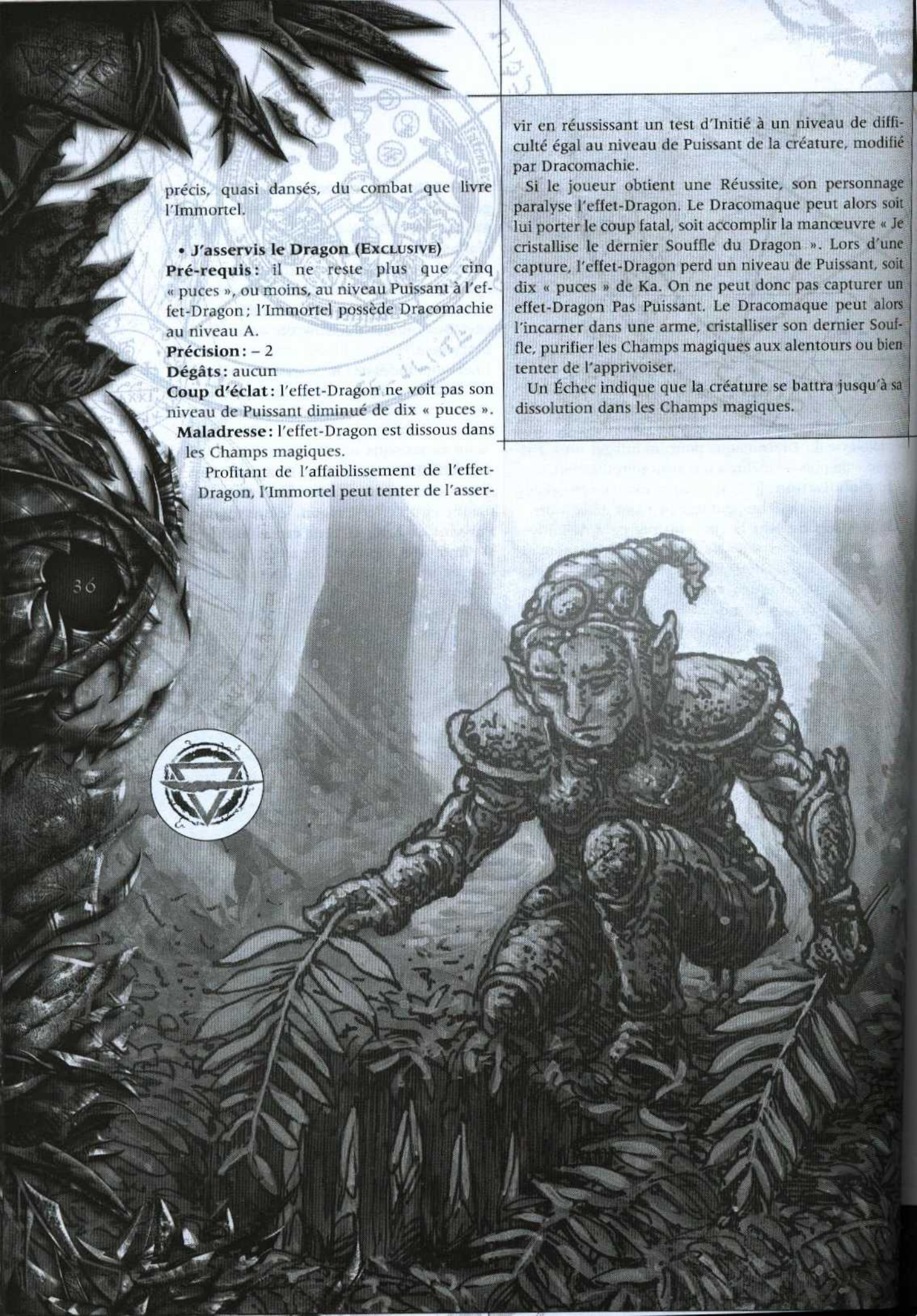
Coup d'éclat : l'effet-Dragon ne voit pas son niveau de Puissant diminué de dix « puces ».

Maladresse : l'effet-Dragon est dissous dans les Champs magiques.

Profitant de l'affaiblissement de l'effet-Dragon, l'Immortel peut tenter de l'asservir en réussissant un test d'Initié à un niveau de difficulté égal au niveau de Puissant de la créature, modifié par Dracomachie.

Si le joueur obtient une Réussite, son personnage paralyse l'effet-Dragon. Le Dracomaque peut alors soit lui porter le coup fatal, soit accomplir la manœuvre « Je cristallise le dernier Souffle du Dragon ». Lors d'une capture, l'effet-Dragon perd un niveau de Puissant, soit dix « puces » de Ka. On ne peut donc pas capturer un effet-Dragon Pas Puissant. Le Dracomaque peut alors l'incarner dans une arme, cristalliser son dernier Souffle, purifier les Champs magiques aux alentours ou bien tenter de l'apprivoiser.

Un Échec indique que la créature se battra jusqu'à sa dissolution dans les Champs magiques.



• **Je dompte le Dragon (Exclusive)**
Pré-requis : niveau d'Initié supérieur à celui de Puissant de l'effet-Dragon — on compare les mêmes Ka et l'Immortel possède Dracomachie au niveau A.
Précision : + 0
Dégâts : aucun
Coup d'éclat : comme une Réussite, mais la durée de l'immobilisation est doublée.
Maladresse : c'est l'Immortel qui subit l'immobilisation.

Si le joueur réussit un test d'Initié à un niveau de difficulté égal à celui de Puissant de l'effet-Dragon modifié par Dracomachie, son Immortel plonge son regard dans celui de son adversaire, ce qui l'immobilise. Ce répit permet au Dracomaque de panser ses plaies, de lancer un Sort, ou même de fuir.

La durée de l'immobilisation en tours est égale à la différence de niveau entre ceux d'Initié de l'Immortel et de Puissant de l'effet-Dragon.

• **Je projette mon essence Ka (Exclusive)**
Pré-requis : Dracomachie au niveau C ou M
Précision : – 3
Dégâts : spécial
Coup d'éclat : les dégâts des deux attaques sont multipliés par trois.
Maladresse : l'Immortel ne peut tenter aucune action durant le tour suivant.

Cette manœuvre vise à attaquer l'effet-Dragon à l'aide des Éléments de l'Immortel et ne peut donc pas être utilisée pour lutter contre une Entité ou un Daïmon. Cette attaque est menée par les deux Ka opposés à celui de la créature.

Le joueur doit réussir un test d'Initié pour chacun des Ka de son personnage à un niveau de difficulté égal à celui de Puissant de l'effet-Dragon, modifié par Dracomachie. Chacune de ces attaques inflige des dégâts qui correspondent au double du niveau de Ka — 2 pour Pas Initié... 10 pour Très Initié — avec un niveau de Meurtrier égal au niveau d'Initié de la branche utilisée.

• **Je cristallise le dernier Souffle du Dragon (Exclusive)**
Pré-requis : l'effet-Dragon doit être asservi par le Dracomaque.
Précision : + 0
Dégâts : aucun
Coup d'éclat : la totalité des « puces » de Ka du dernier Souffle est immédiatement régénérée.
Maladresse : le dernier Souffle de l'effet-Dragon est libéré, déclenchant un événement climatique variant selon le niveau de Puissant de la créature.

Après qu'un joueur a utilisé avec succès la manœuvre « J'asservis le Dragon », son personnage peut tenter de capturer l'essence de la créature de Ka, son dernier Souffle, dans une urne en métal ornée d'une gemme : le Joyau. Ce dernier doit être analogiquement lié au Ka de l'effet-Dragon.

Le dernier Souffle contient les « puces » de Ka de l'effet-Dragon moins les dix perdues lors de l'asservissement.

Les blessures magiques subies par l'effet-Dragon lors du combat contre le Dracomaque régénèrent dans l'urne au rythme d'une « puce » par jour de Ka de la créature — de nuit pour les Entités. Si ce sont des « puces » de KLN, ces dernières sont régénérées lors de la prochaine pleine lune.

Le dernier Souffle d'un effet-Dragon peut être utilisé sous différentes formes, à condition que le Dracomaque soit en contact physique avec le Joyau et que le joueur y consacre une action exclusive pendant laquelle il doit réussir un test d'Initié (Ka de l'effet-Dragon) à Assez Difficile, modifiée par Dracologie. En cas de Réussite, il peut au choix :

LE JOYAU

Ka							
Métal	*bronze*	*aluminium*	*cuivre*	*cobalt*	*argent*	*plomb*	*orichalque*
Gemme	*rubis*	*diamant*	*onyx*	*aigue marine*	*perle*	*obsidienne*	*hématite*

- générer un modificateur de circonstance pour utiliser l'une des Sciences occultes comme lors d'un rituel de la Stase *(cf. Le Livre des joueurs*, p. 157) : 1 « puce » pour + 1 ;
- augmenter les productions alchimiques : 1 « puce » pour 1 dose supplémentaire produite — du même Ka que celui de la créature ;
- recharger un artefact, une Stase, ou même une arme en Orichalque : 1 « puce » pour 1 « puce » ;
- provoquer un événement climatique d'une envergure fluctuante selon le nombre de « puces » dépensées, mais qui ne peut générer d'effets-Dragon ;
- aucun Dracomaque n'a encore réussi à se servir de l'Orichalque ou du KLN d'un Joyau.

Note : *en aucun cas les « puces » provenant du dernier Souffle ne peuvent être utilisées pour récupérer les « puces » d'Initié (Ka dominant) de l'Immortel. Ce n'est pas un onguent de soin !*

Dracosophie

La Dracosophie est la dernière Compétence occulte apprise par les Dracomaques. Elle leur permet d'utiliser le Ka des effets-Dragon.

• **Tatouer des tatouages-Dragon :** inspirés des rituels du Culte du Dragon, regroupement d'Immortels souhaitant le retour des DraKaon, les tatouages-Dragon permettent aux Dracomaques de graver dans la chair de leurs simulacres des effets magiques liés à la créature détruite.

Après avoir combattu un effet-Dragon, le Dracomaque peut tenter de copier l'une des facultés de la créature qu'il vient d'annihiler. Il récupère alors l'un des pouvoirs de l'effet-Dragon, sous la forme d'un Habitus. Pour s'approprier l'une de ses capacités, le Dracomaque doit au préalable asservir l'effet-Dragon par le biais de « J'asservis le Dragon ». Le joueur doit ensuite réussir un test d'Initié (Ka de l'effet-Dragon asservi) à une difficulté égale au niveau de Puissant de la créature vaincue modifié par Dracosophie.

LA PURIFICATION DRACONIQUE

En provoquant d'une façon brutale la « mort » d'un effet-Dragon, le Dracomaque peut déclencher un bouleversement local dans les Champs magiques. Pour connaître l'amplitude de cette manifestation, le joueur lance un D20, consulte la colonne au niveau de Puissant de la créature qui vient de se fondre dans les Champs magiques et interprète les résultats dans la table ci-dessous.

Interprétation du D20

Résultat	Phénomène magique
1-4	Rien ne se passe.
5-8	Les Conjonctions sont ignorées dans un rayon de cinq kilomètres.
9-12	Les Sorts du Ka de l'effet-Dragon bénéficient d'un modificateur de circonstance de + 3.
13-16	Apparition d'un Plexus de l'Élément de la créature ou d'un Champ maudit plein s'il s'agit d'une Entité.
17-20	Apparition d'un Nexus, ou d'une ouverture vers une Anti-Terre — dans le cas d'une Entité ou d'un Daïmon.

Note : *la douleur engendrée par la mort d'un effet-Dragon est telle qu'aucune créature de Ka ne peut naître dans les Champs magiques créés par une dissolution.*

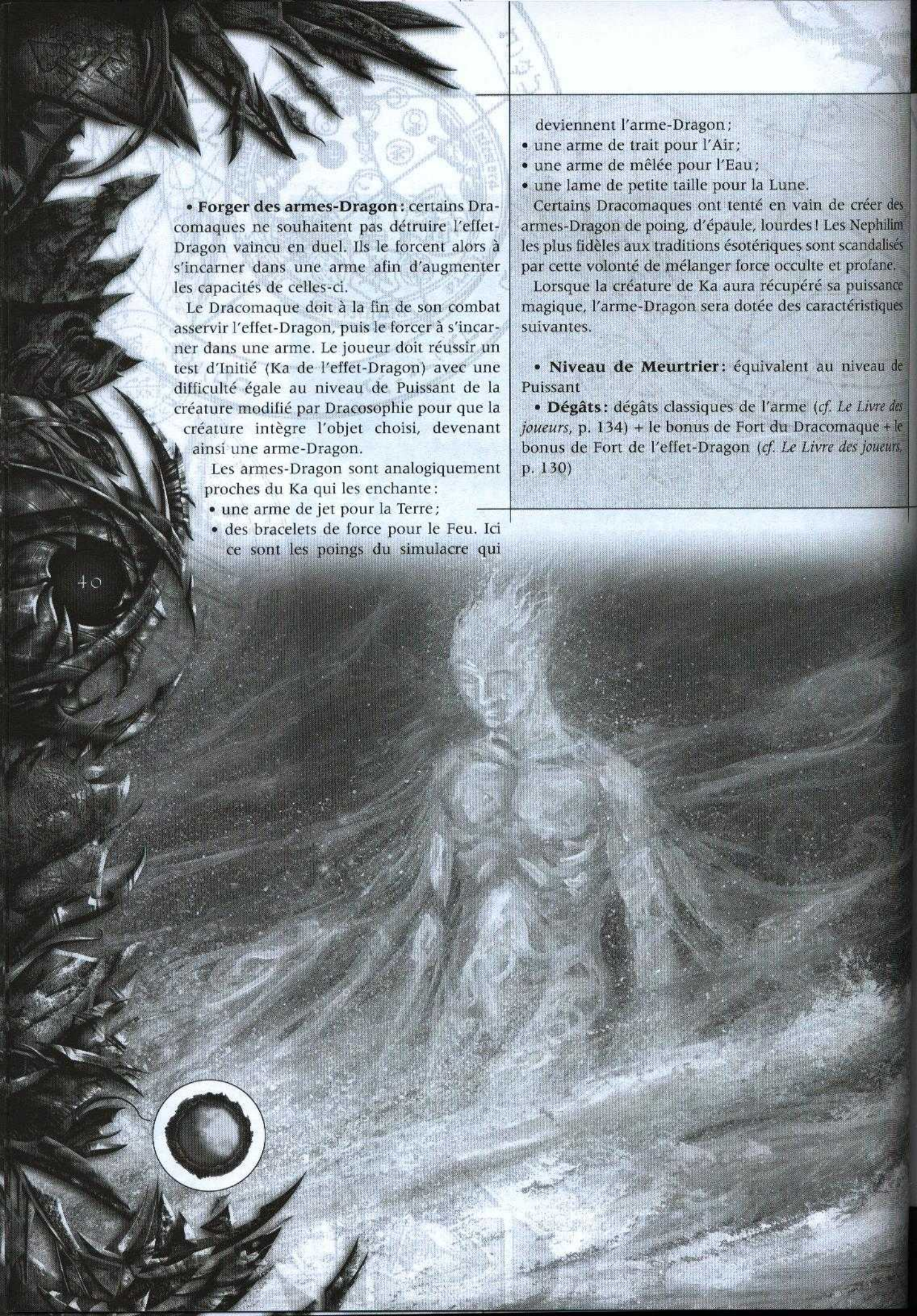
Durée des phénomènes magiques

Puissant	Durée
Pas	Pendant une heure
Peu	Jusqu'à la fin du jour ou de la nuit
Assez	Jusqu'au prochain jour de l'Élément — dimanche si Orichalque ; Champ ascendant si KLN
« ... »	Jusqu'à la fin du mois astrologique de l'Élément à venir ou en cours — jusqu'au prochain Champ plein dans le cas de la Lune Noire
Très	Jusqu'à la fin de l'année zodiacale en cours

ÉVÉNEMENTS CLIMATIQUES

Nombre de « puce(s) »	Événements
TERRE	
2	Développement rapide de la végétation
4	Déclencher des coulées de boue
6	Engendrer un glissement de terrain
8	Provoquer un tremblement de terre — 4 sur l'échelle de Richter
10	Provoquer un tremblement de terre — 7 sur l'échelle de Richter
FEU	
2	Augmenter/diminuer la température de 10 °C
4	Déclencher de violents orages
6	Faire tomber la foudre
8	Brûler un bâtiment dans un incendie
10	Brûler une forêt dans un incendie
AIR	
2	Augmenter/diminuer la puissance du vent
4	Créer un vent violent de 100 km/h
6	Créer des vents capables d'arracher des toitures
8	Générer une tornade
10	Créer un cyclone
EAU	
2	Rendre l'eau d'une source potable/non potable
4	Faire pleuvoir des grenouilles lors d'un violent orage
6	Provoquer une pluie violente et continuelle
8	Provoquer des crues importantes
10	Déclencher une vague d'inondations
LUNE	
2	Créer un brouillard très opaque
4	Faire resurgir dans la conscience collective des peurs séculaires
6	Provoquer de violents cauchemars dans une région
8	Augmenter le nombre de tentatives de suicide d'une région
10	Déclencher une vague de folie lors d'une nuit de pleine lune

Note : *les paramètres techniques — portée, dégâts, superficie — sont laissés à l'appréciation du M.J.*



• **Forger des armes-Dragon :** certains Dracomaques ne souhaitent pas détruire l'effet-Dragon vaincu en duel. Ils le forcent alors à s'incarner dans une arme afin d'augmenter les capacités de celles-ci.

Le Dracomaque doit à la fin de son combat asservir l'effet-Dragon, puis le forcer à s'incarner dans une arme. Le joueur doit réussir un test d'Initié (Ka de l'effet-Dragon) avec une difficulté égale au niveau de Puissant de la créature modifié par Dracosophie pour que la créature intègre l'objet choisi, devenant ainsi une arme-Dragon.

Les armes-Dragon sont analogiquement proches du Ka qui les enchante :

- une arme de jet pour la Terre ;
- des bracelets de force pour le Feu. Ici ce sont les poings du simulacre qui deviennent l'arme-Dragon ;
- une arme de trait pour l'Air ;
- une arme de mêlée pour l'Eau ;
- une lame de petite taille pour la Lune.

Certains Dracomaques ont tenté en vain de créer des armes-Dragon de poing, d'épaule, lourdes ! Les Nephilim les plus fidèles aux traditions ésotériques sont scandalisés par cette volonté de mélanger force occulte et profane.

Lorsque la créature de Ka aura récupéré sa puissance magique, l'arme-Dragon sera dotée des caractéristiques suivantes.

• **Niveau de Meurtrier :** équivalent au niveau de Puissant

• **Dégâts :** dégâts classiques de l'arme (*cf. Le Livre des joueurs*, p. 134) + le bonus de Fort du Dracomaque + le bonus de Fort de l'effet-Dragon (*cf. Le Livre des joueurs*, p. 130)

Les armes-Dragons génèrent, en plus d'une blessure physique, des dégâts magiques.

En plus de ces augmentations, l'arme-Dragon peut aussi disposer de modificateurs de circonstance, égaux au niveau de Puissant de l'effet-Dragon — +/– 1 pour un effet-Dragon Pas Puissant, +/– 5 pour un autre Très Puissant. Ce modificateur est utilisé sur les actions analogiquement liées au Ka de la créature — action de Fort pour une arme-Dragon de Feu.

• **Dompter un effet-Dragon :** un Dracomaque peut, à la suite d'un asservissement réussi, s'attacher les services de l'effet-Dragon. Il doit, pour réaliser une telle opération, marquer la créature de son empreinte. Pour simuler cela, le joueur doit réussir un test d'Affrontement entre son niveau d'Initié (Ka de l'effet-Dragon) et celui de Puissant de la créature. Le test du joueur du Dracomaque (personnage actif) est modifié par Dracosophie. Si le joueur du Dracomaque l'emporte sur l'effet-Dragon, celui-ci se plie à la volonté du Dracomaque et lui obéira désormais — si les ordres donnés sont en accord avec son Ka. Mais l'empreinte du Dracomaque doit être réaffirmée — par un nouveau test — à chaque fois que celui-ci…

- oblige l'effet-Dragon à accomplir une tâche où il risque de disparaître — mis en contact avec un Élément opposé, risque d'être blessé par l'Orichalque, etc.;
- est dans une position de faiblesse physique ou magique.

En cas de Réussite du test d'empreinte, l'effet-Dragon n'agit pas, mais reste sous la domination de l'Immortel. Dans le cas contraire, il est libéré. Il peut alors soit plonger instantanément dans les Champs magiques, soit se rebeller contre le Dracomaque. Il peut également ourdir une vengeance à long terme à l'égard de son ancien maître. C'est évidemment le MJ qui décide l'attitude de l'effet-Dragon.

Lorsqu'un Dracomaque parvient à maintenir son empreinte sur un effet-Dragon, pendant un mois astrologique complet lié au Ka de la créature — ou un cycle pour la Lune Noire —, il peut tenter de l'apprivoiser. Ce familier devient alors une aide précieuse pour l'Immortel. En plus de lui apporter un soutien physique lors des combats, il peut aussi agir comme un espion ou un vigile. Il peut pister la présence des créatures magiques — même invisible — ou tenter de localiser l'entrée d'un Plan subtil. Dans ce cas, le MJ doit utiliser les mêmes règles que pour un Immortel, en remplaçant le niveau d'Initié par celui de Puissant de l'effet-Dragon.

LES PRIMES

Il y eut des fraternités qui se formèrent bien avant les ArKaNa et, parmi elles, les Fils des Étoiles. Ses membres cherchaient la preuve de l'origine extraterrestre des Kaïm. Raillés par leurs frères, ils vécurent toujours en marge des leurs. Avec la création de la Lame de l'Étoile, les Fils des Étoiles furent enfin reconnus et leur fraternité disparut. Celle-ci s'est reformée en 2000 sous la pression de quelques Adoptés de l'Étoile jugeant que leur Arcane Majeur était trop préoccupé par les projets des allochtones (voir plus loin).

Les Primes sont ces quelques Adoptés auxquels il faut ajouter une poignée d'Orphelins. Ce sont des Nephilim ayant foi en l'origine stellaire des Kaïm et suivant la voie de la prime essence. Ils cherchent à transcender leur Pentacle pour retrouver leur état originel, celui d'une entité cosmique voyageant dans l'univers au sein de l'Iz, le courant cosmique originel : le Voor. En plus des Primes et des allochtones, il existe une petite dizaine de courants de pensée chez les Fils des Étoiles.

MOTIVATION ET CROYANCES

« À l'origine de l'univers, il y a une énergie magique : le Prime Éther. À l'origine des temps, le Prime Éther se concentra en certains points et donna naissance aux étoiles et aux planètes. Depuis la formation de l'Athanor céleste, le Prime Éther baigne notre système. Particulièrement attiré par le Soleil, il le frappe, le nourrit et le traverse pour donner naissance à l'Éther solaire. Celui-ci se mêle au Prime Éther et, à son tour, il nourrit, frappe et traverse les planètes pour engendrer les Éthers planétaires. Lors de son premier passage, l'Iz permit aux Éthers planétaires et solaire de se focaliser en un point, et la Terre naquit. Quelques milliards d'années plus tard, l'Iz revint et déposa des « graines » de conscience sur l'Athanor céleste : les Voors. Ces êtres contemplatifs, composés

d'un unique Ka, la prime essence, ont été sublimés par les Champs magiques et devinrent les Kaïm.

La Terre n'est pas notre monde d'origine, nos consciences viennent d'ailleurs. Nous sommes les enfants des étoiles, les fils et les filles du Prime Éther. Notre avenir n'est pas ici; il est Ailleurs. Et l'Iz seul sait où. Quoi qu'il en soit, nous devons nous préparer au grand exode. [...] La voie des Primes est bien plus qu'une quête d'Agartha car ceux qui parviendront à sublimer leur Pentacle, à renouer avec la prime essence, seront ceux qui, tels des éclaireurs cosmiques, ouvriront la route à la Nef éthérée. »

Discours de NahisKa, Porte-parole des Primes, Concile des Fils des Étoiles, Nazca, 2001.

Comment **jouer mon rôle ?**

Les Primes sont considérés, à raison, comme des doux rêveurs par la majorité des Immortels. Ils aiment se perdre dans la contemplation de la voûte céleste. Certains se rendent régulièrement dans l'Océan intérieur des Plans subtils pour observer le choc des Éthers sur l'Eïdos. Les Primes sont rarement impulsifs, ils n'aiment guère les affrontements et préfèrent se tenir éloignés des conflits. Bien qu'une partie de leurs croyances ait été reconnue lors du dernier Conclave Majeur (1999), ils cultivent avec ironie la marginalisation dont ils ont longtemps été les victimes. Même si leurs croyances et leurs pratiques les obligent presque à vivre en ermites, les Primes n'hésitent pas à fraterniser avec d'autres Immortels — sachant pertinemment qu'on est plus fort à plusieurs que seul. Ils sont en outre des cibles faciles pour les Arcanes mineurs.

Ce que **les autres pensent**

Les **allochtones** forment le courant dominant de l'Étoile. Comme les Primes, ils pensent que l'avenir des Nephilim n'est pas sur Terre et qu'il faut profiter du passage de l'Iz pour partir à la quête des origines des Atlantes. Ils diffè-



ATTIRER UN CHAMP MAGIQUE

Difficulté	Temps de contact avec le Champ magique
Pas Difficile	une action exclusive
Peu Difficile	une minute
Assez Difficile	une heure
Difficile	une journée ou une nuit
Très Difficile	un mois

Si le Champ magique est situé à plus de cent mètres du Nephilim, la difficulté est majorée d'un niveau par tranche de cent mètres au-delà. En cas d'Échec ou de Maladresse, cette action ne peut être retentée pour le même Élément avant le lendemain.

INTENSIFIER UN PLEXUS

État du Plexus	Difficulté
Pas Intense	Peu Difficile
Peu Intense	Assez Difficile
Assez Intense	Difficile
Intense	Très Difficile
Très Intense	n.a.

LES PHARES COSMIQUES

*Lors de la Chute, certains Fils des Étoiles se plongèrent dans des Narcoses éveillées et volontaires (*cf. Le Livre des joueurs, *pp. 95 et 100). Ils espéraient que les pulsations de leurs Ka seraient des balises stellaires pour les Voors et que, grâce à elle, ces derniers regagneraient la Terre. Quelques temps après la fondation de l'Étoile, les Adoptés de cet Arcane Majeur édifièrent des royaumes magiques autour de douze de ces Narcoses afin de renforcer leur rôle de balises stellaires. Baptisés les Phares cosmiques, ces Kaïm en sommeil sont le symbole de l'âge d'or de l'Étoile — ils furent tous détruits aux alentours de 500 après J.-C. Il est avéré que ces sites — le plateau de Nazca, les grottes Dogon, Carthage, Tombouctou et l'île de Pâques — abritent des Champs magiques agités propices à l'illumination agarthienne.*

rent des Primes sur les moyens à employer pour cela. Les allochtones ne croient pas en la possibilité de sublimer leurs Pentacles pour redevenir des Voors. Ils pensent que la Chute et l'incarnation ont à jamais coupé les Nephilim de leurs origines et de la prime essence. Ils ont toujours pensé qu'il leur fallait construire un véhicule, un vaisseau capable de voyager sur l'Iz et de résister aux chocs des Éthers.

Les **Primes** ont longtemps été raillés par les autres Immortels, principalement par les Adoptés des Arcanes Majeurs dits « sérieux ». Ils ont toujours été considérés comme des rêveurs incapables de faire face à la réalité du monde et de ces enjeux. Avec le dernier Conclave Majeur, les choses ont bien changé. L'Exode sidéral est devenu un projet de grande ampleur validé — contraint et forcé pour certains — par la plupart des Arcanes Majeurs et la croyance en l'existence des Voors se répand parmi les Immortels. Il faut toutefois reconnaître que les Primes sont bien moins respectés que les allochtones et qu'en dehors de l'Étoile, seule la Roue de Fortune semble prêter une oreille attentive à la théorie de la prime essence.

Note : *les allochtones sont très impliqués dans le projet de l'Exode sidéral. Celui-ci sera développé dans un supplément futur.*

LES VOORS SONT PARMI NOUS

Au sein des Primes, on raconte que trois Nephilim seraient parvenus à sublimer leur Pentacle, à redevenir des Voors. Malheureusement, les témoignages sont toujours de deuxième ou troisième main, ce qui les rend sujets à caution.

Le premier fut un Onirim : Ashaylar. Son retour au prime état aurait eu lieu à Carthage quelques années avant la destruction de la ville et de son Phare cosmique. Personne ne sait ce qu'il est devenu après la troisième guerre punique.

Le deuxième est un autre Onirim : Xeflis. Il aurait connu la sublimation alors qu'il vivait parmi les Yohual-Tecuhtlin. On raconte aussi qu'il a longtemps vécu aux États-Unis d'Amérique, qu'il a participé à des projets secrets au Nouveau-Mexique et influencé les scénaristes d'une série TV américaine consacrée aux phénomènes paranormaux et aux extraterrestres. Repéré par un ordre de Manteaux Rouges, la Milice du Christ, il serait exilé dans le Grand Nord canadien où il vivrait en ermite.

Le dernier n'est autre qu'Arakanas, le Prince de l'Étoile. La dix-septième Lame serait apparue à cet Éolim au moment même de sa sublimation. Alors que les Primes auraient dû y gagner en crédibilité et en reconnaissance, il semble qu'Arakanas ait toujours favorisé les projets des allochtones au sein de son Arcane Majeur. Certains Primes en sont venus à se demander si Arakanas ne serait pas le détenteur d'un secret si terrible qu'il voudrait éloigner les Nephilim de la voie de la prime essence.

Objectifs

Les objectifs des Primes sont de réaliser une « sublimation inversée » du Pentacle, un retour à l'état de Voor. Ainsi, ils pourront quitter la Terre avec l'Iz en quête de leur origine.

Les premiers Primes se sont d'abord penchés sur la nature de ces entités comiques. Leur postulat initial est que les Voors peuvent voyager avec l'Iz et que leur essence est différente de celle des Kaïm et *a fortiori* de celle des Nephilim — comme le vide sidéral est parcouru d'Éthers et non de Champs magiques.

Deux grandes théories furent ensuite développées par les Primes et d'autres anciens Fils des Étoiles. La première, tombée en désuétude depuis quelques siècles, est que les Voors sont composés d'Éthers planétaires concentrés en Pentacle. La seconde est qu'ils sont composés d'une unique essence née du Prime Éther : la prime essence ou le Ka.

Pour les Primes, cette prime essence est à l'origine des Éléments, du Ka-Soleil, du Ka-Lune Noire et même de l'Orichalque. Leur but est de faire fusionner leurs branches pentacliques et le Ka-Soleil de leur simulacre en une émulsion magique à l'image des Cœurs Ar-Kaïm. Pour cela, ils essayent d'oublier les différences entre les Ka, ils se concentrent sur leur point commun, les traces de la prime essence, pour le laisser resurgir, s'imposer.

En parallèle, nombre de Primes se sont lancés dans des quêtes moins « méditatives », comme la réactivation des Phares cosmiques, en collaboration avec l'Étoile, ou la recherche de fragments des Cocons minéraux du Glorieux Alliage. Les Primes sont convaincus que ces derniers portent les traces du Prime Éther et qu'ils peuvent leur permettre de retrouver l'état de Voor.

Voie occulte

Un Prime développe les Compétences occultes suivantes au fur et à mesure qu'il progresse dans la Voie de la prime essence : la

Mouvance élémentaire, l'Apostasie pentaclique et l'Emprise du Ka.

La Mouvance élémentaire

Bien que leur but soit la sublimation de leur Pentacle, les Primes doivent commencer par appréhender la nature profonde des Champs magiques. En effet, ils pensent qu'il faut connaître intimement son environnement pour se comprendre soi-même. En développant leur première Compétence occulte, la Mouvance élémentaire, les Primes peuvent agir sur les courants élémentaires, les Plexus et les Nexus.

Chacune des actions de cette nouvelle Compétence occulte demande une transe préparatoire nécessitant une action exclusive.

- **Attirer un Champ magique :** le Prime peut utiliser la Mouvance élémentaire pour attirer à lui un courant élémentaire. Ceci peut s'avérer très utile dans une zone où le Champ maudit, ou de l'Orichalque, l'a écarté. Pour cela, le joueur d'un Prime doit réussir un test d'Initié (Élément du Champ magique attiré) d'une difficulté déterminée ci-après. Ce test est modifié par Mouvance élémentaire.

- **Intensifier un Plexus :** le Prime peut utiliser la Mouvance élémentaire pour augmenter d'un niveau l'intensité d'un Plexus (*cf. Le Livre des joueurs*, p. 151). Pour réaliser ce projet, le Nephilim se place dans le Plexus, passe en Vision-Ka et, alors qu'il est en transe, se concentre sur les oscillations des Champs magiques.

Le joueur du Prime doit réussir un test d'Initié (Élément du Plexus) avec une difficulté donnée par le tableau ci-contre, modifié par Mouvance élémentaire. En cas d'Échec, le test peut être retenté. Une Maladresse fait perdre une « puce » d'Initié (Élément du Plexus) au Nephilim, qu'il gagne en Narcosé.

Afin d'augmenter plus encore le niveau d'Intense d'un Plexus, le Prime peut réitérer cette action, mais il doit sacrifier définitivement une ou plusieurs « puces » de Ka domi-

APPRENDRE DES TALENTS

Difficulté	Niveau du Talent
Peu Difficile	A
Assez Difficile	C
Difficile	M

Note : *la difficulté est majorée d'un niveau pour les Talents solaire et maudit et de deux pour ceux d'Orichalque.*

LE NOYAU DE PRIME ESSENCE

Dès qu'il acquiert Emprise du Ka, le Prime développe un noyau de prime essence au centre de son Pentacle, lié à chacune de ses branches ainsi qu'au Ka-Soleil de son simulacre. Ce noyau est invisible à la Vision-Ka ainsi qu'au Domaine Sentir. Le Prime est donc le seul à savoir qu'il possède ce noyau et ne peut prouver son existence d'aucune manière.

Ce noyau est noté sur la feuille de personnage avec un niveau d'Initié — dix « puces » par niveau — comme n'importe quelle branche du Pentacle. Il se charge spontanément en fonction des Conjonctions. Sa capacité maximale est égale au niveau d'Initié du Prime moins un — si le Prime est Assez Initié, son noyau de prime essence ne peut dépasser Peu Initié et dix « puces ». Toutefois, si le Prime est Pas Initié, la capacité maximale de son noyau de prime essence est de dix « puces ».

Si le Nephilim perd son simulacre, le lien entre son Pentacle et le Ka-Soleil est brisé, son noyau de prime essence tombe à zéro « puce ».

La Charge spontanée

Lorsqu'un Nephilim a Emprise du Ka à A, son noyau de prime essence se charge d'une « puce » par jour où un Élément domine, c'est-à-dire une « puce » par jour du lundi au vendredi et deux « puces » les jours de Grande Conjonction.

S'il est Compagnon en Emprise du Ka, le noyau se charge aussi d'une « puce » chaque dimanche et deux les jours de Grande Conjonction solaire ainsi que lors de la pleine et de la nouvelle (lune ?).

S'il a Emprise du Ka à M, le noyau de prime essence se charge aussi d'une « puce » chaque samedi et de deux les jours de Grande Conjonction d'Orichalque. À ce niveau, le noyau de prime essence du Prime se charge de trente-quatre « puces » par mois.

Note : *le Prime ne peut pas pratiquer de Charge analogique ni magique.*

nant à chaque nouvel essai — une si le Plexus est de son Ka dominant, deux s'il est neutre, trois s'il est opposé.

Si le Prime quitte le Plexus, le niveau d'Intense de ce dernier revient en quelques minutes à ce qu'il était avant les actions du Prime.

Note: *le Prime peut aussi baisser le niveau d'Intense d'un Plexus. Le procédé est identique.*

• **Intensifier un Nexus:** les règles sont similaires à l'intensification d'un Plexus, mais le Prime utilise toujours son Ka dominant et la difficulté du test est majorée d'un niveau supplémentaire.

Note: *le Prime peut aussi baisser le niveau d'Intense d'un Nexus. Le procédé est identique.*

• **Créer un Plexus:** le Prime ne peut créer un Plexus qu'un jour et dans un lieu où celui-ci pourrait apparaître. Pour réaliser ce projet, il doit d'abord attirer deux Champs magiques d'un même Élément.

Le joueur doit réussir deux tests d'Initié (Élément choisi) Assez Difficiles modifiés par Mouvance élémentaire. Les Champs magiques restent au contact du Nephilim durant une demi-heure — le temps nécessaire de façonner le Plexus.

Une fois les Champs magiques en place, le Nephilim essaye de mettre leurs pulsations en phase à l'aide de son Pentacle. Pendant une demi-heure, il se concentre sur les Champs magiques et son Pentacle. Pendant cette opération, il est en Vision-Ka. Seule une vive secousse, une blessure ou un Sort peut le déconcentrer. Il est donc très vulnérable.

Le joueur doit effectuer un test d'Initié (Élément du Plexus) Difficile modifié par Mouvance élémentaire. Si le résultat est une Réussite, un Plexus Pas Intense se forme. Si c'est un Échec, le Nephilim ne peut plus créer de Plexus tant que la Conjonction n'a pas changé. Si c'est une Maladresse, le niveau de Narcosé du Nephilim augmente de six « puces » si le Plexus est de son Ka dominant, quatre s'il est neutre, deux s'il est opposé.

Note: *il est possible de créer un Plexus Peu Intense en augmentant toutes les difficultés d'un niveau.*

• **Créer un Nexus:** le processus est similaire à celui de création d'un Plexus, mais le Prime doit attirer un courant de chaque Élément. Le temps nécessaire à mettre les Champs magiques en phase est d'une heure — les tests pour attirer les Champs doivent donc être au moins Difficiles.

Le joueur doit réussir cinq tests d'Initié Difficile — un avec chaque Élément — afin de créer un Nexus Pas Intense. Cela est plus facile si le Nephilim consacre plus de temps à le façonner, mais une telle concentration expose son Pentacle à la Narcose. Chaque heure supplémentaire consacrée à cette opération apporte un modificateur de circonstance de +1 sur les tests de création, le Nephilim gagne une « puce » de Narcosé et, ensuite, le joueur teste le nouveau niveau de Narcose de son Immortel.

Il faut donc réussir les cinq tests pour créer un Nexus. En cas de Maladresse sur un de ces tests, le niveau de Narcosé du Nephilim augmente d'un niveau!

Note: *il est possible de créer un Nexus Peu Intense en augmentant la difficulté de chaque test d'Initié d'un niveau.*

L'Apostasie **pentaclique**

Maintenant que le Prime a pris conscience du rôle des Éthers dans les fluctuations des Champs magiques, il peut se recentrer sur lui-même, sur son Pentacle et ses Éléments. Il découvre alors une nouvelle Compétence occulte: l'Apostasie pentaclique. Celle-ci lui confère la capacité de faire fluctuer les branches de son Pentacle.

• **Soins magiques:** le Prime peut soigner ses blessures magiques temporaires en entrant en méditation (action exclusive) dans un Plexus de son Ka dominant ou dans un Nexus. Pour chaque heure de concentration de son personnage, le joueur effectue un test de Ka dominant Assez Difficile modifié par Apostasie pentaclique. Une Réussite rend une « puce ». Un Échec n'entraîne aucune conséquence. Une Maladresse fait perdre deux « puces » de Ka et gagner une d'Enkhaïbatement.

• **Échanger ses Ka favorables et défavorables:** le Prime peut échanger ses Ka opposés les jours où son opposé défavorable est dominant. Les niveaux d'Initié s'intervertissent alors jusqu'à la fin de la Conjonction. Pour réaliser ce projet, le joueur doit réussir un test d'Initié (opposé défavorable) Peu Difficile modifié par Apostasie pentaclique.

De même, le Prime peut échanger ses neutres les jours où son neutre défavorable est

dominant astrologiquement parlant. Les niveaux d'Initié s'intervertissent alors jusqu'à la fin de la Conjonction. Le joueur doit réussir un test d'Initié (neutre défavorable) Assez Difficile modifié par Apostasie pentaclique.

Dans les deux cas, un Échec interdit au Nephilim de réitérer cette action dans la journée, une Maladresse étend cette interdiction jusqu'au prochain mois astrologique et entraîne la perte d'une « puce » de Ka et le gain d'une d'Enkhaïbatement.

• **Changement de Ka dominant :** le Prime peut changer son Ka dominant pour celui qui domine lors d'une Grande Conjonction. Son niveau d'Initié (Ka dominant) reste inchangé et le Pentacle se réordonne à la convenance du Nephilim selon les règles de stabilité habituelles (*cf. Le Livre des joueurs*, p. 149). Une heure de méditation est nécessaire pour réaliser ce changement qui dure jusqu'à la fin de la prochaine Grande Conjonction du même Élément ou jusqu'au prochain mois astrologique — on prend en compte la durée la plus courte.

Pour réaliser cela, le joueur doit réussir un test d'Initié (Élément devant devenir dominant) Difficile modifié par Apostasie pentaclique. Un Échec interdit au Prime de retenter cette action avant le prochain mois astrologique. Une Maladresse fait perdre trois « puces » de Ka et en fait gagner deux d'Enkhaïbatement. De plus, le Prime perd un niveau d'Initié jusqu'à la prochaine Grande Conjonction.

Note : *cette action n'est possible que pour un Nephilim qui a Apostasie pentaclique à M.*

L'Emprise du Ka

À force d'introspection, le Prime est parvenu à ressentir la prime essence présente dans son Pentacle et commence à pouvoir l'utiliser. Le Prime acquiert une nouvelle Compétence occulte, l'Emprise du Ka, et développe un noyau de prime essence (*cf.* encart p. 44) qui lui permettra de résorber ses blessures magiques et surtout d'utiliser les Talents.

• **Soins magiques :** le Prime peut résorber ses blessures magiques grâce à sa prime essence. Le joueur doit décider du nombre de « puces » de Ka qu'il souhaite soigner et sacrifie deux fois plus de « puces » de prime essence. Ensuite, pour que son Nephilim regagne le nombre de « puces » choisi, il doit réussir un test d'Initié (Ka dominant) Assez Difficile modifié par Emprise du Ka. Le Nephilim doit rester concentré pendant que ses blessures se résorbent — une action exclusive par « puce » de Ka regagnée. En cas de Maladresse, les « puces » de Ka que le joueur souhaitait regagner sont définitivement perdues.

• **L'apprentissage des Talents :** seul un Ar-Kaïm peut enseigner un Talent à un Prime. Il ne peut enseigner que les Talents de sa Maison et doit le maîtriser à un niveau supérieur ou égal à celui que le Prime souhaite apprendre. Un Prime ne peut apprendre un niveau de Talent supérieur à son niveau d'Emprise du Ka. De plus, il doit avoir Emprise du Ka à C pour apprendre des Talents solaires ou maudits, et M pour apprendre ceux d'Orichalque.

Au terme de l'apprentissage — huit heures par jour pendant une semaine —, le Prime peut « graver » le Talent dans son Pentacle. Pour cela, le joueur doit réussir un test d'Initié (Ka dominant) modifié par Emprise du Ka. En cas d'Échec ou de Maladresse, le Prime doit reprendre son apprentissage à zéro.

• **Exercer un Talent :** le Prime doit commencer par se mettre en phase avec sa prime essence (action gratuite). Le joueur doit réussir un test d'Initié (Ka dominant) Assez Difficile modifié par Emprise du Ka. Si le résultat est une Maladresse, le Prime ne peut plus utiliser de Talent de la journée.

Pour utiliser le Talent proprement dit, le temps de méditation et la difficulté du test sont les mêmes que pour les Ar-Kaïm. En revanche, le Prime se sert de son noyau de prime essence et c'est donc le niveau d'Initié actuel, et non maximum, de celui-ci qui doit être utilisé comme Caractéristique pour le test.

Les coûts pour exercer un Talent aux niveaux A, C et M sont respectivement de trois, quatre et cinq « puces » de prime essence.

En cas de Maladresse lors de l'utilisation d'un Talent, une à trois « puces » de Ka, suivant le niveau du Talent utilisé, sont définitivement perdues. En plus de cette perte : si le Talent qui a échoué était solaire, le Nephilim tombe en Ombre ; s'il était maudit, le niveau de Ka-Lune Noire augmente de deux « puces » ; s'il était d'Orichalque, trois « puces » de Ka sont définitivement perdues.

LES PROMÉTHÉENS

NOTE : *les Selenim peuvent être des Prométhéens.*

Tous les Immortels ne voient pas en Prométhée un traître, un frère qui abusa de la confiance des Kaïm et qui arma les hommes de l'Orichalque. Ceux que les Nephilim nomment les Prométhéens sont convaincus que le Kaïm rebelle souhaitait que les hommes et les Immortels vivent en harmonie et qu'il avait compris avant les siens que cette concorde n'était possible que si les humains et les Kaïm apprenaient les uns des autres. C'est pourquoi il se refusa à considérer les porteurs de Ka-Soleil comme du simple bétail ou des sujets d'expérience.

Les Prométhéens vivent en marge de la société des Nephilim. Ne considérant les humains ni comme des ennemis farouches ni comme des outils nécessaires à toute interaction avec le monde profane, ils sont attirés par l'humanité, par son caractère éphémère ; ils admirent ses capacités d'adaptation et de raison, et surtout, envient leur lien avec les mondes des rêves et des idées. Ils s'intéressent à eux comme un mentor s'intéresse à de jeunes élèves prometteurs.

Les Prométhéens sont parfois membres d'un Arcane mineur, mais le plus souvent ce sont des Nephilim qui œuvrent en solitaire. Ils se font les défenseurs de l'humanité et servent de médiateurs entre les mortels et les leurs.

MOTIVATION ET CROYANCES

« L'Homme est un être d'exception sur la Terre. Le Ka-Soleil en fait l'objet de toutes les convoitises de la part des héritiers de l'Atlantide qui cherchent à contrôler et à exploiter ce Ka. L'Homme doit être protégé des atteintes des Immortels dont la puissance est bien supérieure à la sienne. Nous, Prométhéens, avons compris cela. Nous nous faisons un devoir de protéger l'huma-

PROMÉTHÉE

Pourquoi revendiquer l'héritage de quelqu'un que peu eurent l'occasion de côtoyer ? Pourquoi risquer son immortalité pour des humains qui bien souvent ne comprennent pas que les Prométhéens sont différents de leurs frères ? Parce que, justement, ils sont différents. Parce qu'ils croient profondément à la concorde. Ils savent que Prométhée était dans son bon droit d'informer les hommes de leur misérable condition de vie sur l'Atlantide. L'Agartha passe bien par la compréhension du Ka-Soleil. Les Prométhéens sont persuadés que Prométhée avait trouvé la bonne voie, celle de la compréhension pacifique et de l'entente mutuelle.

nité des terribles erreurs des autres Immortels — comme le Sentier d'Or. Notre œuvre est non seulement d'aider les hommes à se protéger mais aussi à combattre, directement ou non, ceux qui veulent leur nuire. Nous nous considérons comme les défenseurs d'un monde où mortels et Immortels pourraient cohabiter, œuvrer de concert et converger vers un état de sagesse et de béatitude... Trouver, en un mot, l'Agartha.

Depuis la Chute, les relations entre les hommes et les Immortels se sont dégradées jusqu'à la Révélation où elles ont souvent pris la forme d'affrontements occultes à l'échelle planétaire — Grand Plan des Templiers, contrôle des pouvoirs profanes par la Synarchie, etc. Que les protagonistes appartiennent à un Arcane Majeur ou tout autre société secrète, qu'ils soient mortels ou Immortels, seuls ou affiliés à un mouvement, la finalité de ces oppositions réside dans la domination d'un de ces groupes. Bien souvent celle-ci passe par l'éradication de ses adversaires.

Nous sommes les champions d'une cause que nous jugeons noble et nécessaire car nos adeptes sont dans l'erreur. Il ne faut pas écraser l'Homme pour assurer la place des Immortels mais au contraire interagir avec lui pour cerner au mieux les intérêts de tous. Notre rôle est celui de médiateurs entre les hommes et les Immortels. Nous seuls avons compris la nécessité du dialogue et nous œuvrons en secret pour qu'il puisse exister. »

Le Pagad

Comment **jouer mon rôle ?**

Les Prométhéens sont des mentors. Il n'y a aucune prétention dans cette affirmation, juste un constat. Un être millénaire peut prétendre, avec suffisamment de recul, à enseigner à des humains qui n'ont que quelques dizaines d'années de vie derrière eux. Surtout, les Prométhéens s'accrochent à ce rôle, à cette mission, car ils savent que leur cause est juste et que la paix ne reviendra sur Terre que lorsque les Immortels et les humains auront compris ce qu'ils sont et comment ils peuvent interagir de façon pacifique et intelligente. Le rôle d'un Prométhéen est de comprendre l'âme humaine, de savoir se mettre à la place d'un mortel pendant quelques instants afin de comprendre ce qu'il a besoin d'apprendre. C'est une fois cette première étape franchie que le Prométhéen peut se réclamer d'une expérience plus forte et peut entraîner des humains ou d'autres Immortels dans son sillage. Effectivement, d'autres êtres magiques peuvent suivre cette Voie et, ayant moins progressé, il leur apparaît sage de se joindre à un autre Prométhéen. Il existe ainsi un compagnonnage ésotérique où les disciples du Prométhéen s'occupent de chercher des humains dignes de leur mentor. Ce rôle est dévolu aux Nephilim qui n'ont pas encore développé la Fusion spirituelle (voir plus bas).

Les Prométhéens placent l'enseignement aux humains en priorité dans leurs missions. Mais ils n'éduquent pas le premier venu. L'Histoire invisible leur a appris que les initiés des Arcanes mineurs cherchaient à abuser les Immortels afin de leur dérober leur Sapience à des fins malignes. C'est pourquoi ils choisissent avec précaution leurs élèves. Toutefois, il n'est pas rare de découvrir un Prométhéen au sein d'un Arcane mineur. Ces talentueux Immortels sont souvent inquiets quant à la loyauté de leurs adeptes.

Les Prométhéens initiés des Arcanes mineurs ne sont jamais des combattants car ils ne souhaitent pas se battre contre d'autres Immortels.

Ce que **les autres pensent**

Peu d'Immortels sont au courant de l'existence des Prométhéens, et c'est d'ailleurs ce que souhaitent ces derniers. Quelle serait la réaction de Nephilim profondément meurtris par l'Orichalque en apprenant que leurs propres frères ont repris l'œuvre de Prométhée ?

Ce sont donc les Arcanes mineurs et les Arcanes Majeurs proches de l'Humanité qui connaissent le mieux ces singuliers quêteurs. La Justice a entendu parler de cas isolés de Prométhéens mais ses dignitaires ignorent le nombre exact de Nephilim proches des hommes. Si tel était le cas, Poliorcète, le Prince de la Justice, s'allierait sans aucun doute à Drakka, le Prince de la Maison-Dieu, pour déterminer avec précision le danger que représentent ces frères.

Objectifs

Comme toutes les Voies, l'enseignement de Prométhée est suffisamment puissant pour illuminer un Pentacle et conduire les meilleurs Prométhéens vers la félicité. Mais, avant d'en arriver là, les Prométhéens

sont soumis aux rigueurs de la lutte occulte. Pour eux, cette lutte ne peut être remportée que par la réalisation de certains objectifs.

Le plus évident d'entre eux est évidemment de survivre. Le monde occulte est très dangereux pour les Prométhéens. Peu enclins à se battre contre tout le monde, peu acceptés par qui que ce soit, et surtout, chassés dès que leur existence est connue par les Nephilim, les Prométhéens mènent une vie qui a tout d'un défi. Quoi qu'il en soit, il y a toujours des idéalistes pour prendre la place des Prométhéens tombés ou arrivés au terme de leur quête.

L'enseignement des humains est l'aboutissement de longues années d'efforts et de lutte pour la survie. Cette étape est réservée à ceux qui ont découvert la Fusion spirituelle et compris les rouages du cerveau humain. Il arrive aussi un moment où les Prométhéens sont lassés de se battre sans cesse ou de se cacher au sein d'un Arcane mineur dont la moitié des initiés souhaite tester leurs armes contre lui. Certains aspirent à créer un nouvel Arcane Majeur dédié à Prométhée au sein duquel ils pourraient se regrouper et se protéger mutuellement. Bien évidemment, les humains seraient acceptés dans cette société secrète. Pour beaucoup d'entre eux, cette faction naîtra dans le giron du Bateleur et des Mystères.

Le but de tout Prométhéen est de rencontrer celui qui est à l'origine de sa quête. Les meilleurs d'entre eux pourront le rejoindre et mener la lutte en tant que Titans au côté de ses premiers fidèles.

Voie occulte

Arpenter la voie de l'héritage prométhéen est un défi digne des plus grands Immortels. La vision de Prométhée n'est pas celle que la plupart des Nephilim a choisi d'embrasser, et les rancœurs à l'égard du martyr sont très vivaces. Si les Adoptés de la Maison-Dieu et leurs sympathisants connaissaient les techniques utilisées par les Prométhéens pour parvenir à leurs fins, une chasse serait immédiatement lancée afin que tous fussent détruits. C'est pour cela que la discrétion revêt une telle importance pour ces derniers.

Un Nephilim apprend les Compétences occultes Entente souveraine, Compréhension solaire et Fusion spirituelle lorsqu'il progresse dans la Voie occulte des Prométhéens. Les intitulés de cette Voie occulte ne peuvent être tenté qu'une fois par période d'effet.

Maladresses

La mauvaise utilisation des Compétences occulte des Prométhéens engendre des Maladresses qui sont définies par le tableau ci-contre après le lancer d'un D20.

Manœuvre ratée : la manœuvre que tentait le Prométhéen échoue lamentablement et ne peut plus être recommencée durant le combat ou la scène.

Ombre immédiate : le Prométhéen tombe en Ombre immédiatement pour un jour astrologique. Aucun test ni aucun recours ne sont possibles pour empêcher cela.

Amnésie : le Nephilim oublie ce qu'il est : un être magique. Il se conduit comme un humain malgré les métamorphoses qui peuvent le trahir — il ne prête pas attention à ces dernières. Cet état dure jusqu'au prochain dimanche.

Ennemi : l'un des interlocuteurs ou élèves en contact avec le Nephilim lors de la Maladresse devient un Ennemi et peut être noté comme tel dans les Chutes du Prométhéen.

Psychose : le Nephilim est tellement focalisé sur le sort des humains et sur ce qu'ils ont vécu avec le Sentier d'Or qu'il se sent profondément révolté et ne pense plus qu'à une chose : s'en prendre aux Immortels qui ont fait cela — c'est-à-dire tous selon lui. Jusqu'à la fin du mois astrologique en cours, le Nephilim n'aura plus de cesse de tenter de nuire aux Immortels, en contrecarrant leurs plans ou en tentant de leur nuire physiquement.

Maladresses de Prométhéen

D20	Maladresse
1-4	Manœuvre ratée
5-8	Ombre immédiate
9-12	Amnésie
13-16	Ennemi
17-20	Psychose

Entente souveraine

Cette Compétence permet au Prométhéen de saisir les nuances de l'esprit humain. Elle per-

met l'approche pacifique d'un initié et l'engagement d'un dialogue en bonne intelligence.

• **Liaison des esprits (rituel, un jour) :** la première étape pour le Prométhéen est de comprendre son simulacre, l'esprit qu'il a lui-même écarté afin de prendre un corps. Cet effet est une forme de conciliation entre l'Immortel et son simulacre. La conséquence est une meilleure compréhension des deux esprits. Pour le Prométhéen, il en résulte une modification de ses durées d'Ombre. La durée de l'Ombre est d'un « niveau » de mesure temporelle inférieur à celui prévu par la règle — une minute au lieu d'une heure par exemple. Les Ombres qui ne durent que quelques tours ne surviennent tout simplement pas ; le Prométhéen y résiste !

Le Prométhéen peut lier un Nephilim à son simulacre afin de lui permettre de bénéficier de la même protection. Le joueur du Prométhéen doit pour cela réussir un test d'Initié à une difficulté fixée par le tableau ci-dessous modifié par Entente souveraine.

Comme vous le voyez dans le tableau, il est impossible de se lier à un humain Très Initié (Ka-Soleil). En effet, ce dernier possède une volonté de fer, un contrôle parfait sur son intellect et aucun Immortel ne peut avoir prise sur lui à moins d'être Agarthien.

LIAISON DES ESPRITS

Niveau du simulacre	Difficulté
Pas Initié	Peu Difficile
Peu Initié	Assez Difficile
Assez Initié	Difficile
Initié	Très Difficile
Très Initié	Impossible

• **Liaison corporelle (action normale) :** au prix d'un test d'Initié contre une difficulté correspondant au niveau de Ka-Soleil de son simulacre, le Prométhéen peut bénéficier d'un modificateur de circonstance — de + 1 s'il est A en Entente souveraine, + 2 s'il possède cette dernière à C et + 3 s'il l'a à M — pour l'action normale suivante si celle-ci est résolue par un test nécessitant une Compétence et non une Tradition.

Malheureusement pour le Prométhéen, cette facilité lui est interdite en combinaison avec une autre des Compétences occultes de sa Voie.

ENTRETIEN INITIATIQUE

Résultat du test	Effet
Maladresse	La cible absorbe une Compétence, ou une Tradition, du Prométhéen — celle-ci est effacée de la feuille de simulacre ! — du même niveau que celui de sa Compétence Entente souveraine.
Échec	Aucune information n'est communiquée.
Réussite	Une information d'importance.
Coup d'éclat	Le Prométhéen obtient autant d'informations qu'il le souhaite. Il peut même copier une Compétence ou une Tradition d'un niveau inférieur à celui d'Entente souveraine. Il la note alors sur sa feuille de simulacre.

• **Entretien initiatique (action exclusive):** en engageant une simple conversation, le Prométhéen peut échanger librement des informations avec un humain qui n'est pas son simulacre. Il faut rappeler que celui-ci reste maître de sa volonté, simplement l'Immortel sait comment agir pour ne pas le froisser. Il n'y a aucune attirance, aucune amitié, juste de l'intérêt. L'Entretien initiatique permet aux deux interlocuteurs d'échanger des informations, occultes ou profanes.

Nephilim : Révélation gère toute information avec des Compétences ou des Traditions. Pour les premières, les règles imposent l'utilisation d'Intelligent. Cette Caractéristique est influencée par l'Air du Nephilim : c'est donc ce Ka que le joueur oppose au Ka-Soleil de son interlocuteur pour déterminer si son personnage parvient à saisir l'information recherchée.

Compréhension **solaire**

Grâce à cette Compétence, le Prométhéen accède à une compréhension plus parfaite de la nature humaine. Il comprend les hommes comme eux-mêmes se comprennent et non comme un Immortel. En fait, l'esprit du Nephilim devient humain grâce à une action magique qui se produit avec l'esprit de son simulacre. Ce dernier resurgit des tréfonds de son cerveau sans

plonger pour autant le Prométhéen en Ombre. Il fusionne avec lui pour lui apporter non plus ses connaissances, mais sa vision du monde, de la vie, son caractère.

La différence entre les niveaux d'Initié du Nephilim et de son simulacre donne le temps pendant lequel l'Immortel peut agir comme un humain. Toute action de Compréhension solaire et de Fusion spirituelle nécessite une telle émulation. Celle-ci nécessite toujours une action exclusive.

NOTE : *pour maîtriser cette Compétence occulte, le Nephilim doit obligatoirement avoir un niveau d'Initié égal ou supérieur à celui de son simulacre. De plus, l'émulation prend le pas sur la liaison des esprits ; lorsqu'il y a émulation, les effets de la liaison des esprits s'appliquent automatiquement, pour toujours.*

ATTENTION ! Dès la première utilisation de cette Compétence occulte, le Prométhéen devient plus lié encore à son simulacre qu'il ne l'était jusqu'alors. Il ressent en effet le besoin d'entretenir ses Alliés et ses Contacts — au point d'augmenter son niveau de Proche ! De plus, son simulacre connaît une mort violente — assassinat, conséquence d'une action inconsidérée en scénario, etc. —, il perd un niveau d'Initié (Ka dominant).

• **Sapience profane (action exclusive) :** tant qu'il est sous l'emprise de la Compréhension solaire, le Nephilim peut tenter de substituer le savoir des hommes au sien. Il échange une de ses Traditions avec une Compétence du même niveau que celui d'Entente souveraine de son simulacre — et non une Tradition. Pendant ce temps, il ne peut plus utiliser sa Tradition, comme s'il l'avait oubliée. Cet effet dure le temps de l'émulation.

VOILE PROMÉTHÉEN

Le niveau de Compréhension solaire détermine la durée pendant laquelle le Voile prométhéen est efficace.

COMPRÉHENSION SOLAIRE	DURÉE
A	1 minute
C	1 heure
M	1 jour astrologique

Pour protéger son Prométhéen de l'effet d'un Sort, le joueur oppose le niveau d'Initié (Ka-Soleil) du simulacre de son personnage à la difficulté du lancement de l'effet magique majorée d'un niveau. Cette difficulté est modifiée par le niveau de Compréhension solaire de son Prométhéen. Si le D20 indique une Réussite, le Sort n'a pas d'effet sur le personnage.

• **Voile prométhéen (action exclusive) :** le Prométhéen fusionne avec son simulacre afin de bénéficier d'une protection contre les Sorts, l'Orichalque et ses utilisations — transformation en Homoncule, exorcisme, etc — le temps de la fusion. L'Immortel peut toujours utiliser ses pouvoirs magiques, mais les difficultés de ces actions sont décalées d'une ligne vers le bas sur la Table universelle de résolution.

Pour activer le Voile prométhéen, le joueur doit échouer à un test d'Initié à une difficulté correspondante au niveau de Ka-Soleil de son simulacre. Dans ce cas, son Prométhéen est supplanté par l'esprit de son simulacre et il bénéficie d'un des effets suivants — il s'agit donc de deux actions exclusives qui doivent être gérées par des tests distincts !

• Il ne peut être exorcisé par un rite employant de l'Orichalque.

• Il peut résister aux effets d'un Sort mais pas aux conséquences magiques d'une blessure occasionnée par les armes « naturelles » des créatures de Kabbale et des Entités, ni contre les Sorts agissant sur des zones et non sur des êtres vivants (*cf.* encart).

Fusion spirituelle

Le Prométhéen sait grâce à cette Compétence occulte parfaitement ce que signifie « être humain » : il peut vivre comme eux car, à force de le côtoyer, il les comprend. La psyché humaine n'a plus de secret pour lui ; mais, alors qu'il comprend son importance et sa force, il est moins enclin à l'utiliser pour ses desseins ésotériques.

• **Fusion totale (action exclusive) :** le Prométhéen fusionne avec l'esprit de son simulacre. Cette extraordinaire fusion permet au Prométhéen de ne plus souffrir des méfaits de l'Orichalque. Grâce à cet effet, le Prométhéen bénéficie des avantages suivants :

• l'Orichalque ne blesse plus son Pentacle ;

• il ne peut pas être transformé en Homoncule.

FUSION TOTALE

Niveau	Durée
A	1 Passe
C	1 minute
M	1 heure

DURÉE DE LA FUSION

Écart entre le niveau de Ka dominant du Prométhéen et celui du Ka-Soleil de son simulacre	Durée
Égalité	1 minute
1 niveau	10 minutes
2 niveaux	1 heure
3 niveaux	1 journée
4 niveaux	1 semaine

Pour bénéficier de la Fusion totale, le prométhéen doit réussir un test d'Initié (Ka-Soleil du simulacre) dont la difficulté est égale au niveau de Meurtrier de la source d'Orichalque.

• **Compagnonnage prométhéen (action normale) :** le Prométhéen sait désormais s'entourer d'initiés qui ont compris la valeur de sa cause. À chaque fois qu'il rencontre un initié, le Prométhéen peut tenter de le rallier à sa cause. Il peut ainsi avoir jusqu'à deux adeptes par niveau d'Initié (Ka dominant du Prométhéen). Il s'agit d'une action résolue par un test d'Initié dont la difficulté est fixée par le Ka-Soleil de l'adepte potentiel.

Il est préférable que ces fidèles appartiennent au même Arcane mineur que l'Immortel sinon celui-ci passera son temps à résoudre les querelles qui ne manqueront pas de naître entre ses fidèles.

Note : *cet effet ne fonctionne pas sur les humains Très Initiés.*

• **Illumination prométhéenne :** quel autre honneur que de propager la connaissance insufflée par Prométhée ! L'Illumination prométhéenne est issue des capacités magiques de Prométhée. L'Immortel puise dans son essence magique afin d'inculquer sa Sapience à ses adeptes.

En termes de règles, des « puces » de Ka dominant du Prométhéen peuvent être converties en niveaux de Tradition chez ses adeptes. L'Immortel doit posséder la Compétence qu'il souhaite transmettre au niveau qu'il souhaite offrir à son disciple.

Le nombre d'adeptes que le Prométhéen peut affecter dépend de son niveau de Fusion spirituelle.

• **Accomplissement initiatique (action exclusive pour l'utiliser, plus une action normale pour chaque question) :** le Prométhéen peut accomplir le plus grand exploit possible pour ceux qui suivent cette Voie : il entend la voix de Prométhée au cœur de son Ka. Le Kaïm lui confie la tâche de guider les hommes vers la Grande Année. Bien sûr, il ne sera pas l'un des cinq premiers disciples de Prométhée, les Titans, mais son rôle sera tout de même primordial. Ses adeptes ainsi que ceux d'autres Prométhéens sentiront l'extraordinaire présence de l'Immortel et le suivront comme les premiers hommes suivirent Prométhée.

Pour que son personnage pratique l'Accomplissement initiatique, le joueur doit réussir un test d'Initié Très Difficile modifié par Fusion spirituelle. S'il obtient une Réussite ou un Coup d'éclat, il sera en mesure de poser des questions à Prométhée. Un Échec entraîne le gain de cinq « puces » d'Enkhaïbatement. Les réponses de Prométhée sont gérées par le MJ. Quoi qu'il en soit, Prométhée ne répondra qu'à des questions concernant son histoire, son œuvre, les Prométhéens ou les Mystères. Jamais il ne donnera les clefs de l'Agartha à un Nephilim ni ne lui indiquera comment venir jusqu'à lui. Concernant les Mystères, il donne des réponses vagues. Malgré tout, il n'aura aucun problème à donner des schémas à long terme qui nécessitent l'attention de l'ensemble de l'Arcane mineur — comme le combat contre les autres Arcanes mineurs, la réunification des Mystères, le rapprochement des Mystères avec certains Nephilim…

Avec l'Accomplissement initiatique, le Prométhéen devient un Élu parmi les Mystères et sa parole fera force de loi. Il intégrera les hautes sphères de l'Arcane

et on lui demandera de mener la lutte des Mystes pour parvenir à la réalisation de la Grande Année. Il pourra librement aller en Hadès en réussissant un test d'Initié (Ka-soleil) Très Difficile modifié par Fusion spirituelle. De plus, deux Daïmons Très Puissants se chargeront de le protéger discrètement lorsqu'il sera sur Terre — un observateur ne pourra se douter de quelque chose qu'avec une Réussite sur un test de Résistant (c'est une affaire d'instinct) Très Difficile modifié par Vigilance.

ILLUMINATION PROMÉTHÉENNE

Tradition transmise

Fusion spirituelle	Puce(s) sacrifiée(s)	Niveau transmis A	C	M
A	1	2 ou	1	aucun
C	2	2 ou	1	aucun
M	3	aucun	2 ou	1

Difficulté

Fusion spirituelle	Nombre d'adeptes qui peuvent être affectés	Difficulté du test
A	1	Peu Difficile
C	3	Difficile (*)
M	5	Très Difficile (*)

(*) : le Prométhéen peut choisir d'affecter moins d'adeptes que son niveau de Fusion spirituelle ne le lui permet. Dans ce cas, pour chaque adepte de moins, la difficulté est décalée d'une ligne vers le haut avant que la Compétence ne la modifie à son tour.



LES KHAÏBA

Pour les Nephilim, le Khaïba représente l'un des plus grands dangers qui les menacent. Outre les blessures dues à l'Orichalque ou bien encore les vicissitudes liées à l'étude des Sciences occultes, le Khaïba est considéré comme une marque de faiblesse ou d'échec, une maladie honteuse. Le Khaïba est quelque chose d'insidieux car il se cache au plus profond du Ka dominant de l'Immortel et se développe longtemps sans que ce dernier s'en aperçoive.

Mais il existe des Immortels pour lesquels le Khaïba n'est ni une peur, ni une honte. Pour eux, le Khaïba est un moyen de se développer, de s'enrichir pour parvenir au bout du compte à découvrir l'Agartha. D'un point de vue externe, le Khaïba est un Immortel qui est victime d'une maladie qui le fait dégénérer, retourner à un état primal auquel il ne peut échapper. Ceux qui empruntent la dure Voie occulte du Khaïba savent qu'il n'en est rien et qu'ils ont à portée de main les clefs de l'Agartha. Ces Immortels sont redoutables : leurs simulacres bénéficient d'une incroyable puissance et leur capacité intellectuelle s'aiguise. On peut alors les comparer au « génie méticuleux » des psychopathes, mais il serait plus exact de parler de ce que les hommes entendent lorsqu'ils parlent de la beauté du mal.

MOTIVATION **ET CROYANCES**

« Pourquoi me regardes-tu ainsi ? Suis-je un monstre pour toi ? Crois-tu que je représente un quelconque danger pour les tiens ? Mon apparence peut te choquer, je le conçois, mais n'es-tu pas capable de sonder mon âme et de me comprendre ? Le Khaïba n'est pas la tare que tu crois. On le dit dégénérescence du Ka, maladie des faibles, ou encore preuve d'inconsistance ésotérique, mais qu'en savent les rapporteurs de ces rumeurs, eux qui n'ont jamais expérimenté cette voie ?

Tel que tu me vois, cela fait plus de deux siècles que je suis ainsi et je suis fier de l'apparence qui est la mienne. J'ai façonné cette image qui répand la terreur chez les mortels et les Immortels. Soit, ce n'est pas pour les mêmes raisons, mais le résultat est à l'identique. Tu me crains car tu ignores ce dont je suis capable. Les mortels, eux, me prennent pour un monstre digne de leurs plus terribles contes, les enfants me fuient et les adultes craignent que je ne me cache dans leurs placards pour les assassiner. Mais ce n'est pas mon but. Tu souhaites savoir quel est ce but ?

C'est simple, ma voie me conduira à l'Agartha. Ne ris pas ! Chacun d'entre nous a une voie qui le mènera à l'illumination et même si ce n'est pas celle que tu as choisie, elle peut être bonne. Maintenant, laisse-moi, j'ai de nombreuses choses à faire dans ce monde qui s'offre à nous.

À bientôt, Malingre Nephilim. »

Discours de Shaïtan, Prince du Diable à un nouvel Adopté.

Comment **jouer mon rôle ?**

Les Khaïba se voient comme des êtres d'exception, des élus destinés à prendre la place de leurs frères les plus faibles. Ils croient que c'est l'ordre naturel des choses : les forts remplacent les faibles. Ils imaginent que les autres Immortels sont hypocrites, qu'ils ont découvert la même chose qu'eux mais qu'ils sont gouvernés par la peur et jalousie. Certains Khaïba s'imaginent même qu'ils entendent une voix qui les conseille. La plupart du temps ces Immortels attribuent cette voix au Prince du Diable ou à l'esprit de la Lame dont il a la garde depuis toujours. Ils croient que c'est là la marque de leur supériorité, qu'elle est le guide qui leur ouvrira les portes de l'Agartha. Ils réfutent évidemment que ce soit là la preuve de leur démence magique.

Les Khaïba n'ont peur de rien. Ils savent que le monde est à portée de main, qu'il suffit pour cela de faire quelques sacrifices. C'est pourquoi ils renoncent à tout ce qui est inhérent à l'existence de leur simulacre, parfois en faisant sombrer les Alliés et les Contacts (*cf. Le Livre des joueurs*, p. 114) de celui-ci dans la folie ou les tuant !

Ceux qui rejoignent les rangs des Adoptés du Diable sont entièrement dévoués à Shaïtan. Ils haïssent la plupart des autres Arcanes Majeurs et ils n'hésitent pas sacrifier les leurs pour la cause de leur Prince.

Quoi qu'il en soit, tous redoutent les initiés des Arcanes mineurs car ces derniers ne voient en eux que des bêtes ou des monstres à exterminer. Leur devise est donc : frappons les premiers.

MANIFESTATION DU KHAÏBA

*L'Enkhaïbatement n'est pas instantané (*cf. Le Livre des joueurs, *p. 152). Selon la Conjonction où les premières « puces » de Khaïba sont acquises, le Nephilim est altéré de diverses manières.*

MÉTAMORPHOSES

Le Khaïba prend progressivement le pas sur le Métamorphe. Ce dernier disparaît progressivement et ne devient plus qu'un pâle reflet de ce qu'il était autrefois. Les métamorphoses se résorbent au rythme d'un niveau d'Occulté de gagné par mois. Chacune d'entre elles est traitée séparément. Le joueur décide l'ordre dans lequel ces niveaux sont perdus entre les cinq aspects de son Métamorphe. À chaque fois qu'une métamorphose disparaît, elle est remplacée par une manifestation, un nouvel aspect de Métamorphe Khaïba, qui se développera au rythme d'un niveau d'Occulté par mois, de Très Occulté à Pas Occulté s'il est Très Enkhaïbaté, Peu Occulté s'il est Enkhaïbaté, etc. Puis le MJ est libre de faire varier les puces associées en s'inspirant des règles des pp. 13-15 du Livre du Meneur de Jeu.

Khaïba	Conjonction	Ka	Aspect final
Nanisme	Saturne	Orichalque	simulacre nain et difforme.
Gigantisme	favorable	dominant	paysage fantaisiste coloré par le Ka dominant.
Éthéralisme	opposée	Éléments opposés	simulacre transparent et léger.
Élémentalisme	neutre	Éléments neutres	Cycle basaltique instable

À la différence des Khaïba qui n'adoptent pas cette Voie occulte, le joueur a la possibilité de doter son personnage de l'apparence de son choix une fois son Khaïba défini. Il peut librement fixer les détails des différentes parties de son corps — ainsi, il est libre de choisir s'il veut avoir des mains vertes, avec des cheveux longs et violets…

HUMEUR

Les Nephilim ont tous un comportement, une Humeur stéréotypée par l'action de leur Ka dominant. Les Nephilim Khaïba voient ce comportement se modifier pour correspondre à celui d'un être dont les Éléments ont été modifiés. Reportez-vous au tableau ci-dessous pour définir la nouvelle Humeur de votre personnage.

Ka dominant	Humeur	Humeur Khaïba
Terre	Mélancolie	Instinct de survie
Feu	Colère	Folie meurtrière
Air	Flegmatique	Dans les nuages
Eau	Curieux	Obsessionnel
Lune	Lunatique	Dépressif

Ce que **les autres pensent**

L'ensemble de la communauté immortelle voit les Khaïba comme des monstres dégénérés par leur propre folie et leurs expériences ratées avec les Champs magiques. La plupart s'accordent à vouloir les soigner en masse après une étude qui vise à éradiquer cette « maladie ». Les plus extrémistes souhaitent leur destruction ainsi que l'éradication du Diable, qui représente un grand danger aux yeux de beaucoup d'acteurs — comme la Justice ou la Tempérance.

Toutefois, tous reconnaissent aux Khaïba leur détermination dans la lutte contre les ennemis de l'Agartha. Beaucoup d'Immortels tentent de manipuler des Khaïba afin qu'ils terrassent leurs ennemis à leur place.

Objectifs

Les objectifs des Khaïba sont multiples et le plus souvent personnels. Le premier d'entre eux est la survie. Les ennemis des Khaïba sont très nombreux et farouchement déterminés à les éradiquer de la surface de la Terre. Leur apparence est repoussante pour de nombreux Immortels et les initiés sont souvent intrigués par ces monstres qui déambulent outrageusement dans les lieux occultes. Les pièges et les attentats sont nombreux, et les tentatives pour procéder à des expériences étranges sur eux ne sont pas rares.

Il y a un nombre important de Khaïba qui ne sont pas satisfaits de leur nature. Ceux qui appartiennent au Diable ne sont ni une généralité ni un exemple pour les Khaïba. La Tempérance possède des rituels, certes longs, qui permettent de soigner la maladie. Certains parmi les Khaïba sont satisfaits des transformations qu'ils ont subies et s'en servent pour mieux combattre leurs ennemis, grâce à une puissance physique décuplée, à une résistance hors du commun ou tout simplement par leur hideuse apparence.

Devenir un Adopté de l'Arcane du Diable est souvent l'unique espoir de bien des Khaïba. De nombreux dangers guettent ceux qui apparaissent comme « différents » et l'aide que le Khaïba peut obtenir de ses semblables, ainsi que le travail commun en faveur de l'Arcane permet à nombre d'Immortels corrompus de ne pas tomber dans les joutes occultes. L'objectif le plus important pour les Khaïba reste la progression vers l'Agartha. Les Khaïba sont persuadés qu'ils le trouveront. Certes, leur Voie occulte est un chemin ardu à arpenter, mais la persévérance devrait leur permettre d'atteindre leur but.

AU NOM DU DIABLE



Shaïtan. Le maître de la quinzième Lame d'Akhenaton. Il est considéré par tous les Khaïba comme le meilleur d'entre eux car il sut garder sa raison au fil des siècles. Son rôle est contesté parmi les autres Princes et la survie des siens n'est due qu'à sa grande force. Les meilleurs d'entre eux gagnent le droit de le rencontrer et de lui parler. Cet honneur se gagne après de nombreuses batailles gagnées au nom du Diable, au nom de Shaïtan.

MISE EN ABYME

Niveau de Khaïba au moment de la dégénérescence	Pas	Peu	Assez	« ... »	Très
Infection chaos	A	C	C ou M	C ou M	C ou M
Essence Khaïba	n.a.	n.a.	A ou n.a.	C ou A	C ou A
Dissolution élémentaire	n.a.	n.a.	n. a	n.a.	A
Correspondance notation de la Voie occulte à la création du personnage	« • »	« • • »		« • • • »	

Voie occulte

Le joueur d'un Khaïba développe les Compétences suivantes au fil de son initiation : Infection chaos, Essence Khaïba et Dissolution élémentaire.

Les Compétences occultes de cette Voie ne peuvent donc être développées que si le joueur note celle-ci à la création de son personnage ou s'il obtient une Maladresse lors d'un test de son Ka dominant contre son Enkhaïbatement (*cf. Le Livre des joueurs*, p. 152). Si le Khaïba survient en cours de jeu, il note les Compétences occultes en fonction de la table suivante.

Maladresses

Une maladresse liée à l'utilisation d'une des trois Compétences occultes entraîne un jet du D20 sur la table suivante.

Saturation : jouer avec les Champs magiques peut se révéler dangereux si on les contrôle mal. Le Khaïba attire à lui les courants élémentaires environnants. Sous cette surcharge, il subit un modificateur de circonstance de – 2 sur toutes ses actions jusqu'à ce qu'il connaisse une Conjonction favorable à son Ka dominant ou qu'il soit mis en contact avec un Plexus de celui-ci ou un Nexus.

Isolation : le Khaïba a mal contrôlé les Champs magiques qui l'entourent et, désormais, il est coupé de ces derniers. Il ne peut plus utiliser de Compétences occultes jusqu'à ce qu'il connaisse une Conjonction favorable à son Ka dominant ou qu'il soit mis en contact avec un Plexus de celui-ci ou un Nexus.

Dispersion : les Champs magiques absorbent une partie de la force magique du Khaïba qui perd cinq « puces » de Ka dominant.

Frénésie : le Khaïba perd le contrôle de son être. Il cherche à tuer tous ceux qui se trouvent sur son passage, faisant montre d'une force hors du commun — Très Fort ; et les difficultés des actions résolues par cette Caractéristiques sont de plus décalées d'une ligne vers le haut dans la Table universelle de résolution ! Il peut toujours utiliser ses Compétences occultes. Il reprend ses esprits, comme émergeant d'un mauvais rêve, le sang de dizaines d'innocents sur les mains, lorsque la Conjonction change.

Note : *un Immortel qui suit la voie du Khaïba entame une progression au sein de celle-ci. Pour refléter cela, les pouvoirs de la Voie occulte et tous les jets qui se rapportent à cette dernière sont faits avec le niveau d'Enkhaïbatement comme Caractéristique — au lieu d'un de ses Ka pour les autres pratiques occultes ou d'une des Caractéristiques de son simulacre pour les manœuvres de combat ; dans ce cas, il ne peut bénéficier d'aucun bonus de Méta-Caractéristiques.*

Maladresses de Khaïba

D20	Maladresse
1–5	Saturation
6-10	Isolation
11-15	Dispersion
16–20	Frénésie

Infection chaos

L'Infection chaos est la Compétence occulte la plus importante du Khaïba. Elle lui permet d'endurer l'ensemble des changements qui s'opèrent en lui — mutations, changement d'Humeur et de Métamorphe. L'Immortel découvre de nouvelles manœuvres qui le préparent à affronter les rigueurs du monde tourmenté de la dégénérescence du Ka.

• **Je t'humilie (Exclusive)**
Pré requis : Infection chaos
Précision : + 0
Dégâts : spécial
Coup d'éclat : la cible gagne une « puce » de Khaïba.
Maladresse : le Khaïba est ridicule et c'est lui qui subit la manœuvre.

Les Khaïba sont souvent les cibles de railleries ou d'affronts de la part des autres Immortels. Cette manœuvre de combat est un fait d'armes destiné à humilier un Immortel, considéré comme un adversaire. Le Khaïba se jette sur sa proie avec un hurlement terrible qui lui glace le sang. La victime est alors plaquée au sol et ainsi immobilisée. Si le Khaïba réussit sa manœuvre, il fait hurler son adversaire grâce à différentes clefs qui blessent son simulacre. Ce dernier subit un modificateur de circonstance dû à la douleur de – 2 et un autre variable sur tous ses jets pendant le reste de la scène s'il y a des spectateurs — Infection chaos à A : – 2 ; Infection chaos à C : – 4 ; Infection chaos à M : – 6.

Note : *cette manœuvre peut s'utiliser avec Répulsion élémentaire (voir plus loin).*

• **Dégage ! (Normale)**
Pré requis : Infection chaos
Précision : – 2
Dégâts : spécial
Coup d'éclat : la cible gagne une « puce » de Khaïba.
Maladresse : le Khaïba est ridicule ; il est automatiquement victime d'une surprise.

Le Khaïba apprend à contrôler dans une faible mesure les Champs magiques qui l'entourent. Il peut infliger cette manœuvre à l'un de ses adversaires, ce qui peut s'avérer judicieux pour protéger ses compagnons. Ce contrôle peu subtil lui permet de s'isoler des Champs magiques. S'il ne peut plus utiliser ses Sorts, il devient insensible à ceux de ses adversaires et il apparaît à ces derniers comme une machine que rien ne peut arrêter. Il est de plus insensible à certains Sorts engendrés par les Ka-éléments — premier Cercle pour Infection chaos à A ; deuxième Cercle pour Infection chaos à C ; troisième Cercle pour Infection chaos à M.

• **Tremble... (Exclusive)**
Pré requis : Infection chaos
Précision : – 2
Dégâts : spécial
Coup d'éclat : la cible gagne une « puce » de Khaïba.
Maladresse : les effets de la manœuvre s'appliquent uniquement au Khaiba.

Contrairement à la manœuvre « Dégage ! », le Khaïba peut communiquer sa nature chaotique aux Champs magiques. Pour cela, il se concentre et fait le vide en lui. Son Ka entre alors en osmose avec les courants élémentaires. Tant qu'il se concentre — un test est nécessaire par action exclusive de concentration —, toute action magique entreprise par son adversaire produit les mêmes effets qu'une Maladresse. Si le personnage n'est pas aux prises avec un adversaire, comme en mêlée par exemple, il peut s'en choisir un à condition que celui-ci reste à portée de vue du Khaïba en transe.

Essence Khaïba

Lorsqu'il développe cette nouvelle Compétence occulte, le Khaïba prend conscience de sa nature et de ce qui le différencie des autres Immortels. Il est et il pense Khaïba. Il oublie celui qu'il a été pour se consacrer à sa nouvelle philosophie. Grâce à cette Compétence occulte, il peut utiliser sa dégénérescence pour livrer bataille à ses ennemis.

• **Impact ! (Exclusive)**
Pré requis : Essence Khaiba
Précision : variable
Dégâts : variable
Coup d'éclat : les dégâts sont majorés de deux points.
Maladresse : le Khaïba perd deux niveaux de Santé.

Le Khaïba libère sa fureur par un cri profond et inquiétant. Celui-ci agit comme une onde de choc qu'aucun obstacle ne peut arrêter. Magique, cette force peut affecter les effets-Dragon, les créatures de Kabbale... et les Immortels. Les humains et les animaux y sont également sensibles par le biais de leur Ka-Soleil. Le niveau de dégâts de cette source de dommage correspond au niveau d'Enkhaïbaté de l'attaquant — 1 point pour Pas Enkhaïbaté... 5 points pour Très Enkhaïbaté.

IMPACT !

Essence Khaïba	A	C	M
Précision	+ 4	+ 2	+ 0
Meurtrier	Assez	« ... »	Très

• **Psychose Khaïba (Normale) :** le Khaïba est un monstre qui sait jouer de sa différence. Par sa maîtrise des Champs magiques, il peut renforcer la peur que son aspect engendre chez les humains pour la transmettre aux êtres magiques. Il manipule pour cela les Champs magiques qui l'entourent, comme s'il s'agissait d'extensions de sa volonté. Les courants élémentaires agités par cette action communiquent les pires terreurs aux adversaires du Khaïba qui n'ont plus qu'une idée en tête : fuir, le plus loin possible.

Cette action exclusive nécessite un test d'Enkhaïbaté dont la difficulté correspond au niveau d'Initié (Ka dominant) de toute personne située à moins de trois mètres du personnage. Un D20 est lancé pour chaque cible. Ces tests sont modifiés par Essence Khaïba. Si l'une des victimes potentielles est un humain, cette action connaît automatiquement une Réussite. En cas de Coup d'éclat,

la victime est prostrée et n'émet plus que quelques borborygmes en bavant.

Note : *Essence Khaïba peut être utilisée de la sorte sur un seul humain — qui serait la source de la peur et la cible de l'action. Pour être utilisée sur une espèce magique, il est nécessaire qu'un humain — et non un simulacre — soit aussi présent. il s'agit alors d'une manœuvre de précision +1.*

PSYCHOSE KHAÏBA

Essence Khaïba	A	C	M
Nb. max. de cible(s)	1	2	3

• **Fureur des Éléments (rituel) :** le Khaïba devient le maître des Champs magiques et peut, pendant un laps de temps relativement court, jouer avec eux comme s'il faisait partie de lui-même. Son contrôle sur son Élément dominant est quasiment absolu. Le Khaïba peut néanmoins utiliser ses autres Éléments, mais son niveau de Compétence occulte est considéré comme étant inférieur d'un niveau.

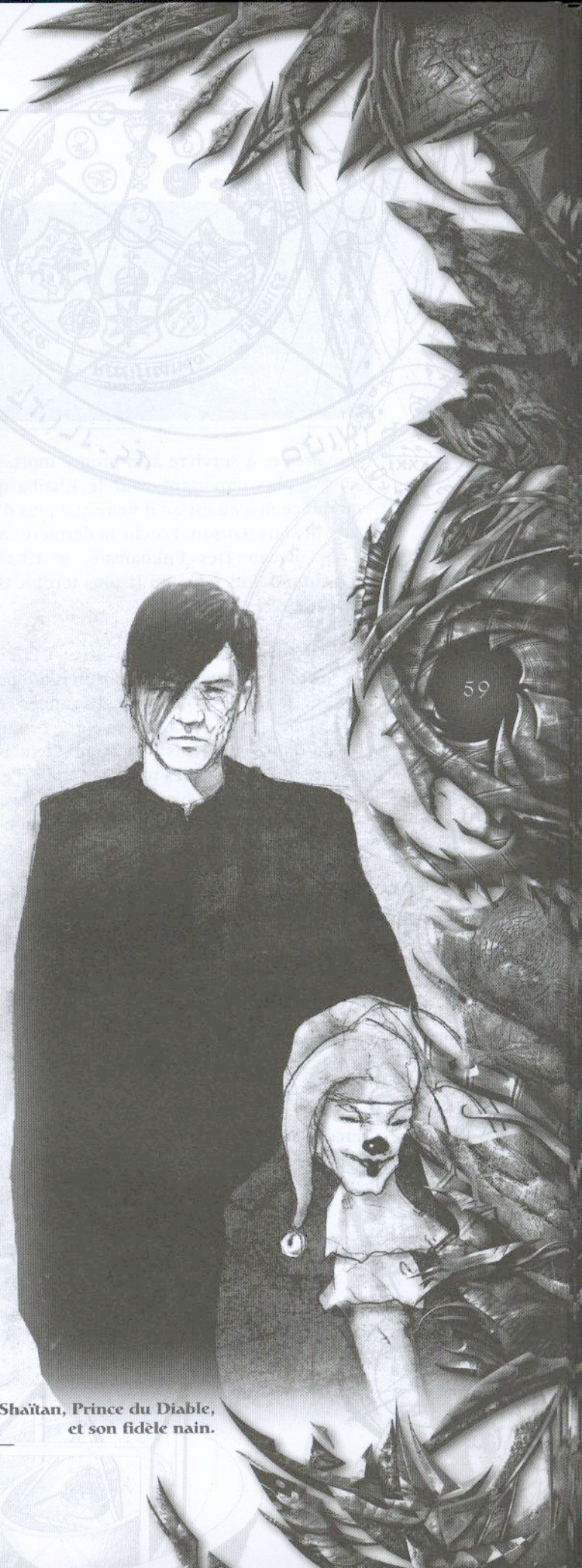
Au terme d'un rituel d'une heure, et en réussissant un test d'Enkhaïbaté, modifié par Essence Khaïba, le Khaïba peut créer des catastrophes naturelles liées à la Conjonction en cours — se référer à la Table analogique de la Magie. Le phénomène généré perdure jusqu'au terme du jour astrologique en cours.

FUREUR DES ÉLÉMENTS

Phénomènes naturels (exemples)	Difficulté
Vent violent, pluie diluvienne, séisme	Assez Difficile
Tsunamis, foudre à répétition, tornade	Difficile
Cyclone, épidémie, éruption	Très Difficile

Dissolution élémentaire

Alors que de simples Khaïba parvenus au même niveau que lui sont proches de la mort, l'Immortel qui suit cette Voie occulte voit pointer sa libération. Loin de succomber à la dissolution que connaît le moindre Khaïba, il découvre avec cette nouvelle Compétence occulte les clefs qui feront de lui l'être d'exception qu'il rêve d'être depuis qu'il recherche l'Agartha. La mort et la dissolution dans les Champs magiques ne sont plus d'aucune importance pour le Khaïba. Il sait qu'il survivra à cette épreuve. Sa hargne, son instinct de survie, ces qualités qui l'ont poussé à maîtriser les courants élé-



Shaïtan, Prince du Diable, et son fidèle nain.

PROTECTION ÉLÉMENTAIRE

Cercle du Sort de soins	I	II	III
Difficulté de la Protection élémentaire :			
• pour annuler un rite de soins	Assez Difficile	Difficile	Très Difficile
• au cours du rituel	Peu Difficile	Assez Difficile	Difficile

mentaires et à survivre à sa propre mort. Le point le plus important pour le Khaïba qui atteint ce niveau est qu'il ne risque plus d'être dissous. Lorsqu'il coche la dernière case du niveau Très Enkhaïbaté, le Khaïba endure alors pour lui la plus terrible des épreuves : la mort.

• **Protection élémentaire :** La Tempérance connaît bien des rituels qui permettent de combattre l'avancée du Khaïba. Mais voilà, il arrive que certains de leurs « patients » ne souhaitent pas être guéris. Pour les plus accomplis d'entre eux, ceux qui bientôt seront dissous, il y a un moyen de résister. La Protection élémentaire annule l'effet des rituels de la Tempérance, ramenant au besoin le Khaïba à son état « naturel » si jamais il n'a pu se protéger lors de l'office des Adoptés du quatorzième Arcane Majeur. Cette technique peut donc être utilisée, soit pendant un rite occulte de soins, soit des années après.

Pour que son personnage bénéficie de la Protection élémentaire, le joueur doit réussir un test d'Enkhaïbaté modifié par Dissolution élémentaire. En cas de Maladresse, le joueur transfère autant de « puce(s) » de Khaïba en Narcose que le Cercle du soin contre lequel il lutte. il s'agit d'un rituel qui prend une heure par « puce »

• **Je te contamine ! (Exclusive)**
Pré requis : Dissolution élémentaire C
Précision : – 1
Dégâts : spécial
Coup d'éclat : les points de dégâts sont doublés.
Maladresse : le Khaïba gagne autant de « puce(s) » d'Enkhaïbatement qu'il aurait infligé de dégâts à sa cible.

Grâce à cette manœuvre, le Khaïba partage son savoir avec ceux qui n'ont pas compris la puissance de sa dégénérescence. Il touche le sang du simulacre de sa victime — un Nephilim ou un Ar-Kaïm — avec son Ka dominant corrompu et transmet ainsi une partie de sa vitalité maligne. La cible subit une attaque aussi Meurtrière que l'Immortel est Enkhaïbaté d'un nombre de points de dégâts qui dépend du niveau d'Initié (Ka opposé au Ka dominant de la cible) du Khaïba — 1 point pour un Ka opposé Peu Initié… 5 pour un Ka opposé Très Initié. Les points de dégâts ne sont pas appliqués à la ligne de vie du simulacre mais à son

LA MORT DU KHAÏBA

Les mystères des Champs magiques se révèlent bien souvent lorsque l'on s'y attend le moins. La mort d'un Khaïba parvenu au terme de sa Voie occulte est une expérience bouleversante, même pour le plus endurci des Immortels.

Le Ka dominant du Khaïba s'extrait lentement du simulacre, flotte dans les airs, visible par tous, y compris les profanes. Pendant ce temps, le corps se flétrit avant de tomber en poussière. Puis, les Ka se scindent et se mettent à la recherche d'autres corps, autant de simulacres qui une fois frappés par ces fragments se regroupent et se fondent en une seule entité. Cette dernière prend immédiatement la forme de la manifestation du Khaïba dans un craquement sinistre. Le Khaïba est de retour, conservant ses caractéristiques occultes. Étrangement, les caractéristiques de son nouveau corps sont les mêmes que celles de l'ancien — les cases de la ligne de vie éventuellement perdues sont regagnées. Une fois cette étape franchie, le Khaïba n'a plus rien à craindre concernant la dissolution : il est, littéralement, dans les Champs magiques.

niveau de Khaïba : une « puce » d'Enkhaïbaté est gagnée par la cible de la manœuvre par point de dégâts à la place de la perte de cases de santé.

• **Fanatisme chaotique (action gratuite en début de tour, après l'initiative)** : l'Immortel ne craint aucune mort si bien que son Khaïba l'aide à repousser cette dernière. Le Khaïba ne ressent plus les effets de la douleur — et donc les pénalités pour le tour en cours — si le joueur réussit un test d'Enkhaïbaté dont la difficulté correspond au niveau de santé du simulacre de son personnage — Peu Difficile pour Pas Blessé… Très Difficile pour Très Blessé. Ce test est modifié par Dissolution élémentaire.

Un Coup d'éclat signifie que l'Immortel ne ressent plus la douleur jusqu'à ce qu'il soit soigné alors qu'une Maladresse oblige le joueur à cocher une case de plus de sa ligne de vie.

En cas de test réussi, le MJ gère la ligne de vie du Khaïba derrière son écran. L'Immortel devenu insensible à la douleur n'est en effet plus en mesure de déterminer le temps qu'il lui reste à vivre. Si le joueur du Khaïba échoue à un test de Fanatisme chaotique ou s'il décide de ne pas utiliser Dissolution élémentaire à cette fin au début d'un tour de combat, le MJ l'informe de son état de santé.




62
V
IV
PASSÉ

LES CLEFS DE L'HISTOIRE INVISIBLE

« Au commencement du monde, alors que seuls étaient le ciel et la mer, sept dieux se réunirent en conseil. Ils irradiaient une clarté resplendissante qui illuminait les ténèbres… »

Légende d'Amérique centrale

À PROPOS DES FIGURES

Les Figures sont des personnages de premier plan de l'univers de Nephilim : Révélation. Elles sont impliquées dans des intrigues occultes de la plus haute importance. Si vous en choisissez une avec vos points de Passé, elle ne se déplacera pas à la moindre des demandes de votre personnage — même si à votre niveau cela vous semble essentiel, elle pourrait en effet mettre en péril des intrigues qui dépassent l'imagination ! Les Figures ne sont pas — enfin pas toutes ! — douées d'ubiquité : même si elle décide de répondre à votre appel — directement ou en vous adressant un messager —, il lui faudra certainement du temps.

COSMOGONIE

Y eut-il une explosion primordiale ? Dieu créa-t-il le Verbe ? La musique des sphères s'éleva-t-elle spontanément dans le vide ? Quoi qu'il en soit, un jour, le prodige eut lieu et ce fut le commencement. Une subtile relation s'établit entre l'ordre et le chaos et donna naissance à la trame du temps. Cette relation obéit à des règles absolues qui composent l'Équation, la loi de l'univers. Ainsi, l'Équation est telle une reine qui gouverne le passé, le présent et le futur. Et comme tous les monarques, elle possède des chevaliers qui agissent en son nom : les arcs historiques.

Chevaliers de la reine de l'univers — ou paramètres de l'Équation selon une approche plus prosaïque ! — les arcs historiques sont sept forces qui impulsent et habitent l'histoire : l'arc de la Conquête, l'arc de l'Errance éternelle, l'arc du Trône d'Or, l'arc de l'Hédoniste, l'arc du Sceau transcendant, l'arc de l'Orgueil immanent et l'arc de l'Authentique Fidélité. Les événements s'organisent autour de ces courants et trouvent alors une cohérence qui dépasse les perceptions des profanes comme des initiés.

Parfois, il arrive que les arcs se croisent en des points de la trame temporelle. Ces véritables Nexus historiques, les Anaphés, sont des périodes de bouleversements importants du monde. Les Anaphés ont déjà été nombreux : la naissance de l'univers, l'apparition des Kaïm, la Chute, l'Incident Jésus ou… la Révélation !

VOTRE PERSONNAGE ET LES ARCS HISTORIQUES

Lors de la création de votre personnage, vous avez déterminé son Passé et choisi des événements-clefs auxquels votre Nephilim a participé. Celui-ci s'inscrit de cette manière dans le grand mouvement des arcs. À l'aide du Panorama des arcs historiques, vous pouvez identifier les arcs auxquels appartiennent les événements qu'il a vécus. Puis, grâce au tableau ci-contre, vous pouvez mesurer son niveau dans chaque arc ce qui vous donne une réserve de points à dépenser dans les articles de ce chapitre.

Les points de Passé permettent de développer l'histoire de votre personnage. Dans les pages suivantes, vous trouverez, arc par arc, les différents enrichissements que vous pouvez acquérir et leur coût en points de Passé : des Compétences et des Traditions — 1 point de Passé pour une acquisition au niveau A, 2 pour passer de A à C, 4 de C à M —, des Compétences occultes, uniquement accessibles si le Nephilim possède au moins un niveau dans la Voie occulte associée — 1 point de Passé pour un niveau Apprenti, 4 pour passer de A à C —, des Sorts, des alliés — ou tout du moins des anciens alliés, le resteront-ils aujourd'hui ? —, des artefacts, des Akasha — la localisation et ou le fonctionnement d'une Porte — et des Figures.

NOTE : *les informations entre parenthèses au côté des Akasha et les renvois à des pages du* Livre du Meneur de jeu *pour les Figures sont à destination du MJ.*

Exemple : *Maxime a créé un Faërim, Luchtà, et sélectionné les événements le Sanctuaire boréal, le premier âge d'Érin, les deuxième et troisième âges d'Érin, l'horizon du disque solaire, la Renaissance, le Roi-Soleil. Ce qui fait un événement du Trône d'Or, deux de la Conquête, un Anaphé — qu'il choisit de « typer » Conquête —, deux de l'Orgueil immanent. Luchtà est donc Profane en Trône d'Or et Orgueil immanent et Apprenti en Conquête. En accord avec son MJ, il préfère renoncer au Sanctuaire boréal et le remplacer par les portes de l'Alhambra. Il devient donc Apprenti en Conquête et en Orgueil immanent. Il obtient donc trois points de Passé en Conquête et trois autres en Orgueil immanent. Il choisit d'acquérir la Compétence Esquive à A (1 point, Conquête), de posséder une Couronne-laurier (2 points, Conquête) et de connaître l'accès à Pendulum (3 points, Orgueil immanent).*

LA MÉMOIRE RETROUVÉE

Au cours de sa campagne, votre MJ peut vous proposer de retrouver des souvenirs oubliés. Ces Effets Mnémos prendront alors la forme de courtes séances de jeu ou même de scénarios entiers ! Dans ce dernier cas, lors de la remise finale des PdA, vous ajoutez alors l'événement central du scénario au vécu de votre personnage : un grand intérêt puisque cela vous permet d'obtenir un point de Passé supplémentaire à dépenser immédiatement — il est possible que votre MJ vous indique que des avantages obtenus lors du scénario — souvenir d'alliés, de rencontre avec une Figure, de l'emplacement d'un Akasha, etc. — remplacent ce gain ou qu'ils vous offrent une possibilité d'augmenter le niveau de compréhension d'un arc historique de votre Nephilim.

UN PEU DE SOUPLESSE

Lorsque vous avez créé votre personnage, vous ignoriez que les événements se classaient en arcs. Vos choix n'ont donc pas pris en compte ce paramètre. C'est normal puisque votre personnage ne pouvait pas délibérément conduire sa vie en suivant ces courants — d'autant plus que c'est souvent a posteriori que l'on comprend sous quel arc se place un fait. Toutefois, n'oubliez pas que Nephilim : Révélation est un jeu et qu'il est essentiel de privilégier le plaisir à la cohérence à tout prix. Aussi, si cela s'avère plus intéressant ou plus amusant, n'hésitez pas, avec la complicité de votre MJ, à opérer des changements dans la liste des événements-clefs de votre personnage. Dans le même état d'esprit, si vous créez un nouveau Nephilim, vous pouvez utiliser le panorama des arcs historiques pour orienter son histoire et donner naissance à un Immortel marqué par le destin… ou un bien curieux hasard !

PANORAMA DES ARCS HISTORIQUES

Nb d'événements dans un arc	Niveau dans l'arc	Points de Passé
1 ou 2	Profane	1
3, 4 ou 5	Apprenti	3
6, 7 ou 8	Compagnon	6
9 ou +	Maître	9

Un Anaphé est considéré comme un événement de l'arc de votre choix.

L'ARC DE LA CONQUÊTE

Du bruit et de la fureur... De l'énergie et de l'action... L'arc de la Conquête a enflammé l'Histoire invisible. Les mémoires ont gardé des souvenirs d'avant la Chute — la guerre contre les Sauriens, les luttes contre les DraKaon... — synonymes de tumultes, violences et changements radicaux! Dès les Guerres élémentaires, l'arc de la Conquête donna toute la mesure de sa puissance. Les épopées d'Érin, l'ancestrale terre d'Irlande, et la bataille de Troie en sont les fleurons les plus représentatifs. On aurait pu penser que lorsque les antagonismes se firent plus occultes, à partir de l'Hermétisme, cet arc perdrait de sa superbe. Il n'en fut rien: les croisades, la guerre de cent ans, la conquête de l'Amérique sont autant d'événements sous son influence. Avec la Révélation, toutes les conditions sont réunies pour que le monde s'embrase. L'arc de la Conquête y veillera. Le changement est la vie, toute nouvelle évolution ne se fait qu'à partir des cendres du passé. Les Immortels auront fort à faire. Le Feu de la Conquête marche sur la Terre: il sera phare et incendie, guide et danger.

AVANTAGES

• **Compétences**	
Armes	1/2/4
Arts Martiaux	1/2/4
Esquive	1/2/4
Lancer	1/2/4
Survie (au choix)	1/2/4
• **Traditions**	
Arcane Majeur (Empereur)	1/2/4
Arcane Majeur (Pape)	1/2/4
Arcane Majeur (Force)	1/2/4
Arcane mineur (Bâton)	1/2/4
• **Compétences occultes**	
Dracologie	4
Dracomachie	2/4
• **Habitus**	
Anticipation souveraine	1
Rampe arthurienne	1
Bâton ou Cape ou Pierre d'Ængaba	1
Bâton, Cape et Pierre d'Ængaba	2
• **Invocations**	
Une de Yesod au choix	1
Le Cortège servant	1
• **Formule**	
Une d'Œuvre au Noir de Métal au choix	1
• **Alliés**	
La Ligue d'Acier	3
La fraternité de Dorian	3
Les Doctes du Minuit	3
Les Cimmériens ou les Donar'sons	3
• **Artefacts**	
Les couronnes-lauriers	2
• **Akasha**	
Les repos du guerrier	3
La plaine des piliers	3
• **Figures**	
Le Lion Vert	6
Le Roi de l'Orage	6

NOUVEAUX SORTS

Le Bâton, la Cape et la Pierre d'Ængaba

Ces trois Habitus de Transformer doivent leur nom à leur premier utilisateur connu, sans doute leur « inventeur », *Ængaba De Lochlann*, un *Thuatha De Danann*. On retrouve leur trace à de nombreuses époques, marquées par l'arc de la Conquête, sous l'appellation de Tryskel d'Ængaba, les éléments sur lesquels ils reposent correspondant en effet aux éléments des branches du célèbre symbole celte. L'analogie de ces Habitus reste inconnue — il semble vraisemblable que les Thuatha de Danann usent d'associations magiques spécifiques à leur culture — mais, fort heureusement, cela n'empêche pas leur utilisation.

Bâton d'Ængaba

Domaine: Transformer **Niveau:** A
Élément: Air **Analogie:** ?
Difficulté: Assez Difficile

Permet de transformer un bâton en épée à une main.

Cape d'Ængaba

Domaine: Transformer **Niveau:** A
Élément: Terre **Analogie:** ?
Difficulté: Assez Difficile, + 0, – 1

Permet de transformer un vêtement — à l'origine une cape — en cotte de maille (bonus d'armure 3/3) extrêmement légère (Enc. 0).

Pierre d'Ængaba

Domaine: Transformer **Niveau:** A
Élément: Eau **Analogie:** ?
Difficulté: Assez Difficile, + 0, – 2

Permet de transformer une pierre en coupe de soins. Boire à ce calice permet de récupérer une case de santé.

Le Cortège servant, Bras et Jambes du Sceptre impérial

Sephirah: Chesed
Élément: Feu
Monde: Aresh **Contrat:** Assez Difficile

La légende raconte qu'un jour l'Empereur d'Aresh laissa tomber son sceptre sur les flancs du Grand-Volcan-qui-dort. Le Cortège servant, Bras et Jambes du Sceptre impérial, Procession d'hommes encapuchonnés portant un coffre géant recouvert d'un drap, l'aurait ramassé et en serait désormais le gardien.

Le Kabbaliste peut appeler cette créature pour montrer des représentations (photo, dessin, sculpture...) d'individu à l'un des porteurs. Ce dernier est capable d'indiquer les noms de ceux que la ou les cibles désignées considèrent comme ses supérieurs hiérarchiques ainsi que les principaux ordres auxquels elle obéit. La créature révèle un nom ou un ordre par jour en fonction de la Conjonction — information liée à la guerre le mardi, etc. Le MJ peut décider que pendant l'absence de ces créatures, l'Empereur d'Aresh est revenu au volcan pour chercher son sceptre. Dans ce cas, l'auspice du Kabbaliste avec la créature varie: Allié – 1, Féal + 1.

Les **alliés**

La Ligue d'Acier

Ce groupuscule, vraisemblablement composé d'Alchimistes spécialistes du Feu et du Métal, a tissé un grand nombre d'alliances et d'amitiés. Il est en effet connu pour aider volontiers des Immortels... en échange de services ultérieurs. La Ligue d'Acier peut être contactée dans une fabrique d'automates à Tolède.

La fraternité de Dorian

Prodigieux guerrier, l'Onirim Dorian est à la recherche du frère avec lequel il partagea le même Plexus de naissance. Persuadé que son jumeau possède inévitablement les mêmes dons que lui pour le combat, Dorian écume les champs de batailles. Il est accompagné d'une compagnie informelle composée d'Immortels et d'humains amateurs de sensations fortes. La fraternité de Dorian peut être contactée par les petites annonces de magazines spécialisés.

Les Doctes du Minuit

Ce groupe d'Adoptés de la Justice étudie Pachad. Ils pensent en effet, qu'à l'heure de la Révélation, la Loi, la doctrine de leur Arcane Majeur, doit changer radicalement. Ils espèrent trouver en Pachad les clefs permettant de réussir cette mutation. Les Doctes de Minuit peuvent être contactés via n'importe quel Adopté de la Justice ou de la Maison-Dieu.

Les Cimmériens ou les Donar'sons

Respectivement disciples des Dracomaques Le Cimmérien et Thor, ces deux groupes sont engagés dans une compétition acharnée: affronter et défaire le plus grand nombre d'effets-Dragon afin de prouver la supériorité de leur mentor... Les Cimmériens et les Donar'sons peuvent être contactés en Islande par l'intermédiaire d'un Adopté de la Justice qui tient leurs « comptes » et leur sert d'arbitre !

Les **artefacts**

Les couronnes-lauriers

Ces artefacts sont des couronnes métalliques tressées en fins lauriers et gravées au nom du propriétaire. Leur origine reste inconnue. Les dépositaires d'une couronne-laurier l'ont toujours « trouvée » peu de temps après s'être illustrés dans un fait d'arme mémorable. Activée, une couronne-laurier a les mêmes effets qu'un « Régisseur de Fureur » (*cf. Le Livre des joueurs*, p. 185). Elle ne fonctionne que pour son propriétaire et à la condition d'être portée sur la tête. Une couronne-laurier possède une réserve de quatre « puces » de Feu.



Les **Akasha**

Les repos **du guerrier**

Cet Akasha (Rive, Assez Prégnant) repose sur le fantasme d'une récompense d'ordre divin pour les « braves ». Succession de vastes champs de batailles déserts, il est parsemé de refuges hétéroclites — ruines antiques, tour médiévale, palais des mille et une nuits... Ces refuges sont inoccupés, mais le gîte est prêt pour accueillir les visiteurs : y passer la nuit permet de récupérer un niveau de blessure dû à un combat — cette guérison est considérée comme magique (*cf. Le Livre des joueurs*, p. 144). Des portes s'ouvrent régulièrement les jours de feu aux emplacements de batailles célèbres.

La plaine **des piliers**

La légende attribue la naissance de cet Akasha (Écume, Assez Prégnant) à une poésie du premier âge d'Érin. La porte se trouve d'ailleurs à Mag Tured, en Irlande près de l'ancienne capitale Tara. Au fil des siècles, il s'est considérablement enrichi et se présente désormais comme une plaine ou s'élèvent des piliers gravés de louanges aux combats ayant bouleversé l'Histoire, visible ou invisible. Des énigmes se glisseraient dans ces écrits et permettraient d'ouvrir des passages vers les Akasha correspondant aux événements célébrés.

Les **Figures**

Le **Lion Vert**

Le Lion Vert (*cf. Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 248) peut être appelé en plantant un poignard dans une maze sculptée à son image sur un ponton de Venise.

Le Roi **de l'Orage**

Le Roi de l'Orage (*cf. Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 64) peut être appelé avec une supplique prononcée sur son lieu de naissance, le mont Ida en Crête.

L'ARC DE L'ERRANCE ÉTERNELLE

Celui qui erre n'est pas celui qui se perd. L'arc de l'Errance éternelle est placé sous le signe de la découverte et de l'initiation. Il a marqué toutes les époques car, de tout âge, des Immortels ont essayé de comprendre le passé pour mieux préparer l'avenir. De tout temps, des êtres ont tenté de bâtir de nouvelles civilisations et de développer de nouveaux concepts en évitant les écueils du passé. Avec la Révélation, toutes les conditions sont réunies pour que le monde entre dans un nouvel âge : l'arc de l'Errance éternelle lui apportera le souffle de la vie. Telle une tempête, il soulèvera les pans obscurs de l'Histoire invisible et défrichera de nouvelles terres. Mais son haleine peut être aussi brûlante que le feu de la Conquête... Le vent de l'Errance éternelle souffle sur les temps présents : il sera le lien entre le passé et l'avenir, l'initiation et le doute.

AVANTAGES

- **Compétences**
  - Connaissance (au choix) 1/2/4
  - Survie (au choix) 1/2/4
- **Traditions**
  - Plans subtils (au choix) 1/2/4
  - Arcane Majeur (Ermite) 1/2/4
  - Arcane Majeur (Roue de Fortune) 1/2/4
  - Arcane Majeur (Étoile) 1/2/4
- **Compétences occultes**
  - Voie de la prime essence (Mouvance élémentaire) 4
  - Voie de la prime essence (Apostasie pentaclique) 2/4
- **Habitus**
  - Savoir naturel 1
  - Vision décalée 2
- **Invocations**
  - Un Sceau de Sohar au choix 1
  - Un Sceau de Zakaï au choix 1
  - Un Pentacle de Zakaï au choix 2
  - Le Chêne-mémoire qui brûle tel un Bûcher des arrogances 2
- **Formules**
  - La poussière des rêves 1
  - Brume de l'oubli 1
- **Alliés**
  - Argyrope 3
  - La compagnie des piliers édéniques 3
  - Les Pérégrins d'EntreMondes 3
- **Artefacts**
  - La boussole élémentaire 3
- **Akasha**
  - Un Akasha parmi ceux des autres Arcs 3
  - Le Rêve-Étoile 4
  - Le Sidh 4
  - **Figures**
  - Bouddha 6

NOUVEAUX SORTS

Savoir naturel

Domaine : Sentir
Niveau : C
Élément : Terre
Analogie : primordial > origine
Difficulté : Peu Difficile, + 0, – 2

Ce Sortilège permet de définir l'origine et/ou l'âge de tout élément naturel. Pour cela, le Mage doit lancer l'Habitus en touchant la cible. Ainsi, il peut découvrir la source d'un cours d'eau, l'âge d'une plante, l'origine d'un caillou — de quelle région ou montagne il vient — etc. Cet Habitus ne fonctionne ni sur les humains, ni sur les Immortels, ni sur les objets artificiels.

Vision décalée

Domaine : Déplacer
Niveau : M
Élément : Eau
Analogie : mémoire
Difficulté : Assez Difficile, + 0, – 5

Une fois l'Habitus lancé, le Mage disparaît physiquement et spirituellement et ne réapparaît que dix minutes plus tard à l'endroit exact où il se trouvait. Durant ce laps de temps, le Mage assiste à une scène de deux minutes s'étant déroulée dans le lieu où il a lancé le Sort. Il ne peut pas agir d'aucune façon, seulement regarder et écouter. Il doit choisir un moment précis dans le passé. Cela peut être une date et une heure pré-

cise — en fonction du calendrier et du découpage temporel en vigueur à l'instant où le Sort est lancé — ou un instant défini par les actions d'un personnage. Par exemple : « au moment où Jean-Claude le Templier entre dans la pièce » ou « juste avant qu'Isabella ne soit assassinée ».

Le Chêne-mémoire qui brûle tel un Bûcher des arrogances

Sephirah : Chokmah
Élément : Feu
Monde : Zakaï
Contrat : Difficile (– 1)

Au terme de l'invocation, un chêne gigantesque transperce le sol. Il brûle tel un brasier et dégage des vagues de chaleur. Parfois, de longues flammes jaillissent et dessinent des fresques, des instantanés stylisés de l'Histoire invisible. Au centre du brasier, un visage se dessine sur l'écorce noircie puis pose une simple question : « Qui est celui qui va là ? » à toute personne se trouvant à portée. Cette question a un sens profond que les Immortels ressentent immédiatement. Le Chêne-mémoire qui brûle tel un Bûcher des arrogances veut savoir qui ils sont, mais aussi pourquoi ils sont. C'est-à-dire, leurs buts, leurs croyances et leur idéologie. Les menteurs se voient infliger le Tribut de la Tromperie (voir plus loin). Une fois que tous ont répondu, l'entretien avec la créature peut commencer. Celle-ci a les Traditions Plans subtils, Histoire invisible (Guerres élémentaires, Compacts secrets et Hermétisme) à M et fait toujours son possible pour satisfaire ses auditeurs. Il disparaît dès l'entretien fini. Ses connaissances exactes sont laissées à l'appréciation du MJ.

Le Tribut de la Tromperie est le suivant : la victime se retrouve plongée dans le brasier, suspendue dans le vide et souffre le martyre. Elle revoit toute son existence défiler devant son Ka, de sa naissance à aujourd'hui. Certaines périodes, celles où elle a commis des erreurs, où elle a fait souffrir des innocents par peur, lâcheté ou fierté, sont les plus marquées. Cela dure cinq heures par niveau d'Initié du personnage. Ensuite, elle est relâchée, pantelante. Sa mémoire est inchangée, c'est-à-dire qu'un Nephilim ne se souviendra toujours pas de sa vie avant la Chute, mais la victime est rongée par les remords et il n'est pas rare qu'elle se retire du monde pour vivre en ermite.

Note : *à la création, un Nephilim ne peut posséder le niveau adéquat pour lancer ce Sort. C'est donc sous la forme d'un Focus qu'il l'acquiert.*

Les alliés

Argyrope

Cette petite fraternité très secrète est née à l'ombre des pyramides durant le Compact égyptien. Elle s'est agrandie au fil des siècles et compte aujourd'hui une quinzaine de membres : Adoptés ou Orphelins, Nephilim, Selenim mais aussi Ar-Kaïm et humains. En plus de l'entraide inhérente à toute fraternité, les Argyrope ont pour but d'écrire une encyclopédie exhaustive de l'Histoire invisible et de la diffuser au plus grand nombre. Plongés dans le passé, c'est pourtant vers l'avenir qu'ils se tournent. Des rumeurs ont couru évoquant Arkana, un mystérieux groupe maître occulte des Argyrope. Très discrets, les Argyrope ne peuvent être contactés qu'indirectement via une maison d'édition située près du Père Lachaise à Paris.

La compagnie des piliers édéniques

Cette caravane de Bohémiens parcourt le monde à la recherche des Immortels qui construisirent des jardins élémentaires — comme les membres de l'ArKaNa des Modeleurs élémentaires ou des Custodiens de Ka-Ïa. Elle arpente les vestiges de ces jardins, de la Mésopotamie à Madagascar, des rives de l'Indus aux oasis sahariennes… afin d'en bâtir de nouveaux. Elle peut être contactée par l'intermédiaire de l'Amoureux avec qui elle entretient de bons rapports ou en se rendant dans les jardins de Versailles le dernier jour de l'été.

Les Pérégrins d'EntreMondes

Cette fraternité d'Immortels cherche à cartographier les Plans subtils. Ils sont considérés comme des experts en la matière par la communauté et sont respectés de tous. Une rumeur prétend que la fraternité a été créée par Entée d'Orion. Les Pérégrins utilisent leurs Boussoles pour communiquer entre eux, sinon leur fra-

ternité peut être contactée chaque année dans une Écume des Arthuriades, la nuit de Beltaine, le premier mai.

Les **artefacts**

La boussole **élémentaire**

Cette petite pyramide de bois recouverte de feuilles d'or contient les cinq formes de l'Habitus « Localisation du Plexus de… » (*cf. Le Livre des joueurs*, p. 165). Ceux-ci s'activent en posant l'artefact dans la paume de sa main et en la levant à la hauteur des yeux tout en prononçant le nom en Énochéen de l'Élément du Sort à activer. Elle a une réserve de quatre « puces » de chaque Ka

Les **Figures**

Bouddha

Il peut être contacté en méditant dans la position de Bhumisparsa-mudra pendant quarante-huit heures en Inde, à Kasia à cent soixante-quinze kilomètres au sud de Patna dans la plaine du Gange. Après cela, une forme de Ka-Soleil se manifeste: Bouddha. S'il accepte de répondre aux questions du Nephilim — cela étant laissé à l'appréciation du MJ — il utilise des formulations sibyllines qui doivent être interprétées par le joueur.



L'ARC DU TRÔNE D'OR

Découverte et dissimulation… Recherche de la vérité et de nouvelles voies d'illumination… Tout au long de l'Histoire invisible, l'arc du Trône d'Or a guidé les quêteurs d'absolu. D'Hyperborée à la couronne australe, des Arthuriades au temps des cathédrales, les Nephilim se sont nourris de sa lumière. Mais l'arc du Trône d'Or possède aussi sa part d'ombre. L'ombre qui dissimule les révélations, qui protège les secrets les plus dangereux. Certains ont cru que la flamme du Trône d'Or s'était éteinte avec le souffle des Nouveaux Mondes, mais elle n'avait fait que vaciller. Avec la Révélation, toutes les conditions sont réunies pour que l'or étincelle et se répande sur la Terre; l'arc du Trône d'Or sera plus éclatant que jamais. Il consumera le voile du mensonge pour éblouir le monde: il sera le soleil de l'Apocalypse, sa brûlure et sa vérité.

Avantages

• **Compétences**	
Art (au choix)	1/2/4
Recherche d'information	1/2/4
• **Traditions**	
Langue (une au choix)	1/2/4
Ésotérisme	1/2/4
Arcane mineur (Épée)	1/2/4
Arcane Majeur (Amoureux)	1/2/4
Arcane Majeur (Bateleur)	1/2/4
Arcane Majeur (Chariot)	1/2/4
Arcane Majeur (Pendu)	1/2/4
• **Compétences occultes**	
Entente souveraine	4
Compréhension solaire	2/4
• **Habitus**	
Souffle inspirateur	1
Révélation de l'initié	1
• **Invocations**	
Les Procureurs dont les yeux sont des Basilics de rubis	2
Une de Tipheret au choix	1
• **Formules**	
L'illumination métallique	1
La poudre de magnificence	1
• **Alliés**	
Les bâtisseurs de l'infini	3
Les néo-argonautes	3
La fraternité immatérielle	3
• **Artefact**	
La dague qui sépare la vérité du mensonge	2

- **Akasha**
  - Le tertre des fées 3
  - Les terres de la brûlure solaire 3
- **Figures**
  - Le Pagad (Prince du Bateleur) 6
  - Pélagos 6

Nouveaux **Sorts**

Souffle **inspirateur**

Domaine : Modifier
Niveau : M
Élément : Air
Analogie : inspiration
Difficulté : Peu Difficile, + 0, + 0

Ce Sortilège se lance sur une ou des personnes en pleine activité artistique. Il permet d'augmenter d'un niveau la Compétence Art utilisée.

Révélation **de l'initié**

Domaine : Percevoir
Niveau : M
Élément : Feu
Analogie : progression > initiation
Difficulté : Pas Difficile, – 1, – 2

Ce Sortilège permet de détecter si la cible appartient à un Arcane mineur et lequel. Il n'a d'effet que si l'initié est conscient d'appartenir à un ordre millénaire.

Les Procureurs **dont les yeux sont des Basilics de rubis**

Sephirah : Hod
Élément : Feu
Monde : Aresh
Contrat : Assez Difficile (– 1)

Ces créatures ressemblent à deux petites flammes d'un rouge éclatant, semblant à la fois figées et dansantes et flottant à deux mètres du sol. Des Kabbalistes ayant vu une forme ombrageuse autour des flammes pensent que celles-ci seraient le regard d'un Suzerain d'Aresh. Après le rituel, le Kabbaliste est possédé par la créature et ses yeux deviennent rouges comme des rubis. Il doit regarder la personne qu'il souhaite interroger dans les yeux. Celle-ci doit être face à lui et relativement immobile. Deux tours plus tard, elle est paralysée : l'interrogatoire peut commencer. La personne questionnée est obligée de répondre la vérité.

Cette Invocation fonctionne aussi sur les Immortels, mais ceux-ci peuvent tenter de se soustraire à son pouvoir. En effet, à chaque question un Immortel peut effectuer un test d'Initié Assez Difficile. Si le résultat est une Réussite, il peut répondre ce qu'il désire et si le Kabbaliste lui repose la même question ou une autre similaire, c'est-à-dire portant sur la même information, il résiste automatiquement et peut donc mentir à nouveau. Le Kabbaliste sent si sa victime résiste, mais ne sait pas si c'est avec succès.

Note : *seul le Kabbaliste peut poser des questions ; la créature disparaît au terme de l'interrogatoire.*

Les **Alliés**

Les bâtisseurs **de l'infini**

Ces Nephilim se sont donnés pour but de répertorier tous les bâtiments à caractère ésotérique afin d'en percer leurs mystères, d'en retracer leurs histoires, d'y découvrir des focus, etc. Ils travaillent en étroite collaboration avec des profanes de différents pays et intriguent pour faire classer, par l'Unesco, les monuments répertoriés dans le patrimoine de l'humanité. Si certains racontent que cette fraternité aurait été fondée par un Agarthien, d'autres affirment qu'elle est infiltrée par la Synarchie. Elle peut être contactée par l'intermédiaire de la Papesse ou de la Roue de Fortune.

Les néo-**argonautes**

Essentiellement composée d'Adoptés du Chariot et de l'Amoureux, cette fraternité est à la recherche de la Toison d'Or. Ses membres sont parvenus à créer une Nef akashique liée au Pentacle de chacun d'entre eux, évitant ainsi d'être séparés par la houle de l'Océan intérieur. Ils peuvent être contactés par le biais de leurs Arcanes Majeurs ou en laissant un message dans la grotte où Jason vit la Toison d'Or pour la première fois quelque part en Grèce…

La fraternité **immatérielle**

Fondée en 1994 par cinq étudiants profanes s'étant, presque accidentellement, retrouvés en possession d'un Homoncule, la fraternité immatérielle est aujourd'hui composée d'une vingtaine de mortels et de trois Immortels. Elle a pour but de combattre les Templiers, d'aider les Immortels et d'acquérir des connaissances occultes pour le bien de l'humanité. Des rumeurs prétendent qu'elle fut longtemps protégée par le mystérieux duc de Saint Amand.

Note : *cette fraternité est récente. Seuls des Nephilim incarnés au cours de la Révélation peuvent l'avoir pour alliée. Ils peuvent la contacter en se rendant à son refuge que le MJ est libre de placer où il souhaite.*

Les **Artefacts**

La dague **qui sépare la vérité du mensonge**

Cet artefact est une dague ouvragée au pommeau incrusté de trois rubis. Si le nom de celui qui l'a forgé s'est perdu dans les méandres de l'Histoire invisible, on sait que cet artefact a longtemps été en possession de Perceval. Il contient l'Habitus « Langue qui fourche » (*cf. Le Livre des Joueurs*, p. 165) et s'active en dirigeant le pommeau vers une cible à moins de dix mètres et en prononçant « menteur » en Énochéen. Si la cible ment, les rubis se mettent à briller. La dague contient une réserve de trois « puces » de Lune.

Les **Akasha**

Le tertre **des fées**

Cet Akasha (Rive, Peu prégnant) est composé d'une simple colline surmontée d'un petit dolmen autour duquel volettent de petites fées bleutées aux ailes diaphanes. Passer vingt-quatre heures sous le dolmen permet de soigner une « puce » de Ka dominant. Le tertre des fées fut le point de départ de nombreux quêteurs d'Hyperborée. La Porte qui le relie au monde profane est située en Finlande, près du lac Inari.

Les terres **de la brûlure solaire**

Cet Akasha (Écume, Prégnant) abrite les reflets d'humains et d'Immortels qui, emportés par le souffle des révélations, devinrent prophètes, illuminés ou simplement fous. On peut y croiser les doubles de Moïse, Mahomet, Jésus ou Salomon mais aussi ceux d'Alexandre le Grand, de Jean de Leyde, de Newton, de Boulgakov et bien sûr d'Aleister Crowley. Chacun d'entre eux vit dans des décors qui lui sont propres, mais qui peuvent s'interpénétrer — la plus grande cité de l'Akasha est un mélange d'Alexandrie, de Jérusalem, de Londres et de Münster. Cet Akasha est particulièrement intéressant pour les informations que ses habitants peuvent apporter sur l'Histoire invisible. Son unique Porte avec le monde profane se déplace sans cesse, mais on peut y accéder par d'autres Akasha comme certains de ceux qui sont situés « au-dessus » de Londres ou par la Rive historique du siège de Münster.

Les **Figures**

Le **Pagad**

Le Pagad (*cf. Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 61) peut être contacté en déposant un objet doré — pièce, bijou, etc. — sous une pierre déchaussée du pont Charles à Prague, puis en se rendant au pied de l'horloge astronomique le deuxième dimanche suivant le dépôt.

Pélagos

Pélagos (*cf. Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 48) peut être appelé en réalisant une œuvre d'art — peinture, sculpture, musique, etc. — de qualité et en psalmodiant les noms des neuf Muses.



L'ARC DE L'HÉDONISTE

Mensonge, illusion, abandon, insouciance et égoïsme sont souvent associés à l'arc de l'Hédoniste ; pourtant ces mots ne sont qu'un voile aveuglant dont se recouvrent les Nephilim qui les prononcent. Ceux qui sont influencés par cet arc ont bien souvent choisi une voie difficile et bien moins détachée de la quête d'Agartha que ce que l'on pourrait penser. Les mensonges qui marquent l'arc de l'Hédoniste sont bien plus souvent des révélateurs que des impasses. La voie du Dragon, le Soleil des Ténèbres, les Sages blancs, la Golden Dawn, Alexandre, Mahomet : chacun de ces souvenirs rappelle aux Nephilim les erreurs qu'ils ont commises par le passé… Avec la Révélation, toutes les conditions sont réunies pour que le monde révèle ses secrets. L'arc de l'Hédoniste sera un catalyseur. Briseur de rêves, ses illusions et ses mensonges feront éclater au grand jour les vérités honteuses de l'Histoire invisible. Tel un messager lunaire, l'Hédoniste sera inspiration et égarement, illumination et folie.

AVANTAGES

• **Compétences**	
Armes (De mêlée)	1/2/4
Art (Comédie)	1/2/4
Connaissance (Psychologie)	1/2/4
Discrétion	1/2/4
Rituels	1/2/4
• **Traditions**	
Arcane mineur (Coupe)	1/2/4
Arcane Majeur (Mat)	1/2/4
Arcane Majeur (Jugement)	1/2/4
Arcane Majeur (Diable)	1/2/4
• **Compétences occultes**	
Infection chaos	4
Essence Khaïba	2/4
• **Habitus**	
Mange Mémoire	1
Présence sulfureuse	1
• **Invocations**	
Un Sceau ou un Pentacle de Pachad au choix	1
Gabriel, Prince des Kerubim, Maître de l'illusion, Pentarque de Tipheret (*cf. Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 171)	2
• **Formules**	
Une Formule d'Ambre d'Œuvre au Noir au choix	1
Une Formule d'Ambre d'Œuvre au Blanc au choix	1
Une Formule de Métal d'Œuvre au Blanc au choix	1
• **Alliés**	
Les Anges du Néant	3
Le Culte du Dragon	3
Le Collège des Utopistes immanents	3
• **Artefacts**	
Le souffle du Dragon	2
La voix d'Ishtar	2
• **Akasha**	
La porte de Gandhara	2
Les terres de la brûlure solaire	3
• **Figures**	
Salomon	6
Circé	6

NOUVEAUX SORTS

Mange Mémoire

Domaine : Modifier
Niveau : M
Élément : Eau
Analogie : mémoire
Difficulté : Peu Difficile, + 0, – 1

Permet d'effacer de la mémoire de la (des) cible(s) tout souvenir se rapportant au lanceur et acquis dans la dernière heure.

NOTE : *les mêmes effets peuvent être obtenus avec un Habitus de Lune modifiant l'inconscient de la (des) cible(s).*

Présence sulfureuse

Domaine : Modifier
Niveau : C
Élément : Lune
Analogie : séduction
Difficulté : Peu Difficile, + 0, + 0

Confère au lanceur une aura malsaine et dérangeante. Les difficultés des actions destinées à effrayer ou à impressionner un interlocuteur sont baissées d'un niveau.

LES ALLIÉS

Le Culte du Dragon

Le Culte du Dragon prône l'adoration des DraKaon, toujours désincarnés malgré la Chute, comme des créatures supérieures et

véritables monarques des Champs magiques. Son but est d'établir des royaumes magiques dirigés par les DraKaon, espérant ainsi réveiller les Champs magiques et leur permettre de fusionner avec la matière afin de redonner au monde son visage de l'avant. Honni par la majorité des Nephilim et particulièrement par les Adoptés de la Force, le Culte du Dragon vit la fin de son âge d'or avec l'établissement du sanctuaire du couchant. Par la suite, ses adeptes tentèrent maintes fois de rétablir leur contrôle sur l'Irlande, le Royaume-Uni et la Bretagne française, mais ils n'y parvinrent jamais pleinement, hormis en Écosse. Aujourd'hui, le Culte du Dragon est à nouveau actif. Ceux qui cherchent à le rencontrer se rendent dans les hautes terres d'Écosse. C'est en arpentant l'ancien royaume des Orcades qu'ils sont contactés par Mélusine, l'une des grandes prêtresses du Culte.

Le Collège des Utopistes immanents

Ce Collège R+C de la branche de l'Espace a été fondé au XIX^e siècle. Il a longtemps suivi les dogmes de la Coupe avant de changer complètement d'orientation en 1984, date à laquelle un putsch eut lieu. Depuis, ses membres se sont lancés dans l'édification d'une cité astrale, Golgonooza, en s'appuyant sur les écrits de William Blake. Ils se sont totalement éloignés des objectifs de la R+C et subissent régulièrement des enquêtes de leur hiérarchie. Ils espèrent pouvoir se retrancher définitivement dans les Plans subtils d'ici quelques années. Ils se sont alliés à des Adoptés de l'Amoureux et cherchent à prendre contact avec les Pérégrins d'EntreMondes. Ils peuvent être contactés en visitant les Akasha situés près des futures Portes de leur cité — au Brésil, en Australie, au Kenya et en Finlande — ou en passant par l'intermédiaire de leurs alliés Nephilim.

Note : *cet allié ne peut être choisi que par un joueur ayant la Révélation dans les périodes d'incarnation de son Immortel.*

Les Anges du Néant

Ce groupe d'une vingtaine d'Adoptés du Jugement est dirigé par un Onirim connu sous le nom de Sir Matthew. Son credo est simple : l'Histoire invisible est une vaste fumisterie, les Éléments n'existent pas et passer en Vision-Ka est un leurre. Les Anges du Néant pensent sincèrement qu'il n'y a pas de Nephilim, qu'ils sont des humains sécrétant une substance psychotrope leur faisant voir des rubans de couleurs et leur faisant croire qu'ils ont vécu d'autres vies. Bref, ils pensent que les Nephilim sont des humains sombrant lentement, mais sûrement, dans la folie. Il en va de même pour les « soi-disant initiés des Arcanes mineurs ». Sir Matthew propage ses idées nihilistes par le biais de publications diffusées par sa propre maison d'édition. Les Anges du Néant peuvent être contactés en se rendant dans la propriété de Sir Matthew — le MJ est libre de la placer où bon lui semble.

Les Artefacts

Le souffle du Dragon

Cet artefact est un pendentif de basalte représentant une tête de dragon. Il a été conçu par Loth d'Orcanie, un Pyrim du Culte du Dragon. Il contient l'Habitus « Nuages étouffants » (*cf. Le Livre des joueurs*, p. 169) qui s'active en soufflant dans la gueule du dragon. Sa réserve maximum est de cinq « puces » de Lune.

La voix d'Ishtar

Cet artefact maudit est une petite statuette d'obsidienne de cinq centimètres de haut représentant Ishtar. Il a été créé à Babylone par Saëlin, un Selenim qui s'est sacrifié aux côtés de Lilith. Il contient l'Appel de « L'Horreur qui murmure des secrets effroyables dans l'ombre » (*cf. Le Livre des joueurs*, p. 221) qui s'active en murmurant « Ishtar, révèle-toi » à « l'oreille » de la statuette. Il possède une réserve de dix « puces » de KLN.

Les Akasha

La porte de Gandhara

Cet Akasha (Rive, Peu Prégnant) est une vallée luxuriante encaissée entre deux montagnes. Son accès par le monde profane est situé dans l'ancienne région de Gandhara — à la frontière de l'Inde et du Pakistan. Plusieurs légendes entourent cet Akasha. L'une d'entre elles raconte qu'il permet d'atteindre un Royaume élémentaire élevé dans les Plans subtils par un des pre-

miers Agarthiens, une autre qu'il ouvre la voie vers la Cité des Vertiges. Parfois, il est dit qu'il mène à l'Atlantide céleste. Évidemment, personne ne connaît la vérité. De nombreux Immortels se sont lancés sur les traces de cet hypothétique Aggartha, la plupart y ont plus perdu que gagné. Ce ne sont pas les seuls. Alexandre sombra définitivement dans la folie en tentant de percer les mystères de Gandhara et c'est ainsi que la coalition des Diadoques put l'abattre. En tout cas, il est certain que les Akasha liés à la porte de Gandhara sont parmi les plus stables et les plus cohérents que l'on puisse visiter.

Note : *il est aussi possible d'obtenir l'accès aux terres de la brûlure solaire (*cf. *L'Arc du Trône d'Or).*

Les **Figures**

Salomon

Salomon (*cf. Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 52) peut être appelé par une prière prononcée en Énochéen face au mur des lamentations, à Jérusalem. Cette prière est celle que Salomon dit lors de l'inauguration de son Temple. Elle se trouve dans la Bible (I, Rois, VII, 22-53).

Circé

Pour contacter Circé (*cf. Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 63), il faut se rendre dans son refuge, l'Akasha de Lygos. Une Rive historique, reflet fantasmé de Byzance, dont l'entrée se trouve à l'intérieur de Sainte Sophie à Istanbul.



L'ARC DU SCEAU TRANSCENDANT

L'arc du Sceau transcendant rassemble, tempère et porte les lois du monde sans jamais les imposer. La connaissance est la clef de la transcendance... l'ignorance, la route de l'échec. Des Shen aux Yohual-Tecuhtlin, du Lion Vert au Pagad, tous ont essayé de bâtir les fondations de la transcendance... En vain. Le Sceau transcendant a marqué toutes les époques, il est le plus équilibré des arcs car il est lui-même principe d'équilibre. Avec la Révélation, toutes les conditions sont réunies pour que le monde ait une nouvelle chance d'arrêter sa course folle vers le chaos. L'arc du Sceau transcendant voit sa dernière chance de s'ancrer dans les âmes, les Cœurs et les Ka. La transcendance ouvre largement ses bras de mère nourricière : elle sera les piliers de la connaissance et les fondations de la concorde... Ou ce sera la fin.

AVANTAGES

• **Compétences**	
Connaissance (Psychologie)	1/2/4
Rituels	1/2/4
Sciences (au choix)	1/2/4
• **Traditions**	
Ésotérisme	1/2/4
Arcane Majeur (Impératrice)	1/2/4
Arcane Majeur (Justice)	1/2/4
Arcane Majeur (Maison-Dieu)	1/2/4
• **Compétences occultes**	
Le Domaine Communiquer	2/4
La Sephirah Chesed	2/4
• **Habitus**	
Compréhension infuse	1
Lecture du Savoir	1
Langage universel	1
• **Invocations**	
Le Ministre de paix vêtu de béryl	1
Une Invocation de Chesed au choix	2
• **Formules**	
Le réconfort de l'esprit vaporeux	1
La communion de la meurtrissure	1
Le nid de la concorde	1
La palingénésie de l'incunable	1
• **Alliés**	
Les éternels quêteurs du savoir oublié	3
L'axe d'airain	3
• **Artefacts**	
La crécelle qui ouvre les chemins de traverse	2
Le sceau des Pentarques	2
• **Akasha**	
La tour babélique	3
• **Figures**	
Entée d'Orion	6
Jason	6
Le Lion vert	6
Uriel	6

NOUVEAUX SORTS

Langage universel

Domaine : Communiquer
Niveau : C
Élément : Air
Analogie : compréhension
Difficulté : Assez Difficile, + 0, + 0

Cet Habitus permet au Mage de comprendre toute langue ou dialecte se trouvant sur un support écrit. Le texte est traduit en Énochéen au fur et à mesure de sa lecture si bien que toutes les finesses de la langue utilisée sont restituées. Toutefois, l'Habitus ne permet ni de parler, ni d'écrire, ni de comprendre la langue si elle est entendue. De plus, si le texte fait appel à d'autres connaissances, géographiques, scientifiques ou autres, l'Habitus ne les fournit pas au Mage.

La Communion de la meurtrissure

Cercle : Œuvre au Blanc
Substance : Ambre
Difficulté : Assez Difficile
Durée : une heure
Catalyseurs : quartz, coquille d'œuf de serpent

Lorsque la Formule est lancée, une personne autre que l'Alchimiste, humaine ou Immortelle, doit toucher l'Ambre. Celui-ci se scinde en deux fragments qui se fondent dans chacun des deux êtres. Pendant toute la durée du Sort, toute blessure reçue par l'un ou l'autre voit ses dégâts répartis équitablement entre les deux. À

noter que cela ne fonctionne pas avec les soins, qu'ils soient magiques ou non.

Le Nid **de la concorde**

Cercle : Œuvre au Blanc
Substance : Ambre
Difficulté : Assez Difficile
Durée : une journée
Catalyseurs : plomb, rubis

Lorsque l'Alchimiste commence à prononcer la Formule, l'Ambre devient friable. Le Nephilim doit définir un périmètre en le répandant sur un sol naturel, des objets ou des éléments d'origine naturelle — chaises, poutres, vêtements, etc. Ce périmètre ne peut recouvrir une surface supérieure à quatre cents mètres carrés. Par la suite, toute personne, humaine ou Immortelle, entrant dans ce périmètre, s'asseyant sur la chaise ou mettant le vêtement voit son agressivité et sa haine s'envoler jusqu'à la fin du Sort. Cette Formule est donc particulièrement utile pour toute rencontre visant à résoudre un conflit ou risquant de sombrer dans le chaos. À noter que si elle est particulièrement efficace contre les fanatiques, elle n'a aucune utilité sur un assassin froid opérant pour de l'argent. Elle fonctionne sur les émotions, non sur les motivations.

La Palingénésie **de l'incunable**

Cercle : Œuvre au Blanc
Substance : Ambre
Difficulté : Peu Difficile (– 2)
Durée : n.a.
Catalyseurs : argile, cuivre, papyrus

Cette Formule permet de restaurer et de remettre à neuf un livre que le temps n'a pas épargné. Les couleurs originelles et les textes effacés réapparaissent, les pages usées retrouvent leur solidité d'antan, etc. Néanmoins, cette Formule ne permet pas de reconstituer des pages qui ont été arrachées ou brûlées et le livre ne devient pas insensible à l'usure du temps.

Les **Alliés**

Les éternels quêteurs **du savoir oublié**

Cette caravane bohémienne travaille en étroite collaboration avec la Papesse. En effet, elle parcourt le monde à la recherche d'incunables. Le chemin emprunté est choisi en fonction des prédictions de la matriarche de la caravane. Les éternels quêteurs du savoir oublié peuvent être contactés par le biais de la Papesse. Il faut prononcer une phrase clef pour que les Adoptés connaissant son existence acceptent de délivrer des informations. Cette phrase est simple : « Que la grâce d'Antinéa guide tes pas, je suis à la recherche des éternels quêteurs du savoir oublié. »

L'axe **d'airain**

Cette fraternité est composée d'Alchimistes suivant la voie du Métal. Rassemblée pour épauler leur mentor, le Lion vert, dans ses quêtes, elle s'est dissoute après l'échec de ce dernier au XIX^e^ siècle. La fraternité s'est reformée à la fin du XX^e^ siècle sous l'impulsion de Kracivecz, le plus fidèle élève du Pyrim du Glorieux Alliage. Elle peut être contactée à Prague ou à Amman en laissant des symboles stylisés du Lion Vert dans les lieux à caractère alchimique.

Les **Artefacts**

La crécelle **qui ouvre les chemins de traverse**

Cet artefact maudit est une petite crécelle de cuivre et d'argent. Il semble qu'elle ait été conçue par les Mystères d'Hécate. Elle contient l'Appel des « Guides taciturnes aux pieds légers » (*cf. Le Livre des joueurs*, p. 220) et s'active en la faisant tourner trois fois de suite. Elle contient dix « puces » de KLN.

Le sceau **des Pentarques**

Cet artefact est un simple morceau de basalte sur lequel est gravé le mot Tipheret en Hébreu. Son origine n'est pas certifiée. Certains disent qu'il fut créé par Salomon, d'autres par Melkisedek en personne, d'autres encore parlent de Mir-Ka-El. Quoi qu'il en soit, tous accordent à cet objet de grands pouvoirs et de nombreux innocents perdirent la vie à cause de ce sceau.

Le sceau des Pentarques est toujours actif, celui qui le porte a plus de facilité à invoquer les Pentarques de Tipheret. Techniquement, les Contrats de ces Invocations sont baissés d'un niveau.

Les **Akasha**

La tour **babélique**

Cet Akasha (Écume, Prégnant) s'est créé grâce à tous les humains qui ont permis la transmission du savoir, ceux qui ont passé leur vie à recopier des ouvrages, à les classer, ceux qui ont bâti les premières bibliothèques ou qui ont écrit les premières encyclopédies. C'est une immense tour dont on ne peut sortir, emplie d'ouvrages de toutes langues et de toutes cultures. Il paraît même que tous les livres écrits par des humains s'y trouvent. Son accès avec le monde profane n'est pas fixe, mais l'Immortel du joueur qui choisit cet Akasha obtient un Sortilège (Basse Magie, Peu difficile) qui, lancé sur un ouvrage quelconque, permet de le faire apparaître. Il faut posséder Modifier à M pour pouvoir lancer ce Sortilège.

Cet Akasha peut être utilisé comme une immense bibliothèque, mais où il peut s'avérer fastidieux de trouver l'ouvrage recherché. À noter qu'aucun Focus et aucune archive d'Arcane mineur ou d'Arcane Majeur ne s'y trouve.

Les **Figures**

Entée **d'Orion**

Pour contacter Entée d'Orion (*cf. Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 150), il faut se rendre près d'une Porte akashique lors d'une nuit de pleine lune et déclamer une ode à la lune.

Jason

Jason (*cf. Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 244) peut être contacté en psalmodiant son nom en Énochéen dans l'Océan intérieur des Plans subtils.

Le Lion **Vert**

Le Lion Vert (*cf. Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 248) peut être appelé en plantant un poignard dans une maze sculptée à son image sur un ponton de Venise. Les actes du Lion Vert sont marqués par deux arcs... Et c'est pour cela qu'ils sont voués à l'échec. L'Équation ne permet pas qu'on essaye de se jouer d'elle.

Uriel

Uriel (*cf. Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 150) peut être appelé avec une demande d'aide effectuée au centre de Londres, Prague ou Cracovie.



L'ARC DE L'ORGUEIL IMMANENT

Il fut un temps, avant la Chute, où la Terre était baignée d'innombrables flots spirituels. L'arc de l'Orgueil immanent régnait en toute majesté. Mais, un jour, Orichalka frappa. L'arc vacilla sous le coup. Mais il en fallait plus pour l'abattre. Après un premier retrait, l'Orgueil immanent revint en force, s'insinuant dans les esprits et infiltrant les événements. Après des premiers moments d'égarement et de doute, les Nephilim, bien que confrontés à la dure réalité du règne matériel, se redécouvrirent spirituels. Les graines d'Agartha, étape finale de l'élévation mystique, étaient semées et l'Orgueil immanent ne cessera de les arroser. La tour de Babel, les fondements de la civilisation grecque, la renaissance italienne... les pousses seront abondantes et resplendissantes. Avec la Révélation, l'arc de l'Orgueil immanent déploie toute son énergie — on le voit avec les bouleversements qui frappent les Sciences occultes. La vague de l'Orgueil immanent déferle sur les esprits, pour demain les transcender ou les perdre.

AVANTAGES

• **Compétences**	
Rituels	1/2/4
• **Traditions**	
Arcane Majeur (Soleil)	1/2/4
Arcane Majeur (Tempérance)	1/2/4
Arcane Majeur (Papesse)	1/2/4
Arcane mineur (Coupe)	1/2/4
Ésotérisme	1/2/4
Sciences occultes (au choix)	1/2/4
• **Compétences occultes**	
Un Domaine au choix	2/4
Une Sephirah au choix	2/4
Un État de la matière au choix	2/4
• **Habitus**	
Lecture du savoir	1
• **Invocations**	
Un Sceau de Hod au choix	1
• **Formules**	
L'illumination métallique	1
La Vapeur spirituelle	1
L'onction initiatique	1
• **Alliés**	
La caravane de la dette éternelle	3
Les trafiquants de légendes	3
L'enfer	3
• **Artefacts**	
Les filles stellaires	2
Les fragments des myriades de langages	2
• **Akasha**	
Pendulum	3
• **Figures**	
De Vinci	6
Esméralda	6
Suryo	6

NOUVEAUX SORTS

L'onction initiatique

Cercle: Œuvre au Blanc
Difficulté: Assez Difficile
Durée: spéciale
Catalyseurs: éclat de marbre, platine, cristal

Cette Formule exprime parfaitement la face spirituelle du travail alchimique et son application au monde matériel. L'huile obtenue à partir des catalyseurs doit en effet être utilisée pour lustrer une épée. Celui qui combattra avec cette arme gagnera un bonus d'un point aux dégâts par niveau d'Initié qu'il possède — par exemple trois points pour Assez Initié. L'effet dure autant de temps que l'alchimiste en a passé à lustrer l'épée — l'effet dure deux heures si l'Alchimiste a passé deux heures à lustrer l'arme.

LES ALLIÉS

La caravane de la dette éternelle

«... Des hommes frappèrent les Nephilim. Tu ne dois jamais tolérer ça, c'est compris? Bien... ». Les Bohémiens de la caravane de la dette éternelle ont de ce message, enseigné aux enfants du voyage, une interprétation toute particulière: leur troupe traque sans répit les humains qui dévoient les Sciences occultes Nephilim — Templiers utilisateurs d'Homoncules, Mystes pratiquant des rites à base d'Éléments... ! La caravane de la dette éternelle peut être contactée par le biais d'autres Bohémiens ou sur les flancs du Vésuve où ils se rendent en pèlerinage chaque premier jour de Feu des mois analogiquement liés.

Les trafiquants **de légendes**

Ce groupe de Nephilim agit comme le conservateur des légendes en passe d'être oubliées. Ils se montrent toujours attentionnés, tant pour recueillir une histoire inédite que pour conter une saga méconnue. Peu leur importe la vérité ; à leurs yeux, seul compte l'intérêt mythologique ou culturel des récits. Leurs auditeurs doivent toujours garder cette règle à l'esprit ! Des trafiquants de légendes se réunissent lors des temps forts astronomiques (solstices, équinoxes...) auprès de la plupart des grands sites mégalithiques (Stonehenge, Carnac, Evora...).

L'enfer

L'enfer, une caravane bohémienne dont l'atmosphère pesante résiste même aux joies des acrobaties et des jongleries... Ces Bohémiens sont investis d'une mission lourde à porter, recueillir des informations sur l'Hadès, qui les conduit souvent vers de sombres rivages. L'enfer fait une pause à Capri pendant le mois d'Orichalque. Ils y rencontreraient alors Charon, le gardien des portes du monde souterrain.

Les **Artefacts**

Les **filles-stellaires**

Ces étoiles en pierre d'origine inconnue ont été découvertes lors des Guerres élémentaires. Elles sont ornées d'étranges signes qui intriguèrent longtemps leurs possesseurs. Leur surprise s'accrut lorsque, des siècles plus tard, Akhenaton donna la forme de ces étranges glyphes aux Stellaires des Arcanes Majeurs. Dès qu'un Adopté se trouve à moins d'un kilomètre du porteur d'une fille-stellaire, l'artefact se met doucement à chauffer. Lorsque la fille-stellaire « connaît » suffisamment cet Adopté — c'est-à-dire qu'il a passé au moins plusieurs jours à proximité de l'artefact — elle ne réagira plus à sa présence, même si le contact suivant a lieu après plusieurs milliers d'années.

Les fragments **des myriades de langages**

Les fragments des myriades de langages se présentent comme des morceaux de bois gravés de bribes d'alphabets oubliés. Ces restes de l'enceinte physique de la tour de Babel permettent de lancer l'Habitus « Compréhension infuse » (*cf. Le Livre des joueurs*, p. 169). Un fragment possède une réserve de cinq « puces » d'Air.

Les **Akasha**

Pendulum

Pendulum (Archipel, Très Prégnant) est le fils de la croyance en un ordre cosmique et universel. L'Akasha, véritable labyrinthe de gigantesques mécanismes d'horlogerie, est saisissant. Ses habitants, les Armilleurs au service du Grand Horloger, constituent une source de savoir importante concernant l'astronomie et l'astrologie profanes et magiques. De plus, les mouvements des rouages de Pendulum refléteraient l'avancée des quêtes agarthiennes des Immortels. Mais cette hypothèse n'a jamais pu être vérifiée. Une porte pour Pendulum s'ouvre devant l'horloge astronomique de la cathédrale de Strasbourg à midi lors des solstices.

Les **Figures**

De Vinci

De Vinci (*cf. Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 188) peut être contacté via l'Internet. Il faut néanmoins réussir à se faire une réputation dans les milieux ésotériques du *web* pour espérer recevoir une réponse.

Esméralda

Esméralda (*cf. Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 177) peut être appelée en sacrifiant une émeraude lors d'une soirée en compagnie de Bohémiens.

Suryo

Suryo (*cf. Le Livre du Meneur de Jeu*, p. 71) peut être appelé un dimanche en s'adressant au soleil levant.

L'ARC DE L'AUTHENTIQUE FIDÉLITÉ

De la déviance à la différence... Des parias aux arpenteurs des voies interdites. L'arc de l'Authentique Fidélité n'a cessé de tendre la main à ceux que l'on a trop vite jugés indignes de l'Agartha. La compassion a été le maître mot de son influence dans l'Histoire invisible — les multiples tentatives de rapprochement avec les Selenim, la rencontre avec les exilés d'Atlantide. L'influence de l'arc de l'Authentique Fidélité ne s'est jamais fait ressentir directement depuis la Chute. Mais inlassablement, avec une extrême patience, ses fidèles ont œuvré dans l'ombre des grands conflits. Sans cesse, ils ont entretenu des relations avec ceux que tout le monde montrait du doigt, persuadés que tous avaient leurs places et leurs rôles sur Terre. Ils les ont défendus, tentant de prouver leur utilité sur le chemin de l'Illumination. La Révélation récompensera bientôt tous les efforts de l'Authentique Fidélité, dessinant les contours d'un nouvel Éden, pour tous les Immortels, qu'ils soient Selenim, Khaïba ou Zoomorphes.

AVANTAGES

- **Compétences**
  - Art (Comédie) 1/2/4
  - Connaissance (Psychologie) 1/2/4
  - Sciences (Soins) 1/2/4
- **Traditions**
  - Sciences occultes (au choix) 1/2/4
  - Arcane Majeur (Renaissance) 1/2/4
  - Arcane Majeur (Diable) 1/2/4
  - Arcane Majeur (Lune) 1/2/4
- **Compétences occultes**

Les fidèles de l'Arc de l'Authentique Fidélité aiment se perfectionner dans l'Alchimie. En effet cette Science occulte, du fait de ses membres fondateur, est le symbole même que la différence est un des moteurs du changement.

- Un État de la matière de l'Œuvre au Noir 2/4
- Un État de la matière de l'Œuvre au Blanc 2/4
- **Habitus**
  - Révélation de Séléné 1
  - Pureté du Pentacle 1
  - Comprendre la dégénérescence 1
  - Comprendre la malédiction 1
- **Invocations**
  - Le labyrinthe du destin des divergents du Monde 2
  - Une de Hod au choix 1
- **Formules**
  - L'Ambre des contraires 1
  - La Vapeur de pureté éphémère 1
  - Une formule d'Ambre au choix 1
- **Alliés**
  - Les Vigies des Révélés 3
  - Les Transfigurateurs de l'Occulte 3
- **Artefacts**
  - Le Casque de l'Humiliation 3
- **Akasha**
  - L'Éden des mendiants 3
- **Figures**
  - Lilith 6
  - Rebis 6

NOUVEAUX SORTS

Comprendre la dégénérescence

Domaine : Sentir
Niveau : M
Élément : Lune
Analogie : folie > Khaïba
Difficulté : Assez Difficile, – 1, – 2

Ce Sort permet d'apercevoir avec discernement le Khaïba qui souille le Pentacle, ou le Cœur, d'un Immortel. En plus de pouvoir quantifier le niveau de Khaïba, elle permet de voir les causes de cette dégénérescence. Cette vision permet de comprendre le parcours de l'Immortel observé, mais elle risque aussi de déstabiliser le Pentacle du Nephilim.

Lors du lancement de cet Habitus, le Nephilim doit faire un test d'Initié d'une difficulté correspondant au niveau d'Enkhaïbaté de la cible. En cas d'Échec, le Nephilim gagne cinq « puces » de Khaïba.

Comprendre la malédiction

Domaine : Sentir
Niveau : M
Élément : Lune
Analogie : lune > Lune Noire
Difficulté : Assez Difficile, – 1, – 2

Ce Sort permet de déceler dans le Pentacle, ou le Cœur, d'un Immortel la présence de la

Lune Noire, mais n'a aucun effet pour discerner les Entités et autres manifestations de KLN. Cette observation s'accompagne d'un flot d'images et de cauchemars, relatant les épreuves qui ont marqué l'Immortel, insinuant dans son être Ka la gangrène du Champ maudit.

Lors de l'utilisation de cet Habitus, le Nephilim doit faire un test d'Initié, d'une difficulté correspondante au niveau de Maudit de la cible, modifier par son niveau de Compétence en Vision-KLN. En cas d'Échec, le Nephilim gagne cinq « puces » de Maudit.

Le labyrinthe du destin des divergents du Monde

Sephirah : Geburah
Élément : Air
Monde : Meborack
Contrat : Assez Difficile (– 1)

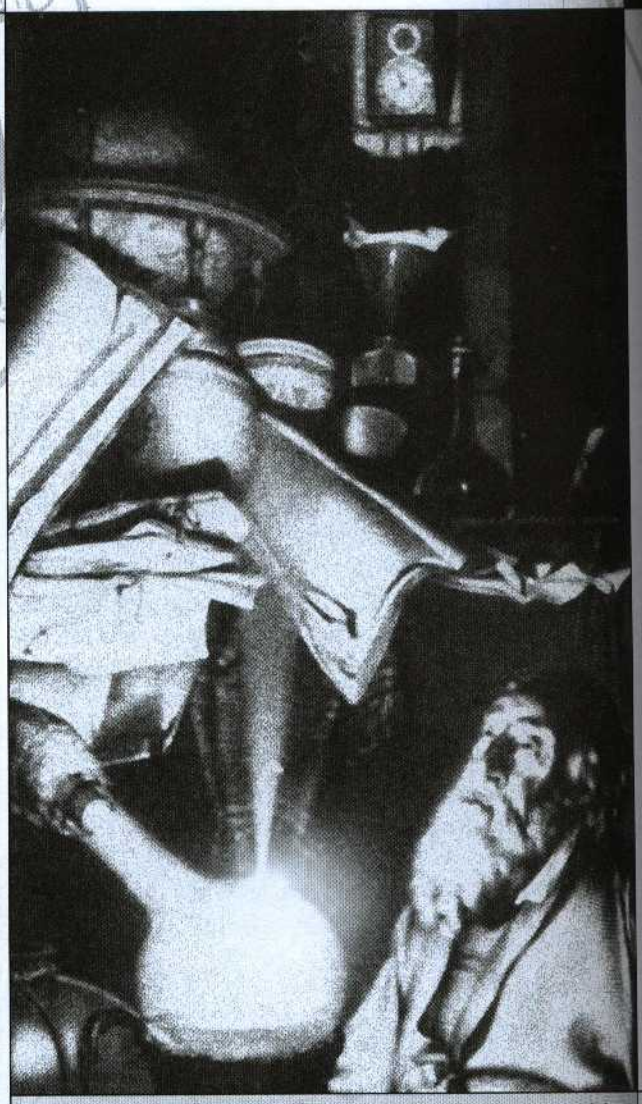
Du pentacle émerge une porte immatérielle, d'où surgit un petit gnome trapu et difforme, portant à sa ceinture un trousseau de clefs de cristal. La cible de cette Invocation est automatiquement attirée par ce passage.

La victime devient alors prisonnière d'un labyrinthe de cristal démesuré, où les parois sont faites de vitres et de miroirs. Lors de cette dérive, il sera confronté à de multiples reflets de lui sous différentes formes de déviances : Zoomorphes, Selenim, Khaïba, aberration de Ka. Le labyrinthe du destin disparaît juste avant que sa victime ne gagne une « puce » de Khaïba ou ne sombre dans la folie.

Cette Invocation a été formalisée par un Pyrim lassé de ne pouvoir faire comprendre la philosophie de l'Authentique Fidélité à des Immortels intangibles.

L'Ambre des contraires

Cercle : Œuvre au Blanc
Substance : Ambre
Difficulté : Assez Difficile
Durée : une heure
Catalyseurs : feuille de marronnier, chrysalide



Cette Ambre d'une couleur quasi transparente altère profondément les convictions idéologiques et morales de la victime. Le premier sujet de discussion qu'il abordera se fera d'un point de vue opposé à sa conviction habituelle, avec la même ferveur.

Cette Ambre n'influence que les pensées profanes d'une victime — c'est-à-dire qu'elle ne fonctionne pas avec les pensées liées aux Traditions.

La Vapeur de pureté éphémère

Cercle : Œuvre au Blanc
Substance : Vapeur
Difficulté : Peu Difficile
Durée : une heure
Catalyseurs : chrysalide, argile

Cette Vapeur, presque invisible à l'œil humain, permet de masquer la difformité physique et magique d'un Immortel, qu'il soit Khaïba, Selenim ou Zoomorphe. La cible apparaît aux yeux de tous — ainsi que par le biais

de la Vision-Ka — comme un humain quelconque — même si la cible était incarnée dans un animal.

La Vapeur de pureté éphémère est souvent utilisée afin de réhabiliter, auprès des Nephilim, certains Immortels déviants, en les faisant passer au-delà des apparences.

Les **Alliés**

Les Vigies **des Révélés**

Ces groupes de Nephilim, fondés au même moment que le Grand Réveil, s'intéressent aux Ar-Kaïm, aux conditions qui les voient naître et au rôle qu'ils devront jouer dans les Guerres de l'Apocalypse. Restés dans l'ombre pendant très longtemps, essayant de rassembler le plus d'informations sur les Ar-Kaïm, les Vigies des Révélés savent que leur rôle va devenir très important dans les années à venir. Ils représentent une source d'information très dense sur l'histoire des Ar-Kaïm, ainsi que sur leurs facultés magiques. La Révélation les a obligés à sortir de leurs refuges, pour faire prendre conscience aux Immortels de la nécessité des Ar-Kaïm, pour l'équilibre des Champs magiques.

Note : *cet allié ne peut être pris que par un joueur ayant choisi la Révélation dans les périodes d'incarnation de son Immortel. Il peut être contacté dans son refuge que le MJ est libre de placer où il souhaite.*

Les Transfigurateurs **de l'Occulte**

Fondé par Elnya, un Hydrim profondément marqué par la morsure de l'Orichalque, cette fraternité a pour but d'adapter les Sciences occultes aux Pentacles déformés. En effet, la pratique des Sciences occultes, principalement la Magie, se voit considérablement réduite avec un Pentacle déséquilibré. Les Transfigurateurs tentent aussi d'adapter les Sortilèges pour les Adoptés de la Lune ou pour les Immortels au Pentacle rongé par le Khaïba. Elnya a de nombreux contacts parmi la Tempérance et c'est donc par cet Arcane Majeur qu'il faut passer pour le contacter.

Les **Artefacts**

Le Casque **de l'Humiliation**

Ce casque est lié à une créature de Zakaï, qui espionne les champs magiques pour alimenter le casque. Ce cimier romain représente la mémoire de toutes les humiliations connues par les hommes. En le portant, le Nephilim peut manifester ces multiples reproches sur une personne de son champ de vision. La cible entendra d'une façon télépathique des dizaines de voix lui murmurer le moindre de ces petits défauts. Cette tirade lui fera perdre entièrement confiance en elle, la laissant dans un état de fragilité pendant une heure. Le casque contient quatre « puces » d'Air. Chaque utilisation consomme une « puce ».

Des **Akasha**

L'Éden **des mendiants**

Cet Akasha (Rives, Peu Prégnant) émergea sous l'Ancien Régime, lorsque les paysans rêvaient de prendre la place de leur seigneur. L'Éden des mendiants fut ensuite continuellement alimenté par le Ka-Soleil des petites gens, que ce fût sous la Révolution française ou avec le développement des premières théories socialistes. Cet Akasha est une mine d'informations sur les différentes parties de l'Histoire invisible marquées par les conflits politiques et sociaux de l'Histoire. C'est à l'occasion de ces conflits qu'il se manifeste et « déborde » dans le monde profane.

Des **Figures**

Lilith

Lilith (*cf. Le Livre du Meneur de Jeu*, pp. 47 et 239-240) peut être contactée après une prière dans les ruines de Babylone, près de la porte d'Ishtar. Elle ne se manifeste que par une voix féminine, émergeant des Champs maudits.

Rebis

Pour rentrer en contact avec Rebis (*cf. Le Livre du Meneur de Jeu*, pp. 48 et 177), le Nephilim doit modeler une statuette d'argile représentant le puissant Nephilim. Elle devra être déposée dans un lieu où la souffrance est importante (hôpital, cimetière, etc.)

LE GRAND LIVRE

Pour les Nephilim, les lames majeures du Tarot sont avant tout liées aux Arcanes Majeurs. Mais cette réalité en masque une autre ou peut-être même plusieurs autres. Le symbolisme extraordinairement puissant de ces représentations dépasse de très loin les seules valeurs de confréries — même hautement spirituelles — d'Immortels. De plus, des indiscrétions, dans l'entourage de plusieurs Princes, laissaient entendre que les noms des arcs historiques se trouvaient sur les Lames physiques créées par le Pharaon. Ce sont finalement les Bohémiens qui finirent, peu de temps après le Conclave Majeur de Saint-Pétersbourg, par lever une partie du voile : il existe une classification secrète des Arcanes par arc historique ! Cette classification est désormais connue, mais elle suscite finalement plus de questions qu'elle n'apporte de réponses...

HARMONIA **MUNDI**

Alors que votre personnage traversait les âges, les arcs accompagnaient son voyage, se croisant et s'entrecroisant autour de lui. A-t-il été en accord avec ces forces ? En tire-t-il aujourd'hui des bénéfices ? Le Tarot répondra à ces questions.

Les **sept signes**

Munissez-vous d'un jeu de tarot de Marseille dont vous ne conservez que les Arcanes majeurs. Piochez sept cartes parmi ces vingt-deux : vous gardez celles correspondant à des arcs associés à des événements vécus par votre personnage. Mais notez soigneusement les cartes que vous rejetez : un éventuel Effet Mnémos peut fort bien vous apporter un nouvel événement et un nouvel arc (*cf. La mémoire retrouvée*). Plus vous parvenez à garder de lames, plus votre personnage a été en accord avec les forces de l'univers. Et plus vous en tirerez de bénéfices car vous pourrez utiliser ces cartes en cours de jeu !

EXEMPLE : *Maxime ouvre le grand Livre pour son personnage Luchtà. Il pioche la Renaissance, le Pape, la Force, le Jugement, l'Ermite, La Tempérance et la Maison-Dieu. Le passé de Luchtà comporte des événements des arcs de la Conquête et de l'Orgueil immanent Il garde donc le Pape, la Force et la Tempérance. Trois précieux atouts pour ses aventures à venir.*

ARCS ET JETS DE DÉS

CARTES	TESTS CONCERNÉS
Conquête	combat
Errance éternelle	Tradition Histoire invisible *
Trône d'Or	Initié
Hédoniste	résistance au Khaïba et à la Narcose
Sceau transcendant	recherche en bibliothèque et connaissance
Orgueil immanent	Sciences occultes
Authentique Fidélité	résistance à la Lune Noire

** : les Traditions ne donnent pas lieu à des lancers du D20. Une carte de l'Errance éternelle permet d'augmenter le rang d'une Tradition Histoire invisible le temps d'une réflexion sur un sujet. Profane : un niveau supplémentaire dans une Compétence possédée ; Apprenti : deux niveaux supplémentaires dans une Compétence possédée ; Compagnon : deux niveaux supplémentaires dans une Compétence possédée ou un niveau supplémentaire dans une Compétence non possédée ; Maître : deux niveaux supplémentaires dans une Compétence possédée ou non.*

Les atouts **du Passé**

Après votre tirage du Tarot, vous êtes en possession de cartes. Elles procureront des facilités à votre per-

ARCS ET ARCANES MAJEURS

ARCS	ARCANES MAJEURS
Conquête	Force, Pape, Empereur
Errance éternelle	Étoile, Roue de Fortune, Ermite
Trône d'Or	Pendu, Bateleur, Chariot, Amoureux
Hédoniste	Mat, Jugement, Diable
Sceau transcendant	Justice, Maison-Dieu, Impératrice
Orgueil immanent	Soleil, Tempérance, Papesse
Authentique Fidélité	Renaissance, Lune

LE MONDE



Le Monde est considéré comme appartenant à tous les arcs. Si vous le tirez, vous le gardez forcément. En jeu, c'est à chaque utilisation que vous déterminerez l'arc — dans lequel vous devrez au moins être Profane — qui typera ses effets.
Autre particularité, il peut arriver, lors du tirage du tarot pour votre personnage, que vous obteniez une carte de chaque arc. Les Bohémiens nomment « Enfants du Monde » ceux qui sont marqués par cette particularité. Qui sait ? En ces temps de Révélation, cette énigme sera peut-être résolue… Un jour prochain ou son lendemain…

sonnage lors d'un jet du D20 lié à un arc possédé par votre Nephilim. Chacune est utilisable une fois par scénario — c'est-à-dire une fois entre deux remises de PdA — et correspond à une action gratuite : vous « jouez » une lame, votre personnage vit un court Effet Mnémos au cours duquel il se souvient d'un moment fort de son existence, marqué par l'arc de la carte et obtient ainsi un décalage de la difficulté vers le haut sur la Table universelle de résolution. Ce bénéfice est d'autant plus important que votre niveau dans l'arc est élevé : le décalage est d'un rang par niveau atteint dans l'arc — un pour Profane, deux pour Apprenti, trois pour Compagnon et quatre pour Maître.

Exemple : *Luchtà est aux prises avec un Templier contre lequel il aurait dû refuser de se battre en duel ! L'Initié du Bâton est un bien meilleur escrimeur que lui. Son seul espoir réside dans la Fée aux doigts de glace, un effet-Dragon susceptible de paralyser son adversaire, que son ami Irkannan a placé dans sa rapière. Luchtà doit absolument toucher le Templier. La table unique de résolution lui donne dix chances sur vingt. Maxime décide d'utiliser une de ses cartes de la Conquête : comme Luchtà est Apprenti dans cet arc, la difficulté est décalée de deux rangs vers le haut, les chances de toucher passent à « 16 ». Le MJ lui raconte qu'il se souvient d'une botte apprise en Espagne au XVe siècle. Maxime sourit et lance le D20…*



AVERTISSEMENT

NE LISEZ L'UN DES SEPT PARAGRAPHES DE CETTE PARTIE QUE SI VOTRE PERSONNAGE EST MAÎTRE DANS L'ARC CORRESPONDANT AU CHAPITRE EN QUESTION.

DES SECRETS

Récemment, un Nephilim, au Pentacle orné d'une étrange goutte d'or, est venu à la rencontre de votre personnage. Reportez-vous au chapitre correspondant à l'arc dans lequel votre personnage est Maître pour connaître la raison de cette mystérieuse visite...

La Conquête

« Je suis le Cavalier de la Conquête... Ne m'interromps pas si tu veux connaître le message que je t'apporte ! Je suis le Cavalier de la Conquête et je suis venu te prévenir : c'est la guerre ! Tes ennemis seront sept. Sept comme les arcs historiques car ils ont pris leur envol au commencement des temps et se posent aujourd'hui alors que vient la fin des temps. Sept comme les Cocons stellaires car l'adversaire est partie incontournable de la quête. Sept comme les Couronnés car le Rex Ka, dans sa vision de l'Équation, leur a confié, il y a plus de trois mille ans, le fardeau de préparer leurs frères aux combats à venir. Sept comme les Voies du Monde car elles sont les étapes de l'évolution et du changement. Sept comme les Cavaliers car nous sommes les hérauts de l'Apocalypse. Tu ne comprends pas ce que je veux dire ? Peu importe l'heure n'est pas à la compréhension mais à l'action. Tu comprendras bien assez tôt, quand il sera temps, quand tu en auras besoin. Va ! Prends avant que l'on te donne. Donne avant que l'on te demande. La guerre a commencé : la Conquête gronde. »

L'Errance éternelle

« Nous sommes tous deux marqués par l'Errance éternelle. Toi parce que ton passé n'a cessé d'être au croisement de cet arc, moi parce que j'en suis le Cavalier. Le temps est le professeur ultime, mais il tue ses étudiants. Nous autres, Immortels, avons la chance de pouvoir apprendre de Chronos sans qu'il nous dévore... Enfin, quoique parfois la faucheuse vienne aussi frapper à notre porte. L'Atlantide s'est fragmentée et notre mémoire avec elle. C'est dans ces débris qu'il nous faut chercher notre chemin. Vois les nouveaux ennemis qui s'approchent : les Sauriens, les DraKaon... Ce ne sont que les anciens qui se réveillent. Tout n'est qu'un perpétuel recommencement. Le temps écoulé depuis la Chute n'est qu'une infime partie de notre histoire, notre vrai passé date de l'avant. Apprends à voir la réalité avec du recul, nos vraies quêtes sont le Graal primordial, les Plans subtils et les Éthers. Le reste n'est que poussière dans l'abîme. Je dois partir, j'aurais aimé rester plus longtemps avec toi, mais j'ai encore tant à faire... »

Le Trône d'Or

« Le Rex Ka m'a choisi comme Cavalier du Trône d'Or. Les arcs, eux, t'ont choisi comme élu du Trône d'Or ! Apprends donc la vérité. Orichalka nous a jetés sur le sol et depuis nous avons essayé en vain de reprendre notre place. Mais nous ne le pouvons pas. Regarde là-bas. Tu vois cet arc-en-ciel ? Il est complet et rayonne de la plénitude de ses sept couleurs. La couronne Kaïm, elle, est amputée d'un de ses membres. L'assemblée des Couronnés ne compte que six sages. Tant que le septième est absent, toutes les quêtes sont vaines. Un jour, si nous avons le temps, je t'expliquerai pourquoi, selon le Cavalier de la Conquête, ils doivent être sept. Aujourd'hui, je partage avec toi mes maigres indices : les Couronnés surnomment leur frère manquant l'Énigme, en Égypte on l'appela le Sphynx. Si tu parviens à en apprendre plus, appelle-moi : un arc-en-ciel est capable de porter un message jusqu'à moi. Que le Soleil illumine ta route. À bientôt, élu du Trône d'Or. »

L'Hédoniste

« C'est une tâche cruelle que la mienne aujourd'hui. Mais mes tâches sont toujours cruelles, c'est pour cela que l'on murmure derrière mon dos... Comme si cela avait la moindre importance... Je suis venu te dire que demain n'existe pas, il faut que tu le saches. La Révélation est la fin des âges, chacun le dit mais nul ne songe à la signification de ces mots. Depuis l'origine, la Roue céleste a d'abord fait un premier tour. Puis, un deuxième dans le sens inverse. Comprends-tu ce que cela signifie ? Oui, je le vois au visage de ton simulacre, voleur de corps ! À la fin de cet Anaphé, la Roue céleste sera revenue dans sa position initiale : l'Équation en cours ne sera plus, peut-être que les Arcs mourront — qui sait ? — tout est possible. Oublie tes certitudes et les savants discours. Peu importe le passé, il disparaîtra bientôt. Peu importe l'avenir, il n'est pas de notre temps. Seul compte le présent. Sauras-tu en faire quelque chose ? J'ai tenu mon rôle, à toi désormais de découvrir le tien. Qui je suis ? On m'appelle le Cavalier hédoniste... Comme si cela avait la moindre importance... »

Le Sceau transcendant

« Je suis le Cavalier du Sceau transcendant. Je suis à la recherche de l'équilibre, peut-être devrais-je dire d'un nouvel équilibre. Et il faut pour cela que la paix s'impose dans les âmes. Je viens te voir car tu peux, et vous n'êtes pas si nombreux, recueillir et transmettre mon enseignement. Le monde n'est pas devenu fou. Le tumulte de la Révélation n'est qu'un infime soubresaut dans l'histoire des temps. Il y a une loi, l'Équation. L'Équation parle et l'univers s'ordonne. Les Arcanes sont les lettres de ce langage, elles s'organisent pour former des mots puis donner des phrases. Les arrangements sont multiples : tu connais depuis longtemps les duos — la Force avec la Justice, la Papesse avec la Maison-Dieu, l'Empereur avec l'Impératrice... — qui forment les Maisons, tu en découvres d'autres — la Justice, la Maison-Dieu et l'Empereur ensemble pour montrer la voie du Sceau transcendant... Il y a d'autres subtils assemblages. Maintenant, médite sur les lames, trouve leur secret, décrypte leur message, c'est la clef de ce qui est à venir. Plus tard, nous nous reverrons... »

L'Orgueil immanent

« Que les trois primes magistères placent notre rencontre sous des augures favorables. Entends car voilà que j'ouvre ma bouche et que jaillit la musique mystique de l'univers. La Révélation, l'Oméga ! Le retour à l'Alpha ! Nous voilà dans la quarante-cinquième Anaphé : quatre plus cinq, neuf la sentence plus que parfaite, le dernier des chiffres qui annonce la fin... Et le recommencement. Neuf, dix-huit, vingt-sept, trente-six et maintenant quarante-cinq. Par cinq fois, le nombre d'Anaphés donna neuf : cinq fois neuf, quarante-cinq, la boucle est bouclée... C'est le dernier neuf pour un monde ancien, pour un monde neuf ! Que celui qui a des oreilles entende ! Ne m'interroge pas, je ne suis que le messager, le média, je suis le Cavalier de l'Orgueil immanent. J'étais là et je suis déjà là-bas. »

L'Authentique Fidélité

« Je suis le Cavalier de l'Authentique Fidélité. J'ai l'honneur de servir le Rex Ka. Ne me regarde pas ainsi... Je ne suis que ton frère, un Immortel, un déchu... Je suis venu t'apporter un message d'espoir. Nous sommes au cœur de la Révélation, le doute et la peur s'insinuent dans les Pentacles. C'est bien normal, moi-même je n'ai pas honte d'avouer mes craintes et mes inquiétudes. Mais je t'apporte un message d'espoir : il s'appelle confiance. Akhenaton, dans sa grande sagesse, a conçu les Arcanes, nos familles, en harmonie avec l'univers. Elles sont en effet vingt-deux, autant que de cycles arcaniques — c'est le nom d'une période entre deux Anaphés — contenus dans un tour de la Roue céleste, la grande horloge du temps. L'univers nous enseigne que tout est unité. Les Arcanes nous apprennent à vivre cette unité, sans exclusion, en ouvrant des portes pour tous, quelles que soient les différences. Aie confiance. Aie confiance en toi. Confiance en l'œuvre d'Akhenaton. Confiance en les autres, au-delà des apparences. Je crois que ce sera cela notre jugement dernier. Je ne puis rien dire de plus pour t'aider. Va, montre-toi digne. »


88
Delvaz
REVELATION

VIVRE DANS UN MONDE OCCULTE CONTEMPORAIN

Le texte qui suit est une nouvelle racontant la réincarnation d'un Éolim par trois Nephilim. Il a pour but de présenter différents petits problèmes auxquels les Immortels des joueurs seront régulièrement confrontés dans le monde occulte contemporain, cadre de *Nephilim: Révélation*, comme les interactions avec les profanes, les initiés ou les proches du simulacre.

L'ère de l'information est une époque difficile pour l'occultisme.

L'ARRIVÉE

19 h 00.

La nuit est tombée sur Paris. La Lune nimbe le décor d'une lumière laiteuse que certains qualifieraient de surnaturelle. Terme profane car la nature est par essence magique.

Nous approchons de la pyramide de verre trônant au centre de la cour du Louvre. Nous sommes trois et, même de loin, nous paraissons étranges... Vatra a refusé de troquer sa jupe de cuir contre quelque chose de plus sobre. Elle est à moitié dénudée malgré le froid mordant qui sévit en ce début de mois d'Air. Quant à Dae Dalus, c'est l'odeur qu'il dégage qui est le plus ennuyeux. Une odeur animale qui affole les chiens à plus de vingt mètres. Heureusement, il a accepté de porter des gants et un chapeau qui, à défaut de le mettre à l'aise, cache les deux bosses sur son front, preuve incontestable de sa nature de Satyre pour des initiés, et signes particuliers inoubliables pour des badauds. Et moi, Hamlet, si ma chevelure d'Ange brille légèrement à la faveur de la Lune, ce sont mes mains les plus troublantes. Trop pâles, trop fines, pour un être humain. À tel point que je n'ai même pas réussi à trouver des gants à ma taille... Tout cela ne serait pas si gênant si nous ne transportions une grande malle dans laquelle un profane est enfermé, Éric Liobert. Il n'est pas mort, juste inconscient. Ce n'est pas par choix, c'est une nécessité pour ce que nous sommes venus faire.

Vatra est en train d'effacer les pentacles tracés à la craie à l'ombre des arcades, je suis étonné qu'elle prenne ce genre de précautions. Mes conseils semblent porter leurs fruits... non, ça m'étonnerait. Le responsable de ce changement est plutôt l'article paru la semaine dernière dans France-Matin. Son titre, « Des satanistes au Père-Lachaise, le retour des sectes païennes. ». Il était illustré par des « œuvres » de Vatra, en fait des pentacles d'invocations tracés à la va-vite. Ce qui est terrible est qu'elle avait pris soin de les faire non loin de la tombe de Jim Morrison, histoire que les autorités dirigent leurs soupçons sur de jeunes noctambules en mal de sensations fortes. Mais on ne contrôle pas les médias si facilement...

Dae Dalus regarde sa montre à gousset. Encore un détail que nous devrions apprendre à éviter, encore que... Si nous nous mettions tous à la mode techno à l'image d'Engy, notre discrétion en pâtirait sans doute encore plus. Surtout que si Dae Dalus se retrouvait au poste de police, les autorités s'intéresseraient surtout aux Substances alchimiques qui remplissent ses poches...

3 h 15.

Les créatures invoquées par Vatra, deux Ministres implacables, Lampes vivantes de l'autel dissimulé, font le guet autour du Louvre, j'espère qu'elle leur a simplement ordonné de nous prévenir en cas d'arrivée impromptue de profanes ou d'initiés. La police et les Arcanes mineurs font des excès de zèle lorsqu'ils ont vent de meurtre à l'épée...

L'ATTENTE

3 h 25.

D'après Dae Dalus, le Nexus devrait se former d'ici quelques minutes. C'est pour ça que nous sommes venus ici. Je sors la Stase de Nathaniel de mon sac, un stylet de lecture de la Torah, et me dirige vers l'endroit où les Champs d'Air sont les plus agités. Quelques minutes plus tard, le phénomène s'intensifie,

les Champs magiques convergent vers moi, le Nexus se forme. En Vision-Ka, le phénomène est sublime. La Stase se met à luire intensément, elle se charge. Nous savons qu'il ne faudra pas longtemps pour la remplir, une heure tout au plus. Mais en une heure, tout peut se produire. Je repasse en vision normale, c'est plus sûr, et dépose le stylet sur le sol. Il y a un fort vent. Écho de la présence d'un Nexus dominé par l'Air.

Nous patientons de longues minutes, tendus, l'oreille aux aguets. J'aperçois Vatra qui se dirige d'un pas décidé vers l'une des galeries partant de la cour. Dae Dalus me fait signe : il m'indique qu'il y a deux hommes qui s'approchent. Je modifie les courants aériens pour qu'ils me rapportent les mots échangés entre Vatra et ces humains. Tout va bien, ils semblent saouls. Vatra leur parle, elle leur raconte n'importe quoi. J'utilise à nouveau les vents, mais cette fois pour m'adresser à elle... « Ils ne sont pas dangereux. ». J'espère qu'ils sont trop saouls pour être étonnés par ma voix.

C'est bon, elle a compris et les laisse passer. Ils n'ont pas réagi. Dae Dalus et moi, nous nous dissimulons dans une ombre. Les deux humains arrivent dans la cour et commencent à la traverser. Ils vont passer dans le Nexus ! Pourvu qu'ils ne voient pas le stylet... Ils avancent. Ils ne sont plus qu'à quelques mètres. Ça y est, ils viennent de passer à côté. L'un d'eux s'arrête et se retourne ! Il a vu le stylet et se baisse pour le ramasser. Merde ! Quel mot étrange. Malgré sa finesse et sa richesse, l'Énochéen ne connaît aucun équivalent à cette expression.

Je passe en Vision-Ka. Si Nathaniel se réincarne maintenant, on risque des problèmes. Le simulacre que nous lui avons amené a été choisi avec soin. Sa famille vit dans le sud de la France, il n'a pas de véritables amis à Paris, peu de connaissances et travaille comme vendeur dans un petit magasin de disques. Si bien que peu de gens devraient remarquer son changement de caractère. Mais si Nathaniel se réincarne dans ce profane... On ne sait rien de ce dernier. Il est peut-être policier ou ami avec un juge. Sans parler de son compagnon que Vatra voudra sans doute éliminer.

La Stase n'est pas encore remplie, il nous reste quelques minutes. Je vois Vatra se précipiter vers eux. Je crains le pire, je me dresse. Dae Dalus me saisit le bras et me souffle de ne pas bouger. Je m'arrête. Il a raison, elle n'a pas sorti d'arme et il vaut mieux qu'ils ne voient qu'un seul d'entre nous. Elle arrive près d'eux et leur dit que l'objet lui appartient, qu'elle vient de l'égarer et les remercie. Ils la croient et s'en vont.

La réincarnation

La Stase est pleine, Nathaniel en sort. Même avec la vision humaine, on peut apercevoir un léger brouillard bleuté autour du stylet, caractéristique des Éolim. Nous approchons la malle de Nathaniel et l'ouvrons. L'humain est toujours inconscient, Nathaniel se précipite sur son Ka-Soleil. Le combat est court, notre frère s'incarne sans difficulté. Son intrusion provoque un choc physiologique qui le réveille. Il ouvre les yeux, il a l'air paniqué. Nous apprendrons plus tard que sa dernière incarnation s'est terminée sur un bûcher, condamnée par des initiés cachés au sein de l'Inquisition. C'est assez courant lors d'une réincarnation. Nathaniel ne s'est pas rendu compte de sa mort et de son séjour en Stase. Nous le rassurons et nous apprêtons à partir lorsque des éclats de voix attirent notre attention. Un groupe de six personnes se dirige vers nous. Ils chantent une chanson paillarde. Ils sont encore plus saouls que les premiers... Décidément, je hais les nuits parisiennes, il y a toujours du monde. L'un d'eux s'arrête et nous montre du doigt. Cette fois, c'est Dae Dalus qui s'en charge. Il connaît la chanson, ce qui est un avantage certain. Il se dirige vers eux et joint sa voix aux leurs. Vatra est restée dans l'ombre, je l'entends parler en Énochéen. Je passe en Vision-Ka, elle renvoie ses créatures en les insultant. Ça ne jouera pas en sa faveur, mais c'est vrai qu'elles devaient nous prévenir. Elle me dit qu'elle va chercher une voiture pour qu'on puisse partir rapidement. Je reste avec Nathaniel, le temps qu'il s'adapte. Je lui explique brièvement que le monde a changé, mais que notre situation, elle, a peu évolué. Mêmes aspirations, mêmes espoirs et mêmes ennemis que par le passé... il reste calme, mais inquiet. Il n'a pas encore prononcé un mot. Personne ne s'habitue à la Stase et quatre cents ans de noir absolu ont de quoi bouleverser l'esprit le plus aiguisé. Seule l'annonce du retour d'Akhenaton lui fait esquisser un sourire. Il regarde autour de lui, son regard s'arrête sur la pyramide. Il sourit à nouveau et prononce ses premières paroles : « Effectivement, le monde a changé. ».

UN MONDE **CONTEMPORAIN**

Je décide d'attendre le lendemain pour lui parler du reste, de l'évolution des réseaux de communication et des médias. Les avantages qu'ils représentent pour nos fraternités. Aujourd'hui, nous avons plus de facilité pour nous rassembler, pour nous retrouver, pour faire circuler les informations sur nos ennemis et transmettre nos découvertes occultes. Les Arcanes mineurs ont toujours une longueur d'avance, c'est certain. Ces initiés sont nés avec les technologies du monde contemporain, mais nous avons appris à évoluer, à nous adapter plus vite. Il y a seulement quelques siècles, les livres n'existaient qu'en quelques exemplaires, il fallait des années pour retrouver un ouvrage perdu ou pour qu'une découverte se transmette à tous les Nephilim d'une même fraternité. Aujourd'hui, nous avons accès aux bibliothèques, au courrier et au téléphone. Certes, nos ennemis utilisent des systèmes d'écoute et peuvent intercepter nos missives, mais le Chariot ou l'Empereur savent les retourner contre eux et puis, il y a l'art de la désinformation…

Dae Dalus est toujours avec les humains, en train de plaisanter. Au loin, sur la route, une voiture s'arrête… Des hommes avec des lampes torches en sortent. La police. Ce n'est vraiment pas notre soirée. Ils s'approchent du groupe d'humains et leur demandent leurs papiers. Je reste caché et les observe. Ils s'intéressent à Dae Dalus, le ton monte. Ils viennent de détecter ses faux papiers. J'entends des crissements de pneus, puis des bruits de pas précipités dans la galerie la plus proche. Vatra est de retour. Voyant ce qui se passe avec les autorités profanes, elle sort son arme. Je l'arrête et lui rappelle le chaos qu'elle a créé à Amsterdam : un humain tué, l'arrivée des forces de police et des Templiers cachés en leur sein. Bilan : huit morts et deux d'entre nous qui durent changer de simulacre. Vatra me regarde un instant avec un air de défi, puis jette un coup d'œil à Nathaniel. « Tu sais comment rentrer » dit-elle avant de me tourner le dos et de repartir en courant. Soudain, une version stridente de la musique de *La Flûte enchantée* surgit de mon manteau. Engy a encore joué avec mon portable ! Il sait que j'adore cette musique, mais que j'exècre ce son. Je réponds et regarde vers la police. Évidemment, ils ont entendu. C'est la sœur de mon simulacre, Julie. Elle fait des études à Strasbourg depuis le début de l'année, elle se sent souvent seule. Je n'ai jamais eu le courage de couper les ponts… Si elle m'appelle à cette heure, c'est grave. Exact ! elle est effondrée. Elle me dit que des hommes sont venus et lui ont posé des questions sur moi. « Oh ! Sors de là ! » Du coin de l'œil, je vois un des policiers s'approcher de moi. Heureusement, Vatra sauve la situation. Des coups de feu éclatent, suivis d'une pluie de verre brisé. Elle a pris pour cible la voiture de police et ça fonctionne. Ils oublient Dae Dalus et *La Flûte enchantée* pour pourchasser un Djinn. Julie continue de me parler, les hommes lui ont demandé où j'étais et si j'avais changé ces derniers temps. Avec des questions aussi précises, ils ne peuvent être qu'initiés. Ils devaient savoir qu'elle m'appellerait après leur visite et doivent nous écouter. Je lui dis juste que j'arrive et raccroche.

Dae Dalus m'a rejoint. Il me dit que le groupe d'humains n'était pas des profanes. Deux d'entre eux au moins portaient un pendentif en forme d'ailes déployées, le symbole d'Isis ! Des Mystes, à n'en pas douter… Nous quittons le Louvre alors que les policiers cherchent Vatra. Il vaudrait mieux pour eux qu'ils ne la trouvent pas. Je parle de Julie. Dae Dalus me regarde avec un sourire en coin, Nathaniel se tait toujours. Je croise son regard. Je sais ce qu'il pense. Demain, nous partirons pour Strasbourg.



LES FIGURES

Il suffit parfois d'un seul individu pour que l'Histoire invisible prenne des directions que personne n'aurait pu envisager. Les Figures sont ces êtres qui impriment leur marque dans le monde occulte.

Ce chapitre présente des synthèses rapides de la connaissance générale d'un Nephilim sur les principales Figures dans *Le Livre des joueurs* et sur quelques autres dont les secrets sont dévoilés dans *Le Livre du Meneur de Jeu* et dans le supplément *Les Figures* paru pour la deuxième édition.

AKHENATON

Quand il fut sacré Pharaon, Akhenaton était peu connu. Pourtant, sa courte existence fit de lui l'une des personnalités les plus célèbres du monde occulte. Père spirituel des Bohémiens, visionnaire brisant le Compact d'Égypte et créateur des Arcanes Majeurs, Akhenaton commença par inquiéter les autres Nephilim avant de devenir finalement la figure fondatrice de leur société invisible.

ATALANTE **FUGITIVE** (L')

Atalante serait l'un des membres du Glorieux Alliage, une maîtresse alchimique. Il convient d'utiliser le conditionnel car, bien que tous les Alchimistes s'accordent sur ce point, il s'avère impossible d'en trouver un qui l'ait rencontrée. D'où son surnom de fugitive et l'appellation de Poursuivants pour ceux qui se lancent en quête de la mythique Onirim... ou d'un mirage.

APOLLON

Apollon est l'opportuniste par excellence: son égoïsme le conduit sur des chemins tortueux. Son histoire commença en Hyperborée dont la chute lui est souvent attribuée. Réfugié en Grèce, l'Éolim parvint à devenir Prince du Chariot, mais il abandonna sa charge pour rejoindre le Pape... et précipiter l'Arcane Majeur dans la Guerre de Troie. Compromis dans de sombres affaires pendant la seconde guerre mondiale, il fut finalement capturé et jugé par la Justice.



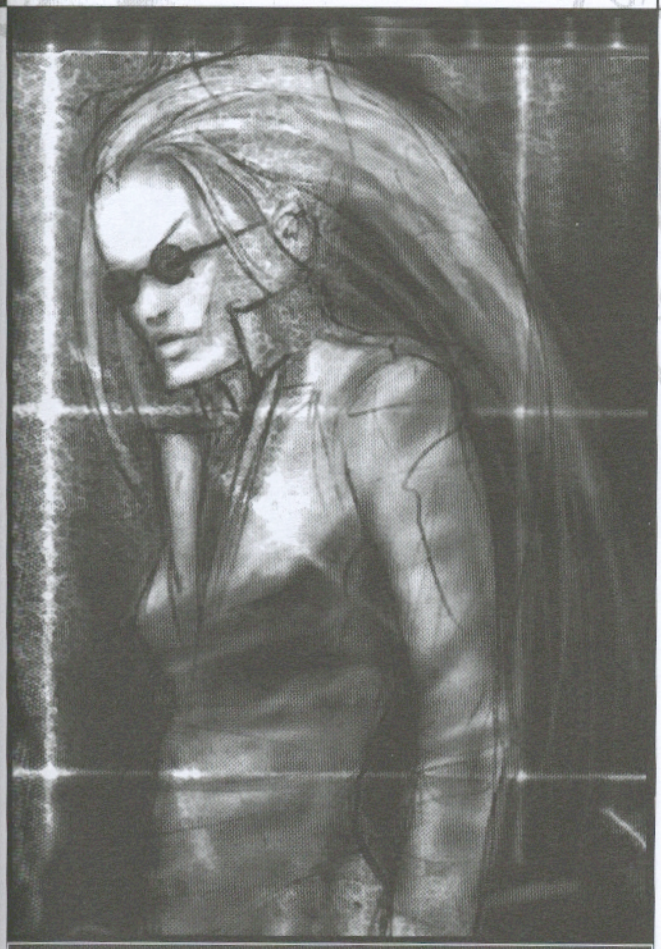
L'Atalante Fugitive

BAAL

Jeune Selenim ambitieux, Baal vola la lame de l'Arcane-sans-Nom à Lilith et partit fonder Carthage. Son heure de gloire fut courte — un demi-millénaire entre le XII[e] et le II[e] siècle avant l'Incident Jésus —, mais riche. Associé à la Tempérance, il fit de Carthage un centre de recherche sur le Ka-Lune Noire. Trop en vue, la cité devint la cible des Mystes de Rome qui finirent par la détruire. On ignore ce que Baal est alors devenu.

BARON **SAMEDI**

De son Royaume d'Haïti, Baron Samedi exerçait son influence dans une grande partie du monde grâce aux cultes vaudous. Exerçait... car récemment la Milice du



Circé

Christ, une obédience de très haut niveau du Temple, s'est présentée devant le Grand Maître pour rapporter un incontestable succès : la destruction du terrible Selenim.

Béhémoth

Malgré le voile posé sur les mémoires depuis la Chute, certains noms du temps des Kaïm résonnent encore dans les Pentacles. Béhémoth est l'un de ceux-là. Ces trois syllabes évoquent un DraKaon, sans doute le plus terrible de ces monstres : bien qu'il ait été détruit, il reste une source de terreur atavique pour tous les Nephilim.

Bouddha

Bouddha reste une énigme. Bien que les Adoptés de l'Ermite le considèrent comme un Agarthien et se réclament de son enseignement, rien ne permet de déterminer sa nature. Quelques témoignages fiables rapportent qu'en effet, observé en Vision-Ka, le prophète irradiait une aura aveuglante. Ses partisans refusent de croire à sa mort et l'imaginent réfugié à Shangri-La, un domaine spirituel.

Circé

Connue pour son acharnement contre les Onirim pendant les Guerres élémentaires, Circé doit assumer un passé peu glorieux de Pyrim jugée extrémiste. Circé fut pourtant choisie comme Princesse de l'Impératrice par Akhenaton lui-même : cette surprenante reconnaissance lui confère la légitimité et le crédit dont elle a besoin pour assurer son rôle. Cette grande prêtresse des âmes jouit d'un immense prestige auprès des Princes.

David C.

Le monde occulte est parfois pris de soubresauts qui manquent déchirer le voile qui protège les initiés. David C. fut l'une de ces convulsions : la star internationale multiplia, dans ses chansons, les allusions à l'Histoire invisible et à ses acteurs. La menace disparut d'elle-même avec sa mort récente. Comme quoi, la Justice et la Maison-Dieu ont parfois du bon…

De Vinci

De Vinci… Le nom de cet Éolim suffit pour résumer son génie, un génie reconnu qui fit de lui le Prince du Chariot. Depuis quelques années, De Vinci s'est retiré du devant de la scène occulte. Chacun guette son retour avec impatience, certain que « Léonard » travaille sur un projet secret dont les répercussions bouleverseront le monde invisible.

Docteur Parangon (le)

Le Docteur Parangon est surtout connu comme bibliothécaire de l'Incunable Souveraineté, une mirifique échoppe dédiée au savoir livresque. L'Incunable Souveraineté a plus de deux mille ans et sa localisation varia au fil du temps. Mais il y eut toujours un Doc-

teur Parangon: Docteur Parangon est en effet un titre porté par une lignée d'humains proches du Bateleur et de la Papesse.

Entée d'Orion

Élève de Pelagos, Entée d'Orion est considéré comme « Le » Pérégrin d'Entremondes — fraternité informelle des voyageurs akashiques. L'histoire de cet Onirim s'entrelace avec celle d'Uriel, un autre Onirim. Les plus avertis estiment que la folie de ce dernier — qui mit à mal la Nouvelle Camelot au XI^e siècle — avait pour origine un combat entre les deux Immortels.

Eth (L')

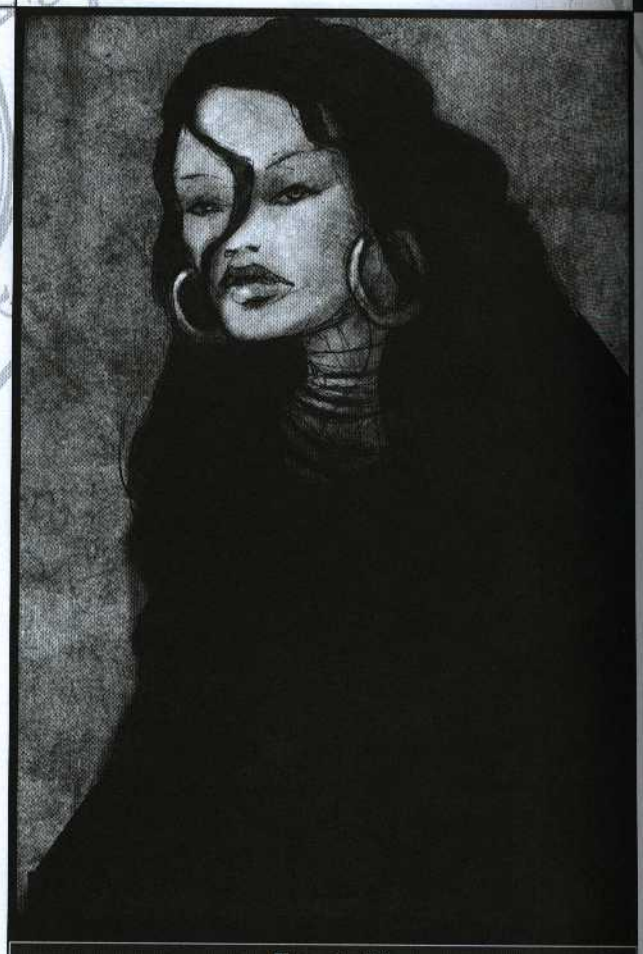
L'Eth apparaît dans la mythologie R+C. Il est présenté comme le double négatif du premier homme Ram. Il doit affronter ce premier homme au cours d'un duel cosmique dont l'issue déterminera l'avenir de l'humanité. Plan réel ou Mensonge supplémentaire?

Hermès Trismégiste

Hermès est l'incarnation parfaite de la Sapience. Son surnom Trismégiste — trois fois grand — lui vient d'une présumée maîtrise des trois Sciences occultes: explorateur de voies mystiques lors des Guerres élémentaires, il excellerait en Magie; sage renommé du Compact d'Aïon, on lui prête la découverte du monde de Meborack; membre du Glorieux Alliage, il est l'un des cinq maîtres ultimes de l'Alchimie.

Esméralda

Esméralda est autant connue pour son appartenance au Glorieux Alliage que pour sa complicité avec les Bohémiens. Les Immortels qui souhaitent étudier auprès de la maîtresse alchimiste ont fort à faire. À l'instar de ses amis errants, l'Hydrim parcourt inlassablement le monde: ses quêteurs doivent prendre leur bâton de pèlerin... en gardant en tête, comme l'enseigne la Table d'Émeraude, que le chemin a parfois plus d'importance que la destination.



Esméralda

Hiram

Architecte du Temple de Salomon, Hiram de Tyr est un personnage impénétrable. À l'époque — X^e siècle avant l'Incident Jésus —, cet humain intriguait de nombreux Nephilim: leurs investigations les conduisirent jusqu'en Phénicie où ils ne trouvèrent aucune trace de son passé. Les mythes qui l'entourent le rapprochent tantôt de l'Épée tantôt du Denier. Assassiné par trois inconnus — une énigme de plus! — Hiram a emporté ses secrets avec lui.

Imhotep

Scribe, astrologue, devin, médecin, architecte... Les hiéroglyphes funéraires d'Imhotep expriment son génie flamboyant. Inventeur de la pyramide et du nombre d'or, son œuvre est devenu un symbole universel d'harmonie et d'élévation. Profondément touché par la perte d'un frère Nephilim, le Pyrim voue une haine



Hermès

inexpugnable aux Templiers... Aujourd'hui, Imhotep est un Adopté de la Papesse.

Innomé (L')

L'Innomé est le seul Selenim connu pour avoir vécu à Akhet-Aton et avoir côtoyé Akhenaton. Le Pharaon lui confia même la lame de l'Arcane-sans-Nom. Il la garda plus de trois siècles avant de la remettre à Lilith. Le voile entourant le Selenim est épais. L'Innomé était-il le premier Prince de cet Arcane Majeur? Que signifie le rapport de ce Selenim sans nom avec justement l'Arcane dit « sans nom » ? Qu'est devenu l'Innomé après avoir confié la lame à Lilith ?

Jason

Jason fut le premier quêteur de la Toison d'Or. Aidé des Argonautes, un groupe disparate de Nephilim et d'humains initiés assoiffés d'aventure et d'épopée, il fut le précurseur d'une quête aujourd'hui suivie par nombre d'Immortels. Parvenu à l'Agartha grâce à la Toison d'Or, véritable carte des Plans subtils conduisant droit à l'ultime révélation, il réapparaît parfois pour aider les Immortels méritants qui suivent son exemple.

Je-Han

Maître ès Magie d'Akhenaton, Je-Han participa à l'invocation du Chien de Sirius, monstruosité destinée à vaincre Tubalcaan. Son Pentacle ne put résister à l'horreur du rituel et le Khaïba s'empara de son être. Il disparut alors dans les tréfonds de l'Afrique noire. Chacun le pensait disparu, dispersé dans les Champs magiques. Or, il semble avoir refait surface au cours des évènements de 1999. Je-Han se révèlera-t-il un allié débarrassé de son Khaïba ou un ennemi supplémentaire rongé par la démence ?

Jésus

Jésus est le fruit de milliers d'années de travail des Esseniens, les héritiers de Melkisedek. Alliés à des Arcanes Majeurs — Fortune, Soleil, Tempérance, Bateleur... — les Esseniens profitèrent d'une Conjonction inégalable pour incarner un Nephilim dans un fœtus. À sa naissance, le cobaye, échappa à ses géniteurs pour développer son propre message: le projet Jésus devint l'Incident Jésus.

Lilith

Pendant les Guerres élémentaires, au cours d'un affrontement entre des Glaives prométhéens et des Selenim naturels, Lilith découvrit que la Lune Noire protégeait de l'Orichalque. Elle inventa alors les rituels de basculement et parvint à convaincre quelques-uns de ses frères: les Maudits naquirent. Pourtant sauveur des Nephilim, le Kaïm fut victime de l'aura sulfureuse de la Lune Noire et son sacrifice ne fut jamais reconnu à sa juste valeur.

Lion Vert (Le)

Le coléreux Pyrim se rendit célèbre dans les batailles des Guerres élémentaires. Pourtant, le Lion Vert aspire à la paix et rêve à des sanctuaires de fraternité entre Immortels et humains. Mais les légendes racontent qu'il souffre de surdité et que ce handicap — qui l'empêche d'être à l'écoute des autres — conduit ses projets à la ruine. Il est également membre du Glorieux Alliage; il est donc à ce titre l'un des cinq maîtres ultimes de l'Alchimie.

Mahomet

Dans une grotte d'Arabie, un Onirim Kabbaliste s'incarna dans un humain, Mahomet. Son premier geste fut d'invoquer son guide, Gabriel. Ce qui se passa alors dans la grotte reste un mystère. Quoi qu'il en soit, Mahomet sortit transfiguré et devint le fondateur de l'Islam. Mais le prophète était-il le Nephilim, l'humain, une union entre les deux? Même ses compagnons ne parvinrent jamais vraiment à le déterminer.

Melkisedek

Lors des Guerres élémentaires, Melkisedek développa une théorie mystique révolutionnaire. L'Éolim expliqua que les Champs magiques sont l'expression d'une puissance sacrée contre laquelle, en Atlantide, les Kaïm ont péché. Punis par la Chute, les Nephilim doivent racheter cette faute originelle. Rejeté par ses frères, le précurseur de la Kabbale créa une petite société secrète, les Gardiens de la Rota, qui devinrent plus tard les Esséniens, pères de l'Incident Jésus.

Merlin

Farouche combattant des Guerres élémentaires, Merlin fut d'abord connu pour son caractère belliqueux et orgueilleux assez éloigné du tempérament de ses frères Faërim. Puis, on découvrit un Merlin Prince de la Force, visionnaire et apaisé. Dans tous les esprits, Merlin reste à jamais l'Enchanteur, le mythique héros des temps d'Arthur et de la Table Ronde.



Morphée

Mir-Ka-El

Considéré comme le premier disciple de Melkisedek, Mir-Ka-El fut l'un des Nephilim dominant Babylone au VII[e] avant l'Incident Jésus. Il disparut — pour l'Agartha? — peu de temps après avoir récupéré l'Arche d'Alliance rapportée de Jérusalem par le roi Nabuchodonosor. La ressemblance des noms de Mir-Ka-El, du Pentarque de Tiphereth et de l'archange Saint-Michel est un débat bien connu des cercles de Kabbalistes.

Morphée

Morphée est l'infatigable champion de la cause du Ka-Lune. Malgré la dislocation des mémoires lors de la chute, sa renommée de Kaïm reste intacte: on se sou-



Pelagos

vient de celui qui réhabilita les Kaïm de Lune exclus du Tutorat des quatre Éléments, bien avant l'Atlantide. Pendant les Guerres élémentaires, il s'érigea en bouclier de ses frères Onirim. Même ses ennemis — comme Circé — ne peuvent s'empêcher de lui accorder leur estime.

Mu

La voix de Mu s'éleva dans les forêts-cathédrales sauriennes des millions d'années avant notre ère. Le Saurien s'imposa comme le roi-prophète absolu de son peuple. Sous son impulsion, les Sauriens décidèrent de créer un nouvel astre, la Lune Noire. Nouveaux venus sur la Terre, les Kaïm mirent fin au rêve dément en détruisant l'astre maudit. Mu périt dans l'explosion de la Lune Noire.

Muses (Les)

Les neufs Hydrim originaires d'Hyperborée — Calliope, Clio, Erato, Euterpe, Melpomène, Polymnie, Terpsichore, Talie et Uranie — s'illustrèrent lors du Compact d'Aïon : amoureux de l'humanité, à la recherche d'un artiste ultime, ils répandirent un message faisant de la beauté une voie d'illumination et furent ainsi à l'origine de l'explosion culturelle grecque. Plus tard, les Muses s'impliquèrent également dans le monde romain sous le nom des Camènes.

Noé

La destruction de l'Atlantide fut une tragédie pour les Nephilim mais aussi pour les hommes. Habitués au confort de leur prison, les porteurs de Ka-Soleil étaient démunis face au cataclysme. Noé, bien que frappé par la déchéance, fut le tout premier à les aider à survivre. Rejoint par une poignée de compagnons, il est entré dans les mythes fondateurs de l'humanité. Certains pensent que l'Hydrim n'est autre que le Pagad, le Prince du Bateleur.

Pagad (Le)

Sage parmi les sages, le Pagad est le Prince du Bateleur. Très secret, il se mêle peu des réalités quotidiennes. Il a donné lieu à de nombreuses légendes — parfois contradictoires : c'est un Maître Magistère et possède un Royaume élémentaire à Prague, il réside dans les mondes de la Kabbale, il est l'un des rares survivants de Montségur et détient le trésor des cathares… Certains pensent que le Pyrim serait en fait Noé, sauveur de l'humanité lors du Déluge.

Pelagos

Pelagos doit d'abord sa notoriété à Hyperborée, un sanctuaire magique que l'Hydrim éleva au nord du Graal primordial pour accueillir les derniers Kaïm. La Méditerranée, notamment la mythique île errante Ortygie, devint ensuite son refuge. Tout au long de son existence, Pelagos n'a cessé de s'opposer à Apollon, son « ennemi éternel ». De nombreux Nephilim ayant vécu lors du Compact d'Aïon pensent que les Muses sont étroitement liées à Pelagos.

Prométhée

Traître pour la majorité, visionnaire pour quelques-uns, Prométhée est l'une des figures les plus controversées. Amoureux de la race humaine, il s'éleva contre les dirigeants de l'Atlantide et leurs expériences. Il initia les humains, leur fournissant ainsi les bases pour utiliser l'Orichalque, fabriquer des Stases... Ses détracteurs les plus farouches vont juste qu'à prétendre que c'est lui qui fit « tomber » la météorite sur l'Atlantide.

Quetzalcóatl

Au cours du x^e^ siècle, deux puissants Selenim — Tezcatlipoca, Seigneur du vent nocturne, de la guerre et des jaguars, et Quetzalcóatl, le Serpent à plumes — s'affrontèrent en Amérique centrale. Quetzalcóatl dut s'incliner devant la puissance de Tezcatlipoca et fut exilé à Tlillan Tlapallan. Persécutés par Tezcatlipoca, les Nephilim cherchèrent à libérer Quetzalcóatl, plutôt tolérant envers ses cousins déchus. Ils ne trouvèrent jamais Tlillan Tlapallan.

Rebis

Maître alchimique de l'Androgyne est un rôle difficile à assumer: Rebis a hérité d'une forme qui glace d'effroi les pentacles les plus solides. Pendant longtemps, on l'a dit dévoré par le Khaïba... Jusqu'à ce que les Alchimistes fussent suffisamment nombreux pour démentir cette rumeur en expliquant la corrélation entre l'Androgyne et son apparence monstrueuse d'être bicéphale.

Romus et Remulus

La seule information dont on soit certain est que Romus et Remulus étaient des humains. Leurs connaissances occultes ont fait penser à une expérience du Bateleur, les références mythologiques qui les entourent à une machination du Pape, la légende de la louve nourrissant les jumeaux à une implication de la Lune... Les Arcanes mineurs ont aussi été soupçonnés mais sans preuves fiables. La vérité sur la naissance de Rome reste inaccessible.



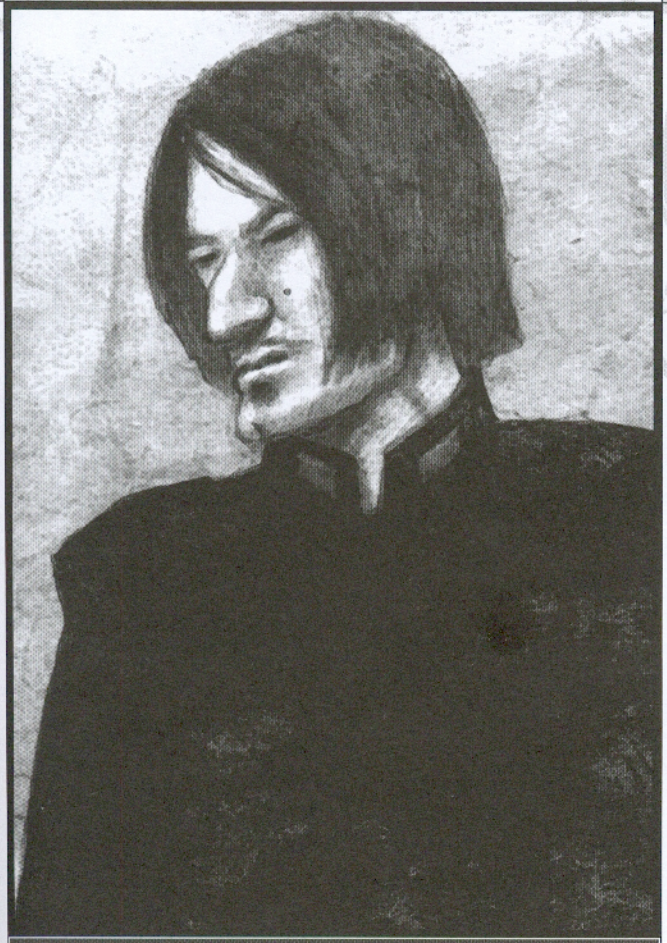
Rebis

Rozencreutz (Christian)

L'identité de Christian Rozencreutz, fondateur des R + C, est dévoilée en 1614 dans un livre, *Fama Fraternitatis*. Si cette piste inattendue aboutit à l'identification de initiés membres de la Coupe — Paracelse, Agrippa, Cagliostro, Maier, Dante, Descartes, Goethe... — aucun renseignement tangible sur Christian Rozencreutz ne put être recueilli. Son existence réelle finit par être remise en cause.

Roi de l'Orage (Le)

Avatar de Zeus lors du Compact d'Aïon, le Roi de l'Orage, chef du clan des Atrides, fut choisi par Akhenaton pour devenir Prince du Pape. Le premier coup dur fut la Guerre de Troie. Le déclin du monde grec continua



Salomon

d'affaiblir les rangs du Roi de l'Orage. On cessa d'entendre parler de l'Éolim, sans doute « victime » de l'émergence du monothéisme chrétien, aux alentours du début des Guerres secrètes.

Saint Amand (duc de)

C'est seulement dans les années quatre-vingts que le duc de Saint Amand s'est fait connaître des Immortels. Très vite, grâce à l'étendue de ses connaissances et la sagesse de ses conseils, il est devenu une figure mythique du monde occulte contemporain. Humain, Nephilim, Ar-Kaïm ? Cette dernière hypothèse expliquerait son apparition tardive sur la scène invisible.

En 1999, les rumeurs les plus folles ont couru à son sujet allant même jusqu'à le déclarer « défunt ». Aucune confirmation ou infirmation n'a pu être obtenue. Le duc de Saint Amand est une énigme à ce jour irrésolue.

Salomon

Quand Salomon monta sur le trône de Jérusalem, c'était un Nephilim initié aux secrets de Melkisedek par les gardiens de la Rota qui devenait roi des Hébreux. Chacun s'attendit à une ère de découvertes magiques. Étonnement, l'Éolim commença par interdire la Kabbale, puis entreprit, en secret, la construction du Temple à l'aide d'Hiram. Malgré les déceptions, l'image de sage et de Kabbaliste reste l'apanage classique de Salomon.

Shemesh

D'abord réfugié en Amérique centrale, Shemesh quitta le continent pour rejoindre la fureur des Guerres élémentaires. Tout au long de l'histoire, le prestige du Pyrim ne fit que croître : il devint Prince de Soleil, s'imposa comme l'un des maîtres de Babylone, conseilla les Diadoques dans leur lutte contre Alexandre le Grand, s'impliqua dans le combat contre le Temple… L'aura du Soleil doit énormément à sa personnalité et à son intelligence politique.

Suryo

Suryo incarne un véritable mythe : il aurait réussi à intégrer le Ka-Soleil à son pentacle en amenant à égalité ses cinq Ka-éléments. Ami de Shemesh, il sauva le Pyrim en l'accueillant chez les Selenim d'Amérique centrale après la Chute. Lors de l'avènement du Selenim Tezcatlipoca hostile aux Nephilim, Suryo dut quitter le continent. On dit qu'alors il rejoignit Shemesh qui lui offrit une place de choix à l'intérieur du Soleil.

Tezcatlipoca

Au cours du x^e^ siècle, l'Amérique centrale voit s'affronter deux Selenim Tezcatlipoca et Quetzalcóatl. Vainqueur, Tezcatlipoca, le Seigneur d'Au-delà l'Onde amère, régna alors

sans partage sur ces terres Selenim pour le grand malheur des Nephilim qu'il pourchassa de sa haine. Au xvi[e] siècle, l'arrivée des conquistadors et l'évangélisation du continent entraîna le déclin du souverain. On le dit aujourd'hui moribond et réfugié au fond de la forêt tropicale.

Tubalcaan

Commandant des troupes d'élite égyptiennes lors du règne d'Akhenaton, Tubalcaan infiltra les Mystes pour dérober leurs secrets et fonder les frères du Temple de la Vie, prémisses du Bâton. Son ascension fut arrêtée par les Nephilim et les Mystes qui invoquèrent l'énigmatique Chien de Sirius pour l'abattre. Tué par la créature, réfugié à Jérusalem, emporté dans le monde chthonien... Les versions de sa fin diffèrent d'un récit à l'autre.

Uriel

Admirateur de l'époque de la Table ronde, l'Onirim Uriel s'illustra au xvi[e] siècle. D'abord à Londres où il parvint à créer sa Nouvelle Camelot dans une atmosphère de tolérance et de partage entre Nephilim, Selenim et humains. Puis — folie ou instabilité typique des Onirim ? — le Nephilim trahit ses alliés et fuit en Europe où, de Prague à Cracovie, il se trouva impliqué dans nombre d'histoires troubles mêlant Alchimie et Templiers.





Tubalcaan

LES GUERRES DE L'APOCALYPSE

« Les frères s'affronteront
et se mettront à mort.
Les cousins violeront
Les lois sacrées de l'univers.
L'horreur règnera sur terre,
La débauche sera mère.
Viendra l'époque des haches et l'ère des épées,
Brisés seront les boucliers.
Viendra le temps des tempêtes, viendra la fin des années. »

Le Crépuscule des Dieux
selon les scaldes nordiques

De nombreux mythes, religions, prophéties annoncent l'Apocalypse, la fin des temps. Les Nephilim ont vécu avec cette annonce pendant si longtemps que l'Apocalypse devint presque un symbole désincarné, une crainte hors du temps et de l'espace. Ce n'est que tout récemment que les Nephilim comprirent que l'Apocalypse avait commencé depuis presque cent ans, que l'ère de la Révélation avait déjà commencé. L'année profane 1999 est un tournant. Le vingtième siècle fut marqué par le réveil progressif des Nephilim, la redécouverte de cousins éloignés — Shen orientaux, Wowakan amérindiens, Loa afro-américains... — et l'apparition de nouveaux Immortels — Ar-Kaïm et Selenim naturels. Les Sciences occultes mutèrent profondément : apprentissage de la Magie spontanée, nouvelle approche kabbalistique, développement des Laboratoires alchimiques, rumeurs persistantes au sujet d'une quatrième Science occulte... Bref, le monde change.

Les Nephilim les plus habitués aux traditions et aux usages de l'ésotérisme, souvent Adoptés de longue date, craignent de perdre leurs repères. D'autres, sur lesquels l'Histoire invisible a imprimé une marque moins forte, se montrent plus ouverts et rejoignent avec enthousiasme — et une certaine innocence — les luttes occultes ; et quand ils se tournent vers ceux qui pourraient devenir leurs mentors, ils ne comprennent pas les silences et les doutes des anciens.

Pour comprendre le passé, les Nephilim se tournent souvent vers leurs frères Adoptés de la Papesse. Aujourd'hui, pour comprendre le présent et cet avenir dans lequel les Nephilim ont déjà un pied, tournons-nous également vers eux. En effet, afin de pouvoir dans l'avenir nous renseigner sur les évènements emportés par le fleuve du temps, ces frères amoureux de la connaissance travaillent d'ores et déjà à l'organisation et au classement des informations qu'ils recueillent. Leurs réflexions, bien qu'incomplètes et en cours d'évolution à l'heure où nous écrivons ces lignes, constituent donc de précieux enseignements. Aussi, parcourons ensemble, si vous le voulez bien, les premiers éléments contenus dans les dossiers de l'hermétécaire Sav'Tehin.

La Guerre **invisible**

Le document d'Aran Zanog esquisse parfaitement les positions des Arcanes mineurs au seuil de la Guerre invisible. Les luttes devraient sensiblement rester telles que nous les avons connues avec toutefois deux différences. D'abord différence en terme d'espace : avec les nouveaux moyens de transport, d'information et de communication, la Terre a rétréci ; les enjeux se mondialisent. Ensuite en terme de temps : l'évolution de notre monde conduit à une accélération des évènements ; les affrontements deviennent plus immédiats, plus rapides et donc plus brutaux.

Enfin, il reste un point à ne pas perdre de vue. Aran Zanog cite l'Apocalypse biblique, mais oublie que parallèlement aux quatre cavaliers, trois autres « ennemis » apparaissent sous la plume de Je-Han : les trois « Dragons ». En observant les évènements récents — comme le réveil du DraKaon de Bretagne ou les manigances du 666 — deux commencent à être discernables : l'un placé sous le signe du Khaïba et des DraKaon, l'autre sous le signe de la Lune Noire et des Sauriens. Le troisième reste un mystère. C'est sans doute davantage de ces trois Dragons que des quatre Arcanes mineurs que viendront les bouleversements de la lutte occulte. La guerre restera-t-elle invisible ?

Le Graal **primordial**

Bouleversements de la lutte occulte ? Bouleversements aussi des esprits et des cœurs. D'ores et déjà, des Nephilim sont déstabilisés par les changements de la Révélation. D'autant plus que cette « révolution » vient aussi toucher leurs Sciences occultes, leurs habitudes astrologiques, leur vision du monde... Certains refusent la Guerre invisible et s'acharnent malgré la tourmente à percer les secrets d'une petite grotte au fond des Pyrénées, à traquer un effet-Dragon centenaire sur les côtes de la Bretagne, à déchiffrer l'énigme d'un cercle de pierres arverne... Inadaptation aux temps présents ? Certes non. Ils participent au ré-enchantement symbolique de la Terre : ils transformeront chaque source en prodige, chaque arbre en miracle, chaque vallon en havre... Mais faut-il alors parler pour eux de Guerres de l'Apocalypse ? Hélas, oui. Car les luttes qu'ils conduisent contre des ennemis locaux alertent plus vite que jamais les maîtres internationaux. Car le petit est à l'image du grand et, de fil en aiguille, leurs quêtes en apparence dérisoires les enverront à la recherche de leurs frères d'autres continents ou à la découverte des grands mystères de notre planète. Car ils ne peuvent échapper à notre époque... À moins peut-être que les Akasha ne soient épargnés par la tempête et ne deviennent leur refuge.

Au cœur **des Éthers**

Alors que certains Nephilim se passionnent pour le Graal primordial, d'autres tournent leur regard vers le ciel, vers les Maisons du Zodiaque, vers les Éthers... Allons-nous assister à l'avènement de nouveaux Nautoniers Célestes ?

Il me faut avouer que tout ceci me dépasse un peu. Je comprends cet intérêt, ce rêve, mais je saisis mal comment cela se développera et à quoi cela aboutira. Je suis d'autant plus dans l'expectative que j'ai rencontré un Adopté de l'Étoile et que je n'ai pas compris grand-chose à ses explications. À tout hasard, je garde la trace de notre conversation dans ce dossier. Peut-être me servira-t-elle un jour...

Au cœur des Éthers ? Si tu veux... En fait, il s'agit de la grande migration ! Nous en parlons depuis l'Épopée messianique et dis-toi bien que si l'Exode sidéral, comme ils disent, peut aujourd'hui être envisagé c'est grâce aux flèches prophétiques que nous avons essaimées dans l'humanité lors de l'algébrique des étoiles. Le message de la dixième Vigie est sans appel : nous voici entrés dans l'époque des prophéties, l'âge de l'Éponyme est proche. Déjà les secrets détenus par les spectres invisibles sont révélés aux spectres visibles : le retour de l'Iz est amorcé et les jours de l'Eth sont comptés. Bientôt Dame Univers parlera à ses sœurs. Ensemble, tous les fils du prophète reconstruiront les Phares stellaires. Alors nous retrouverons l'œuf cosmique et viendra Agartha, le temps des ancêtres des Kaïm, les Voors.

Ombres **lunaires**

Extrait d'une conversation entre des Adoptés **de la Roue de la Fortune, de l'Impératrice, de la Force et de la Tempérance.**

Adopté de la Roue de la Fortune : « Les Rôms racontent que leur Prince a déclaré avoir pressenti une aube dorée accompagnée d'une ombre plus noire que la nuit... »

Adoptée de l'Impératrice : « L'ombre plus noire que la nuit est sans aucun doute dans cette Lune à tout jamais souillée par les Sauriens. Cette ombre malsaine qui nous hante tel un inconscient concupiscent. Lorsque notre Lune deviendra notre Soleil, sur notre avenir se lèvera une aube dorée. C'est là l'espoir du Sentier d'Or. »

Adopté de la Force : « En bref, une apologie des Cruxim ! Je ne suis pas d'accord ! Nos Dragons intérieurs doivent être domptés. Pour faire face à la menace de la Lune Noire, il faut faire face à notre Dragon Blanc. Mais dompté notre Dragon Blanc ne deviendra pas Dragon d'Or. Il restera Dragon Blanc : c'est le Dompteur qui sort de la lutte transcendé ! C'est lui qui devient le Dragon d'Or. »

Adopté de la Roue de Fortune : « Je crois que tu as raison. Les Kaïm se sont éveillés comme une conscience des Champs magiques pour combattre l'aberra-

NOS ENNEMIS FACE AUX GUERRES DE L'APOCALYPSE



La Coupe

L'inquiétude gagne les rangs des R+C. Bien que nous ayons du mal à trouver la vérité dans les labyrinthes de leurs Mensonges, nous savons que leur démarche est avant tout profondément ésotérique : dans leur arrogance, ils s'imaginent investis de la mission de conduire l'humanité à un stade supérieur. Ils craignent que la Révélation soit source de bouleversements susceptibles de détruire les schèmes qu'ils ont patiemment implantés dans l'inconscient collectif. Il n'est pas impossible que nous puissions influer sur leurs positions actuelles vis-à-vis de Nephilim — que les R + C pourraient identifier comme des alliés dans la sauvegarde de la tradition.



Le Bâton

Le Grand Maître a été abattu, le Grand Plan a été déjoué… Les Templiers sont au plus mal et nous pouvons nous attendre à d'importantes luttes internes entre dignitaires, obédiences et baillages. Néanmoins méfions-nous car le Bâton est blessé mais il n'est pas mort ! Et un animal blessé peut devenir fou furieux : il ne serait alors plus question ni d'honneur et ni de guerre feutrée.



Le Denier

L'hydre synarque continue d'échapper à nos filets. Nous avons peut-être une piste contenue dans la description du troisième cavalier par le Roi Jean : « une mesure de blé pour un denier, et trois mesures d'orge pour un denier ; quant à l'huile et le vin, n'y touche pas » (Apocalypse 6 : 6). Cette phrase rappelle étrangement les codes alchimiques. Mais quel rapport avec le Denier ? Il faut d'urgence faire travailler nos phalangistes Alchimistes sur cette question.



L'Épée

Nos plus vieux ennemis… Nous les côtoyons depuis la Chute et ils nous semblent n'être que des forces d'un temps révolu. Or l'Épée brisée a été reforgée à NéoDelphia. La réunification de ses innombrables factions et groupuscules pourraient engendrer un raz-de-marée mystique. D'autant plus que la liturgie myste semble désormais quitter ses positions passéistes pour s'intégrer avec vivacité aux forces du présent. Ainsi, les symboles des Mystères pénètrent aujourd'hui en masse le mouvement new age : il serait inconscient de considérer qu'il ne s'agit pas d'une stratégie délibérée de l'Épée.

Aran Zanog,
Béamiste de la Maison-Dieu

tion saurienne. Les Kaïm sont donc nés de la peur de l'univers lui-même. Cette terreur est donc inscrite de manière atavique au plus profond de notre être. À l'instar de la Lune souillée par la Lune Noire, nos joies, nos colères et nos tristesses sont souillées par cette peur. Si nous rejetons cette part de nous-mêmes, nous accroissons cette phobie et nous donnons encore plus de poids au cancer noir. »

Adopté de la Tempérance : « Il est bien difficile de parler d'une chose comme la Lune. Elle fait partie de notre Pentacle, mais, nulle part dans la nature, je ne vois son émanation. Si on la supprimait de notre Pentacle, on retrouverait des oppositions élémentaires évidentes. En revanche, telle qu'elle est placée, elle est en opposition avec l'Air et le Feu. Pourquoi ? Je l'imagine comme un élément mobile. Pendant cette ère, elle est située entre la Terre et l'Eau ; ailleurs dans la précédente et la prochaine ? Comme la lune autour de la terre, la Lune tourne peut-être dans nos Pentacles. Autour de quoi ? Du Soleil qui devrait être en nous ? »

Adopté de la Force : « Sans la Lune, je suis incomplet, avec la Lune je suis en danger. De ces deux maux, seul le danger s'affronte et se combat avec des espoirs de victoire… »

Les débats du Conclave Majeur ont été clairs : l'Apocalypse est placée sous le signe de la Lune Noire. Un tel augure rappelle des heures sombres des temps Kaïm ou Nephilim — la lutte contre les Sauriens, le Tutorat des quatre Éléments, les Guerres élémentaires… Les polémiques se sont parfois apaisées mais sans jamais disparaître. Cette annonce, à laquelle il faut ajouter les exactions du 666, ravivera inévitablement les hostilités. Cette situation risque de réveiller de vieux démons et de relancer les pires extrémismes : de Selenim préparant le règne absolu de la Lune Noire aux Nephilim partisans d'un Sentier d'or conduisant aux Cruxim en passant par les

théoriciens d'un génocide lunaire, tous les fanatismes vont trouver un terrain d'expression. Le défoulement de haine et de rancœur risque d'être terrible. Les artisans de la concorde et de l'ultime réconciliation — car il y en a déjà qui, déterminés, se dressent — auront fort à faire.

D'or et de Brume

Depuis le Conclave Majeur, deux pièces supplémentaires sont apparues sur l'échiquier occulte : les Tziganes, la cinquième famille bohémienne, et les Cavaliers du Rex Ka, que l'on dit Adoptés du Monde. Il faut s'attendre à des répercussions au sein du peuple des errants — d'ores et déjà le retour des Tsiganes galvanise toutes les caravanes bohémiennes — et dans les familles Nephilim. Difficile toutefois d'anticiper l'impact de ces deux nouveaux venus. Mais il est certain que ceux qui choisiront de les suivre participeront à des épopées destinées à devenir les légendes du monde de demain, les mythes de l'âge du Verseau.

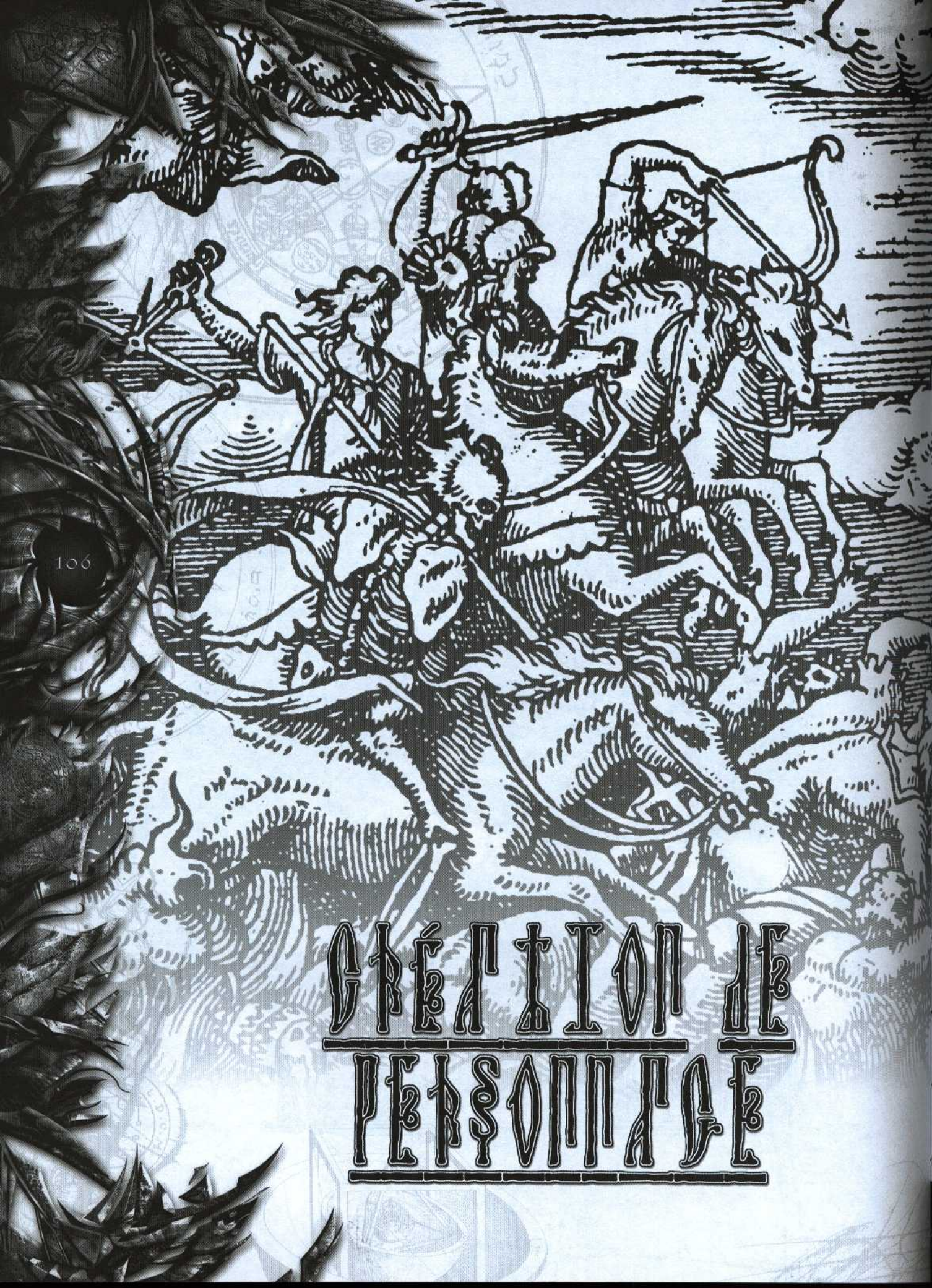
Sav'Tehin,

Nous prenons connaissance de cette ébauche pour laquelle nous te félicitons. Persévère. Mais prends garde. Tu cites toi-même la bible et l'Apocalypse de Saint-Jean : n'as-tu point constaté dans ce texte l'omniprésence du chiffre sept ? Les sept églises, les sept sceaux, les sept trompettes, les sept signes, les sept coupes… Que voyons-nous dans ton travail : cinq chapitres. N'en as-tu pas oublié deux ?

Les Argyrope




105



CRÉATION DE PERSONNAGE

CRÉATION DE PERSONNAGE

Ce chapitre détaille la création d'un Nephilim. Les parties *Initiation*, *Chutes* et *Finitions* correspondent aux étapes de la création d'un tel personnage (*cf. Le Livre des joueurs*, pp. 72-107). La dernière partie, *Complément au Passé* correspond aux ajouts développés dans ce supplément.

Afin de clarifier la notation des différentes étapes de la création d'un personnage, celles-ci proprement dites sont notées Apprenti, Compagnon ou Maître et associées aux « puces » des blessures — soit « • » pour une étape notée à Apprenti, soit « •• » pour une étape notée à Compagnon et soit « ••• » pour une étape notée à Maître — alors que les Compétences et les Traditions utilisent leur propre notation, soit P pour Profane, A pour Apprenti, C pour Compagnon et M pour Maître.

Note : *toutes les références sont issues du* Livre des joueurs *de* Nephilim : Révélation. *Cette création de personnage tient compte de l'errata paru avec* L'écran du MJ.

LA SAPIENCE

Aïcha a décidé de jouer un personnage Nephilim.

Initiation

Elle doit commencer par choisir son niveau d'Initié, son Ka dominant et enfin ses Éléments favorables et défavorables : elle décide de jouer un Nephilim Assez Initié et écrit « Compagnon » en face d'« Initiation », en haut de sa feuille de personnage. Aïcha a envie de jouer un personnage porté sur la recherche de la connaissance. Après avoir pris connaissance de la nature des différents Ka-éléments (*cf. Le Livre des joueurs*, pp. 33-35), elle décide de jouer un Éolim, c'est-à-dire un Nephilim dont le Ka dominant est l'Air. Les Éléments neutres du Pentacle de son Nephilim sont donc le Feu et l'Eau et les Éléments opposés sont la Lune et la Terre.

- Attirée par l'aspect créateur du Ka-feu, elle choisit celui-ci comme neutre favorable de son Nephilim. Le Ka-eau est donc le neutre défavorable de celui-ci.
- Comme Aïcha apprécie le côté chaotique du Ka-lune, elle le choisit comme Ka opposé favorable de son Nephilim. Le Ka-terre est donc le Ka opposé défavorable.

En résumé, le personnage d'Aïcha est un Nephilim Assez Initié dont l'ordre des Ka-éléments est : Air, Feu, Eau, Lune et Terre.

Aïcha reporte ses choix sur sa feuille de personnage. En face de « Ka dominant », elle note Air : Assez Initié. Elle ne noircit aucune « puce ». Dans le dessin du Pentacle, elle note les adverbes d'Initié de chacun des Ka-éléments de son Nephilim en se référant au tableau Stabilité du Pentacle de la p. 148. Elle note Assez pour l'Air et le Feu, Peu pour l'Eau et la Lune, et Pas pour la Terre.

Aspect

Aïcha doit maintenant choisir le Métamorphe de son personnage. Elle a le choix entre jouer un Efreet et un Ange. Après lecture des deux Métamorphes (*cf. Le Livre des joueurs*, pp. 39-40), elle décide d'interpréter un Efreet.

L'Efreet est un Éolim froid (*cf. De natura Nephilim*). Aïcha va donc jouer un Nephilim aimant la connaissance, les plans à long terme, complexes et précis. Influencé par le Feu — son Ka neutre favorable —, il possède aussi certains des traits de caractères des Pyrim comme la créativité et surtout des Pyrim froids comme le refus de l'individualisme. Enfin, l'Eau influence aussi son humeur, en tant que Ka neutre défavorable. Comme les Hydrim froids, il méprise les choses superficielles et parfois même la simplicité.

Elle doit maintenant décider du niveau d'Aspect de son Efreet. Celui-ci doit être au moins égal au niveau d'Initiation, son Nephilim sera donc Compagnon ou Maître en Aspect. Elle choisit « Compagnon » et le note sur sa feuille de personnage, en face d'« Aspect ».

Les métamorphoses de son Efreet sont par défaut Assez Occultées (*cf. Le Livre des joueurs*, pp. 73). Mais Aïcha apprécie particulièrement

les métamorphoses de l'odeur et de la peau et elle décide de changer leur niveau d'Occulté : le niveau d'Occulté des métamorphoses d'odeur et de peau sont baissées d'un niveau alors que celles de visage et de mains sont augmentées d'autant.

Sur sa feuille de personnage, dans la case « Métamorphe », Aïcha note « Efreet » puis les métamorphoses et les adverbes de chacune des métamorphoses :

- Visage : chauve « ... » comme adverbe d'Occulté ;
- Mains : gestes vifs et « ... » ;
- Odeur : encens et Peu ;
- Peau : plombée et Peu ;
- Voix : hachée et Assez.

Elle ne noircit aucune « puce » de métamorphoses. Ces dernières évolueront en cours de jeu si le MJ d'Aïcha décide d'utiliser les règles proposées dans Le Livre du Meneur de Jeu.

Voie occulte

Aïcha doit maintenant choisir la Voie occulte de prédilection — Magie, Kabbale ou Alchimie — de son Nephilim. Est-il Magicien (Mage de deuxième Cercle), Cénobite (Kabbaliste de deuxième Cercle) ou Leukossi (Alchimiste de deuxième Cercle) ?

Pour éclairer son choix, Aïcha lit la description de chacun de ces types de personnages (*cf. Le Livre des joueurs*, pp. 48-50) et se décide pour la Kabbale. Comme elle souhaite que son Nephilim soit bien avancé sur sa Voie occulte de prédilection et elle choisit de noter cette étape à Maître. Son Efreet est donc un Maître Cénobite.

Elle choisit aussi de prendre deux autres savoirs magiques pour son Nephilim, l'un sera une Science occulte, la Magie qu'elle note à Compagnon, et l'autre est l'une des Sapiences nouvelles présentées dans ce supplément, la maîtrise de la prime essence qu'elle note à Maître.

Sur sa feuille de personnage, sous *Voie(s) occulte(s)*, elle note donc Maître Cénobite, Compagnon Disciple et Maître Prime.

Et l'Alchimie ?

Imaginons qu'Aïcha ait choisi Alchimie à Maître plutôt que Kabbale comme Voie occulte de son Efreet.

Compétences occultes et Formules

En faisant ce choix, Aïcha fait de son Nephilim, un Maître Leukossi. Elle a huit niveaux de Compétences occultes à répartir dans le premier Cercle de l'Alchimie, l'Œuvre au Noir, et quatre dans le deuxième, l'Œuvre au Blanc. Avant de répartir ces niveaux, elle doit choisir les trois États de la Matière maîtrisés par son Nephilim parmi les cinq existants : Métal, Vapeur, Ambre, Poudre et Liqueur. Comme elle n'est pas obligée de les prendre dans l'ordre des Éléments du Pentacle de son personnage, elle en profite et choisit la Vapeur, puis la Liqueur et enfin, le Métal. L'outil majeur du Laboratoire de son Nephilim est donc le soufflet, l'outil mineur favorable, l'alambic et le mineur défavorable, la forge.

Ensuite, elle répartit ses niveaux de Compétences : pour le premier Cercle, elle peut le faire entre l'Air, l'Eau et le Feu — les trois Compétences correspondant aux États de la matière qu'elle a choisie — et se décide à prendre l'Air et l'Eau à Maître, et le Feu à Compagnon ; pour le deuxième Cercle, elle a le choix entre la Vapeur, la Liqueur et le Métal et décide que son Nephilim possède les trois à Compagnon.

Pour finir, Aïcha choisit les quatorze Formules connues de son Nephilim — quatorze car c'est le nombre de niveaux de Compétences occultes qu'il possède. Évidemment, elle ne peut choisir que des Formules s'effectuant à l'aide des Substances que son Nephilim sait fabriquer.

Le Laboratoire

Lors d'une remise en Stase, le lien qui unit un Nephilim et son Laboratoire n'est pas rompu, si bien que le Nephilim d'Aïcha a son Laboratoire actif dès le début du jeu. Sauf, bien sûr, si par malheur, il a été détruit, par accident ou intentionnellement par de viles personnes. Dans ce cas, les conséquences décrites dans Le lien alchimique en p. 192 du Livre des joueurs s'appliquent lors de la réincarnation du Nephilim.

D'autre part, il est possible que le Nephilim ait laissé des Substances dans son Laboratoire datant de sa dernière incarnation — cela est à la discrétion du MJ.

La joie d'Aïcha est de courte durée... en effet, si le lien alchimique est toujours actif, cela signifie que le Nephilim doit utiliser son ancien Laboratoire — qu'il soit au Liban ou sous les fondations du centre Pompidou à Paris — pour produire des Substances ou le détruire pour en construire un nouveau dans son nouveau refuge. L'emplacement de l'ancien Laboratoire doit être choisi en accord avec la dernière incarnation du Nephilim et avec le MJ. Toutefois, ce dernier peut très bien décider de l'imposer et de la placer où bon lui semble, afin de se réserver la possibilité d'un Effet Mnémos postérieur au dernier événement-clef que choisira Aïcha. Mais dans ce cas, elle ne sait pas où il est car un Nephilim ne peut « suivre » le lien alchimique pour retrouver son Laboratoire.

Compétences occultes

Aïcha doit maintenant répartir les niveaux de Compétences occultes de son Efreet et les noter sur sa feuille de personnage. Comme la Voie occulte de prédilection de son Efreet est la Kabbale, celui-ci possède d'office Malkut à C. Comme il est Maître Cénobite, Aïcha a huit niveaux à répartir entre les Compétences occultes du premier Cercle — Yesod, Hod et Netzah — et six dans celles du deuxième Cercle — Tipheret, Geburah et Chesed. Autrement dit, son personnage doit avoir deux M dans trois des Compétences occultes du premier Cercle et un C dans la dernière. Pour le deuxième Cercle, Aïcha a plus de choix mais un Nephilim **doit avoir au moins** C dans une Compétence occulte de Kabbale pour développer la suivante (*cf. Le Livre des joueurs*, p. 169-171). Avant de se décider, elle lit la description de ces Compétences, les Sephiroth. Le Nephilim que veut jouer Aïcha étant tourné vers la connaissance, elle fait les choix suivants : Hod M, Netzah M et Yesod C ; Tipheret M, Geburah M et son Efreet a donc Chesed à P.

Aïcha a cinq niveaux de Compétences à répartir entre les Domaines du premier Cercle de Magie (Basse Magie) — Sentir, Percevoir et Modifier. Comme son Nephilim n'est pas Magicien, mais Disciple, elle a trois niveaux de Compétences occultes gratuits à répartir en Basse Magie, plus deux niveaux acquis puisque son Kabbaliste est aussi Compagnon Disciple. Après lecture des Domaines, elle décide que son Efreet possède les Compétences suivantes : Sentir C et Modifier M.

Enfin, Aïcha doit répartir quatre niveaux dans les Compétences occultes des Primes. Comme pour la Kabbale, un Nephilim doit avoir le niveau C dans une Compétence des Primes pour acquérir la suivante, le Nephilim d'Aïcha ne peut donc posséder que les deux premières Compétences occultes des Primes — Mouvance élémentaire et Apostasie pentaclique. Aïcha choisit les deux au niveau C.

Une fois cela fait, Aïcha reporte ses choix sur sa feuille de personnage.

Sorts

Aïcha doit maintenant choisir les différents Sorts gravés dans le Pentacle de son Nephilim.

Elle commence par la Magie et compte le nombre de niveaux de Compétences occultes de son Nephilim. Comme il en possède cinq, il a cinq Habitus gravés dans son Pentacle. Évidemment, ceux-ci appartiennent aux Domaines connus de son Efreet. Aïcha prend pour son personnage les trois Habitus de Modifier ainsi que « Révélation de Séléné » et « Localisation du Plexus d'Air » du Domaine Sentir (*cf. Le Livre des joueurs*, p. 165-166). Elle ne peut choisir « Lecture du savoir » car cet Habitus requiert Sentir M et son Nephilim possède celui-ci à C.

Le Nephilim d'Aïcha possédant seize niveaux de Compétences occultes en Kabbale, il a seize Invocations gravées dans son Pentacle. Aïcha ne peut choisir que celles que son Nephilim est capable de lancer. Elle choisit en premier les Invocations de créatures d'Air et de Feu — celles-ci lui sont plus faciles à « domestiquer » !

Tous les Sorts choisis doivent être inscrits sur la feuille de personnage. Ajouter les pages du *Livre des joueurs* où ils se trouvent peut s'avérer extrêmement pratique.

Note : *la Voie de la prime essence ne propose pas de Sort.*

Le Passé

Les périodes d'incarnation

Aïcha commence par lire les différentes périodes d'incarnation proposées (*cf. Le Livre des joueurs*, pp. 62-67) puis choisit les Compacts secrets à Compagnon et les Guerres secrètes à Apprenti. Elle pourrait choisir une troisième et dernière période, mais elle pense que son Nephilim aura déjà beaucoup d'ennemis et de blessures. Elle note ses choix — les périodes et les niveaux d'investissement correspondants — dans la case « Passé » de sa feuille de personnage.

Compétences et Traditions

Aïcha doit maintenant choisir les Compétences et les Traditions de son Immortel. Elle note au fur et à mesure les niveaux de ces dernières sur sa feuille de personnage dans la colonne la plus à gauche du tableau des Compétences et Traditions de la feuille de simulacre — le verso de la feuille de personnage, qui est commun à tous les Immortels. Elle peut d'ores et déjà inscrire que son Nephilim possède Histoire invisible (Compacts secrets) à C et Histoire invisible (Guerres secrètes) à A.

Les Nephilim ont le droit à un certain nombre de Traditions gratuites au niveau A, Aïcha

décide de ne choisir ces dernières qu'à la fin. De plus, lorsqu'un Nephilim connaît une Science occulte, il acquiert la Tradition correspondante à un niveau fixé par le Cercle (*cf. Le Livre des joueurs*, p. 260). Le Nephilim d'Aïcha possède donc les Traditions Science occulte (Magie) à A — car ces Domaines sont de premier Cercle (Basse Magie) — et Science occulte (Kabbale) à C — car ses Compétences d'Invocations les plus « élevées » sont de deuxième Cercle (c'est sa Voie de prédilection).

Comme Aïcha a choisi les Compacts secrets à Compagnon, elle a le droit à cinq Compétences à A et trois à C (*cf. Le Livre des joueurs*, p. 75). Elle distribue en premier lieu les Compétences et les Traditions où son Nephilim est le plus « doué » : elle distribue donc les niveaux C avant ceux qui seront à A.

Aïcha commence par regarder les Traditions que son Nephilim a pu acquérir durant les Compacts secrets puis répartit ses trois niveaux C (*cf.* l'encart). Le premier niveau permet à son Nephilim d'obtenir Arcane mineur (Épée) à M, le deuxième Plans subtils (Akasha) et Arcane mineur (Bâton) à C et le dernier, la Compétence Rituels à C. Il lui reste à choisir cinq Compétences à A — elle ne peut pas prendre de Traditions avec ces niveaux à répartir. Son Nephilim est A en Art (Architecture), Art (Chant), Connaissance (Histoire), Discrétion et Vigilance.

Aïcha passe à la seconde période d'incarnation de son Nephilim : les Guerres secrètes. Elle a le droit de prendre trois Compétences à A et deux autres à C. Encore une fois, elle commence par ces dernières et utilise ses deux niveaux de la façon suivante : le premier lui permet de doter son Nephilim de Langue (Latin) et Arcane Majeur (Étoile) à C et le deuxième Armes (De mêlée) à C. Les trois Compétences à A sont : Sciences (Soins), Esquive et Recherche d'information.

Il ne reste plus à Aïcha qu'à choisir les Traditions que son Nephilim acquiert « gratuitement » à A. Elle peut prendre un Arcane Majeur parmi les vingt-deux existants, Ésotérisme, une période de l'Histoire invisible parmi les six, une Langue, un type de Plans subtils parmi les deux, et une des six Sciences occultes Nephilim et Selenim. Après réflexion, Aïcha ajoute sur sa feuille les Traditions suivantes à A : Arcane Majeur (Papesse), Arcane mineur (Coupe), Ésotérisme, Histoire invisible (Guerres élémentaires), Langue (Hébreu), Plans subtils (Anti-Terre) et Science occulte (Alchimie).

En résumé

Voici la liste des Compétences et Traditions du Nephilim d'Aïcha : Armes (De mêlée) C, Art (Architecture) A, Art (Chant) A, Connaissance (Histoire) A, Discrétion A, Esquive A, Recherche d'information A, Rituels C, Sciences (Soins) A, Vigilance A ; Arcane Majeur (Étoile) C, Arcane Majeur (Papesse) A, Arcane mineur (Bâton) C, Arcane mineur (Coupe) A, Arcane mineur (Épée) M, Ésotérisme A, Histoire invisible (Guerres élémentaires) A, Histoire invisible (Compacts secrets) C, Histoire invisible (Guerres secrètes) A, Langue (Hébreu) A, Langue (Latin) C, Plans subtils (Akasha) C, Plans subtils (Anti-Terre), Science occulte (Kabbale) C, Science occulte (Magie) A et Science occulte (Alchimie) A.

RÉPARTIR LES NIVEAUX DE COMPÉTENCES

Attention ! Les niveaux A ne se cumulent pas. C'est-à-dire que si l'on choisit une même Compétence à A deux fois de suite, ou dans deux périodes distinctes, son niveau final est A et non C. De plus, les niveaux A ne permettent d'obtenir que des Compétences, c'est-à-dire aucune Tradition.

D'autre part, les niveaux C permettent d'obtenir des Compétences ou des Traditions. De plus, le coût des Traditions est divisé par deux. Enfin, les niveaux C acquis lors d'une même période peuvent se cumuler ; il est donc possible de transformer deux niveaux C en un niveau M.

C'est à dire qu'un niveau C permet d'acquérir, soit une Compétence à C, soit deux Traditions à C, soit une Tradition à M.

Deux niveaux C donnent droit à différentes possibilités qui sont rassemblées dans le tableau ci-dessous. Chaque ligne correspond à une possibilité de répartition.

Compétence(s)	Tradition(s)
Une à M	Aucune
Deux à C	Aucune
Une à C	Une à M
Une à C	Deux à C
Aucune	Deux à M
Aucune	Quatre à C

LES CHUTES

Aïcha doit maintenant s'atteler aux Chutes de son Nephilim. Elle récapitule dans un premier temps ses choix de Sapience afin de construire le tableau utilisé pour présenter les archétypes.

Aïcha doit choisir en premier la Chute associée à sa note d'Initiation. Elle regarde sa feuille de personnage : son Nephilim est Compagnon en Initiation. D'après le tableau ci-dessus, elle doit choisir entre une blessure d'Altérations ou un ennemi du Bâton à Compagnon. Elle lit les différentes Chutes et se décide pour « Tous égaux ». Elle l'inscrit sur sa feuille de personnage dans la case « Chutes » : elle écrit « Tous égaux » sur la première ligne et noircit deux « puces ».

Pour la Chute d'Aspect, elle a le choix entre une blessure Incarnations ou un ennemi de l'Épée. Comme elle a pris Arcane mineur (Épée) à M, elle choisit cette seconde possibilité afin de lier les Chutes et les connaissances de son personnage. Aïcha inscrit sur sa feuille de Nephilim — avec un léger tremblement lorsqu'elle imagine ce que va inventer son MJ pour faire jouer cette Chute — « Chasse saturnale ».

Aïcha passe maintenant à la Voie occulte. Elle a choisi Maître en Kabbale et en Prime ainsi qu'Apprenti en Magie ce qui lui fait trois Chutes à choisir entre celles d'Altérations, de Mésalliances, d'ennemis de la Coupe et/ou du Denier. Elle prend : « Pentacle dangereux » à « • • » — les Éléments de son Nephilim qui engendrent des effets-Dragon au lieu de progresser sont ses opposés, la Terre et la Lune —, « Collaboration avec le Denier » à « • • • • » comme ennemi et « ArKaNa » à « • • • ». Pour cette dernière Chute, Aïcha ne connaît pas les différentes ArKaNa, contrairement à son MJ (*cf. Le Livre du Meneur de Jeu*). Ce n'est pas grave. Cette ArKaNa sera choisie plus tard, en cours du jeu, quand Aïcha connaîtra mieux l'univers de *Nephilim : Révélation*.

Il reste deux Chutes de Passé à choisir. Aïcha prend « Stase inefficace » à « • • » et Ennemi (Figure) à « • ». Pour le choix de cette dernière, elle lit celles qui sont présentées dans le chapitre *Révélation* de ce supplément et s'arrête sur Circé.

LES CHUTES

SAPIENCE		NOTE	CHUTE — BLESSURES		CHUTE — ENNEMIS
INITIATION	Air (Assez Initié)	••	Altérations	OU	Bâton
ASPECT	Efreet (Assez Occulté)	••	Incarnations	OU	Épée
VOIE(S) OCCULTE(S)	Maître Cénobite	•••	Altérations ou Mésalliances	OU	Coupe ou Denier
	Compagnon Disciple	••			
	Maître Prime	•••			
PASSÉ	Compacts secrets	••	Incarnations ou Mésalliances	OU	Au choix parmi ceux qui n'ont pas encore été pris
	Guerres secrètes	•			

FINITIONS

Aïcha a encore quelques petites choses à faire : choisir les événements-clefs auxquels son Nephilim a participé, tirer au sort la Stase de ce dernier, choisir un simulacre et pour finir, le nom de son Immortel.

Pour les événements-clefs, Aïcha doit en prendre autant que son Nephilim a de Chutes, soit sept. De plus, elle doit se restreindre à ceux s'étant déroulés durant les périodes d'incarnation de son Immortel : les Compacts secrets et les Guerres secrètes. Rien d'autre n'est imposé pour ce choix, mais Aïcha préfère privilégier événements des Compacts secrets. En effet, son Nephilim est Compagnon dans cette période et seulement Apprenti dans l'autre. Aidée par son MJ, elle essaye d'associer au mieux les Chutes et les événements-clefs.

Elle en prend donc quatre dans les Compacts secrets : « La voie du Dragon », « Le Compromis d'Égypte », « L'Horizon du disque solaire » et « Le souffle des Muses ». Puis, elle en choisit trois dans les Guerres secrètes : « Le retour des Bohémiens », « Le temps des abbayes » et « Les enfants du Graal ».

L'Efreet d'Aïcha se résume donc de la façon suivante.

Pour la Stase, Aïcha lance le D20 (*cf. Le Livre des joueurs*, pp. 104-105) et obtient 20, ce qui lui laisse le choix entre une statuette en argent d'Astarté — pour les Compacts secrets — et une arbalète — pour les Guerres secrètes. Elle préfère la première et la note sur sa feuille de personnage et noircit toutes les « puces » de Stase — en effet, un Nephilim ne peut sortir de Stase que si celle-ci est pleine.

Aïcha lit les différents simulacres proposés — par facilité car elle peut très bien s'accorder avec son MJ pour en créer un de toutes pièces —, elle choisit « l'écrivain occulte » et note les Caractéristiques — modifiées par son MJ en suivant les indications de l'errata — et son nom, Isabelle Gasperini, sur sa feuille de personnage. Enfin, Aïcha décide du nom de son personnage : Ahel-Darahn.

Aïcha a terminé… Enfin presque, car elle souhaite utiliser les développements proposés dans le chapitre *Passé* de ce supplément.

FINITIONS

SAPIENCE		NOTE	CHUTE (événement-clef)
Initiation : Air (Assez Initié)		••	Tous égaux (Le retour des Bohémiens)
Aspect : Efreet (Assez Occulté)		••	Chasse saturnale (L'Horizon du disque solaire)
Voie(s) occulte(s) :	Maître Cénobite	•••	ArKaNa (Le Compromis d'Égypte)
	Compagnon Disciple	••	Pentacle dangereux (La voie du Dragon)
	Maître Prime	•••	Collaboration avec le Denier (Le temps des abbayes)
Passé :	Compacts secrets	••	Stase inefficace (Les enfants du Graal)
	Guerres secrètes	•	Ennemi (Circé) (Le souffle des Muses)

LES ARCS ET LES ATOUTS

Ahel-Darahn a vécu les événements suivants : la voie du Dragon, le Compromis d'Égypte, l'Horizon du disque solaire, le souffle des Muses, le retour des Bohémiens, le temps des abbayes et les enfants du Graal.

Deux d'entre eux appartiennent à l'arc de l'Errance éternelle (*cf. Panorama des arcs historiques*), un à l'arc de l'Hédoniste, un à celui de l'Authentique Fidélité, un à celui du Trône d'Or, un à celui du Sceau transcendant et enfin, l'un d'eux est un Anaphé. Aïcha doit donc décider « sous » quel arc, Ahel-Darahn l'a vécu. Elle choisit celui de l'Errance éternelle afin que son personnage soit plus « marqué » par cet arc.

Ahel-Darahn est donc Apprenti dans l'arc de l'Errance éternelle et Profane dans ceux du Trône d'Or, de l'Hédoniste, du Sceau transcendant et de l'Authentique Fidélité.

Aïcha a 3 points de Passé dans l'arc de l'Errance éternelle. Elle choisit la fraternité Argyrope comme alliée de son personnage. Puis, elle a un point de Passé dans chacun des autres arcs cités. Elle prend Arcane Majeur (Bateleur) A dans l'arc du Trône d'Or, Art (Comédie) A dans l'arc de l'Hédoniste, Sciences (Physique/chimie) A dans l'arc du Sceau transcendant et une nouvelle Invocation de Hod grâce à son point dans l'arc de l'Authentique Fidélité. Tous ces ajouts sont bien sûr notés sur la feuille de personnage.

Aïcha passe au tirage des lames du tarot. Elle en pioche sept : Bateleur, Impératrice, la Roue de Fortune, la Force, le Diable, la Lune, le Soleil. Elle les conserve toutes, sauf celles de la Force et du Soleil, associées respectivement à l'arc de la Conquête et à celui de l'Orgueil immanent, les deux seuls arcs n'ayant pas « marqué » Ahel-Darahn. Elle le note tout de même sur sa feuille de personnage.

Aïcha pourra donc utiliser, une fois par scénario, les avantages associés aux arcs du Trône d'Or, de l'Hédoniste, du Sceau transcendant et de l'Authentique Fidélité, au niveau Profane, ainsi que celui associé à l'arc de l'Errance éternelle au niveau Apprenti.

Aïcha se rend compte qu'elle a tiré un Arcane Majeur par arc ! Ahel-Darahn est un Enfant du Monde pour les Bohémiens ! Ni Aïcha ni son MJ ne savent ce que cela signifie… Du moins pour l'instant.

La création du personnage d'Aïcha est terminée. Elle peut désormais jouer à *Nephilim : Révélation*.





Les Habitus

Les Sorts marqués d'un (*) sont détaillés dans le présent volume. Les autres le sont dans *Le Livre des joueurs*.

Grave	Focus	Artefact	HABITUS	DOMAINE	KA	ANALOGIE	DIFFICULTÉ, Modif.
☐	☐	☐	Adresse du juste	Modifier C	Eau	vitesse > Agile	Peu Difficile, – 1, + 0
■	■	■	Anticipation souveraine	Percevoir M	Feu	décision	Peu Difficile, + 0, – 2
☐	☐	☐	Bâton d'Ængaba (*)	Transformer A	Air	?	Assez Difficile, + 0, + 0
■	■	■	Beauté du juste	Modifier C	Lune	beauté > Séduisant	Peu Difficile, – 1, + 0
☐	☐	☐	Cape d'Ængaba (*)	Transformer A	Terre	?	Assez Difficile, + 0, – 1
■	■	■	Compréhension infuse	Communiquer C	Air	compréhension	Assez Difficile, + 0, + 0
☐	☐	☐	Comprendre la dégénérescence (*)	Sentir M	Lune	folie > Khaïba	Assez Difficile, – 1, – 2
■	■	■	Comprendre la malédiction (*)	Sentir M	Lune	lune > Lune Noire	Assez Difficile, –1, – 2
☐	☐	☐	Conscience du juste	Modifier C	Air	intelligence > Intelligent	Peu Difficile, – 1, + 0
■	■	■	Déplacement chtonien	Déplacer C	Terre	taupe > souterrain	Assez Difficile, – 1, – 1
☐	☐	☐	Dialogue végétal	Communiquer A	Terre	herbier > végétal	Assez Difficile, – 1, + 1
■	■	■	Élévation aérienne	Déplacer C	Air	vol	Assez Difficile, + 0, – 1
☐	☐	☐	Langage universel (*)	Communiquer C	Air	compréhension	Assez Difficile, + 0, + 0
■	■	■	Langue qui fourche	Percevoir M	Lune	mensonge	Peu Difficile, + 0, – 1
☐	☐	☐	Lecture du savoir	Sentir M	Air	connaissance	Peu Difficile, + 0, – 3
■	■	■	Localisation du Plexus	Sentir A	...	au choix	Peu Difficile, + 0, + 2
☐	☐	☐	Mange Mémoire (*)	Modifier M	Eau	mémoire	Peu Difficile, + 0, – 1
■	■	■	Mange plaies	Modifier C	Terre	renouveau + médecine	Peu Difficile, + 0, + 2
☐	☐	☐	Métamorphose brumeuse	Transformer C	Air	nuage > brume	Assez Difficile, – 2, + 0
■	■	■	Nuages étouffants	Transformer A	Lune	drogue > poison	Assez Difficile, – 1, – 2
☐	☐	☐	Œil du faucon guerrier (L')	Percevoir A	Eau	longue-vue	Peu Difficile, + 0, + 2
■	■	■	Pierre d'Ængaba (*)	Transformer A	Eau	?	Assez Difficile, + 0, – 2
☐	☐	☐	Présence sulfureuse (*)	Modifier C	Lune	séduction	Peu Difficile, + 0, + 0
■	■	■	Projection brutale	Déplacer C	Feu	conflit > adversaire	Assez Difficile, – 1, + 0
☐	☐	☐	Puissance du juste	Modifier C	Feu	effort > Fort	Peu Difficile, – 1, + 0
■	■	■	Pureté du Pentacle	Communiquer M	Lune	illusion + sublimation	Assez Difficile, + 0, – 2
☐	☐	☐	Rampe arthurienne	Modifier A	Feu	arme de métal	Peu Difficile, + 0, – 1
■	■	■	Regard de pétrole	Transformer C	Feu	pétrole	Assez Difficile, – 5, + 0
☐	☐	☐	Révélation de l'initié (*)	Percevoir M	Feu	progression > initiation	Pas Difficile, – 1, – 2
■	■	■	Révélation de Séléné	Sentir A	Lune	lune + Noir	Peu Difficile, + 0, + 0
☐	☐	☐	Savoir naturel (*)	Sentir C	Terre	primordial > origine	Peu Difficile, + 0, – 2
■	■	■	Souffle inspirateur (*)	Modifier M	Air	inspiration	Peu Difficile, + 0, + 0
☐	☐	☐	Vigueur du juste	Modifier C	Terre	corps > Résistant	Peu Difficile, – 1, + 0
■	■	■	Vision décalée (*)	Déplacer M	Eau	mémoire	Assez Difficile, + 0, – 5

Sortilège : [JE] [DOMAINE] [CIBLE] [TERME DE LA TABLE ANALOGIQUE] [AUTRE TERME INVENTÉ OU NON]

DRACOMAQUES	PRIMES	PROMÉTHÉENS	KHAÏBA
Draconologie	Mouvance élémentaire	Entente souveraine	Infection chaos
Dracomanchie	Apostasie pentaclique	Compréhension solaire	Essence Khaïba
Dracosophie	Emprise du Ka	Fusion spirituelle	Dissolution élémentaire

NEPHILIM RÉVÉLATION

LES INVOCATIONS

PARAMÈTRES	NETZAH	TIPHERET	GEBURAH	CHESED
Portée	touché	100 m	sur soi (Allié à 5 : T)	100 m
Durée	du lever aucoucher du soleil	jusqu'à la prochaîne aube	jusqu 'à la prochaîne aube	jour de la semaine associé à l'Élément de la créature
Échec (Allié)	disparition	service	immobilité	service
Échec (Féal)	fuite	attaque	incompréhension	attaque
Maladresse	tourments	duel	gloutonnerie	duel
Temps d'incant.	5 tours	1 minute	1 minute	1 heure
Visibilité	totale	Vision-Ka	nulle	totale
Autonomie	totale	modérée	totale	totale

PARAMÈTRES	MALKUT	YESOD	HOD
Portée	touché	20 m	50 m
Durée	du lever au coucher du soleil	3 heures	jour de la semaine associé à l'Élément de la créature
Échec (Allié)	disparition	immobilité	service
Échec (Féal)	incompréhension	attaque	possession
Maladresse	tourments	fusion	duel
Temps d'incant.	1 tour	1 tour	2 tour
Visibilité	totale	totale	Vision-Ka
Autonomie	nulle	nulle	modérée

BLESSURES BASALTIQUES

Sensible au Khaïba ( ) ○○○

Enchantement atlante ( ) ○○○

NATURE

ÆNARIM ☐

ÉTHOÏM ☐

ATARAXIM ☐

LES CYCLES BASALTIQUES

KA 

Nbre de cycles ☐ ☐ ☐ ☐ ☐



Les Invocations marqués d'un (*) sont détaillés dans le présent volume. Les autres le sont dans *Le Livre des joueurs*.

GRAVE	FOCUS	ARTEFACT	INVOCATIONS	SÉPHIRAH	KA	MONDE	CONTRAT (Modif.)
☐	☐	☐	Ailes de la folie couvertes de givres, les Chasseurs lunaires (Les)	Chesed	Lune	Pachad	Assez Difficile
■	■	■	Améthyste revêtue de flammes qui arme le Nord (L')	Geburah	Feu	Meborack	Assez Difficile (– 1)
☐	☐	☐	Armée des navires d'ambre, les Lampes de terreur (L')	Chesed	Feu	Aresh	Très Difficile
■	■	■	Armure de ceux qui naissent des dents semées (L')	Malkut	Terre	Zakaï	Pas Difficile (– 2)
☐	☐	☐	Ashim, Portes d'Adamante aux pieds de métal (Les)	Malkut	Terre	Sohar	Pas Difficile
■	■	■	Audia, la Rumeur soupirante des eaux inférieures	Hod	Eau	Aresh	Pas Difficile
☐	☐	☐	Bête qui habite au fond du labyrinthe, le Fils de Béhémoth (La)	Chesed	Terre	Meborack	Assez Difficile (– 1)
■	■	■	Boucliers célestes, les Ailes revêtues de mailles (Les)	Malkut	Air	Zakaï	Pas Difficile (– 2)
☐	☐	☐	Cavaliers armés de pied en cap de la rivière des rêves (Les)	Chesed	Eau	Pachad	Peu Difficile (– 2)
■	■	■	Celui qui luit dans les ténèbres	Yesod	Feu	Meborack	Pas Difficile (– 2)
☐	☐	☐	Celui qui se nourrit des rêves	Yesod	Lune	Pachad	Peu Difficile (– 1)
■	■	■	Ceux qui chassent la nuit	Yesod	Air	Aresh	Peu Difficile
☐	☐	☐	Ceux qui frappent les scorpions	Yesod	Terre	Meborack	Pas Difficile (– 2)
■	■	■	Ceux qui hantent le ciel	Tipheret	Eau	Sohar	Peu Difficile (– 1)
☐	☐	☐	Ceux qui mâchent dans les profondeurs	Yesod	Eau	Zakaï	Pas Difficile (– 1)
■	■	■	Ceux qui murmurent, les Esprits de la forêt de basalte	Tipheret	Lune	Aresh	Pas Difficile (– 1)
☐	☐	☐	Ceux qui rampent et qui grignotent	Tipheret	Terre	Pachad	Peu Difficile
■	■	■	Chêne-mémoire qui brûle tel un bûcher des arrogances (Le)	Chokmah	Feu	Zakaï	Difficile (– 1)
☐	☐	☐	Cyndaryl, le Panier immonde sifflant, sonnant, strident	Yesod	Lune	Zakaï	Pas Difficile
■	■	■	Dames qui veillent sur le lac (Les)	Netzah	Eau	Zakaï	Assez Difficile
☐	☐	☐	Daniel, le signe de la miséricorde, l'ange des confessions	Netzah	Air	Sohar	Peu Difficile (– 2)
■	■	■	Démons-chevaux, les Coursiers aux yeux de braise et aux griffes de flammes (Les)	Tipheret	Feu	Aresh	Peu Difficile
☐	☐	☐	Écailles d'argent des prairies marines (Les)	Malkut	Eau	Zakaï	Pas Difficile (– 2)
■	■	■	Enfants des sept tonnerres, les Oracles de la pureté (Les)	Yesod	Air	Sohar	Pas Difficile



Les Invocations marqués d'un (*) sont détaillés dans le présent volume. Les autres le sont dans *Le Livre des joueurs*.

GRAVÉ	FOCUS	ARTEFACT	INVOCATIONS	SÉPHIRAH	KA	MONDE	CONTRAT (Modif.)
☐	☐	☐	Enfants rieurs des flèches de Cinah (Les)	Hod	Terre	Meborack	Pas Difficile (– 1)
■	■	■	Esprit de la tour gibet (L')	Hod	Feu	Pachad	Pas Difficile (– 2)
☐	☐	☐	Esprits de la vingt-quatrième partie d'un instant (Les)	Geburah	Lune	Aresh	Peu Difficile (– 2)
■	■	■	Esprits industrieux, Ceux qui habitent la tour aux mille langages (Les)	Tipheret	Terre	Zakaï	Peu Difficile (– 2)
☐	☐	☐	Esprits qui veillent dans les grottes de Pharphar (Les)	Netzah	Feu	Sohar	Pas Difficile
■	■	■	Fées espiègles du sanctuaire de la cloche (Les)	Geburah	Lune	Zakaï	Peu Difficile
☐	☐	☐	Gardiens des puits de Pharphar (Les)	Hod	Eau	Sohar	Peu Difficile
■	■	■	Génies industrieux (Les)	Tipheret	Eau	Pachad	Peu Difficile (– 2)
☐	☐	☐	Golem (Le)	Chesed	Terre	Zakaï	Peu Difficile (– 2)
■	■	■	Grand architecte, Constructeur de palais sublimes (Le)	Tipheret	Lune	Meborack	Assez Difficile (– 1)
☐	☐	☐	Kamaël, le Démon des destructions, Prince des Seraphim	Chesed	Air	Sohar	Difficile
■	■	■	Kerubim de l'exaspérationet de la confusion (Les)	Hod	Air	Pachad	Pas Difficile (– 1)
☐	☐	☐	Kerubim, Habitants agiles des demeures de crépuscule (Les)	Geburah	Eau	Sohar	Peu Difficile (– 2)
■	■	■	Cortège servant, Bras et Jambes du Sceptre impérial (Le) (*)	Chesed	Feu	Aresh	Assez Difficile
☐	☐	☐	Labyrinthe du destin des divergents du Monde (Le) (*)	Geburah	Air	Meborack	Assez Difficile (– 1)
■	■	■	Lumières des forêts de feu de Pharphar (Les)	Yesod	Feu	Sohar	Pas Difficile
☐	☐	☐	Ministre de paix vêtu de béryl (Le)	Hod	Air	Zakaï	Pas Difficile (– 1)
■	■	■	Ministres implacables, les Lampes vivantes de l'autel dissimulé (Les)	Hod	Feu	Aresh	Peu Difficile
☐	☐	☐	Miroirs de vif-argent, Ministres des ressemblances (Les)	Hod	Lune	Meborack	Pas Difficile (– 1)
■	■	■	Porteurs de flamme de vie (Les)	Netzah	Lune	Aresh	Peu Difficile (– 1)
☐	☐	☐	Princes du labyrinthe éclairé par une torche (Les)	Hod	Lune	Zakaï	Peu Difficile
■	■	■	Princes du sel de sagesse (Les)	Netzah	Terre	Pachad	Assez Difficile
☐	☐	☐	Princesses blanches, Celles qui réparent la toile d'argent (Les)	Netzah	Lune	Meborack	Pas Difficile (– 1)



Les Invocations marqués d'un (*) sont détaillés dans le présent volume. Les autres le sont dans *Le Livre des joueurs*.

GRAVE	TOUS	ARTEFACT	INVOCATIONS	SÉPHIRAH	KA	MONDE	CONTRAT (Modif.)
☐	☐	☐	Procureurs dont les yeux sont des Basilics de rubis (Les) (*)	Hod	Feu	Aresh	Assez Difficile (– 1)
■	■	■	Puissantes Cuirasses de feu (Les)	Malkut	Feu	Zakaï	Pas Difficile (– 2)
☐	☐	☐	Régents de splendeurs empalées, Gouverneurs du Palais étincelant (Les)	Chesed	Eau	Zakaï	Peu Difficile (– 2)
■	■	■	Régisseurs de fureur, les Princes de rage couronnés de jaspe (Les)	Geburah	Feu	Aresh	Assez Difficile
☐	☐	☐	Rôdeurs qui suintent des murs (Les)	Chesed	Lune	Aresh	variable
■	■	■	Sabathiel, l'Apothicaire du Palais des délices	Netzah	Feu	Pachad	Peu Difficile (– 2)
☐	☐	☐	Seigneur des courants aériens (Le)	Tipheret	Air	Zakaï	Peu Difficile
■	■	■	Seigneurs des tourments aux casques de diamants (Les)	Chesed	Air	Meborack	Assez Difficile (– 1)
☐	☐	☐	Sentinelles voilées de la Chaussée d'onyx (Les)	Netzah	Eau	Meborack	Peu Difficile (– 2)
■	■	■	Seraphim de la compassion, Ceux qui apaisent les souffrances (Les)	Netzah	Air	Aresh	Pas Difficile
☐	☐	☐	eraphim de ruine, les Maîtres des colonnes renversées (Les)	Yesod	Terre	Aresh	Pas Difficile (– 2)
■	■	■	Serviteurs du palais des délices (Les)	Geburah	Terre	Pachad	Peu Difficile
☐	☐	☐	Sombres gouverneurs des pouvoirs de pestilence (Les)	Yesod	Eau	Pachad	Peu Difficile
■	■	■	Spectres aux sept cents bouches, les Esclaves messagers de Kamaël (Les)	Tipheret	Air	Sohar	Peu Difficile
☐	☐	☐	Sphères du désert des horreurs (Les)	Geburah	Eau	Pachad	Peu Difficile (– 2)
■	■	■	Sylvains de la forêt des ombres (Les)	Geburah	Terre	Zakaï	Pas Difficile (– 2)
☐	☐	☐	Tarshishim souriants, Sentinelles du château d'argent (Les)	Hod	Terre	Sohar	Pas Difficile (– 1)
■	■	■	Tissus impérissables du temps, Vêtements animés d'argent (Les)	Malkut	Lune	Zakaï	Pas Difficile (– 2)
☐	☐	☐	Tresses de myrrhe et d'Asadulas, les Voix de l'inspiration (Les)	Geburah	Air	Sohar	Peu Difficile (– 1)
■	■	■	Tzebaoth, Cœur sacré, Arc et Flèches d'or	Chesed	Feu	Sohar	Assez Difficile (– 2)
☐	☐	☐	Véloces des portails de flamme (Les)	Tipheret	Feu	Meborack	Peu Difficile
■	■	■	Vierge qui garde la Source de vie (La)	Netzah	Terre	Zakaï	Peu Difficile
☐	☐	☐	Voix invocantes du désert lumineux (Les)	Geburah	Air	Meborack	Peu Difficile

NEPHILIM RÉVÉLATION



Les Invocations

G	F	A	INVOCATIONS	SÉPHIRAH	KA	MONDE	CONTRAT (Modif.)
☐	☐	☐					
☐	☐	☐					
☐	☐	☐					
☐	☐	☐					
☐	☐	☐					
☐	☐	☐					
☐	☐	☐					
☐	☐	☐					
☐	☐	☐					
☐	☐	☐					
☐	☐	☐					
☐	☐	☐					
☐	☐	☐					
☐	☐	☐					
☐	☐	☐					
☐	☐	☐					
☐	☐	☐					
☐	☐	☐					
☐	☐	☐					
☐	☐	☐					
☐	☐	☐					
☐	☐	☐					
☐	☐	☐					
☐	☐	☐					

NEPHILIM RÉVÉLATION



Les Habitus

G	F	A	HABITUS	DOMINANT	KA	ANALOGIE	DIFF. (Modif.)
☐	☐	☐					
☐	☐	☐					
☐	☐	☐					
☐	☐	☐					
☐	☐	☐					
☐	☐	☐					
☐	☐	☐					
☐	☐	☐					
☐	☐	☐					
☐	☐	☐					
☐	☐	☐					
☐	☐	☐					
☐	☐	☐					
☐	☐	☐					
☐	☐	☐					
☐	☐	☐					
☐	☐	☐					
☐	☐	☐					
☐	☐	☐					
☐	☐	☐					
☐	☐	☐					
☐	☐	☐					
☐	☐	☐					
☐	☐	☐					
☐	☐	☐					



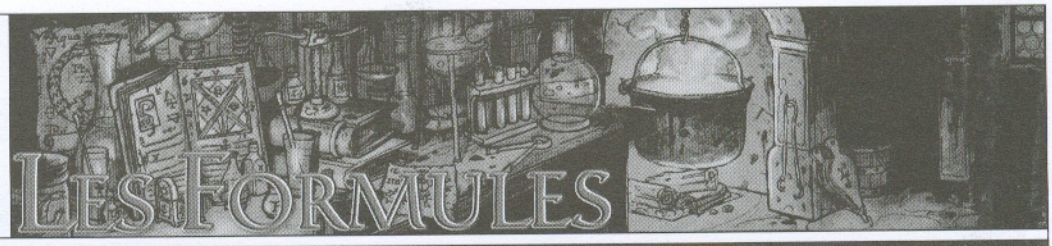
TABLE DES CORRESPONDANCES ALCHIMIQUES

KA	ÉTAT DE LA MATIÈRE	OUTIL ALCHIMIQUE	FIGURE DU GLORIEUX ALLIAGE
Feu	Métal	La forge	Le Lion Vert
Air	Vapeur	Le soufflet	Hermès Trismégiste
Terre	Ambre	Le creuset	Rebis
Lune	Poudre	L'athanor	L'Atalante Fugitive
Eau	Liqueur	L'alambic	Esméralda

L'Œuvre au Noir s'intéresse au Ka alors que les États sont étudiés avec l'Œuvre au Blanc.



G	F	A	FORMULES	KA OU ÉTAT	DURÉE	CATALYSEUR	DIFF. (Modif.)
☐	☐	☐					
☐	☐	☐					
☐	☐	☐					
☐	☐	☐					
☐	☐	☐					
☐	☐	☐					
☐	☐	☐					
☐	☐	☐					
☐	☐	☐					
☐	☐	☐					
☐	☐	☐					
☐	☐	☐					
☐	☐	☐					
☐	☐	☐					
☐	☐	☐					
☐	☐	☐					
☐	☐	☐					
☐	☐	☐					
☐	☐	☐					
☐	☐	☐					
☐	☐	☐					
☐	☐	☐					
☐	☐	☐					
☐	☐	☐					



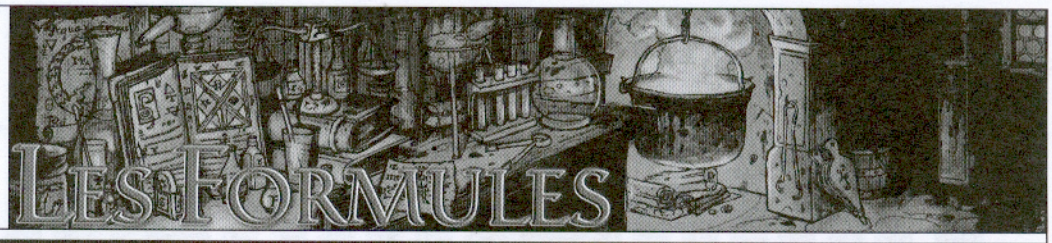
Les Invocations marqués d'un (*) sont détaillés dans le présent volume. Les autres le sont dans *Le Livre des joueurs*.

GRAVÉ	FOCUS	ARTEFACT	FORMULES	KA OU ÉTAT	CATALYSEUR	DURÉE	DIFF (Modif.)
☐	☐	☐	Ambre carcéral (L')	Ambre	feuille de marronnier, bronze	24 heures	Peu Difficile (– 1)
■	■	■	Ambre de la luxuriance végétale (L')	Terre	feuille de lierre, goutte d'eau de rosée, arsenic	3 heures	Pas Difficile (– 2)
☐	☐	☐	Ambre de la régénération (L')	Ambre	feuille de marronnier, cuivre, feuille de lierre, argile	1 heure	Assez Difficile
■	■	■	Ambre de la renaissance (L')	Terre	feuille de marronnier, cuivre, argile, feuille de chêne	variable	Pas Difficile (– 1)
☐	☐	☐	Ambre des contraires (L') (*)	Ambre		1 heure	Assez Difficile
■	■	■	Ambre du végétal dissimulé (L')	Terre	graine de la plante concernée, feuille de lierre, écorce de chêne	5 tours	Pas Difficile (– 1)
☐	☐	☐	Ambre lithique (L')	Ambre	coquille d'œuf de serpent, éclat de marbre	24 heures	Assez Difficile (– 2)
■	■	■	Âme de la forêt (L')	Ambre	goutte d'eau de rosée, mousse, feuille de marronnier	1 heures	Peu Difficile (– 1)
☐	☐	☐	Appel de la brume aux sombres secrets (L')	Ambre	pétale de lys	1 heure	Pas Difficile (– 1)
■	■	■	Appel des animaux (L')	Terre	sang de l'animal appelé, cire, pistil de rose	variable	Pas Difficile (– 2)
☐	☐	☐	Brume de l'oubli (La)	Vapeur	plomb, feuille de marronnier, émeraude	24 heures	Peu Difficile (– 2)
■	■	■	Calcination gémissante (La)	Feu	feuille de marronnier, cuivre, argile, feuille de chêne	instantanée	Pas Difficile (– 1)
☐	☐	☐	Cercle impassible (Le)	Poudre	écorce de chêne, bronze	variable	Peu Difficile (– 2)
■	■	■	Coagulation du fluide (La)	Feu	diamant, chrysalide, larmes	1 heure	Pas Difficile (– 1)
☐	☐	☐	Communication vaporeuse (La)	Vapeur	feuille de marronnier, cire, saphir	variable	Pas Difficile (– 1)
■	■	■	Communion de la meurtrissure (La) (*)	Ambre	quartz, coquille d'œuf de serpent	1 heure	Assez Difficile
☐	☐	☐	Cristallisation de l'être (La)	Ambre	feuille de marronnier, airain	1 heure	Peu Difficile (– 1)
■	■	■	Cristaux de vigueur (Les)	Terre	feuille de marronnier, feuille de lierre, argile	1 heure	Pas Difficile
☐	☐	☐	Dévoreuse de lumière (La)	Poudre	mousse, plomb, phosphore, écorce de chêne	variable	Peu Difficile (– 2)
■	■	■	Dissipation de la liqueur (La)	Liqueur	argent, plomb	instantanée	Assez Difficile
☐	☐	☐	Dissipation du Lithos (La)	Ambre	argent, plomb	instantanée	Assez Difficile
■	■	■	Dissipation du métal (La)	Métal	argent, plomb	instantanée	Assez Difficile
☐	☐	☐	Dissipation éthérale (La)	Vapeur	argent, plomb	instantanée	Assez Difficile
■	■	■	Dissolution pulvérine (La)	Poudre	argent, plomb	instantanée	Assez Difficile
☐	☐	☐	Effacement vaporeux (L')	Vapeur	papyrus, saphir, plomb	variable	Assez Difficile



Les Invocations marqués d'un (*) sont détaillés dans le présent volume. Les autres le sont dans *Le Livre des joueurs*.

GRAVÉ	FOCUS	ARTIFACT	FORMULES	KA OU ÉTAT	CATALYSEUR	DURÉE	DIFF (Modif.)
☐	☐	☐	Élimination du mal (L')	Lune	cuivre, feuille de marronnier, argile	3 jours	Pas Difficile (– 1)
■	■	■	Esprit de la Substance volatile vénéneuse (L')	Lune	chrysanthème, acier feuille de marronnier,	1 minute	Peu Difficile (– 2)
☐	☐	☐	Explosion minérale (L')	Feu	rubis, soufre	instantanée	Pas Difficile (– 2)
■	■	■	Flamboyance du métal aveuglant (La)	Métal	soufre, acier, phosphore	instantanée	Assez Difficile
☐	☐	☐	Fluide équilibre (Le)	Eau	quartz, feuille de marronnier, feuille de lierre	1 heure	Pas Difficile (– 1)
■	■	■	Fumerolle métallique (La)	Feu	pétale de lys, acier	1 heure	Pas Difficile (– 2)
☐	☐	☐	Fureur métallique (La)	Métal	rubis, feuille de marronnier, cristal	1 heure	Peu Difficile (– 1)
■	■	■	Fusion topique (La)	Vapeur	éclat de marbre, émeraude	1 heure	Peu Difficile (– 1)
☐	☐	☐	Illumination métallique (L')	Feu	phosphore	1 heure	Pas Difficile
■	■	■	Infaillible signet (L')	Air	saphir, papyrus, cire	instantanée	Pas Difficile (– 2)
☐	☐	☐	Liquéfaction matérielle (La)	Eau	éclat de marbre, chrysalide, larmes	1 heure	Pas Difficile (– 1)
■	■	■	Liqueur de maladresse (La)	Liqueur	plomb, cendre, feuille de marronnier	1 heure	Peu Difficile (– 1)
☐	☐	☐	Liqueur du mouvant (La)	Liqueur	plume de cygne, feuille de marronnier, cendre, feuille de lierre	1 heure	Peu Difficile (– 1)
■	■	■	Liqueur ophtalmique (La)	Liqueur	écorce de chêne, éclat de marbre, cire	permanent	Peu Difficile (– 2)
☐	☐	☐	Membrane de Métal inaltérable (La)	Métal	feuille de marronnier, airain	1 heure	Peu Difficile (– 1)
■	■	■	Métal de la souffrance (Le)	Métal	feuille de marronnier, acier	1 heure	Peu Difficile (– 1)
☐	☐	☐	Nid de la concorde (Le) (*)	Ambre	plomb, rubis	1 jour	Assez Difficile
■	■	■	Onction initiatique (L') (*)	Liqueur	éclat de marbre, platine, cristal	spécial	Assez Difficile
☐	☐	☐	Ouvrage de l'envoûtement vaporeux (L')	Vapeur	cristal, papyrus, feuille de marronnier, pistil de rose	30 jours	Assez Difficile (– 2)
■	■	■	Palingénésie de l'incunable (La) (*)	Ambre	argile, cuivre, papyrus	n.a.	Peu Difficile (– 2)
☐	☐	☐	Philtre de guérison (Le)	Eau	cuivre, feuille de marronnier, écorce de chêne, argile	1 min	Pas Difficile (– 1)
■	■	■	Philtre de l'insaisissable (Le)	Eau	éclat de marbre, savon noir	1 heure	Pas Difficile (– 1)
☐	☐	☐	Philtre de transparence (Le)	Liqueur	feuille de marronnier, mousse	1 heure	Peu Difficile (– 1)
■	■	■	Poudre d'enivrement amoureux (La)	Poudre	pistil de rose, cristal, feuille de marronnier	3 jours	Pas Difficile (– 2)
☐	☐	☐	Poudre de crédulité (La)	Lune	améthyste, plomb, cire, feuille de marronnier	1 heure	Pas Difficile (– 1)



Les Invocations marqués d'un (*) sont détaillés dans le présent volume. Les autres le sont dans *Le Livre des joueurs*.

GRAVÉ	FOCUS	ARTEFACT	FORMULES	KA OU ÉTAT	CATALYSEUR	DURÉE	DIFF (Modif.)
☐	☐	☐	Poudre de démence (La)	Poudre	plomb, cristal, feuille de marronnier	30 jours	Assez Difficile (– 2)
■	■	■	Poudre de magnificence (La)	Lune	feuille de lierre, feuille de marronnier, pistil de rose	24 h	Pas Difficile
☐	☐	☐	Poussière d'hypnose (La)	Poudre	cristal, feuille de marronnier, belladone	1 heure	Peu Difficile (– 2)
■	■	■	Poussière de hideur (La)	Poudre	chrysalide, arsenic, feuille de marronnier	30 jours	Assez Difficile (– 2)
☐	☐	☐	Poussière de rêves (La)	Lune	belladone, feuille de marronnier, pavot	1 heure	Pas Difficile (– 1)
■	■	■	Puissance métallique (La)	Feu	argile, feuille de marronnier, feuille de lierre	1 heure	Pas Difficile
☐	☐	☐	Réconfort de l'esprit vaporeux (Le)	Air	feuille de marronnier, cuivre, écorce de chêne, cristal	instantanée	Pas Difficile (– 1)
■	■	■	Souffle liquide (Le)	Liqueur	chrysanthème, feuille de marronnier	instantanée	Assez Difficile (– 2)
☐	☐	☐	Suffocation métallique (La)	Métal	pétale de lys, acier	1 heure	Peu Difficile (– 2)
■	■	■	Traversée suspendue (La)	Eau	plume de cygne, quartz, feuille de marronnier	1 heure	Pas Difficile (– 2)
☐	☐	☐	Vapeur abêtissante (La)	Vapeur	plomb, feuille de marronnier, améthyste	1 heure	Peu Difficile (– 2)
■	■	■	Vapeur de pureté éphémère (La) (*)	Vapeur	chrysalide, argile	1 heure	Peu Difficile
☐	☐	☐	Vapeur du soulagement (La)	Air	feuille de marronnier, plume de cygne, feuille de lierre	1 heure	Pas Difficile (– 1)
■	■	■	Vapeur spirituelle	Air	feuille de marronnier, améthyste, feuille de lierre	1 heure	Pas Difficile
☐	☐	☐	Vaporisation éthérale (La)	Air	éclat de marbre, plomb	1 heure	Pas Difficile (– 1)
■	■	■	Vivace liqueur (La)	Eau	feuille de marronnier, feuille de lierre, argile	1 heure	Pas Difficile

LES GUERRES ÉLÉMENTAIRES	CONQUÊTE	ERRANCE	TRÔNE	SCEAU	ORGUEIL	FIDÉLITÉ	HÉDONISTE
L'arche de Noé (env. – 8000 à env. – 5000)				X			
Les fils des étoiles (env. – 8000 à env. + 500)					X		
Les guerres Selenim (env. – 6400 à env. – 6000)	X	X	X	X	X	X	X
L'ombre de Rebis (env. – 7000 à env. – 6700)						X	
Le bouclier de lune (env. – 6000 à env. – 5000)						X	
Les Défricheurs (env. – 6000 à env. – 5000)		X					
Les clans (env. – 5300 à – 2000)		X					
Le sanctuaire boréal (env. – 8000 à env. – 5500)			X				
La Venise des glaces (env. – 7300 à env. – 6900)			X				
La promesse de l'Hadès (env. – 6300)		X					
Le premier âge d'Erin (env. – 5500 à env. – 5000)	X						
Les cousins ennemis (env. – 6100 à env. – 1200)						X	
La chute d'Eden (env. – 6500)						X	
La tour de Babel (env. – 5800 à env. – 5200)					X		
Le premier havre de concorde (env. – 5900 à env. – 5800)				X			

LES COMPACTS SECRETS	CONQUÊTE	ERRANCE	TRÔNE	SCEAU	ORGUEIL	FIDÉLITÉ	HÉDONISTE
Les 2e et 3e âges d'Erin (env. –5000 à env. – 4000)	X						
Les prémisses du sanctuaire du couchant (env. – 4000 à env. – 800)				X			
La voie du Dragon (env. – 4000 à env. – 800)							X
Le compromis d'Égypte (env. – 3200 à env. – 1350)		X					
La place de la vérité (env. – 2700 à env. – 1350)			X				
L'horizon du disque solaire (env. – 1350 à env. – 1300)	X	X	X	X	X	X	
Les Gardiens de la Sapience Infinie (env. – 3200 à env. – 1300)			X				
L'Aïon des Podarcides (env. – 2000 à env. – 1500)					X		
L'Aïon des Atrides (env. – 1500 à env. – 1200)			X				
Le souffle des Muses (env. – 1500 à env. – 1300)						X	
Les cités–états des Pourvoyeurs d'Esprit (env. – 3500 à env. – 1800)	X						
Le trône de Lilith (env. – 1800 à env. – 1000)						X	
Les sages blancs du roi du monde (env. – 3000 à env. – 1300)							X
Le deuxième havre de concorde (env. – 2300 à env. – 1500)					X		
Le Compromis du Tao et du Te (env. – 2000 à env. – 1900)				X			

L'HERMÉTISME	CONQUÊTE	ERRANCE	TRÔNE	SCEAU	ORGUEIL	FIDÉLITÉ	HÉDONISTE
Le sanctuaire du couchant (env. – 800 à – 58)				X			
La guerre du couchant (– 58 à + 43)	X						
La chute de Troie (– 1184)	X						
L'émergence de Rome (– 753 à env. – 600)							X
Le monde romain (env. – 600 à env. + 410)		X					
Le lion de Macédoine (– 343 à – 323)							X
L'exode (env. – 1250 à env. – 1200)			X				
Le règne de Salomon (– 970 à – 930)							X
L'incident Jésus (aux alentours de l'an 0)	X	X	X	X	X	X	X
Le trône d'ombre et de lumière (env. – 1000 à env. – 650)						X	
Le trône de lumière (env. – 650 à – 562)		X					
Les serviteurs des ténèbres (– 1200 à env. + 900)			X				
La chute de Carthage (– 146)						X	
Les nobles vérités et principes (– 504 à – 487)					X		
La grande Muraille (–221 à – 210)				X			

LES GUERRES SECRETES	CONQUÊTE	ERRANCE	TRÔNE	SCEAU	ORGUEIL	FIDELITE	HEDONISTE
La fin des phares cosmiques (env. 400 à env. 500)					X		
Les arthuriades (420 à 450)			X				
Le retour des Bohémiens (env. 800 à env. 1400)		X					
La révélation alchimique (1000)	X	X	X	X	X	X	X
Le temps des abbayes (1000 à 1100)			X				
Les croisades (1095 à 1270)	X						
Le temps des cathédrales (1100 à 1600)			X				
Les enfants du Graal (1100 à 1244)				X			
La chute du Temple (1294 à 1314)	X	X	X	X	X	X	X
La guerre de cent ans (1337 à 1453)	X						
Le prophète des soumis (612 à 632)							X
Le refuge maya (env. 200 à env. 900)				X			
Le soleil de ténèbres (env. 900 à 1524)							X
Le sanctuaire des enfants de Phu (env. 900 à env. 1200)					X		
La horde d'or (1224 à 1265)						X	

LES NOUVEAUX MONDES	CONQUÊTE	ERRANCE	TRÔNE	SCEAU	ORGUEIL	FIDÉLITÉ	HÉDONISTE
Les portes de l'Alhambra (env. 1400 à 1492)					X		
Le couffin d'or (env. 1400 à 1612)							X
La Renaissance (env. 1400 à env. 1600)					X		
Les guerres de religion (env. 1500 à env. 1600)	X						
La Nouvelle Camelot (1551 à 1582)				X			
La Rose–Croix (1614 à env. 1789)	X	X	X	X	X	X	X
Le roi-soleil (1638 à 1715)					X		
Le siècle des Lumières (1700 à 1800)		X					
Le poids de son regard (1815 à 1866)							X
L'aube dorée (1888-1900)							X
Le nouveau continent (1400 à 1492)		X					
Les guerres indiennes (1662 à 1812)	X						
La conquête de l'Ouest (1812 à 1890)						X	
Les cités d'or (env. 1400 à 1533)				X			
Les conquistadors (1520 à 1533)	X						

LES RÉVÉLATIONS	CONQUÊTE	ERRANCE	TRÔNE	SCEAU	ORGUEIL	FIDÉLITÉ	HÉDONISTE
La grande guerre (1914 à 1918)	X	X	X	X	X	X	X
Les années noires (1933 à 1945)	X	X	X	X	X	X	X
Le gouvernement mondial (1945 à aujourd'hui)	X	X	X	X	X	X	X
La menace communiste (1947 à 1985)	X	X	X	X	X	X	X
La communauté européenne (1957 à aujourd'hui)	X	X	X	X	X	X	X
La terre promise (1948 à 1987)	X	X	X	X	X	X	X
Les années rugissantes (1919 à 1929)	X	X	X	X	X	X	X
Le Papillon Obsidienne (1931)	X	X	X	X	X	X	X
La nouvelle frontière (1960 à 1969)	X	X	X	X	X	X	X
Le toit du monde	X	X	X	X	X	X	X
Le Souffle du Dragon (1994 à aujourd'hui)	X	X	X	X	X	X	X
La toile des Parques (1996)	X	X	X	X	X	X	X
Loa (1997)	X	X	X	X	X	X	X
L'Assemblée du Seuil (1998)	X	X	X	X	X	X	X
Les Chroniques de l'Apocalypse (1999)	X	X	X	X	X	X	X



NOUS AVONS CONNU LA LÉGENDAIRE ATLANTIDE ET NOUS AVONS TRAVERSÉ LES SIÈCLES EN QUÊTE D'ILLUMINATION ET DE SAVOIR.

ET IL EST TEMPS POUR NOUS DE NOUS CONFIER,

DE NOUS RÉVÉLER À LA FACE DU MONDE, DE REVENDIQUER NOS ORIGINES...

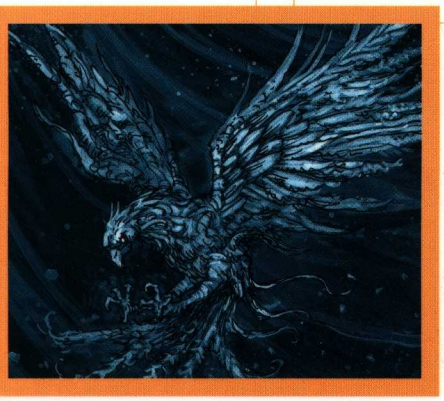
NOUS SOMMES IMMORTELS.
NOUS VIVONS PARMI VOUS.
NOUS SOMMES LES NEPHILIM.



Le Codex des Nephilim est destiné à tous les joueurs qui interprètent des Nephilim ainsi qu'à tous les MJ de ***Nephilim : Révélation.*** Il éclaire sur les différents aspects de la culture Nephilim afin que les joueurs choisissent le ton de leur personnage.

Ce supplément contient :

- *des règles pour créer et jouer des Khaïba, des dompteurs d'effets-Dragon – les mystérieux Dracomaques –, des Immortels qui s'intéressent à l'origine stellaire des Kaïm ainsi que les Nephilim fervents défenseurs de la cause humaine – les rêveurs Prométhéens ;*
- *des nouvelles Compétences occultes, de nouveaux Sorts et des manœuvres magiques ;*
- *des règles complémentaires pour enrichir l'historique d'un personnage Nephilim ;*
- *des témoignages sur les thèmes qui préoccupent les Nephilim – Agartha, Akhenaton, les Plans subtils, les Maudits, l'Apocalypse…*
- *des conseils pour survivre dans le monde occulte contemporain ;*
- *des informations sur les principales Figures de* Nephilim : Révélation ;
- *et de très nombreuses aides de jeu – listes de tous les Sorts, compléments à la feuille de personnage, etc.*





23,50 €
ISBN : 2-84476-111-9

MULTISIM édition

www.multisim.com
www.nephilim-rpg.com